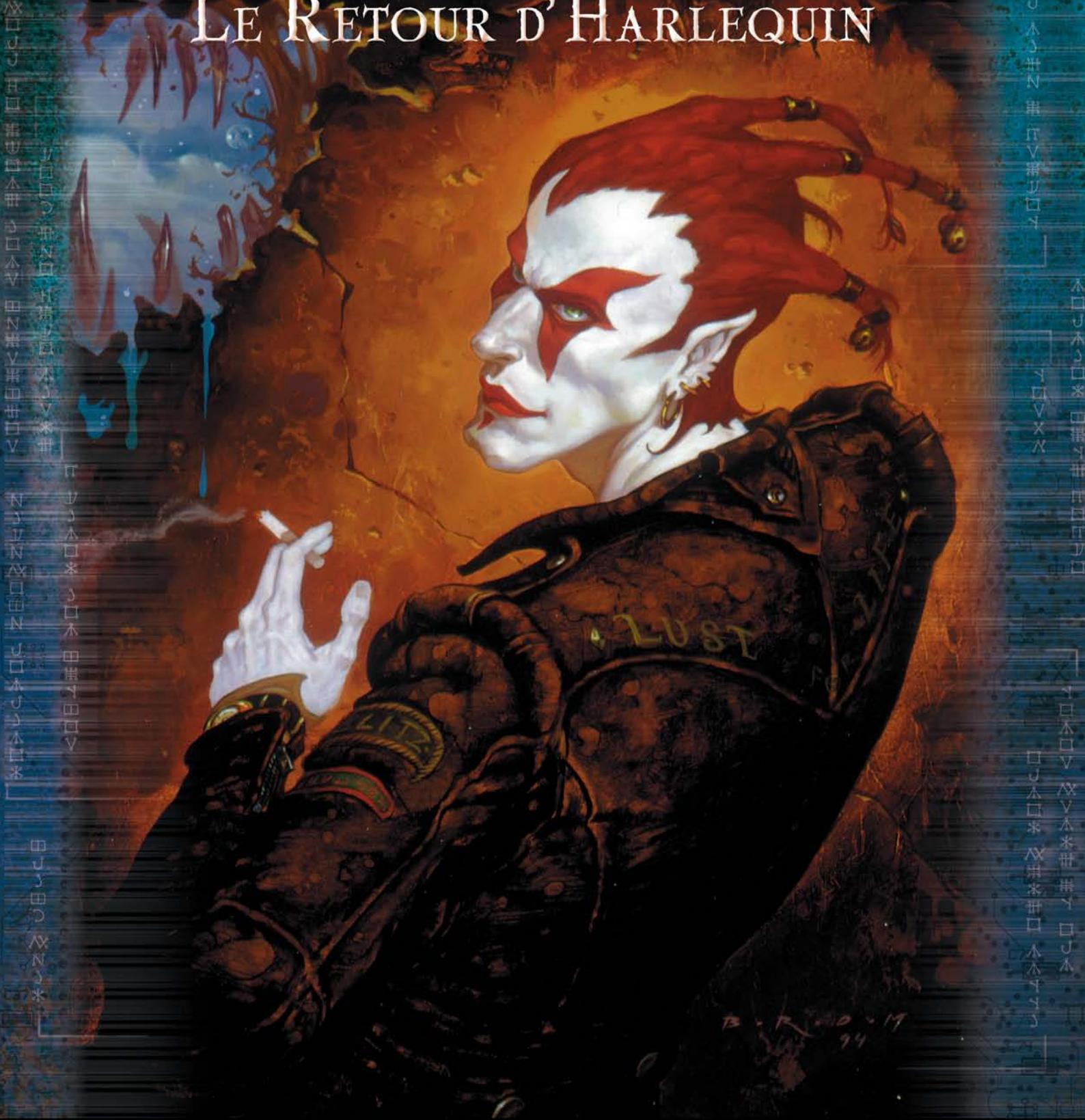


SHADOWRUN

HARLEQUIN

LE RETOUR D'HARLEQUIN



SHADOWRUN VINTAGE

DEUX CAMPAGNES INÉDITES UN PERSONNAGE MYTHIQUE

– Imaginez une haine qui brûle depuis 5 000 ans... Les shadowrunners sont envoyés dans une série de missions pour récupérer divers objets étranges, sans aucun lien apparent. Des rues de Seattle aux sommets glacés des Alpes de Bavière, du chaos de Columbia dans le Missouri aux sources de l'Amazone, le fil de l'aventure se déroule selon un schéma complexe. Qui se donnerait autant de mal pour détruire un homme... Et pourquoi ?

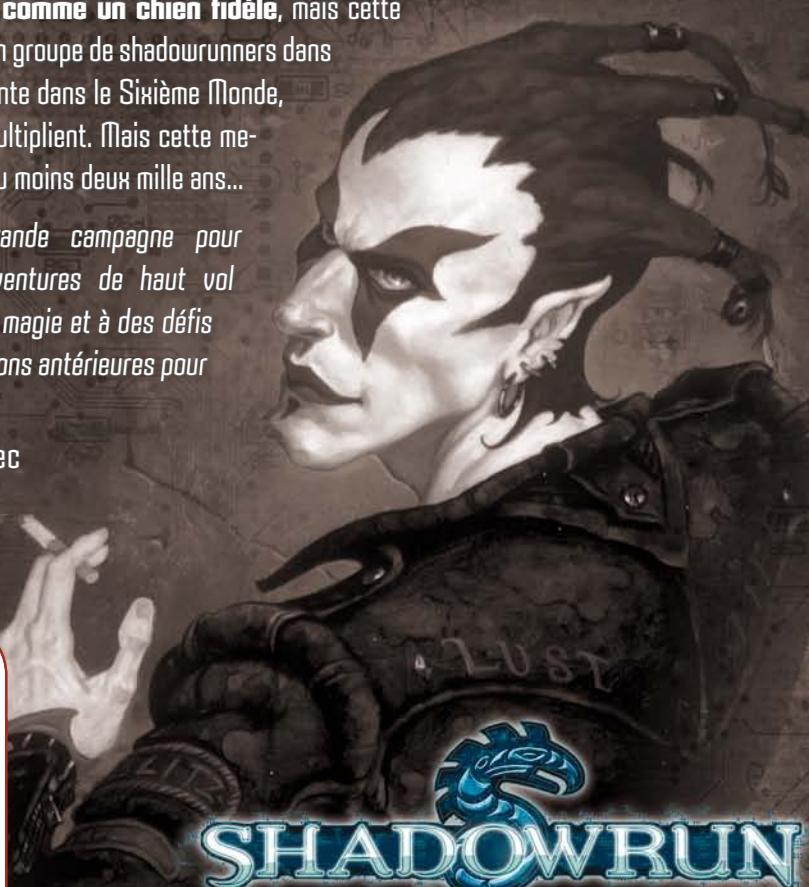
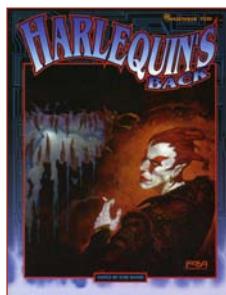
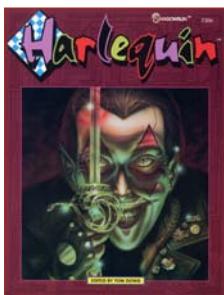
HARLEQUIN est une série de huit aventures pour **Shadowrun**, conçues pour être jouées dans le cadre d'une campagne se déroulant en **2050**. Au fil de ces scénarios, les joueurs découvrent peu à peu le fin mot d'une très vaste et complexe histoire de vengeance.

– On dit que les ennuis suivent Harlequin comme un chien fidèle, mais cette fois-ci, c'est lui qui prend les devants et entraîne un groupe de shadowrunners dans son cauchemar éveillé. Le niveau de magie augmente dans le Sixième Monde, et plus cette marée monte, plus les dangers se multiplient. Mais cette menace-là n'était pas censée poser problème avant au moins deux mille ans...

LE RETOUR D'HARLEQUIN est une grande campagne pour **Shadowrun** se déroulant en **2055**. Ces aventures de haut vol confrontent le meneur de jeu et les joueurs à une magie et à des défis dont l'échelle dépasse celle de toutes les publications antérieures pour **Shadowrun**.

Cet ouvrage est entièrement compatible avec la **Quatrième édition** et l'**édition 20^e anniversaire** de **Shadowrun**.

Pour fêter les 20 ans du jeu, la gamme **Shadowrun Vintage** vous propose des compilations de suppléments mythiques et inédits en français. Le premier volume de cette gamme contient les 2 ouvrages suivants :



SHADOWRUN

Copyright © 1990-2009 WizKids Inc. Tous droits réservés. Shadowrun, la matrice et WK Games sont des marques déposées et/ou des marques de fabrique de WizKids, Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Catalyst Game Labs et le logo Catalyst Game Labs sont des marques déposées d'InMediaRes Productions, LLC. Sous licence Black Book Éditions.



ISBN : 978-2-915847-63-5



BBESRV01

Prix : 38 euros



CATALYST
game labs

BLACKBOOK
EDITIONS

TABLE DES MATIÈRES

UN MOT DU DÉVELOPPEUR	4	Les bonnes sœurs	91	Le prix de la paix	152
Pourquoi cette sortie ?	4	À plus, mec	92	La dernière bataille de Leroy	154
Un projet de fans	4	Les rues de Columbia	93		
Et demain ?	4				
PROLOGUE – DUEL À L'AUBE	5				
	En attendant l'appel	96	POUR UNE POIGNÉE DE KARMA	158	
	Guitare acoustique	96	Dans l'Ouest sauvage	158	
INTRODUCTION	7	Un tour à la montagne	98	Valley Hope	164
Remarques pour le meneur de jeu	7	Bienvenue à Althain	101	Dans la vallée	168
Les tests de réussite	7	Sanctuaire	102	Premier jour	171
Comment utiliser cet ouvrage ?	7	Face à face	102	Deuxième jour	173
Synopsis	8	Retour au bercail	103	Ombres portées	176
	Plier boutique	107	Bergamot	176	
CORPS	10	Épilogue	111	Celia	176
Mise en place	10	Attribuer le Karma	111	Dred Francis	176
Marché conclu	12		111	Sy Vants	177
Après vous	13		111	Trey	177
Hacker Sylvan	15	INVESTIGATIONS GÉNÉRALES	111	Desperados	177
Liquidation	19	Sylvan Information Systems	112	Cowpunks	178
Haine	19	Les Young Elven Technologists (YET)	112		
Le raid	22	L'association Para-Nobilis (APN)	112		
Du gâteau	28	Ehran le Scribe	113	PAR L'ÉPÉE	179
		Harlequin	113	À la Fontaine	182
PASSÉ	28		113	Le chevalier félon	184
Plus dure sera la chute	30	HARLEQUIN - APPENDICE	113	Le printemps dans les griffes de l'hiver	185
Tir aux pigeons	32	Mener Harlequin	114	L'île aux Pommes	187
Bienvenue, meine Freunde !	34	La toile de fond	114	Le château des Vierges	190
Le dernier rempart	35	Interpréter Ehran et Harlequin	114	La Dame du Lac	195
Grimoire, mon beau grimoire	38	Columbia, Missouri (UCAS)	115		
AMOUR	43	Se rendre à Columbia	115	LE RÊVE IMPOSSIBLE	196
Que la fête commence !	43	Autorités	115	Le village	198
Courir les Ombres	47	Se déplacer	115	La Tour	202
Craquer le code	51	Médias et divertissement	115	Le Labyrinthe	205
Pirater Dassurn	52	Endroits intéressants	115		
Tirs croisés	54	Les Ombres de la ville	115	L'OISEAU-CHANTEUR	209
Investigations	55		115	Le Pont, deuxième partie	210
Une promenade de santé	57	LES VOIX DU PASSÉ	117		
RIPOSTE	57	Remarques pour le meneur de jeu	119	LE BAL MASQUÉ	212
Au bord des eaux bleues	61	Comment utiliser cet ouvrage ?	119	Le manoir	215
Le doc est dans la place	65		119	Dans le dédale	216
Le combat pour la liberté	66	INTRODUCTION	119	Les masques	217
Ombres portées	70	Background de la campagne	120	La séance de spiritisme	221
Armés et prêts à partir	74	Préparer l'aventure	120	Assignés à résidence	223
ESPRIT	74	Synopsis de l'intrigue	120	Au cœur de la machine	224
La route de Fonte do Sul	77	Mener Harlequin	121		
Retour à la nature	79	Règles et restrictions	122	LE PONT, TROISIÈME PARTIE	227
L'approche finale	82	Choix des personnages joueurs	124		
FUTUR	85	Gérer la mort de personnages joueurs	124	RAMASSER LES MORCEAUX	228
En route pour le Missouri	85	Éléments de l'histoire	124	De retour de l'au-delà	228
L'appart de Downtown	87		124	Antivirus	228
Les techos	88	PRÉSAGES	128	Attribuer le Karma	229
T'appelles ça une soirée ?	89	Dans le désert	128	Que s'est-il vraiment passé ?	229
Salut la compagnie	90	Le Pont, première partie	132		
		SÉQUELLES	126	OMBRES PORTÉES DE LA CAMPAGNE	230
		Terres perdues	137	Harlequin	230
		L'Enclave	137	Jane « Frosty » Foster	230
		Leroy	142	Thayla	231
		La délégation	146	Darke	232

CRÉDITS : HARLEQUIN & LE RETOUR D'HARLEQUIN

CONCEPT, DÉVELOPPEMENT ET PERSONNES À BLÂMER

Harlequin : Tom Dowd et Sam Lewis

Le retour d'Harlequin : Tom Dowd

RÉDACTION

Harlequin

Corps : Ken St. Andre

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

Le retour d'Harlequin

Séquelles : Nigel D. Findley

Pour une poignée de karma : Paul R. Hume

Par l'épée : Carl Sargent

Le rêve impossible : Mike Nystul

Le bal masqué : Steve Kenson

Matériel supplémentaire : Tom Dowd

DÉVELOPPEMENT

Harlequin : Tom Dowd

Le retour d'Harlequin : Rob Cruz, Tom Dowd, Nigel Findley, Paul Hume, Steve Kenson, Mike Mulvihill, Mike Nystul, Diane Piron-Gelman, Lou Prosperi, Carl Sargent, Sharon Turner Mulvihill

CORRECTIONS

Harlequin

Direction : Donna Ippolito

Assistante : Sharon Turner Mulvihill

Le retour d'Harlequin

Direction : Donna Ippolito

Assistante : Sharon Turner Mulvihill

Associés : Rob Cruz, Diane Piron-Gelman

ÉQUIPE DE PRODUCTION

Harlequin

Direction artistique : Dana Knutson

Illustration de couverture : Todd Hamilton

Design de couverture : Mike Nielsen

Illustrations : Joel Biske, Jeff Laubenstein, Jim Nelson, Tim Bradstreet, Terry Pavlet, Larry MacDougall, Earl Geier

Maquette : Tara Gallagher

Le retour d'Harlequin

Direction artistique : Jim Nelson

Illustration de couverture : Brom

Design de couverture : Mike Nielsen

Illustrations : Earl Geier, Steve Bryant, Darrel Midgette, Jeff Laubenstein, Paul Daly, Larry MacDougall

Cartes & plans : Aldo Pinkster

Maquette : Steve Bryant

ÉDITION FRANÇAISE

Un tas de gens !

DIRECTEUR DE LA PUBLICATION

David Burckle

DÉVELOPPEMENT

Projet original Harlequin VF : Thomas « Rolapin » Zuliani

Projet original Le Retour d'Harlequin VF : Rémy Kessler

Développeur de la gamme Shadowrun française : Anthony Bruno

Le collectif Ombres Portées

TRADUCTION

Anthony Bruno, basé partiellement sur certaines des traductions de :

Harlequin : Jérémie Bouillon, Julien Fauré, Nicolas Flagey, Olivier Lachaume, « Lhuvho », Sébastien « Batsou » Macaire, Stéphane « Morphée » Pernaton, « Rand00m / Skydancer », Fabrice Rodet, Thomas Zuliani

Le Retour d'Harlequin : Nicolas Flagey, Rémy Kessler, Sébastien Macaire, Thomas Moreau, avec « Angélus », « Suvlo », « Dark Eden », Clément « AnotherJack » Rieu, « Wizzbizz », Thomas Zuliani
En espérant n'avoir oublié personne, et désolé pour ceux dont on n'avait que les pseudos !

CORRECTIONS ET RELECTURES

Ghislain Bonnotte, Damien Coltice, Sylvain Devarieux, Romano Garnier, Thomas Moreau

CONVERSION DES RÈGLES EN QUATRIÈME ÉDITION

Christophe Puaud

MAQUETTE

Romano Garnier

Titres originaux : *Harlequin* et *Harlequin's Back*.

Copyright© 1990-2009 WizKids Inc.

Tous droits réservés :

Shadowrun, Harlequin, Harlequin's Back, la Matrice et WK Games sont des marques déposées et / ou des marques de fabrique de WizKids, Inc. aux États-Unis et / ou dans d'autres pays. Aucune partie de cet ouvrage ne peut être reproduite, placée dans un système de partage de données, ou transmise sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite préalable du propriétaire du Copyright, ni être mise en circulation sous une autre forme que celle sous laquelle elle a été publiée.

Photocopie des aides de jeu autorisée pour usage personnel uniquement.

Version américaine publiée par Catalyst Game Labs, un label de InMedia Res Productions LLC, Lake Stevens, Washington, USA.

Tous droits réservés. Marque utilisée par Black Book Editions sous licence de InMediaRes Productions, LLC.

Version française 1.02 (mai 2011) sur la base des versions originales américaines (1990 et 1994), avec corrections additionnelles.

En application de la loi du 11 mars 1957, il est interdit de reproduire intégralement ou partiellement le présent ouvrage sans l'autorisation de l'éditeur ou du centre français d'exploitation du droit de copie. Acheté d'imprimer en août 2009 par Grafo. Édité par Black Book Éditions. Dépot légal : septembre 2009.

ISBN : 978-2-915847-63-5

<http://www.shadowrun.fr>

(portail communautaire Shadowrun)

<http://www.black-book-editions.fr>

(site de l'éditeur)

<http://www.shadowforums.com/forums>

(principal forum francophone)

ÉGALEMENT DANS LA COLLECTION SHADOWRUN, QUATRIÈME ÉDITION

Shadowrun, 4e édition (SR4)

Livre de règles de base.

Écran du meneur de jeu (EMJ)

Écran avec livret de contacts et d'aventures.

En pleine course (EpC)

Aventure introductory pour débutants et vétérans.

L'Europe des Ombres (EdO)

Supplément géographique.

Capitales des Ombres (CdO)

Supplément géographique.

La Magie des Ombres (MdO)

Règles avancées pour la magie.

Émergence

Supplément de background et campagne.

Augmentations

Règles avancées sur le cyberware, le bioware, la nanotech, la génértech et plus encore.

SOX

Supplément géographique et campagne.

Enclaves corporatistes (Ec)

Supplément géographique.

Arsenal

Règles avancées et équipements, armes et véhicules supplémentaires.

Unwired

Règles avancées pour la Matrice, les technomanciens et les IA.

Le Guide du runner (Gdr)

Règles avancées sur les personnages joueurs et non-joueurs

Shadowrun, 4e édition 20e anniversaire (SR4A)

Nouvelle édition spéciale du livre de règles de base, en couleur

À paraître

Cartels fantômes (CF)

Supplément de background et campagne.

Cités sauvages (CS)

Supplément géographique.

UN MOT DU DÉVELOPPEUR

20 ans.

Cela fait à peine moins de 20 ans que la première des deux campagnes mythiques que vous tenez entre les mains est sortie dans la langue de Shakespeare, sans jamais avoir connu celle de Molière.

20 ans également que *Shadowrun* a vu le jour de l'autre côté de l'Atlantique, et qu'il a très vite été traduit en français (à l'époque, c'était Hexagonal, si mes souvenirs sont bons, et je devais encore avoir mes dents de lait).

C'est en regardant dans le rétro les vingt années écoulées qu'on réalise le chemin parcouru. FASA, FanPro, Catalyst Game Labs pour la VO. Hexagonal, Descartes, Black Book Éditions pour la VF. D'innombrables ouvrages, et tellement d'auteurs, de traducteurs, de playtesteurs et d'artistes.

En cette année 2009, la publication d'*Harlequin* et du *Retour d'Harlequin*, c'est un peu un moyen de boucler la boucle : revenir aux sources, avec la sortie pour le 20^e anniversaire du jeu de la toute dernière mouture du livre de règles de *Shadowrun*, la plus aboutie à ce jour.

Et d'ouvrir une nouvelle page.

POURQUOI CETTE SORTIE ?

Rendre hommage à l'elfe le plus célèbre de l'univers du jeu nous semblait le meilleur moyen de fêter les 20 ans de la gamme. Surtout avec ce qui s'approche à l'horizon dans l'univers de *Shadowrun*... Mais n'en révélons pas trop !

La question s'est posée : doit-on sortir ces ouvrages dans leur format original, individuellement, ou les compiler ? La réponse était évidente : plus grand monde ne joue à *Shadowrun* avec les règles des précédentes éditions. Publier ces suppléments « vintage » dans leur forme originale aurait été une erreur. Vous vous seriez retrouvés avec une campagne de Première édition (*Harlequin*) et une autre de Deuxième édition (*Le Retour d'Harlequin*). Et même si certains nostalgiques auraient sans doute apprécié de ressortir leurs vieux livres de base poussiéreux pour retrouver Tom Dowd, Nigel Findley et Jeff Laubenstein, l'objectif est que vous jouiez ces fichues campagnes, pas que vous passiez des heures à les convertir pour vos groupes.

Nous avons donc séduit (ou fait chanter ?) notre ami Christophe « Archaos » Puaud, grand ancien de la scène *Shadowrun* et playteur émérite devant l'éternel, pour qu'il nous aide à convertir les règles de ces ouvrages en les rendant jouables en Quatrième édition.

Effectivement, certains aspects de l'univers ont changé, surtout en ce qui concerne la Matrice, mais nous avons fait le nécessaire pour que vous puissiez jouer à votre guise à la mode SR4 / SR4A (avec Matrice sans-fil, RA et commlinks) ou « rétro » (avec vos vieux decks, la réalité virtuelle digne des années 80, et en vous donnant du mal pour trouver un vrai jackpoint !).

Et puis quitte à sortir ces bouquins, autant le faire sous un format économique (deux livres en un !), pour vous comme pour nous, car disons-le : la décision de publier ces ouvrages inédits en français et depuis longtemps introuvable en anglais est un pari que fait Black Book

Éditions. L'objectif est avant tout de remercier les fans du jeu, mais aussi de permettre à ses nouveaux adeptes de découvrir les « grands classiques » de l'univers, malheureusement boudés par les précédents éditeurs français.

UN PROJET DE FANS

Il n'est pas possible de parler d'*Harlequin* et du *Retour d'Harlequin* sans mentionner les projets amateurs des fans qui avaient il y a quelques années redonné une nouvelle jeunesse à cet elfe peinturluré. En vérité, le présent ouvrage n'aurait sans doute pas vu le jour si nous n'avions pas perçu la motivation et l'envie qui existait de faire revivre ces campagnes, et de les offrir enfin au public francophone.

Il y a plusieurs années, un groupe de fans s'est rassemblé autour de Thomas « Rolapin » Zuliani pour sortir une version électronique amateur d'*Harlequin*. Pour tout vous dire, c'est sur ce projet-là que j'avais fait mes premières (modestes) armes de traducteur, ce qui me permet d'apprécier encore plus le chemin parcouru.

Même si la présente traduction a été profondément retravaillée, vous retrouverez une partie de la flamme qui avait inspiré le groupe. Certains savent que suite au succès du premier projet amateur sur *Harlequin*, une initiative similaire avait été lancée par Rémy Kessler pour *Le Retour d'Harlequin*, sans avoir vu le jour.

Les gars, c'est en pensant à vous qu'on a préparé cette compilation. Merci – et évidemment, vous êtes tous (on l'espère) crédités dans cet ouvrage.

ET DEMAIN ?

Avec 20 ans de *Shadowrun* derrière nous, il est temps de se tourner vers le futur. Les nouveautés vont être de deux ordres :

Tout d'abord, nous poursuivrons la traduction des publications de la *Quatrième édition de Shadowrun*, en les agrémentant aussi souvent que possible de chapitres originaux sur le background européen en général et français en particulier. *Cartels fantômes* devrait vous réservé de bonnes surprises de ce point de vue là.

Ensuite, en parallèle, nous comptions poursuivre ce que nous avons commencé avec cette compilation : revisiter les grands classiques « vintage » de *Shadowrun*, appréciés des connaisseurs de la VO mais inédits en français. D'autres volumes suivront au cours du 20^e anniversaire du jeu, qui courra de l'automne 2009 à... l'Éveil (évidemment !). Attendez-vous à retrouver ou à découvrir d'anciens esprits malfaits (à six pattes) et dieux (numériques) que vous croyiez oubliés...

En attendant, plongez-vous dans ces campagnes, retrouvez les émotions de l'époque où vous les aviez menées, ou bien lisez-les pour la première fois, et faites connaissance avec le « patrimoine historique » du jeu exceptionnellement riche qu'est *Shadowrun* !

*Anthony Bruno
Juillet 2009*

Harlequin

PROLOGUE – DUEL À L'AUBE

Émile,

Je t'écris ce soir, pressé par le besoin de t'informer des événements incroyables qui ont eu lieu aujourd'hui. Comme tu le sais, j'occupe actuellement un poste au sein de la maison de Monsieur E.. Ce noble très instruit et cultivé dispose d'une influence considérable parmi les plus illustres citoyens de cette belle ville.

Ces derniers mois ont été les plus agréables de ma vie. Jusqu'à maintenant, je n'avais jamais eu l'occasion de collaborer si étroitement avec un esprit si brillant et je n'avais jamais été traité avec autant de respect dans une maison. Comme je te l'ai dit, j'ai cru un temps me trouver au paradis.

Cependant, il y a quelques semaines, peu avant la grande fête et immédiatement après ma dernière lettre, une série d'événements étranges se sont produits ; pour finalement culminer avec ce que je mentionne plus haut.

Le premier signe du malheur fut la disparition d'un manuscrit enluminé que Monsieur avait prêté à l'une de ses connaissances, un certain Monsieur R. de l'université. D'après ce que j'ai pu apprendre, ce manuscrit disparut de la bibliothèque de Monsieur R. dans des circonstances des plus étranges. Plus étrange encore fut la dague de facture très particulière que Monsieur R. retrouva à la place du manuscrit. Il la donna à Monsieur, en espérant que celui-ci serait en mesure d'établir un rapport entre le vol et ce poignard. Et bien que je ne sache pas s'il y parvint, 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 divers, d'une façon que l'on ne pourrait qualifier que de farfelue, et qui culmina avec un petit scandale à la cour qui ne fit pas que salir le nom de Monsieur, mais entraîna également la rupture de sa relation avec Mlle M., une jeune dame dont il était profondément épris.

Il se trouve qu'hier soir je me trouvais seul à la maison avec quelques bonnes et Monsieur. Le reste des serviteurs avaient été envoyés remplir diverses missions et courses. Comme la journée avait été extraordinairement calme, j'étais encore debout, plus tard qu'à mon habitude, et lisais un livre de la bibliothèque. Monsieur E. dut remarquer la lumière de ma chambre, car il vint frapper à ma porte. En ouvrant, je le trouvai face à moi 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 saisit sans ménagement par les épaules. « André, » me dit-il, « à l'aube, je mettrai fin à tout cela, et j'aurai besoin de vous à mes côtés. Le temps est venu d'affronter ce fou. » Comme tu peux te l'imaginer, j'étais sidéré, car ces mots ne pouvaient signifier qu'une seule chose : il voulait se battre en duel et m'avait désigné comme son témoin.

Bien que je m'estime encore loin d'être un vieillard, la vigueur de la jeunesse m'a quittée depuis longtemps. Attendre de moi que je

remplisse ce rôle me sembla pure folie. Surpris, je m'en ouvris franchement à Monsieur. Il se contenta de sourire 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, « seule votre présence est exigée. »

De nouveau, il me pressa les épaules comme si nous étions de vieux amis, puis se tourna et disparut dans le couloir en retournant vers ses quartiers. J'en restai abasourdi et l'observai jusqu'à ce que les portes se referment sur lui. Il semblait plus heureux qu'il ne l'avait été depuis des semaines.

Les convenances veulent que je t'épargne la peur qui s'empara de moi cette nuit-là. Mais quand les premières lueurs du jour pointèrent, j'étais résolu. Monsieur me voulait à ses côtés, et je ne le décevrais pas.

Je le trouvais dans son cabinet de travail, où il aiguisait soigneusement son épée 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 pour qu'elles restent tranchantes comme un rasoir ; je dois dire que cette lame est l'une des plus meurtrières que j'aie jamais vue). Comme j'entrai, il termina son travail, rangea la lame dans son fourreau et me la lança. Il portait une simple tunique blanche, un pantalon noir et des bottes. Par-dessus, il avait enfilé un lourd manteau d'un tissu qu'il avait rapporté de Perse, aux dires d'une des couturières de la maison. Dans ses yeux brûlait un feu qui, il faut l'avouer, m'angoissa.

« André, » dit-il, « allons-y. »

Je le suivis hors de la maison, mais au lieu d'emprunter la calèche comme je l'avais supposé, nous partîmes à pied. Nous marchâmes vers le sud sur une courte distance, mais je n'arrivais toujours pas à me faire une idée de l'endroit où nous nous rendions. Finalement, nous débouchâmes sur une rivière et plus exactement près de l'un de ces nouveaux ponts en maçonnerie qui l'enjambait.

Au milieu de celui-ci, Monsieur s'arrêta et déclara que nous étions arrivés. À ces mots, la crainte que je croyais avoir vaincue s'empara à nouveau de moi. Monsieur ne souhaitait pas uniquement se battre en duel ce matin : il avait choisi un lieu aussi passant que la grand-place ! Il est vrai que nous ne risquions pas d'être découverts avant que la ville ne s'éveille, mais même dans l'obscurité, il n'était pas rare que des voyageurs traversent le pont. Sans même parler du risque qu'une patrouille de la garde vienne à passer.

Qu'importe. Je déglutis et plantai mes ongles dans mes paumes en serrant fort les poings. Mon maître avait besoin de moi et je me tiendrais à ses côtés.

Bientôt, j'aperçus deux silhouettes qui approchaient du pont depuis l'autre rive. En tête venait un homme grand, vigoureux, marchant du pas décidé et avec l'air déterminé d'un soldat entraîné. Ma peur refit surface, mais la vue du second homme la fit disparaître. Alors qu'ils

s'approchaient, le deuxième homme accéléra le pas et bondit presque à l'extrémité du pont. Il s'y arrêta, s'inclina très bas, et se tourna vers son compagnon. Je jetai un regard à Monsieur et vis un air dur dans ses yeux, même si je pouvais noter au coin de sa bouche une expression malicieuse. Je me retournai pour regarder de l'autre côté du pont et Monsieur me surprit en posant la main sur mon épaule. « Quoi qu'il arrive, André, n'intervenez pas. Le temps des pions est passé. Il n'y a plus que lui et moi, à nouveau. »

J'étais perplexe face à ce discours, mais avant que je ne puisse poser la moindre question les nouveaux arrivants commencèrent à avancer vers nous. Le plus grand resta en arrière, tandis que le plus petit s'avancait, les mains enfoncées dans les poches de son long manteau. Comme il approchait, je pus le distinguer plus clairement.

De taille moyenne, c'est-à-dire un peu plus grand que moi, il avait un air décontracté, le cheveu en bataille et le vêtement crasseux. Je faillis le prendre pour un manant, jusqu'à ce qu'il m'apparaisse que ce n'étaient pas les ombres qui donnaient à son visage ce dessin particulier.

Certes, il était assez convenablement poudré, Émile, mais sur le fard, des dessins grotesques tentaient de singer le personnage d'une pièce d'un petit théâtre ambulant que j'avais vu au printemps dernier. Je n'avais encore jamais croisé plus étrange personnage.

Quand l'homme fardé nous eut rejoint, Monsieur ôta ses gants et lui adressa la parole. « Mon vieil ami, » dit-il, « à nouveau nous nous retrouvons en désaccord ? Mais pourquoi ? Qu'ai-je fait pour mériter ce traitement de la part de quelqu'un que... »

Alors que mon maître s'exprimait, je voyais le visage de l'étranger s'assombrir, avant qu'il ne libère sa dextre d'un geste brusque pour la secouer violemment face à lui. Il jeta ses deux bras en l'air et s'adressa à voix haute à Monsieur, dans une langue inconnue. Émile, je ne prétends pas être savant, mais j'ai plaisir à croire que je suis versé dans les langues, même si je ne puis les parler. Tu dois me croire. Cet homme parlait à mon maître dans une langue mystérieuse et incompréhensible et Monsieur le comprenait.

Il alla même jusqu'à lui répondre dans la même langue ! Quand le nouveau venu l'interrompit, je vis le visage de Monsieur se durcir un instant. Je ne pus saisir ce qu'il disait, mais le ton était celui qu'il utilisait d'habitude à l'égard des personnes qui l'avaient déçu. L'étranger réagit avec un grand éclat de rire ! Je n'ai encore jamais observé d'éruption de gaieté si soudaine et si inattendue. Il répondit alors à Monsieur avec l'intonation d'un maître d'école qui se moque d'un enfant oisif. Les yeux de mon maître se plissèrent, et je pus percevoir de la tension à la façon dont il serrait les mâchoires. Il était évident qu'il était profondément humilié qu'on eût osé lui adresser la parole de la sorte.

Enfin, il sembla que cette comédie avait assez duré, et Monsieur lui répondit sur un ton fort et rude, secouant la main droite avec des gestes précis et tranchants. L'étranger sourit, hocha la tête et se retourna vivement, faisant tournoyer son manteau. Alors qu'il franchissait les quelques pas qui le séparaient de son témoin, mon maître se tourna vers moi. « Pourquoi devrais-je permettre à ce fou de me provoquer ainsi ? » Je dois dire ici qu'il employa à la place de « fou » un mot que je ne compris pas, mais son visage et le ton qu'il employait exprimaient clairement ce qu'il avait en tête.

Je voulus répondre, mais il leva impétueusement la main. « Simple question rhétorique, André. Je n'attendais pas de réponse de votre part. Mon épée, je vous prie. » Il fit un pas pour se tenir à mon côté et tendit la main droite. Tenant l'arme dans son fourreau à plat devant moi, je posai la poignée dans sa main. Il la dégagée lentement en faisant moirer le fil au soleil levant. De l'autre côté du pont, l'étranger tira lui aussi son arme d'un mouvement fluide qui montrait son expérience en la matière et la fit siffler une fois dans l'air avant de faire un pas en avant.

Monsieur dégaina son épée de son fourreau et la tint dressée face à lui. Sans se retourner, il me parla doucement afin que son adversaire ne l'entende pas. « André, si je tombe ici, je vous demande de brûler le petit coffre noir qui se trouve sous mon lit. Et ne l'ouvrez pas. »

Quand je le lui eus promis, il s'avança vers son ennemi.

Ce que je vis alors, Émile, les mots ne peuvent le décrire. En vérité je me demande encore si je n'ai pas été pris de quelque hallucination. Là, alors que le soleil se levait par-delà la crête des collines à l'est. Là, visibles de tous. Là, devant Dieu et le monde, Monsieur et son ennemi se battirent en duel.

Et quel combat, Émile ! Si seulement tu l'avais vu. Je ne peux pas prétendre avoir assisté à beaucoup de duels, ni même avoir vu de nombreuses passes d'armes, mais ce qui se passa ce matin fut exceptionnel.

Il ne fait pas l'ombre d'un doute que Monsieur et son adversaire sont les deux meilleurs escrimeurs que la terre ait jamais porté. Ils sont meilleurs que la garde royale, meilleurs que ces duellistes qui se donnent en spectacle dans les rues et je me risque même à l'affirmer suite à tes propres descriptions, meilleurs encore que ce gentilhomme de Vérone que tu admires tant.

Pendant ce qui sembla durer des heures, mon maître et son ennemi s'affrontèrent, et l'art du duel tel que nous le connaissons laissa bientôt place à des styles et des techniques que je ne puis décrire avec des mots. Des personnes du commun diraient qu'ils se battaient comme des ruffians, mais l'art était dans chacun de leurs gestes.

Émile, il est évident qu'ils se connaissaient bien l'un l'autre, et qu'ils ne s'affrontaient pas pour la première fois. Pendant le duel, ils plaisantaient, ou du moins je le crois, dans ces langues qui me sont inconnues. Une fois, deux peut-être, je crus reconnaître un mot, mais c'est tout. Plus le combat avançait, plus la joie illuminait leurs visages. J'étais tellement envoûté par ce spectacle qu'il fallut quelques instants à mon pauvre esprit pour comprendre qu'il était terminé.

L'ennemi de Monsieur fondit sur celui-ci avec un enchaînement rapide comme l'éclair, mais Monsieur parvint à repousser ses assauts, sans perdre plus de quelques mètres de terrain. Alors, vif comme l'éclair, il baissa sa garde et fit un mouvement coulé vers la gauche. L'étranger para avec force et comprit son erreur quand Monsieur déplaça son poids, passa sous sa garde et porta un coup vers le haut.

Il me sembla tout d'abord que rien ne s'était produit. Mais le sang s'échappant du visage de l'ennemi de Monsieur indiquait le contraire. Monsieur avait proprement tranché l'oreille de l'étranger, non sans en emporter quelques cheveux.

Monsieur retira immédiatement son épée, la tenant droit devant lui. Son adversaire, comme assourdi, lâcha son épée et se palpa la tête à l'endroit où s'était trouvée son oreille. Je jetai un regard à Monsieur et vis une expression étrange traverser son visage, comme s'il regrettait ce qu'il avait fait. Son ennemi garda sa main sur sa blessure, et prononça calmement quelques mots dans cette langue étrangère, avant de se retourner et de partir. Son second le suivit.

J'étais débordé de joie, Émile. Monsieur s'était révélé le meilleur et je pressentais que les problèmes des dernières semaines étaient sur le point de se terminer. Je me tournai vers lui pour le féliciter, mais les mots se figèrent sur mes lèvres. Sur son visage se lisait une affliction inattendue, Émile. Il observa sans bouger son adversaire, jusqu'à ce qu'il disparaisse. Enfin, il se détendit et baissa sa lame. Immédiatement, je lui tendis le fourreau, et il y rangea la lame sans la nettoyer.

J'avais presque peur de prendre la parole, mais je lui demandai enfin si tout était terminé. Il ne me regarda pas, et continua de fixer la route au loin.

« Terminé ? » répondit-il enfin. « Non, dans mon empressement, je l'ai mutilé. Et maintenant, cela ne sera jamais terminé. »

Harlequin est une campagne de jeu de rôle en plusieurs parties située dans le monde de *Shadowrun*. Nous sommes en 2050. Les avancées de la technologie sont éblouissantes, les humains sont capables de ne faire qu'un avec les ordinateurs et peuvent voyager à travers un univers d'informations qu'est la Matrice. Encore plus incroyable, la magie est de retour : elfes, nains, dragons, orks et trolls ont repris leur forme réelle. Les mégacorporations qui ont remplacé les superpuissances dominent la planète. Des individus parcourent ce monde comme un murmure dans la nuit : les shadowrunners. Personne ne connaît leur existence, mais personne d'autre n'est capable de réaliser les tâches secrètes pour lesquelles on les emploie.

et une compétence. Ces tests seront indiqués par le nom de la compétence et son attribut associé. Par exemple, un test de Course (3) signifie que vous devez demander un Test de Course + Force. Quelquefois, il est nécessaire de prendre en compte les résultats d'une Table de succès qui indique les niveaux d'informations acquis qui correspondent aux succès que vos joueurs ont obtenu. 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.

INTRODUCTION

REMARQUES POUR LE MENEUR DE JEU

Harlequin est une campagne, un supplément d'aventures que le meneur de jeu peut utiliser pour introduire une trame de fond dans une campagne existante de *Shadowrun*. Il n'est pas prévu que les huit scénarios proposés dans ce supplément soient joués les uns à la suite des autres. Le meneur de jeu peut par exemple faire jouer l'une des aventures de la campagne *Harlequin*, puis une autre aventure publiée de *Shadowrun*, puis une nouvelle aventure de *Harlequin*, et ainsi de suite... Les aventures doivent être intercalées ou jouées parallèlement à d'autres aventures qui n'ont pas de liens avec la trame de cette campagne.

Après avoir participé à une ou deux de ces aventures, les joueurs devraient commencer à soupçonner qu'il existe un lien (c'est après tout évident). Mais ce n'est pas avant l'aventure finale que vérités, demi-vérités et mensonges éhontés seront révélés. Le meneur de jeu trouvera des informations, notes et recommandations sur l'utilisation de cet ouvrage dans le chapitre *Mener Harlequin*.

Ces aventures sont construites sur le format d'un arbre décisionnel, ce qui signifie que les joueurs peuvent arriver aux mêmes rencontres via des parcours différents. Afin de faire tenir toutes les aventures dans ce livre, le format utilisé dans *Harlequin* est une version compilée des aventures classiques du monde de *Shadowrun*. De même, les aventures qui vous sont proposées peuvent vous sembler plus linéaires que d'habitude. Le meneur de jeu est invité à faire les ajustements nécessaires afin d'enrichir la trame, en y ajoutant de nouvelles scènes. Des idées pour mener les différentes scènes qui composent cette campagne sont incluses dans les sections individuelles de chaque aventure.

Pour jouer les aventures de *Harlequin*, le meneur de jeu doit se familiariser avec l'ensemble de ce livre et bien connaître les règles de *Shadowrun*. Il est aussi recommandé que le meneur de jeu puisse consulter le supplément sur la magie dans *Shadowrun, La Magie des Ombres*, car il décrit de nouveaux pouvoirs magiques et des aptitudes utilisées dans les aventures qui suivent. Un meneur de jeu qui ne possède pas *La Magie des Ombres* devra adapter les aventures qui font appel à ces pouvoirs et aptitudes.

Le contenu de ce livre est strictement réservé au meneur de jeu. Tous les éléments nécessaires pour jouer *Harlequin* sont inclus ici.

Harlequin est une campagne conçue pour une équipe de quatre à sept personnes joueurs. Le groupe devrait contenir des talents divers, dont un ou plusieurs magiciens. Un spécialiste de la Matrice n'est pas indispensable pour toutes les aventures, mais il est tout de même recommandé d'avoir un decker dans votre équipe.

LES TESTS DE RÉUSSITE

Au fil des aventures de la campagne, les joueurs seront amenés à effectuer un grand nombre de tests de réussite en utilisant un attribut

COMMENT UTILISER CET OUVRAGE ?

À l'exception des règles de base de *Shadowrun* et des règles de magie avancée de *La Magie des Ombres*, cet ouvrage contient tout ce qui est nécessaire pour faire jouer cette campagne. Il est recommandé que le meneur de jeu lise entièrement ce livre avant de commencer à jouer. Certains développements de la trame ne deviennent apparents que tard dans l'aventure, mais le meneur de jeu doit établir les bases de l'intrigue dès le début de l'aventure – et il ne peut le faire que s'il est tout à fait familier avec l'histoire globale.

Le meneur de jeu devrait aussi examiner les cartes, plans et diagrammes inclus dans ce livre. Vous remarquerez que certaines cartes sont légendées pour correspondre avec les descriptions fournies dans le texte.

Bien que ce livre s'efforce de couvrir tous les événements probables (et parfois improbables) susceptibles de se produire au cours des aventures, il est impossible de tout prévoir. Parfois, mieux vaut se laisser guider par les imprévus.

Harlequin est composé de huit aventures différentes, chacune écrite par un auteur différent. Une aventure contient un certain nombre de paragraphes qui présentent les scènes et événements auxquels les personnages joueurs seront probablement confrontés en jouant *Harlequin*.

Chaque section commence par une citation ou un court texte d'ambiance qui donne le ton du texte qui va suivre. Suit une courte *Introduction* à cette aventure, voire une synthèse du scénario proposé.

La plupart des scènes commencent par une section intitulée *Dites-le avec des mots*. Cette section est conçue pour être lue aux joueurs et décrit le lieu où se trouvent les personnages joueurs et ce qui leur arrive à ce moment-là. Le meneur de jeu devra parfois ajuster le texte aux circonstances spéciales ou aux actions des shadowrunners. **Les instructions spéciales destinées au meneur de jeu sont en caractères gras.**

Ensuite se trouve une section d'informations destinée au meneur de jeu et intitulée *L'envers du décor*. C'est là que se trouvent les détails de ce qui se passe dans la scène. S'il y a une carte destinée à être utilisée dans cette partie de l'aventure, elle se trouve dans cette section.

Les caractéristiques des personnages non joueurs sont également présentées dans cette section, si elles sont nécessaires au jeu. Le texte peut également faire référence aux caractéristiques de certains archétypes et contacts du livre de base de *Shadowrun, Quatrième édition (SR4)* et *Shadowrun, Quatrième édition, 20^e anniversaire (SR4A)* ou du supplément *Contacts et aventures* (disponible avec l'*Écran du meneur de jeu*). Le meneur de jeu peut également trouver dans cette section des suggestions sur la manière de gérer la scène.

Certaines aventures contiennent une section *Investigations*, qui détaille les informations que les personnages joueurs peuvent obtenir

par le biais de leurs contacts ou de la Matrice. *Harlequin* comporte également un chapitre *Investigations générales*, qui (comme son nom l'indique) comporte des informations destinées à être révélées à n'importe quel moment de la campagne, et qui ne sont pas associées à une aventure en particulier.

Certaines aventures contiennent également une section *Ombres portées*, qui offre des informations de jeu mais également des idées sur la manière d'interpréter les principaux personnages non joueurs de l'aventure.

Ramasser les morceaux présente des suggestions pour terminer l'aventure, enchaîner avec l'aventure suivante et distribuer les points de Karma.

Certaines sections s'appliquent à la campagne *Harlequin* toute entière. Ainsi, la section *Retour au berçail* joue le rôle d'une section *Rassembler les morceaux* pour la campagne toute entière.

La section *Investigations générales*, comme précisé plus haut, contient les informations utiles à toutes les aventures et qui peuvent être communiquées à n'importe quel moment de la campagne.

Mener Harlequin contient des notes sur la trame globale de la campagne, la trame de chaque aventure et des détails concernant Ehran le Scribe et Harlequin, les deux personnages principaux de la campagne *Harlequin*.

En fin d'ouvrage 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 se venger d'Ehran le Scribe, auteur titulaire du prix Pulitzer et sociologue de renom. Il ne s'agit pas d'une simple revanche, mais d'un rituel de destruction élaboré et hautement symbolique. Certains l'appellent le Grand jeu mais pour Harlequin, c'est une affaire sérieuse qui n'a rien d'un jeu.

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 accomplissant cette démonstration de force, l'attaquant prouve qu'il aurait pu détruire l'existence de son opposant s'il l'avait souhaité. La version du Grand jeu qu'Harlequin a choisi de jouer est appelée *chal'han che*. Ce rituel laisse le défenseur indemne, mais réduit son honneur et son prestige en miettes. Une version mortelle est connue sous le nom de *chal'han se* et se termine généralement par la mort du défenseur.

Tout le sel de ce rituel est que le défenseur ne sait pas à quelle version du jeu il est censé jouer.

Les règles du *chal'han* exigent que l'attaquant et le défenseur n'agissent que par intermédiaires, connus sous le terme de « pions », jusqu'au mouvement final. Ces pions doivent rester dans l'ignorance

Harlequin se déroule au début de la décennie 2050, vingt ans avant SR4. Notez bien que rien ne vous empêche cependant de transposer les événements de cette campagne dans les années 2070, si vous le souhaitez.

LA MATRICE 1.0

Dans les années 2050, la Matrice était plus rudimentaire. Pour coller à « l'époque » et à son « retard » technologique, les règles à utiliser dans cet ouvrage sont les mêmes que celles de SR4A, avec deux limitations : la RA n'existe pas (la RV est donc le seul mode disponible, et on y accède à l'aide d'un datajack, indispensable), et la connectivité sans fil est limitée, voire inexistante (il faut donc se brancher sur un port d'entrée / sortie physique à la Matrice, comme une station de travail ou un terminal quelconque, pour pouvoir accéder au système matriciel).

Voici un guide qui devrait vous permettre de vous repérer dans la topologie matricielle old-school des années 50. Vous pouvez vous y référer à chaque fois que vous utilisez un système matriciel dans cet ouvrage.

E / S (port d'entrée / sortie), NA (nœud d'accès) : port de connexion physique et nœud d'accès dans la Matrice ; passage obligé pour entrer dans un système.

USP (unité sous-processeur), UST (unité de sous-traitement), UC (unité centrale) : centres névralgiques du système.

NE (nœud esclave) : nœud correspondant à un matériel (caméra, drone filaire...). Se trouver dans ce nœud avec des droits utilisateur permet d'utiliser le système (consulter le flux d'une caméra, par exemple) ; parfois, posséder un compte de sécurité est nécessaire pour certaines actions (diriger la caméra par exemple).

USD (unité de stockage de données) : nœud de données, dédié au stockage d'informations (texte, tridéo, son, etc...).

Commlinks vs cyberdecks & créditubes

En 2050, les commlinks, la RA, les PAN, les marqueurs RFID et la connectivité sans fil n'existent pas encore. Les hackers s'appellent des *deckers* et accèdent à la Matrice (exclusivement en RV) par l'intermédiaire d'un *cyberdeck*, une console de la taille d'un clavier reliée par un câble en fibre optique d'une part à un point d'entrée / sortie matriciel, et d'autre part au cerveau du decker grâce par le biais d'un datajack.

Pour le commun des mortels, les fonctions remplies par un commlink dans les années 2070 sont assurées dans les années 2050 par des *créditubes* (de forme semblable aux créditubes certifiés de 2072, avec les mêmes informations que celles que l'on trouverait sur un commlink) ou des *ordinateurs personnels* (de poignet,

portable, de bureau, etc.) et des *puces de données* (beaucoup plus répandues qu'en 2072).

Pour les besoins de la conversion, traitez comme des commlinks les cyberdecks (pour l'aspect piratage informatique) et les créditubes (pour l'aspect papiers d'identité / transactions financières).

Conversion optionnelle : un monde sans fil

Si vous souhaitez jouer « à la mode SR4 » en rétablissant la connectivité sans-fil omniprésente, rien de plus simple : supprimez les NA, attribuez au système un indice de Signal (compris entre 3 et 6, en fonction de la difficulté souhaitée), et ajoutez le programme résident Analyse (Indice 1 à 3) s'il n'y était pas déjà.

Gardez cependant à l'esprit que ces systèmes ont été conçus à une époque où n'envisageait pas que la Matri ce puisse se passer de câbles et de fils, et qu'il était nécessaire de s'infiltrer physiquement jusqu'à un port d'entrée / sortie avant de pouvoir pirater un système. Permettre à un joueur d'accéder à distance au système informatique risque de simplifier grandement le run, voire de supprimer l'intérêt d'une intrusion physique.

ÉQUIPEMENT

Armes, armures et accessoires : pour préserver le côté « historique » de cette campagne, les noms des armes et des équipements de l'époque ont été conservés : vous allez pouvoir vous servir d'un vénérable pistolet lourd Ares Predator I ou d'une bonne vieille mitrailleuse légère Ingram Valiant. Dans tous les cas, des équivalents SR4A sont indiqués entre parenthèses pour vous permettre de disposer de caractéristiques.

Véhicules et drones : même chose que pour les armes : vous verrez des Eurocar Westwind 2000 et des Yamaha Rapier, mais vous disposerez des caractéristiques équivalentes SR4A des modèles qui vont sont familiers.

Implants : les noms des implants n'ont pas vraiment changé, mais si vous voulez jouer dans les règles de l'art, n'oubliez pas que la nanotech, la génértech et les implants les plus modernes n'existent pas en 2050 – ou sont du moins extrêmement rares.

Decking & rigging : les règles et la pratique du « decking » (l'ancien nom du hacking) et du rigging ont évolué, mais cela n'a pas d'incidence sur cette campagne. Considérez simplement les commlinks comme des cyberdecks (pour les deckers) et remplacez les commlinks des autres joueurs par des créditubes et des ordinateurs de poignet ou portables.



de leur participation au Grand jeu. Les personnages joueurs seront les pions d'Harlequin.

Les runners pourront faire le lien entre les aventures en s'apercevant que chaque objet qu'ils auront acquis dans une aventure devra être abandonné dans la suivante. Chaque « objet » est la représentation symbolique d'un des aspects de la vie d'Ehran. Lorsqu'il entre en possession d'un objet, Harlequin remplit une partie 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 son éditeur. 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 (à l'insu des runners) la page de titre du manuscrit d'Ehran. Ils doivent aussi obtenir les six pointes d'oreille gauche des dirigeants de l'Association Para-Nobilis (APN), ennemis des Young Elven Technologists (YET), le policlub soutenu par Ehran.

Dans *Passe*, les runners voyagent jusqu'en Bavière pour acquérir un rare traité médiéval sur la magie. À sa place, ils laissent une caisse réfrigérée contenant (à leur insu) les six pointes d'oreilles des dirigeants de l'APN.

Dans *Amour*, les runners ont directement à faire aux YET. Ils acquièrent et utilisent les backdoors installées par les deckers du policlub

dans les systèmes de plusieurs grandes corporations de Seattle. Durant ce raid, ils laissent également derrière eux, dans une enveloppe scellée, la couverture du traité acquis pendant l'aventure précédente.

Dans *Riposte*, Ehran exprime sa colère face au Grand jeu d'Harlequin. Il menace les pions Harlequin : les runners. Cependant, et conformément au rituel, Ehran est contraint de les laisser indemnes. Bien entendu, les runners ne savent rien des règles du rituel.

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

Dans *Futur*, les runners se rendent dans les UCAS, à Columbia dans le Missouri, pour un kidnapping. Leur cible est la fille cachée d'Ehran et le lien final dont Harlequin a besoin pour accomplir son rituel. À sa place, les runners laissent la fleur.

Présent est l'apogée, le chapitre final, là où se joue le dernier mouvement de la partie. Une erreur a lieu durant l'envoi du rituel final et Harlequin demande aux runners d'éviter qu'Ehran ne subisse un sort funeste. Cette version du Grand jeu n'étant pas censée se solder par la mort du défenseur, Harlequin perdrait l'épreuve si Ehran mourrait.





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

CORPS

INTRODUCTION

Corps est la première aventure de la campagne Harlequin et sert de composante physique au *chal'han*. La cible est « *Sylvan Information* », une société multimédia possédant les droits exclusifs sur les livres d'*Ehran*. La société est actuellement en train de corriger le manuscrit du nouveau livre d'*Ehran*, *L'Humanité révélée*, et de le décliner sur différents supports. L'équipe de personnages joueurs est engagée pour accomplir la composante physique du *chal'han*, en inoculant un virus informatique qui détruira toutes les copies de *L'Humanité révélée* présents dans les locaux de « *Sylvan Information* » et en volant le manuscrit original.

A moins que les shadowrunners ne commettent de grosses erreurs, s'introduire dans les locaux de l'éditeur et s'enfuir avec le document devrait être une partie de plaisir. Ce sont les conséquences de cette aventure qui la rendent si importante pour la suite de la campagne *Harlequin*.

MISE EN PLACE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Votre dernier run n'était pas de tout repos : des magiciens, des miniguns, un vrai futoir. Dans la rue, on dit que vous êtes des durs, et que vous éblouissez tous ceux qui vous regardent. Le genre de choses dont on préférerait se passer quand on travaille dans les Ombres. Le genre de réputation qui attire des frimeurs qui aimeraient bien prouver, à vous et aux autres, à quel point ils sont plus durs que vous. Le genre de réputation qui vous transforme en sésame d'un joli bureau auprès de tous les flics qui rêvent d'un job pépère au siège de la Lone Star. Le moment est venu de baisser la tête et de se la jouer discret, les mecs. C'est le moment de faire quelques petits boulot pour montrer aux fixers que vous savez vous fondre dans les Ombres. Il est temps de faire quelque chose de simple, quelque chose que vous pourrez réussir avec élégance et finesse plutôt qu'avec un canon d'assaut et un GMC Banshee.

Ce message que vous venez de recevoir d'un fixer pourrait bien être ce qu'il vous faut. Un gars du nom de Morlock souhaite vous voir à minuit dans un penthouse de l'hôtel Laubenstein Plaza, au coin de la Sixième et de Pike. Morlock est un nain connu dans le milieu pour gérer les contrats des Johnsons qui veulent des boulot propres et sans bruit.

Le Laubenstein Plaza se trouve dans le centre ville de Seattle. Un des meilleurs hôtels de la ville, situé au beau milieu de la zone commerciale, près du port et avec une vue magnifique sur la baie. Vous vous rendez en ville, et arrivez à 23h47. Vous avez encore quelques minutes pour faire votre petit repérage.

Le bâtiment fait 14 étages et possède de nombreux petits balcons dépassant de ses murs circulaires, comme un concombre de mer violet. Le hall a de hauts plafonds et une épaisse moquette. À votre gauche se trouve un immense et antique bureau de réception qui occupe un quart de la pièce, le tout agrémenté d'un réceptionniste et de deux gardes de sécurité de Knight Errant. À votre droite se trouvent un bar et une salle d'exposition, connue sous le nom de Laubenstein Gallery.

Le reste de la réception est occupé par des fauteuils rembourrés et des canapés. Une hôtesse en collants violets et en tailleur largement échancré déambule entre les fauteuils et prend les commandes. Une musique d'ascenseur s'écoule de haut-parleurs dissimulés. À cette heure tardive de la nuit, le hall est désert, à l'exception de quelques costards qui cherchent désespérément une plaisirnterie que la serveuse n'aurait pas déjà entendue des milliers de fois pour engager la conversation.

Le réceptionniste de nuit vous informe que M. Morlock a loué l'intégralité du dernier étage et que vous êtes attendus. Il vous donne un passe magnétique pour l'ascenseur 3. Vous le trouvez et insérez le passe. Vous empruntez l'ascenseur et montez au dernier étage. Les portes s'ouvrent sur quatre orks très baraqués et à l'air franchement hostile. Ils vous dévisagent de haut en bas et aboient : « Barrez-vous les mecs. On n'a pas besoin de vous ici ! Retournez dans vos foutus Barrens ! »

L'ENVERS DU DÉCOR

Le mieux pour commencer cette aventure est de le faire immédiatement après que les personnages aient terminé avec succès un run important. Si le meneur de jeu a déjà joué avec ce groupe, il devrait d'abord passer quelques minutes à le féliciter pour son succès. Essayez de gratifier chaque joueur de quelque chose de particulier. Laissez entendre que l'équipe est maintenant considérée dans les rues comme « chaude ». Tout le monde veut 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.

« Être chaud » est à double tranchant. D'un côté, la réputation attirera probablement des contrats mieux payés. De l'autre, une telle renommée signifie que la police, le gouvernement, d'autres acteurs moins officiels pourraient percevoir le groupe comme une menace et passer à l'action. Les fixers n'aiment pas employer des runners qui ne sont pas capables de se fondre dans les Ombres. On risque de leur proposer de moins en moins de jobs. Expliquez ce problème à vos joueurs en exagérant un peu et dites-leur que quelques opérations discrètes, calmes pourraient préserver leur réputation auprès des fixers ; tout en les sortant de la lumière des projecteurs.

La rencontre avec les orks dans l'ascenseur est un test. Morlock a engagé cette équipe pour voir comment les joueurs réagissent face à une crise. Il souhaite savoir si les personnages sont capables de se sortir d'affaire sans passer par la case « armes automatiques ». Les orks sont à son service : ils ont pour mission de chauffer un peu les runners, sans les empêcher de passer.

Gorilles orks

Con	Agı	Réa	For	Cha	Int	Log
6	3	3	5	3	3	2
Vol	Chance	Ess	Init	PI	MC	
3	3	6	6	1	11/10	

Compétences actives : Armes tranchantes (Couteaux) 1(+2), Armes contondantes (2), Combat à mains nues 2, Escroquerie 1, Esquive (Combat au corps à corps) 1(+2), Intimidation 1, Négociation 1, Perception 2, Pistolets (Semi-automatiques) 1(+2)

Compétences de connaissances : Anglais M, Gangs de Seattle 5

Equipement : veste en cuir (2/2), couteau (4P), matraque (6E)

Les orks ont l'ordre de laisser passer les runners si ceux-ci font preuve d'un peu d'esprit d'initiative et d'imagination. Il ne devrait pas être difficile pour le meneur de jeu de gérer cette situation avec un peu de roleplay. Quelques possibilités :

1. Les joueurs essaient de baratiner et / ou de corrompre les orks. Faites faire à l'un des joueurs un test opposé de Négociation (Marchandise) + Charisme du PJ contre Négociation (Marchandise) + Charisme des gorilles (soit une réserve de 4 dés). Ne pas oublier les modificateurs sociaux (SR4A, p. 130). S'il obtient au moins un succès supplémentaire, cela signifie que les orks peuvent être achetés. Le prix de base est de 5000 ¥ mais chaque succès en plus du premier réduit ce prix de 1 000 ¥ (minimum 1 000 ¥).



2. Les joueurs mettent en place une distraction (alarme incendie, coup de téléphone, diversion, etc.). Faites faire un test avec la compétence la plus appropriée (Escamotage, Escroquerie, Hardware, etc.) ou à défaut un test de Logique. Les gorilles ont droit à un test opposé associé (voir SR4A, p. 130) ou un test de Logique. Si le PJ obtient plus de succès que les orks, ces derniers tombent dans le panneau, disparaissent et laissent le champ libre aux personnages.

3. Les joueurs tentent de baratiner les orks. Faites faire un test opposé d'Escroquerie + Charisme du personnage joueur contre Négociation + Charisme du chef des orks. Si le personnage gagne, les orks les laissent passer à contrecœur. S'il perd, la situation dégénère en 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 se battent pendant trois Tours de combat, puis prennent la fuite (si les joueurs se sont fait battre par les orks en moins de trois Tours de combat, ils reprendront connaissance en présence de Morlock). Profitez-en pour leur faire la leçon sur l'importance de la subtilité. Comme le combat se déroule près de l'ascenseur, un maximum de quatre personnes joueurs peut combattre pendant les deux premiers Tours de combat.

Les joueurs doués en roleplay trouveront sans doute de nombreuses façons de se sortir de cette situation. Toute solution un tant soit peu créative fonctionne, mais plus elle est intelligente, mieux c'est. Une fois que l'équipe a passé les orks, Morlock leur ouvre sa porte et les invite à entrer dans sa suite. Passez à *Marché conclu*.

MARCHÉ CONCLU

DITES-LE AVEC DES MOTS

Les orks n'ont pas vraiment posé de problèmes. Des types qui se la jouent, mais qui s'écrasent dès qu'ils rencontrent des gens qui savent tenir le bon bout du fouet monofilament. Par contre, cette... personne là qui vous invite à entrer... C'est autre chose.

Un nain bossu à l'air sinistre, avec un teint que l'on ne peut qualifier que de cadavérique. Pour couronner le tout, 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 à travers la suite, 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 petits canapés au vrai pâté (en tout cas, on dirait), avant de rallumer un cigare écrasé.

« Je représente des clients qui souhaitent acquérir certaines choses. Une oeuvre littéraire écrite par un certain Ehran le Scribe doit bientôt être publiée par Sylvan Information. Mes employeurs ne souhaitent pas que cet ouvrage voie le jour. En revanche, ils ne peuvent pas se permettre d'être impliqués dans un vol. C'est pour cela que vous entrez en jeu, mes amis. Selon mes contacts, vous êtes parmi les meilleurs shadowrunners de cette grande cité. La mission que je vous offre comporte deux objectifs : le premier consiste à pénétrer dans les bureaux de Sylvan Information, situés à Seattle, pour en extraire le manuscrit d'Ehran. Étant une personnalité un peu archaïque, il a écrit son manuscrit à la main. Il devrait être aisément identifiable. Le second objectif consistera à pénétrer dans le système informatique principal de Sylvan et à 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 activé, le virus détruira toutes les copies et laissera des indices qui lanceront les enquêteurs vers de fausses pistes.

« Pour différentes raisons, l'accès extérieur au système informatique de Sylvan est fortement protégé. Je vous recommande donc vivement d'entrer dans le système depuis l'intérieur du bâtiment.

« Dans cette affaire, le temps joue un rôle important : vous n'aurez qu'une semaine pour compléter cette commande. »



Si l'équipe a réussi à franchir les orks sans combattre, lisez ce qui suit :

« Le paiement est de 5 000 ¥ d'avance par personne, et 5 000 ¥ à la livraison. J'y ajoute 2 000 ¥ supplémentaires pour que vous laissiez intactes toutes les données qui n'ont rien à voir avec ce run. Prendre d'autres données pourrait remettre en question le succès de la mission. D'après ce que j'ai pu voir, vous semblez déjà savoir ce que l'on peut faire avec un minimum de force, ce que je respecte.

« Vous aurez la deuxième partie du paiement à livraison du manuscrit.

« Avez-vous des questions ? »

Si les joueurs n'ont pas su éviter le combat avec les orks, lisez ce qui suit :

« Le paiement est de 3 000 ¥ par personne d'avance, et 3 000 ¥ à la livraison. Et 1 000 ¥ de plus que j'ajoute, afin de m'assurer que les données n'ayant aucun rapport avec votre travail resteront intactes. Je n'apprécie pas que mes runners se fassent un petit extra sur mon dos. Cela nuit à mon image auprès de mes employeurs. N'oubliez pas. Les runners avares ne vivent jamais très vieux.

« Je saurai si d'autres données de Sylvan se retrouvent sur le marché. Je ne permettrai pas que des gens incapables de suivre des ordres nuisent à mon professionnalisme. Je serais alors contraint de passer à l'action.

« Avez-vous des questions ? »

L'ENVERS DU DÉCOR

Une fois passés les orks, Morlock conduit les personnages dans sa suite et leur offre du vin et des amuse-gueule. Le meneur de jeu devrait présenter Morlock comme une version richissime (et plus petite) 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, faites un Test opposé de Négociation (Marchandise) – voir SR4A, p. 130.

Chaque succès augmente le prix de 500 ¥ par personne. Si l'équipe a combattu les orks, chaque succès augmente la paye de 250 ¥.

Si les joueurs ont des questions, Morlock / le meneur devrait y répondre dans la mesure du possible, en évitant de 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 a probablement choisi un correcteur elfe. Mais ce pourrait être un mensonge de sa part. Il n'y aura aucun soutien pour l'équipe. Les runners sont livrés à eux-mêmes.

APRÈS VOUS

DITES-LE AVEC DES MOTS

Les bureaux de Sylvan Information se trouvent dans la partie orientale de Bellevue, un district merveilleux où tout le monde a un SIN et où le taux de chômage est bas. C'est à Bellevue que nombre des plus riches citoyens de Seattle ont élu résidence. Même si on peut toujours voir des véhicules de la Lone Star en patrouille, la plus grande partie de la sécurité est privée et sait se montrer discrète.

Les bureaux de Sylvan sont au centre d'un parc privé. Une pelouse magnifique entoure le bâtiment. Des noisetiers, pommiers, cerisiers et même quelques chênes parsèment les étendues herbeuses. 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, offrant aux reflets du soleil leurs écailles scintillantes d'or, d'orangé et de blanc.

Le bâtiment lui-même comporte deux étages et est orienté plein sud. Il est en forme de croix, avec des ailes de trente mètres de long. Seul le bâtiment principal comporte deux étages. L'entrée principale, au sud, 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 généralement dans ses quartiers.

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

La porte de la baie de chargement est un simple volet d'acier qui est verrouillé la nuit.

L'ENVERS DU DÉCOR

Les runners doivent pénétrer dans le bâtiment, y trouver le manuscrit, introduire le virus dans le système informatique et repartir. Il existe de

nombreuses façons de pénétrer dans le bâtiment, mais il vaut 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 et des ailes est et ouest, ainsi que le parking souterrain et le tunnel des barghests. Toutes les entrées sont protégées par des maglocks et des alarmes.

SYLVAN INFORMATION (LÉGENDE)

ENTRÉE (A)

Une double porte vitrée surveillée par deux gardes en uniforme constitue l'entrée sud du bâtiment. Ces gardes sont du personnel de sécurité standard, armés d'une simple électromatraque (6E(e)) (utilisez le garde de sécurité corporatiste, SR4A, p. 283). Aucun ne porte d'armure.

Chaque bureau dispose d'un Panicbutton, dont l'utilisation provoque l'arrivée en trois minutes d'un fourgon d'agents de la Lone Star lourdement armés. Après 19h00, il n'y a plus de gardes.

La réception

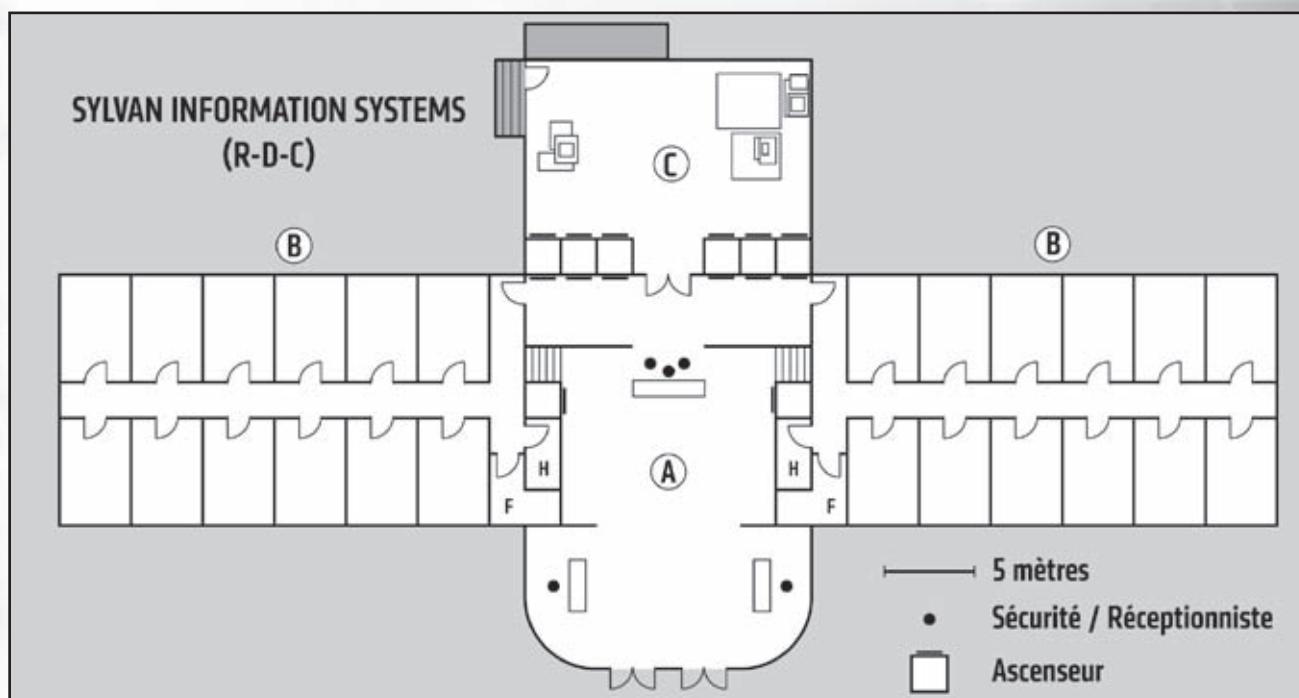
Trois réceptionnistes occupent un bureau en demi-cercle qui sépare la salle d'attente de l'entrée. La salle d'attente est pleine de meubles rembourrés, dans des tons vert Lincoln et brun Arizona. La moquette, marron foncé, est décorée selon des motifs apparemment irréguliers de feuilles argentées. Les réceptionnistes disposent d'interphones, de téléphones et de terminaux à commande vocale reliés à l'ordinateur principal au sous-sol. Ils peuvent offrir du café ou du thé à volonté, grâce à la présence derrière le bureau principal d'un distributeur.

Le hall

Le hall donne sur les ascenseurs, les escaliers et les deux portes battantes qui mènent à la baie de chargement et à l'entrepôt. Il y a huit ascenseurs : les six du côté nord mènent à tous les étages, les deux du côté sud ne conduisent pas au sous-sol. À l'ouest se trouve la zone de travail des assistants-monteurs simsens, à l'est c'est la zone des médias non électroniques. Le sol du hall n'est pas moquettré, mais recouvert d'une mosaïque de milliers d'éclats d'ivoire et d'érable.

ZONE DE TRAVAIL DES ASSISTANTS D'ÉDITION (B)

Il y a deux zones dans lesquelles les assistants d'édition de Sylvan travaillent, organisées de la même façon. Dans chaque zone se trouvent douze boxes d'environ trois mètres de large sur six de long.



Chaque box contient un bureau, deux chaises, une armoire de rangement, et un terminal informatique avec fax, modem, imprimante et ports datajack. Dans ces boxes, divers salarymen travaillent à la réalisation quotidienne des projets de Sylvan.

Les terminaux permettent l'accès au système informatique de Sylvan. Un decker peut entrer ainsi dans le système et accéder à l'ordinateur principal se trouvant au sous-sol.

En outre, chaque zone de travail dispose de toilettes, indiquées sur le plan par H (hommes) et F (femmes).

BAIE DE CHARGEMENT (C)

Bien que Sylvan Information ne réalise aucune opération d'expédition, l'entreprise a quand même besoin d'un espace de manutention pour ses besoins quotidiens.

Le mobilier de bureau, le matériel informatique, les provisions pour le restaurant d'entreprise du second étage et d'autres marchandises diverses et variées arrivent de temps à autre et doivent être distribués dans le bâtiment sans interrompre l'activité. Ces fournitures arrivent par la porte de derrière. Deux gardes équipés comme leurs collègues de l'entrée surveillent la zone, réservant l'accès aux seuls employés et au personnel autorisé.

Quelques palettes de fournitures à décharger sont dispersées ici et là sur un sol de ciment nu.

Les employés qui se garent dans le parking souterrain accèdent au bâtiment par le biais des six ascenseurs qui s'ouvrent des deux côtés entre le hall et la baie de chargement.

SOUS-SOL (D)

Les runners n'ont pas à se rendre dans cette zone, mais s'ils le font, voici sa description.

Le parking (D1)

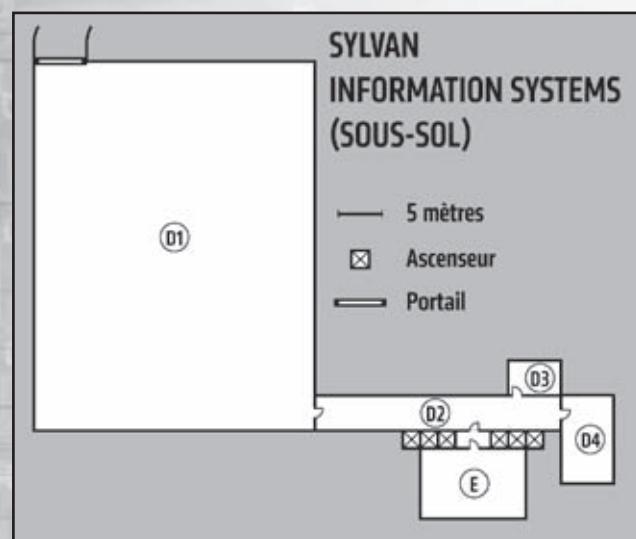
Le parking se trouve à 3,5 m sous la surface du parc qui entoure le bâtiment. On y entre par une large rampe d'accès menant à la porte de la baie de chargement. La nuit, un portail roulant en acier léger se ferme depuis le côté, avec un verrou maglock pour interdire l'accès à la rampe.

Dans la journée, le parking est généralement à moitié plein.

Le couloir (D2)

Un espace de quatre mètres de large mène du parking souterrain vers le chenil des barghests et l'appartement du gardien, à l'est.

Six ascenseurs menant au rez-de-chaussée sont alignés le long du mur sud. La sécurité est faible à cet endroit : seul le gardien surveille le couloir, et il n'est pas toujours là. Au milieu du mur sud se trouve une lourde porte en métal, menant à la salle des serveurs informatiques et fermée par un maglock avec clavier à code (3) (voir SR4A, p. 263)



L'appartement du gardien (D3)

Le maître-chien habite un studio à côté de ses molosses chéris, des barghests. Son principal job est de les nourrir, de les sortir, de les lâcher dans le parc la nuit et ne pas oublier de les rentrer avant l'aube. Son appartement est meublé d'un lit, d'une cuisinière, d'un réfrigérateur, d'une commode, et équipé d'un lecteur simsens. Pour les caractéristiques du maître-chien, utilisez un agent de la patrouille de la Lone Star, SR4A, p. 284.

Le chenil (D4)

De jour, les barghests restent dans leur chenil à l'est du couloir souterrain. Ce dernier peut accueillir six molosses, mais le chenil n'en accueille que quatre actuellement.

Du côté nord du chenil, un tunnel étroit mène à la surface, vers une porte dissimulée à côté de la baie de chargement. Une fois le soleil couché, le gardien peut ouvrir à distance les portes afin de laisser sortir les animaux qui monteront la garde toute la nuit.

SALLE DES SERVEURS (E)

Sylvan est un éditeur de contenus multimédias. La société dispose d'une infrastructure informatique en conséquence. La salle des serveurs est remplie de superordinateurs et de serveurs ainsi que de divers appareils électroniques. La température est maintenue à zéro grâce à de puissants climatiseurs (les ordinateurs fonctionnent mieux dans le froid). La cloison nord est entièrement en verre et un couloir intérieur fait le tour de la pièce, entre la paroi en verre et les lourdes portes qui donnent sur la salle.

Les techniciens informatiques effectuent généralement tous leurs travaux de contrôle en utilisant les terminaux situés dans ce couloir. Quelques vestes légères sont accrochées à un porte-manteau à l'une des extrémités du couloir.

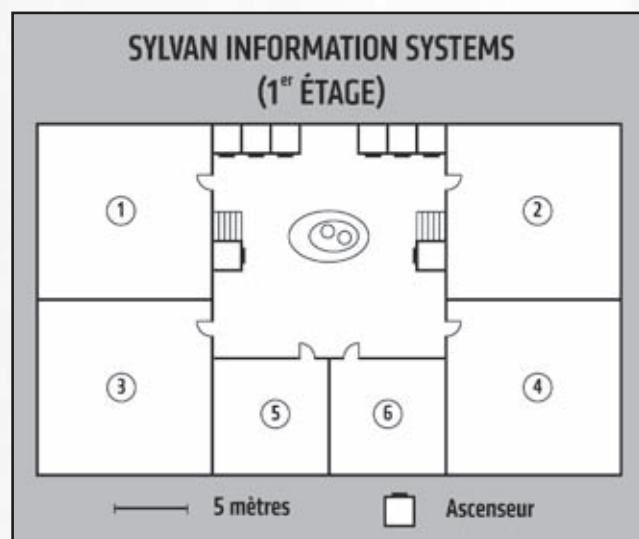
Sylvan utilise un ordinateur central Sony-Cray 10000, avec architecture interne isolée, terminal d'accès à distance et installations de maintenance.

PREMIER ÉTAGE

C'est à cet étage que tous les pontes ont leurs bureaux. L'accès se fait par le biais des ascenseurs et des escaliers sur le mur sud. Au centre de l'étage se trouve un bureau d'accueil circulaire. La réceptionniste ne s'occupe que des personnes assez importantes pour accéder à cet étage.

Ce dernier comporte deux grands bureaux et quatre plus petits. Tous sont bien plus grands que les boxes de l'étage inférieur. Ils appartiennent aux personnes suivantes, par ordre d'importance.

1. Malachi Morgan, P-DG de Sylvan Information
2. Ngon Dinh Sum, Vice-président et Directeur exécutif de Sylvan Information



3. Elrand Gylgalad, Premier éditeur senior (un elfe)
4. Mark Fathom, Deuxième éditeur senior
5. Sylvia Green, Troisième éditeur senior (une elfe)
6. Mei Lei Fujiwara, Quatrième éditeur senior

Chacun de ces personnages dispose de son propre bureau, avec moquette épaisse, grand bureau ancien en acajou, et tout l'équipement informatique et électronique pouvant marquer le privilège du rang.

Outre le mobilier raffiné, chaque bureau comporte un coffre dissimulé dans le mur (ou le sol) quelque part près du bureau. Ces coffres contiennent des documents importants. Celui du P-DG Morgan renferme même un demi-million de nuyens.

Le meneur de jeu peut placer tout document, papier et / ou argent qu'il souhaite dans ces coffres. Il faut juste que le manuscrit d'Ehran (véritablement écrit *à la main*) se trouve dans le coffre de Sylvia Green.

OUVRIR LES COFFRES

Ces coffres à l'ancienne ne sont pas verrouillés magnétiquement ou électroniquement : ce sont les meilleures serrures mécaniques qui ferment ces petits trésors.

Comment les joueurs vont-ils ouvrir ces coffres ? Une barre de thermite est une possibilité. Un personnage peut tenter un Test de Serrurerie (Coffres ou Serrures à combinaison) + Agilité (5) pour trouver la combinaison d'un coffre. Il est également possible de trouver les combinaisons dans les fichiers généraux de Sylvan (voir *Hacker Sylvan*, p. 15).

Remarque au meneur de jeu : le coffre de Morgan contient un papier avec les combinaisons de tous les autres coffres, et une brève liste de leur contenu. Si les joueurs parviennent à ouvrir le coffre de Morgan, ils verront que le document qu'ils recherchent se trouve dans le coffre de Green, dont la combinaison est 5-gauche, 8-droite, 18-gauche.

LA SÉCURITÉ DE SYLVAN

Si on exclut la paranoïa ambiante, Sylvan n'a aucune raison de soupçonner une attaque. La sécurité est légère, composée essentiellement d'alarmes. Si une alarme est déclenchée, la Lone Star est censée débarquer rapidement et fournir toute la sécurité nécessaire.

Les quatre agents de sécurité sont des humains non augmentés armés d'électro-matrasques. Ils prennent leur service le matin à sept heures et le quittent à sept heures du soir. Utilisez le garde de sécurité corporatiste, SR4A, p. 283. Les salariés de Sylvan ont la possibilité de travailler directement chez eux : la plupart quitte le travail à 16 heures, même si de temps en temps un assistant d'édition peut rester jusqu'à 20 heures. Personne, à l'exception des cadres et des éditeurs seniors, n'est admis dans le bâtiment après 20 heures.

Quatre barghests patrouillent dans le parc la nuit. La probabilité d'en rencontrer un est de 1 sur 6 (lancez 1D6) pour chaque Tour de combat passé dans le parc en leur compagnie. Ces molosses ont un pouvoir de Hurlement paralysant, et leur morsure est bien pire que leur aboiement. S'ils rencontrent un intrus, ils attaquent pour tuer, et leurs hurlements attireront les autres chiens.

Un chien de plus apparaît à chaque Tour de combat jusqu'à ce que tous les quatre soient de la fête (le barghest est décrit dans SR4A, p. 299).

L'ensemble du complexe est entouré par une clôture électrifiée de trois mètres de haut. Tout personnage qui la touche subit des dommages électriques 6E(e) (voir SR4A, p. 164 pour les dommages électriques).

Comment aborder le raid sur Sylvan ? En tant que meneur de jeu, vous avez intérêt à pousser vos joueurs à élaborer un plan d'attaque. Si celui-ci a l'air brillant, et qu'il a de bonnes chances de marcher, faites-en sorte qu'il fonctionne. S'il est bateau et bourrin, faites débarquer un fourgon de flics de la Lone Star. Gardez à l'esprit que tout ce run va se jouer dans la salle des serveurs. Si le decker réussit sa passe, donnez-lui toutes les informations nécessaires pour trouver le manuscrit et s'échapper. S'il ne parvient pas à se connecter ou qu'il se fait tuer par les CI, ne lui donnez rien du tout.

HACKER SYLVAN

L'ENVERS DU DÉCOR

Le plan du système informatique de Sylvan Information Systems ne montre qu'une partie de sa complexité. Il y a 24 terminaux E / S dans les boxes des assistants d'édition. Les 6 portables à l'étage sont également en réseau avec leurs propres noeuds E / S. Le système contient d'innombrables fichiers, dont certains sont essentiels pour l'équipe de runners.

PLAN DU SYSTÈME DE SIS

Sylvan Information Systems a dépensé une somme exorbitante pour sculpter son système informatique afin qu'il ressemble à une forêt vierge. Chaque fichier a l'apparence d'un arbre dont les informations sont stockées sur les feuilles. Chaque unité sous-processeur (USP) prend la forme d'une tour de guet de pierre hexagonale gardée par des chevaliers en armure (CI). Chaque port E / S ressemble à une humble chaumièrre. Les noeuds d'accès sont des ponts-levis enjambant des torrents de données qui s'écoulent partout. L'unité centrale (UC) a la forme d'un château fort.

Tous les utilisateurs autorisés ont des personas elfes.

De l'extérieur, les constructs de Sylvan Information Systems apparaissent sous la forme d'un système simple, une forme angulaire géométrique compatible avec l'imagerie UMS (« Universal Matrix Specifications », ou spécifications matricielles universelles) standard. Une fois dedans, cependant...

UC = unité centrale

USD = unité de stockage des données

E / S = port d'entrée/sortie

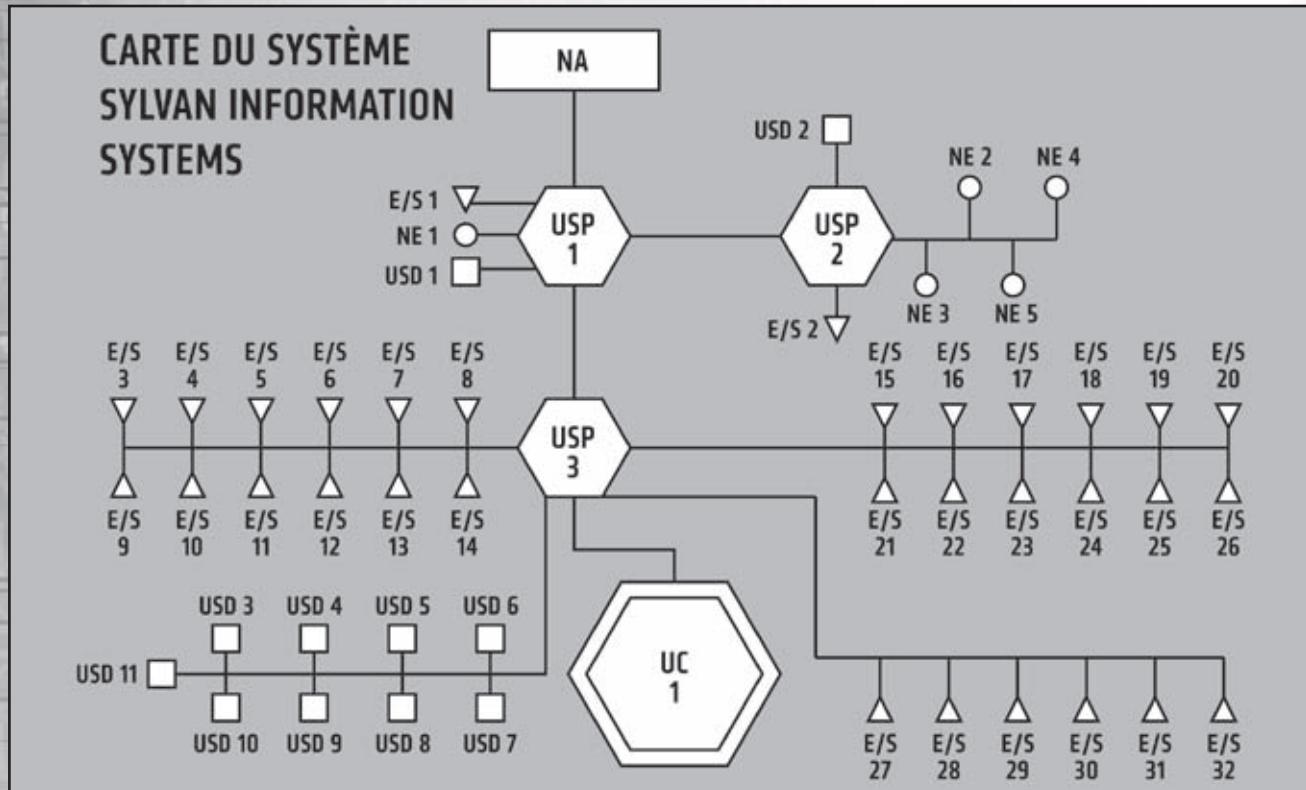
NA = noeud d'accès au système

NE = module esclave

UST = Unité de sous-traitement

NA #9206 (24-1209) : Firewall 6, Réponse 4, Signal 0 (câblé), Système 4 ; CI Attaque 5, CI Pistage 6 ; programmes résidents : Analyse 5 : une fois que l'utilisateur a franchi le seuil (passé les CI),





l'imagerie sculptée s'initialise. Il se retrouve soudain sur un vieux pont-levis en bois qui enjambe un torrent (le flux de données) aux eaux poissonneuses (les paquets de données). Face à lui s'étend une forêt traversée par un sentier.

USP-1 : Firewall 5, Réponse 4, Signal 0 (câblé), Système 4 ; CI Pistage 5 ; programmes résidents : Analyse 5 : comme les autres

USP de ce système, celle-ci a la forme d'une tour hexagonale au milieu d'une clairière. Un chevalier elfique se tient devant l'entrée, resplendissant dans son armure. Il s'agit du programme résident Analyse 5. Un renard (Pistage 5) qui a plutôt l'air d'un petit chien dort à ses pieds.

Dans la tour, le decker trouve trois portes qui mènent toutes à un sentier qui se perd dans les bois. Un petit escalier en colimaçon permet également de monter dans la tour. À ce niveau, plusieurs petits couloirs mènent à des bassins réfléchissants et à des cristaux permettant d'accéder aux systèmes de sécurité (caméras, détecteurs...).

USD-1 : Firewall 3, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; programmes résidents : Cryptage 5 : le couloir (le flux de données) menant à ce nœud donne sur une petite bibliothèque médiévale dont les divers volumes sont rangés sur les étagères et empilés ici et là. Le Cryptage fait apparaître tous les documents comme s'ils étaient rédigés dans une langue archaïque. Les informations contenues dans ces fichiers n'ont pas grand-chose à voir avec le run et sont principalement des documents de travail et des fichiers personnels.

E/S-1 : Firewall 4, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; programmes résidents : Analyse 3 : ce nœud a l'apparence d'une simple boule de cristal. Pour éviter de multiplier les sécurités sur tous les nœuds E / S, la sécurité de Sylvan préfère placer des CI uniquement sur les nœuds importants. Le terminal que représente ce nœud est situé dans le bureau de la sécurité.

NE-1 : Firewall 3, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 : apparaissant sous la forme d'un bassin réfléchissant, ce nœud contrôle les caméras de sécurité intérieures et extérieures de Sylvan. Leurs flux s'affichent tous au central de la sécurité.

USP-2 : Firewall 3, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; programmes résidents : Analyse 2 : cette tour n'a pas de gardien, mais

le terrain qui l'entoure est vierge. Il s'agit évidemment du processeur système du bâtiment.

USD-2 : Firewall 3, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 : encore une simple bibliothèque ; celle-ci contient les fichiers relatifs aux demandes de pièces de rechange et de matériel, aux échéanciers de maintenance, etc.

E/S-2 : Firewall 3, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 : ce terminal, situé physiquement dans le bureau de la maintenance, permet de contrôler les nœuds esclaves reliés au processeur système du bâtiment. Lui aussi a la forme d'une boule de cristal.

NE-2 : Firewall 3, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 : ce nœud contrôle les ascenseurs du bâtiment. Il a la forme d'un pupitre.

NE-3 : Firewall 3, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 : ce nœud contrôle les verrous intérieurs et extérieurs du bâtiment. Il a la forme d'une série de cadenas et de clés.

NE-4 : Firewall 3, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 : ce nœud contrôle les détecteurs de chaleur et les systèmes anti incendie du bâtiment. Il apparaît sous la forme d'un brasero éteint et d'instruments.

NE-5 : Firewall 3, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 : ce nœud contrôle la climatisation du bâtiment. Il apparaît sous la forme d'un système à la Léonard de Vinci qui diffuse de l'air chaud ou froid au gré des besoins.

USP-3 : Firewall 2, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; CI Blackout 3 ; programmes résidents : Analyse 2 : le serveur d'idi à l'activité d'édition a lui aussi la forme d'une tour hexagonale, mais celle-ci est « gardée » par un scribe assis à son bureau. Ce dernier est encombré de nombreux tomes volumineux identifiant tous ceux qui sont autorisés à accéder à la tour.

USD-3 à 11 : Firewall 3, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; programmes résidents : Cryptage 4 : ces unités de stockage de données sont accessibles à l'ensemble du staff éditorial. C'est là que se trouvent les fichiers importants de Sylvan. Ils ont la forme de salles de lecture dans une bibliothèque.

E/S-3 à 26 : Firewall 3, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 : ces 24 terminaux E / S sont situés dans la zone de travail des éditeurs assistants au rez-de-chaussée. Comme les autres nœuds d'accès du système, ils ont la forme de boules de cristal.

E/S- 27 à 32 : Firewall 3, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 : les six VIP de la société utilisent ces terminaux.

E/S 27	Mei Lei Fujiwara
E/S 28	Sylvia Green
E/S 29	Mark Fathom
E/S 30	Elrand Gylgalad
E/S 31	Ngon Dinh Sum
E/S 32	Malachi Morgan

UC-1 : Firewall 6, Réponse 6, Signal 0 (câblé), Système 6 ; CI

Pistage 6, CI Noire (Black Hammer 6) ; programmes résidents : Analyse 5 : l'UC apparaît sous la forme d'un grand château gardé par un dragon noir humanoïde qui rôde au sommet des remparts. Le programme Analyse se manifeste sous la forme de nombreux chevaliers elfiques alignés sur le chemin menant au château.

SE CONNECTER

Une fois que les shadowrunners sont entrés dans le bâtiment de Sylvan, ils peuvent se connecter au système informatique à partir de n'importe lequel des 30 points d'accès. Chaque type de CI grises et noires du système de Sylvan apparaît sous la forme de créatures ou de groupes de créatures différents.

CI grises

Les CI Attaque ont la forme de 1D4 +1 coyotes. Les coyotes mordillent leurs ennemis. Une fois le persona du hacker planté, les coyotes poussent des hurlements.

Les CI Blackout ont la forme de 1D3 gloutons. Les bêtes déchiquettent les personas, étourdisant le decker et ceux qui l'accompagnent en cas de succès.

La CI Pistage a la forme d'un renard. Le renard ne se bat pas, mais se précipite dans les bois. Suivez les règles de Pistage (voir SR4A, p. 230).

CI noire

La CI noire a la forme d'un dragon noir vaguement humanoïde (imaginez un dragon humanoïde, avec une queue et des ailes atrophiées). Son dos et sa tête sont couverts d'écailles d'un noir d'ebène, contrastant avec le gris anthracite de l'intérieur de ses membres et de son torse. Le dragon noir se comporte également comme un magicien, capable de lancer des boules de feu et autres sorts offensifs. Le dragon noir n'a qu'un seul objectif : tuer tout intrus non autorisé dans la forêt de Sylvan.

EXPLORER LE SYSTÈME DE SYLVAN

Les shadowrunners doivent entrer dans le système de Sylvan par l'intermédiaire du NA, ou d'un nœud E / S dans le box d'un éditeur junior, ou de l'un des bureaux au premier étage.

Être dans le système, c'est comme se promener en forêt. Le bois grouille de vie : des oiseaux volettent d'arbre en arbre, des écureuils gambadent et bondissent, des nuées d'insectes bourdonnent autour de flaques d'eau, des grenouilles bondissent, des serpents glissent entre les arbres, etc...

Mettez le paquet sur la description. La plupart de ces actions correspondent au flux et au reflux normal des communications électroniques dans le système.

Dans d'autres systèmes, les détails prennent la forme de murs de lumière ou de lettres et de chiffres qui défilent. Ici, faites en sorte qu'un geai bleu plonge sur le groupe ou que des moustiques leur piquent le visage. Rendez-les nerveux, tout en sachant que seules les quatre créatures décrites plus haut sont véritablement hostiles. Pour faire vraiment peur aux personnages, faites s'approcher un ours sur un sentier parallèle au leur, ou faites-leur entrapercevoir un sasquatch qui les observe à travers les frondaisons.

Chercher les fichiers

Le système de Sylvan contient des centaines de fichiers. Ils sont regroupés en neuf catégories :

1. Musique (USD-3)
2. Simsens (USD-4)
3. Dynabooks (USD-5)
4. Publications graphiques (USD-6)
5. Administratif (USD-7)
6. Personnel (USD-8)
7. Artistes (USD-9)
8. Restreint (USD-10)
9. Divers (USD-11)

Si la plupart des fichiers sont susceptibles de valoir quelques centaines ou quelques milliers de nuyens à la revente, seuls deux documents méritent qu'on s'y attarde. Si les joueurs trouvent ces fichiers importants, donnez-leur du Karma supplémentaire à la fin de l'aventure. Le 6-001 contient les données relatives à Malachi Morgan ; le 6-002 concerne Ngon Dinh Sum ; 6-003 concerne Elrand Gylgalad ; 6-004 concerne Mark Fathom ; 6-005 concerne Sylvia Green ; 6-006 concerne Mei Lei Fujiwara. Chaque fichier est lié à son équivalent dans la section 9, qui contient les combinaisons des coffres (par exemple, 6-005 est lié à 9-205). Le meneur de jeu est libre de mettre ce qu'il veut dans les coffres des autres éditeurs, le seul élément vraiment important est ce qui se trouve dans celui de Sylvia Green.

Le fichier 8-007 est volumineux, environ 240 Mp (pas d'influence en termes de règles). Il contient des données biomédicales et les arbres généalogiques de dizaines de familles sur des générations et des générations. La plus ancienne information remonte à 1834. Le fichier est présenté sous la forme d'une base de données sophistiquée, et les informations relatives à chaque famille occupent un bloc de données. Chaque bloc affiche le statut final « surveillance terminée » et indique une date comprise entre 40 ans et 14 mois plus tôt. Chaque bloc de données familiales semble s'intéresser à un seul individu ou à des membres proches au sein d'un groupe. Si un personnage se penche sur ce mystérieux fichier et réussit un test de Perception + Intuition (5), il remarque que toute la surveillance et les observations s'arrêtent au moment où un rapport médical indique une maladie grave, ou lorsque l'individu a atteint la fin de la trentaine ou le début de la quarantaine.

Si le decker lance une recherche complète des données, il apparaît qu'un bloc de données a été effacé. Si le decker (ou un autre programmeur) réussit un Test Informatique + Logique, il peut apprendre les informations listées sur la table ci-dessous.

EXCÉDENTAIRES	SUCÈS	
	RÉSULTAT	
0	Rien	
1-2	L'information a été effacée au cours d'une opération système normale et correspondait à la zone régionale « Middle West ».	
3-4	Comme ci dessus, plus le fait que de nombreux indices semblent montrer que le bloc concernait des personnes de sexe féminin d'une vingtaine d'années.	
5	Comme ci dessus, mais l'examinateur trouve aussi les traces d'un programme de supervision extérieur au système. En d'autres termes, dès qu'une donnée était insérée dans la base de données, une information était immédiatement transmise à une personne du système.	
6+	Le personnage découvre toutes les informations ci-dessus, plus le fait que ce bloc n'avait jamais été finalisé et fermé comme les autres, bien qu'il ait été effacé.	

Le fichier 9-201 contient la combinaison du coffre du P-DG au premier étage. Les fichiers 9-202 à 9-206 contiennent les combinaisons des autres coffres. Le plus important est le 9-205, qui permet d'ouvrir le coffre de Sylvia Green et de s'emparer du manuscrit.

Le virus

Ce programme viral est sophistiqué. Si un decker ou quiconque d'autre tente de l'analyser, il remarquera qu'il est compressé. Une fois activé, le programme doit se décompresser avant de passer à l'action. Sous sa forme actuelle, il prend 20 Mp d'espace sur le cyberdeck du decker. La décompression prend deux Tours de combat.

Un Test étendu réussi de Software (Édition) (12, 1 heure) révèle que le programme commence par se nicher profondément au cœur du système, puis apparaît environ 24 heures plus tard sous la forme d'une image haute résolution représentant une rapière de la Renaissance qui va s'afficher sur tous les terminaux du système. C'est tout. Enfin, il retrouve et efface également toutes les copies du manuscrit de *L'Humanité révélée* présentes dans le système.

Remarque : pour injecter le virus, il suffit d'atteindre une unité de stockage, d'effectuer une action dans le noeud, et de libérer l'icône du programme, qui a la forme d'un petit lapin inoffensif. Il creuse rapidement un terrier dans le sol de la forêt, puis disparaît jusqu'à ce que le moment soit venu d'annoncer sa présence. Le decker ne perçoit aucun autre effet.



S'il tente de copier le programme, il découvre qu'après six jours il s'est lancé tout seul et a commencé à occuper l'ensemble du volume de stockage où il se trouve, au rythme de 10 Mp par heure (garez ce volume de manière abstraite), détruisant tout autre fichier sur le support. La seule façon de se débarrasser du virus est d'effacer complètement la mémoire. Transférer les fichiers à partir du volume de mémoire affecté entraîne également le virus, qui continue à se propager.

Pénétrer dans le château fort

Il n'est pas nécessaire d'entrer dans l'UC. Le dragon noir qui monte la garde et les nombreux elfes en armure d'argent décourageront probablement les personnages. S'ils tentent tout de même d'y pénétrer en force, considérez qu'un renard (CI Pistage 6) a été envoyé pour localiser le decker.

Si la Lone Star débarque, comptez au moins trois voitures avec deux agents dans chaque. Si la mission part en sucette, les runners risquent de devoir se battre pour fuir et échapper aux flics (utilisez l'agent en patrouille de la Lone Star, SR4A, p. 284 si nécessaire, avec les armes appropriées).

RAMASSER LES MORCEAUX**APRÈS LE RUN**

Si tout se déroule comme il faut, les runners disposent désormais du manuscrit d'Ehran et ont introduit le virus. Ils quittent Sylvan Information Systems comme ils sont venus. Ils n'auront aucun problème pour organiser un nouveau rendez-vous avec Morlock dans sa suite et encaisser le reste de leur salaire.

Si les joueurs ont merdé à un moment ou à un autre, ils se retrouvent probablement dans une cellule de la Lone Star ou à l'hôpital. La Lone Star les gardera coiffés pendant deux semaines, en les interrogeant encore et encore. À condition que les runners ne révèlent rien d'incriminant à leur sujet, ils sont libérés et jetés dans la rue. Si les personnages finissent à l'hôpital, ils pourront en sortir avec leurs blessures guéries et leurs crédits allégés d'autant. L'avance versée par Morlock devrait suffire à couvrir la plupart de leurs dépenses médicales.

Si l'aventure a échoué, mais que le meneur de jeu souhaite poursuivre la campagne, il peut partir du principe que Morlock a fait appel à une autre équipe qui a réussi à récupérer le manuscrit et à le lui remettre. Il se contente de transférer le dossier au prochain M. Johnson quand vient le temps de faire jouer la deuxième aventure de la campagne *Harlequin*.

L'HUMANITÉ RÉVÉLÉE

Si un runner prend la peine de lire *L'Humanité révélée*, il découvre plusieurs choses. Tout d'abord, Ehran écrit horriblement mal. Ensuite, il a écrit le livre en anglais. Enfin, c'est un ramassis de conneries néo-philosophiques. Tout ce qu'on peut en dire, c'est que l'ouvrage prédit un futur où toute la métahumanité vivra dans la joie et l'allégresse. Ça va se vendre par millions.

ATTRIBUER LE KARMA

Ce run devrait être du gâteau pour les runners. Autrement, ils ont intérêt à changer de métier.

L'équipe reçoit les points de Karma suivants pour ce run.

Survivre	1
Récupérer le manuscrit	3
Déposer le virus	2
Récupérer les données généalogiques	1 (sans dire pourquoi ce dernier point a été attribué)

Le Karma individuel est réparti en suivant les règles de SR4A, p. 269.

« L'association Para-Nobilis a été fondée en 2040. Elle est vouée la protection de l'*Homo Nobilis*. Les elfes sont en grand danger dans la société d'aujourd'hui. 4 739 elfes ont trouvé la mort au cours des émeutes de 2039. Un elfe est assassiné tous les jours dans les rues de Seattle, simplement à cause de la xénophobie et des discriminations raciales. L'association Para-Nobilis a été fondée afin de prouver que les humains et leurs frères elfes peuvent marcher ensemble et les aider à prendre la place qui leur revient de droit. »

– Tiré d'un pamphlet distribué par l'association Para-Nobilis, Seattle, 2051

Haine

INTRODUCTION

L'extrait ci-dessus est tiré d'un tract distribué dans de nombreuses écoles primaires de Seattle en début d'année. Il s'agit d'une citation directe de la charte de l'association Para-Nobilis qui exprime ce à quoi aspirait son fondateur, Leo Ridgeworth, ainsi que les principes qu'il souhaitait mettre en avant. La mort de Ridgeworth en 2043 a profondément bouleversé l'association. Les circonstances qui entourent l'accident de monorail qui lui a coûté la vie restent suspectes, mais personne n'a pu prouver qu'il y avait eu acte de malveillance. Aaron Mitchell, l'ancien secrétaire de Ridgeworth, a repris les rênes du groupe qui comptait à l'époque 27 membres.

Convaincu que la mort de Ridgeworth n'était pas un accident, mais bien un meurtre, Mitchell a entraîné les 27 membres de l'APN pour en faire des soldats. Il a ensuite lancé une petite « guerre » privée visant à détruire les ennemis de l'association. Nombre d'opposants et de membres d'organisations rivales ont péri sous les coups des soldats de l'APN, mais cette guerre a coûté cher à l'association : seuls six membres de l'APN ont survécu. Quelques mois plus tard, Mitchell (qui se fait désormais appeler Xeric) a mis un terme aux violences et lancé une campagne de recrutement pour rebâtir l'APN. Il n'a pas fallu longtemps pour que les rangs de l'association s'étoffent à nouveau.

Aujourd'hui, l'association compte environ 300 membres. La plupart se contentent de participer aux réunions hebdomadaires et de s'échanger des bouquins, mais le Conseil des Anciens (formé par les six survivants de la « guerre ») vit pour et par les anciennes histoires elfiques qu'il tente de diffuser auprès des autres membres de l'APN. Ces deux dernières années, l'APN a mené une politique agressive de promotion du retour à la nature comme mode de vie idéal pour les elfes. Leur croyance fanatique les conduit à mener des attaques terroristes sur quiconque (qu'il soit elfe ou non) s'oppose à leurs idées. L'APN s'est régulièrement retrouvée face aux Young Elven Technologists (les « jeunes elfes pro-technologie »). Les leaders de l'APN sont certains qu'une attaque des YET est imminente, et ils s'y sont préparés. C'est là que les runners entrent en scène.

LIQUIDATION

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous recevez un appel comme tant d'autres, sollicitant votre présence à un rendez-vous au Takuri, l'un des meilleurs restaurants de Downtown Seattle. L'interlocutrice, une femme à la voix agréable, s'identifie comme étant Charlie. Elle souhaite discuter business avec vous.

Quand vous arrivez, le Takuri est assez plein, mais la lumière tamisée vous empêche d'identifier qui que ce soit (et 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 jusqu'à une porte qui semble être l'accès à une penderie. Au lieu de cela, elle débouche dans une petite salle à manger privée où trois personnes vous attendent.

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

À sa gauche se trouve Wyrd, un humain, probablement samouraï des rues. Ses yeux détaillent rapidement 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 n'y a pas que la nature ou l'énergie statique qui les maintient ainsi. Il porte un synthécuir de chez 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 son manteau renforcé trop neuf à ses mouvements trop brusques, insouciant. Ses cheveux blonds sont lissés en arrière, lui donnant l'air de sortir tout droit d'un vieux film de vampires. Il est le seul des trois à être visiblement armé : il porte un Streetline Special dans un holster rapide sur son omoplate.

Charlie est de la vieille école : elle commande et dîne avant de parler affaires. Vous ne protestez pas, car il s'agit d'une belle opportunité de manger quelque chose d'autre que des sushis de soja, et c'est elle qui paie l'addition. Une fois que tout le monde est rassasié, Charlie demande à Trey d'aller monter la garde dehors, puis 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 d'un certain idéal elfique, mais mon client a un autre point de vue ». À ce moment, Charlie fait glisser une enveloppe au leader du groupe. À l'intérieur se trouvent des photos à l'ancienne, le genre que peu de personnes savent encore trafiquer. Ce sont des photos d'elfes qui ont été assassinés, et dont la cause de la mort est toujours une arme archaïque comme une épée, un arc ou autre.



« L'APN a tué des elfes qui ne croient pas en leur version de l'idéal elfique » consistant à gambader dans la prairie en jouant d'un putain de pipeau. Mon client veut les voir éliminés. Il offre 20 000 nuyens, plus certains bonus que j'expliquerai dans un moment. »

« Le bâtiment qui sert de quartier général à l'APN est proche de l'arcologie Renraku. Dire que l'arcologie « fait de l'ombre » au QG de l'APN serait plus approprié. Les six membres du cercle intérieur de l'APN qui vivent au QG constituent la cible du run. Ce sera dur, mais je pense que vous pouvez y parvenir sans que les escouades des Samouraïs rouges de Renraku vous tombent dessus. »

« J'ai mentionné des bonus. Le premier vous sera remis si vous déposez ceci sur place » (elle lève une enveloppe scellée). « Il vous faut la laisser sur le corps du leader de l'APN, que j'aime appeler Xeric le Fou. Cette partie du run est gratifiée d'un extra de 2 500 nuyens. »

« Un second bonus vous sera remis si vous jouez un peu les chasseurs de têtes. L'APN est composé essentiellement de poseurs, des fans d'elfes qui ont subi une intervention chirurgicale et / ou portent de fausses extrémités d'oreilles pour ressembler davantage aux elfes. Mon client veut la fausse pointe d'oreille gauche de chaque membre du cercle intérieur 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 qu'assez pour une nuit de travail. En fait, mon client se soucie peu de ce qui pourrait advenir de l'APN après votre passage, tant qu'ils sont mis hors d'état, que les pointes sont collectées et que l'enveloppe est déposée. Alors, les poseurs, qu'est ce que vous en dites ? »

L'ENVERS DU DÉCOR

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 10 % si nécessaire. Elle déclare ignorer totalement ce que peut bien vouloir signifier un tel run. En fait, la seule chose qu'elle sait, c'est pourquoi elle traite les runners de « poseurs » (parce qu'ils se font passer pour des shadowrunners, une private joke entre elle et Wyrd).

Rien ne presse dans la réalisation de ce run, mais, plus vite ce sera fait, plus vite les runners seront payés. Charlie offre un acompte de 5 000 ¥ qui peut être négocié jusqu'à 10 000 ¥ de plus si les runners en ont réellement besoin. Évidemment, si les runners ont tellement besoin d'argent, ils ont intérêt à ne pas trop insister pour revoir le paiement

global à la hausse. Si les runners ont besoin d'un supplément de puissance de feu, Charlie peut arranger ça contre 500 ¥ en 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 égale du paiement pour le boulot.

Charlie Tarrow et Wyrd étaient des shadowrunners avant même que le terme ne se popularise. Un réseau de fixers qu'ils pensaient tombé en désuétude depuis 20 ans les a contactés 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 son QG avant d'aller refroidir les membres du cercle intérieur. Trois pistes importantes permettent de recueillir plus d'informations sur l'APN et son QG : les runners peuvent obtenir les plans du bâtiment s'ils pensent à compulser le registre du cadastre (seulement les plans originaux : le bâtiment appartenait autrefois à la municipalité). Ils peuvent également interroger un membre quelconque de l'APN ou se rendre eux-mêmes à un meeting (en supposant qu'ils aient dans leur groupe un non-elfe qui accepte de se grimer avec des oreilles factices, une perruque et les jambières en cuir qui vont bien). Enfin, ils peuvent aussi essayer de trouver 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, ils s'apercevront qu'elle contient la page de garde du manuscrit *l'Humanité révélée* de Ehran.

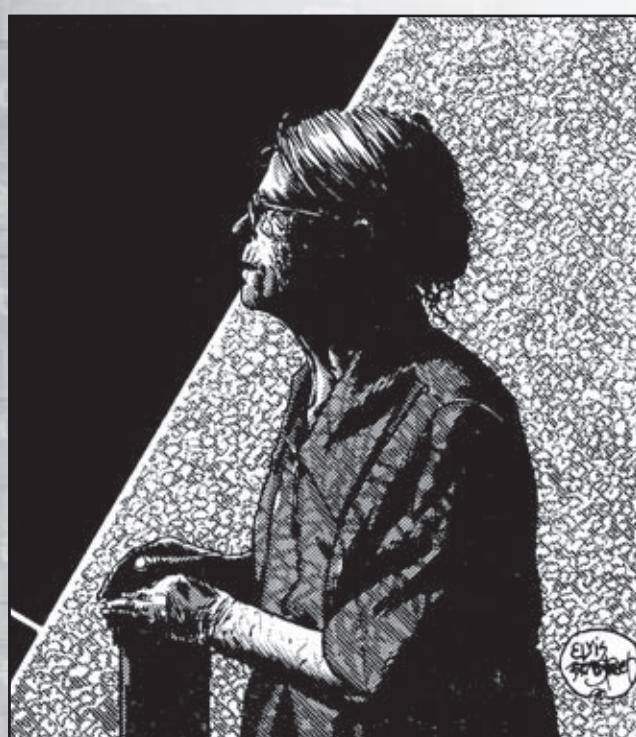
DÉPARTEMENT DES TRAVAUX PUBLICS (SHIAWASE CORPORATION)

Le personnel du cadastre s'indigne devant ces runners qui tentent de leur soutirer des informations. « Ils n'ont pas d'autorisation, ils ne font pas partie des forces de l'ordre ou des employés de la corpo, et ils débarquent avec des armes dans mon bureau ! » Une fois que les runners se seront fait sermonner par une poignée d'employés sur les dangers que peuvent représenter la présence d'armes 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. Ben, ce n'est plus un bâtiment appartenant à la municipalité, 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 l'un des runners essaie vraiment de discuter, quelqu'un prendra pitié du groupe et mentionnera ce fait.

La salle des archives du cadastre est un ancien abri nucléaire : en témoignent les murs en béton, les lampes qui diffusent une lumière crue et les cris perçants des rongeurs dans les ténèbres. Pour s'y rendre, il suffit de trouver l'entrée située dans les sous-sols du bâtiment, derrière la porte marquée « hommes », puis d'emprunter les escaliers et de descendre les 14 étages. Mesurant grossièrement 150 mètres de long sur 40 de large 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, avec un vieux fauteuil rembourré, une télé encore plus vieille, et bien sûr, un terminal informatique relié au fouillis qu'est la base de données actuelle.

Harriet Taylor 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 à se retrouver dans cet endroit. Il y a environ 35 ans, la ville essaya de convertir sur support informatique toutes les données stockées ici, mais peu de temps après avoir terminé, le virus de 29 attaqua et détruisit tous les enregistrements. Quand Shiawase Corporation remporta le contrat des travaux publics de Seattle, les nouveaux responsables tentèrent de virer Harriet. Mais ils comprireront rapidement que le département ne pouvait pas fonctionner sans elle.

Harriet mesure un peu moins d'un mètre cinquante, pèse 36 kilos, et on jurera que le souffle du ventilateur suffirait à l'emporter. Elle porte généralement une robe à fleurs et des lunettes de lecture. Elle a besoin d'un escabeau pour atteindre les rayons supérieurs. Elle



abandonnera immédiatement tout ce qu'elle était en train de faire pour aider « ces charmants jeunes gens. »

Harriet est un petit peu gâteuse, mais elle peut fournir des informations importantes. Il y a environ deux semaines, un membre des YET est passé ici, recherchant lui aussi les plans du quartier général de l'APN (en prévision d'un raid, mais il ne l'a pas dit). Si les runners savent se montrer polis et bien élevés envers les vieilles dames, elle peut 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, réalise un Test d'Es-croquerie (Séduction) + Charisme.

SUCCÈS	EXCÉDENTAIRES	RÉSULTAT
0		Harriet trouve le plan après trois heures passées à chercher dans les fichiers et à employer les runners les plus musclés à déménager de lourds tas de papiers. Elle donne une copie du plan aux runners, mais ne leur dit rien à propos des portes condamnées.
1		Harriet trouve les plans en environ deux heures, et mentionne ensuite que quelqu'un d'autre 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 fondants de Tata Sara.
3		Harriet trouve une mise à jour des plans qui mentionnent l'installation d'un ascenseur dans le sous-sol (la modification est signalée sur le plan). Elle propose également à l'un des runners de lui présenter sa fille.

INTERROGATOIRE OU INFILTRATION ?

Il y a deux façons d'appréhender cette section. Dans le premier cas, les runners choisissent de coincer un membre de l'APN et de l'interroger sur la disposition des lieux. Dans le deuxième, ils préfèrent introduire l'un des leurs dans une réunion. Les deux méthodes présentent des inconvénients.

Interrogatoire

L'APN, en plus de sa réunion hebdomadaire du jeudi soir, tient une permanence qui accueille tous ceux qui souhaitent discuter. Les runners peuvent intercepter un membre rentrant chez lui après un meeting du jeudi soir, ou attendre qu'un membre sorte du local pour aller distribuer des tracts à la sortie d'une école (utilisez le contact Stagiaire politique, p. 14 du livret *Contacts & aventures*).

Les informations qu'ils peuvent obtenir sont limitées. 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 salles de réunion du rez-de-chaussée). Avec de la chance, ils pourraient peut-être mettre la main sur un des membres du cercle intérieur du groupe, qui sait ?

Infiltration

Cette méthode peut sembler plus avantageuse que la précédente de prime abord, mais dans les faits, il n'en est rien. Les réunions hebdomadaires de l'APN du jeudi soir sont l'occasion de débattre sur des sujets aussi variés que « Le rôle des elfes dans la société moderne », « La menace de l'Humanis », « Contrecarrer les métahumains mal intentionnés », etc... Comme les membres de l'APN sont tous des poiseurs elfes, un véritable elfe pourrait avoir des problèmes à se faire passer pour un poseur. S'il est démasqué, il pourrait être traité avec beaucoup d'égards, ou tabassé, selon que l'APN le considère comme « respectable » ou non. S'il est un elfe « respectable » (qui se promène avec une épée et un arc, qui monte à cheval, ce genre de conneries...), les membres le traiteront avec déférence. S'il c'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 bizarre de devoir se promener dans la rue avec des 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 fondateurs 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 le rôle de l'organisation.

CONTACTS DES RUES

L'APN reçoit le soutien de certaines corps. Tout mouchard ou informateur 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 poser des questions aux bonnes personnes. Seuls deux groupes dans la rue s'opposent à l'organisation. Le premier est celui des Young Elven Technologists, l'organisation elfe qui appelle les elfes à travailler et à vivre dans un monde moderne sans se voiler la face ni se plaindre de leur statut. L'autre est Sceptre Productions, une boîte de production qui a perdu une de ses équipes il y a cinq mois. Les runners devront approcher l'une de ces deux organisations s'ils veulent obtenir autre chose que des ragots et des bobards d'indics.

Les Young Elven Technologists (« jeunes elfes pro-technologie »)

Les runners peuvent facilement contacter les YET, mais ces derniers se contentent de ressasser le discours qu'ils ont bien appris : « les Young Elven Technologists croient en la capacité de l'*Homo Nobilis* à exister et à prospérer dans ce monde sans recourir aux stéréotypes qui, s'ils sont effectivement ancestraux, sont toutefois inadaptés au monde moderne. Nous tentons de combattre les conceptions erronées comme à notre habitude : par la logique et le débat raisonné. »

Sceptre Productions

Les runners peuvent avoir plus de chance avec Sceptre. Quand ils contactent la société et qu'ils mentionnent l'APN, ils sont mis en relation avec une femme qui leur dit qu'une de leurs équipes a disparu il y a plusieurs mois près de la pyramide d'Aztechnology, suivie d'un laconique « Pas de commentaires ». 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, soit les photos qu'a fourni Charlie Tarrow. Dans le cas où les runners partagent leurs informations, elle les invite à la rencontrer tard dans la soirée et leur fixe un rendez-vous à une adresse située dans un quartier huppé de la ville.

La rencontre aura lieu dans une maison de ville du secteur corporatiste, une luxueuse bâtie à deux étages qui coûte probablement dans les trente plaques par mois. Les registres de la ville répertorient le propriétaire comme étant Sceptre Productions, et sa locataire actuelle comme étant Kerry Taylor, une reporter freelance connue pour son travail qui embarrass corpos et runners, en rapport avec des histoires de violation des droits de l'homme.

La trentaine, cheveux sombres, Kerry Taylor est la fille de Harriet Taylor. L'équipe de tournage de Sceptre perdue cinq mois plus tôt était dirigée par son « ami ». Depuis, Kerry cherche à se venger de ceux qui ont fait ça. Kerry explique que l'équipe était constituée de quatre personnes assignées à la surveillance de l'APN après que Sceptre ait entendu des rumeurs selon lesquelles les membres de l'APN assassinaient des elfes. Une nuit après qu'on ait signalé un bain de sang dans un bar de deckers tenu par des elfes, on retrouva les cadavres des membres de l'équipe : un téléphone de poignet avait permis à DocWagon de remonter jusqu'aux corps, ensevelis sous un mètre de béton armé. 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 de savoir si elle pourra en faire ou pas 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, le « retour aux sources » prononcé par l'APN est le genre de truc dont le monde peut se passer. »

Kerry ne dit pas tout aux runners ; par exemple, elle prend soin de ne pas leur révéler ses talents magiques, sauf en cas de nécessité absolue. Elle considère ses capacités magiques comme un va-tout qu'il vaut mieux n'utiliser qu'en dernière extrémité. Par contre, elle révélera tout ce qu'elle sait à propos du cercle intérieur de l'APN, ce qui inclut leurs descriptions et leurs photos.

Kerry mène sa croisade depuis quatre mois. Elle harcèle tellement les membres de l'APN que ces derniers sont à présent convaincus qu'elle est en relation avec leurs ennemis jurés, les YET. L'APN a donc prévu de se débarrasser de Kerry cette nuit même. À peu près une heure après l'arrivée des runners dans la maison, les espions de l'APN arrivent à la conclusion que les runners font partie de la conspiration et décident de passer à l'action. Il y a quatre membres de l'APN de plus qu'il n'y a de runners présents, avec Erendahl qui supervise les opérations depuis l'extérieur. Il n'est pas là pour se battre : il vient juste voir comment se comportent les nouvelles recrues des YET. Après la bataille (en supposant que les runners l'emportent), il part, rapportant au Conseil des Anciens que les runners sont de formidables adversaires et qu'il est urgent 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, c'était au sens propre. L'arcologie dispose d'un système qui canalise la lumière du soleil (ou ce qui s'en rapproche pour Seattle) et la reflète à l'intérieur du bâtiment pour illuminer les parcs et les quartiers résidentiels. Une partie de cette lumière est également redirigée afin d'éclairer les parties de Downtown Seattle qui seraient autrement plongées dans l'ombre de l'Arcologie la plus grande partie de la journée. Mais du fait d'un défaut de conception, le QG de l'APN reste toujours dans l'ombre.

Dans la soirée, les spotlights de l'arcologie projettent une lueur diffuse sur la zone, laissant l'immeuble bien illuminé. Vous vous demandez quelle est l'heure où les ténèbres sont les plus profondes et les ombres les plus sombres ? Juste après l'aurore.



L'ENVERS DU DÉCOR

Le siège de l'Association Para-Nobilis se trouve dans une ancienne caserne de pompiers d'un étage. C'est là que vivent 19 membres de l'APN ; près de 25 deux-roues sont garés à tout moment devant. Comme les runners sont censés éviter un carnage de masse et ne pas attirer l'attention des forces de sécurité de Renraku, un raid discret durant les premières heures de la matinée reste la meilleure solution. Les caractéristiques et les descriptions qui suivent 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 abritait autrefois les véhicules municipaux. D'autres pièces servent de petites salles de réunion qui permettent au Conseil des Anciens de se réunir en petit comité, ou de mener des briefings avec ses plus proches partisans. Comme le rez-de-chaussée abritait autrefois de gros camions, le plafond se situe à plus de 4 mètres de haut. Fierelle vit à cet étage, mais peu de personnes sont au courant.

L'étage abrite les chambres à coupler de la plupart des membres de l'APN qui vivent actuellement sur place. S'il s'avérait nécessaire de défendre les membres du conseil, les procédures standard de l'APN ordonnent aux membres de rejoindre des positions défensives préparées à l'étage. Le bureau de Xeric se trouve également à l'étage. C'est là qu'il conserve l'ensemble des archives de l'APN, sous la forme d'innombrables piles de papier. Comme on pouvait s'y attendre, il n'y a pas de matériel informatique ici.

Le sous-sol est le moins accessible des trois niveaux, dans la mesure où on ne peut s'y rendre que par l'échelle ou le monte-chargé du premier étage. Il est utilisé à des fins de stockage et sert également de stand de tir. Thirian, le maître d'armes y a établi ses quartiers plutôt que de rester en compagnie des autres membres de l'APN. On trouve également ici un animal qui est le symbole de l'APN : un cheval qui a été opéré pour ressembler à une licorne.

L'APN s'attend à ce que les Young Elven Technologists passent à l'attaque sous peu. Des tours de garde temporaires ont été établis. À tout moment, quatre poseurs sont réveillés et prêts au combat. De plus, si l'alarme est déclenchée ou que des armes lourdes sont utilisées, la Lone Star est prévenue (intervention en 2D6 minutes) pour enquêter à la fois sur l'APN et sur les éventuels runners capturés sur les lieux.

MENER LE RAID

Comme dans *Corps*, le run a le mérite d'être simple et direct. Et c'est précisément pour cette raison qu'il est à peu près impossible de prévoir quelle approche les runners choisiront. Ils peuvent vous surprendre par leur subtilité, ou tout simplement opter pour la solution « on fonce dans le tas ». Ou encore opter pour une solution mixte.

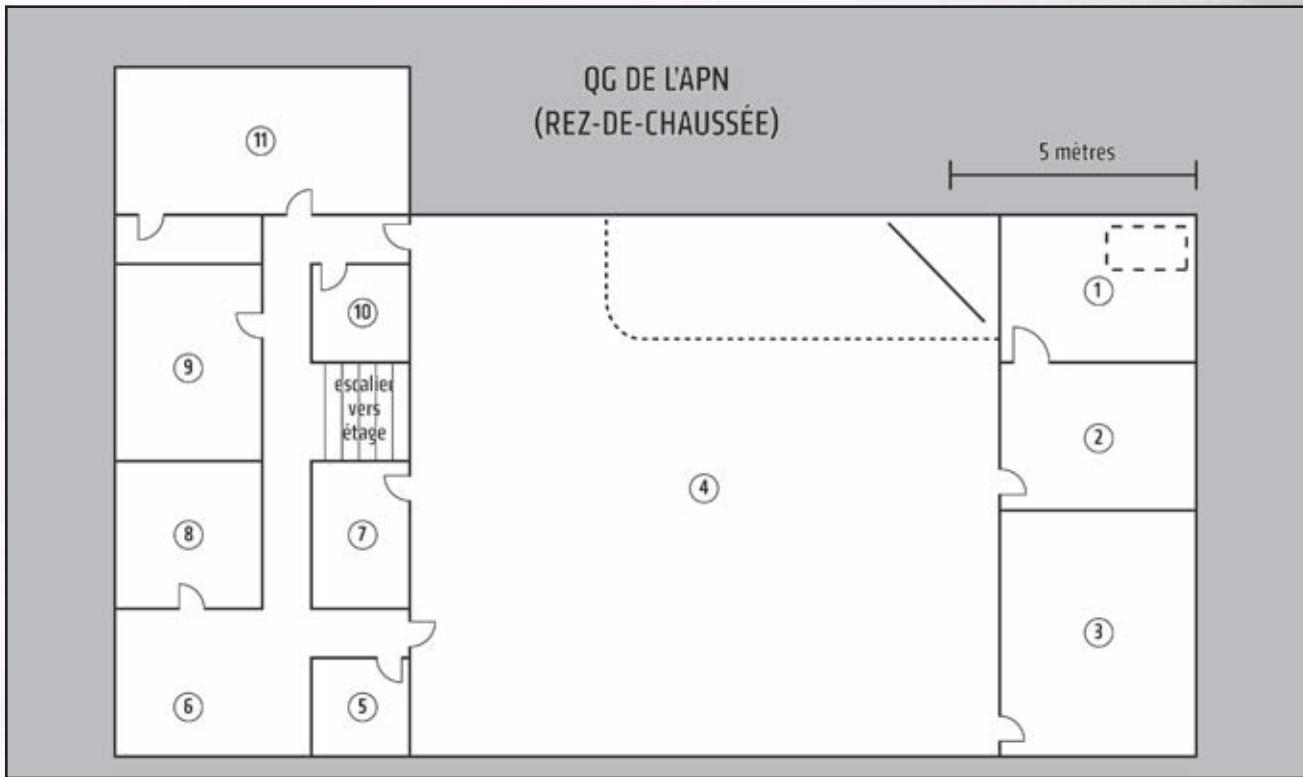
Pendant que les joueurs échafaudent leurs plans, le meneur de jeu doit rester attentif à la position des membres de l'APN et des autres événements pouvant se produire pendant le raid. En fin de compte, le raid se résume à un combat intense et il vous appartient en tant que meneur de jeu de prendre en compte les décisions de vos joueurs pour gérer les réactions des membres de l'APN, ce afin d'offrir un vrai challenge à vos joueurs.

REZ-DE-CHAUSSEÉ

Salle de l'ascenseur (1)

Sur les murs de cette salle se trouvent d'anciennes affiches vantant les mérites des pompiers de Seattle. En dehors de cela, cette salle est vide. L'un des deux interrupteurs de la salle se situe à côté de la porte et l'autre est sur le mur opposé.

Si quelqu'un examine l'étage de près, il remarquera le disjoncteur de l'ascenseur dans la section nord-est de la pièce. L'interrupteur sur le côté opposé à la porte contrôle l'ascenseur, et quand il est positionné en haut (comme c'est le cas actuellement), l'ascenseur se trouve au rez-de-chaussée.



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 pour bricoler dans le 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 entrepose la plus grande partie de son équipement audiovisuel, dont le moins qu'on puisse dire est qu'il est vieux et démodé. Au milieu du bric-à-brac de vieux projecteurs de diapositives, de lecteurs de vidéodisques et autres appareils, on trouve une échelle menant au sous-sol.

Salle de réunion (4)

La salle de réunion principale de l'APN est décorée du sol au plafond par des fresques s'inspirant des œuvres de Tolkien et autres auteurs de fantasy. Suspendus entre les fresques se trouvent des spécimens d'armes elfiques anciennes (épées, arcs et autres), qui sont bien entendus des 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 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 est armé d'un Uzi III (utilisez les caractéristiques de l'Uzi IV, SR4A, p. 318). Leur but est de ralentir 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)

Ce petit bureau d'admission a une fenêtre donnant sur la pièce (6) et permettant d'assurer 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 bipper dans la salle du conseil et dans le dortoir. Il y a toujours une personne de permanence dans cette pièce, assise dans l'ombre, essayant de ne pas paniquer et de ne pas presser le bouton. Après avoir subi plusieurs fausses alertes, Xeric téléphone au bureau pour vérifier auprès du garde à chaque fois que l'alarme est activée. Xeric déclenchera l'alarme s'il n'obtient pas de réponse ou si le garde en poste confirme l'alerte. Si l'alerte a déjà été donnée, il y a trois personnes ici, armées et portant des gilets pare-balles (6/4).

Salon (6)

Ce petit salon possède un écran vidéo sur le mur est, avec un canapé 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 PJ l'emplacement de la chambre de la « femme en rouge » au fond du hall (pièce 11). Si l'alarme a été donnée, elle est cachée sous le canapé.

La fillette n'a rien à voir avec l'APN. Elle squatte les lieux avec l'accord tacite de Fierelle. Si elle est interrogée par un runner sympathique, la petite Maria peut leur dire que la « femme en rouge » l'interroge assez régulièrement sur la légitimité qu'il pourrait y avoir à tuer quelqu'un pour préserver sa pureté. Bien entendu, 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)

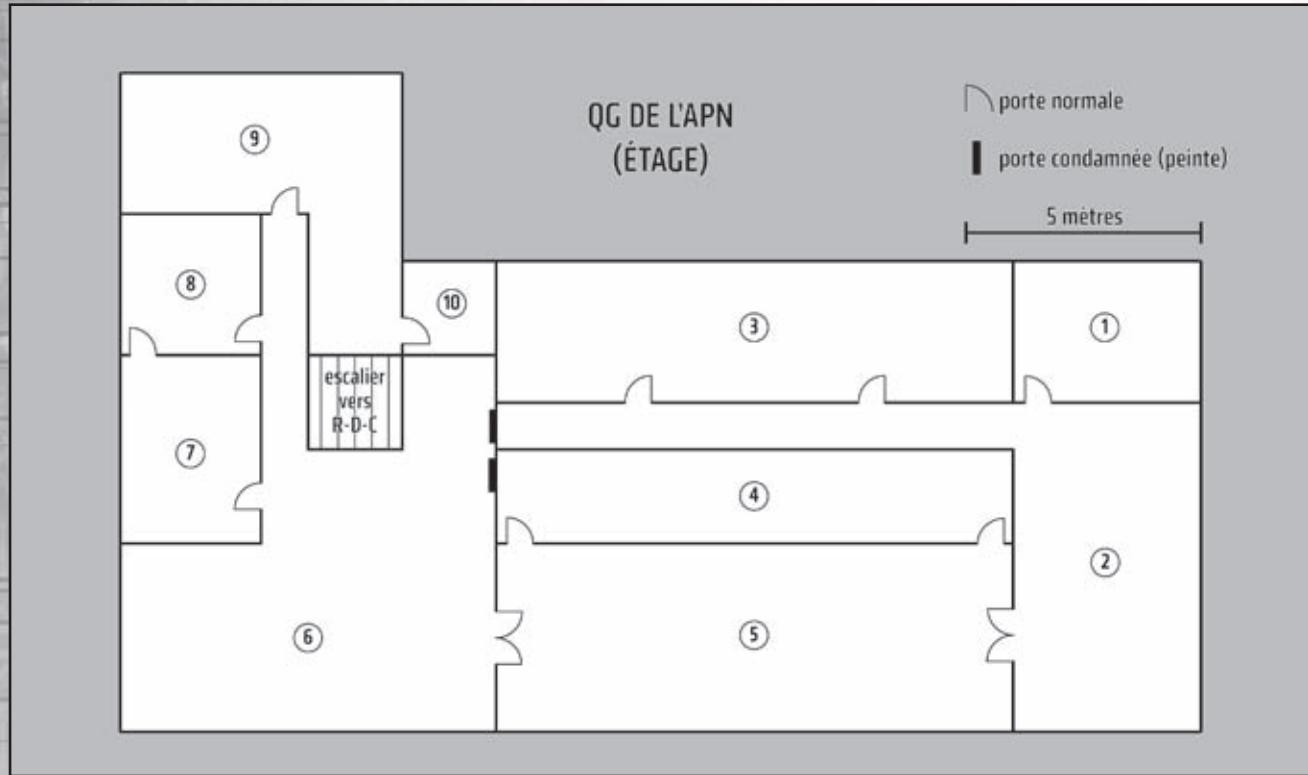
C'est dans ce bureau que Xeric réalise l'endoctrinement des nouveaux « convertis » de l'APN. Dans une boîte de verre à l'entrée de la pièce se trouve un stylo-plume qui a été couvert de bronze. Une petite plaque l'identifie comme ayant été utilisé autrefois par le sage elfe Xeric. Le seul autre objet d'intérêt est un Ares Predator II (utilisez les caractéristiques de l'Ares Predator IV (SR4A, p. 317) sans le système smartgun) dans un tiroir de côté du bureau.

Un autre bouton d'alarme blanc est placé sous le bureau. La pièce est vide, que l'alarme ait été déclenchée ou non.

Chambre (9)

C'est la chambre à coucher de Blaine Deathedge. Décorée en nuances de noir et de gris, elle autant du musée de guerre que du cimetière. La décoration est assurée par la quincaillerie meurtrière, allant du missile anti-véhicules au véritable poignard de combat. On peut trouver presque tous les types d'armes existants dans ce mausolée de la mort et de la destruction. Un panneau d'alarme aux diodes rouges et vertes est placé dans un coin, face au lit de camp militaire.

Si l'alarme n'a pas été déclenchée, il y a 50 % 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, chargé de munitions explosives (utilisez les caractéristiques du HK MP-5 TX (*SR4A*, p. 318) avec un chargeur de 28 balles au lieu de 20) et ce jusqu'à ce qu'il soit sûr que les attaquants sont ailleurs. Il quittera alors sa chambre pour aller trouver quelques sous-fifres encore en vie. Avec leur aide, il tentera d'attaquer les intrus par derrière.

Salle de bains (10)

Autrefois collective, cette salle d'eau a été réaménagée pour en faire une salle de bain privée avec baignoire. Si l'alarme n'a pas été déclenchée, il y a une chance sur six pour qu'un 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 (voir *Arsenal*, chapitre *Armes*) standard de l'APN, mais aussi d'un Uzi III (utilisez les caractéristiques de l'Uzi IV, *SR4A*, p. 318). Derrière la porte, on trouve une pièce spacieuse dont la décoration pourrait être une déclinaison rouge sang des Mille et une nuits. Assise au milieu des voiles rouges, dans des draps rouges, entourée de murs rouges, et de tapis rouges se trouve une femme vêtue entièrement de rouge. Elle est éveillée et vous regarde depuis le lit placé dans le coin.

Depuis plusieurs semaines, Fierelle s'inquiète de la moralité qu'il y a à mettre à mort des métahumains pour préserver leur supposée pureté, et elle 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 déclenchée, Fierelle reste simplement ici, se demandant si elle a le droit de tuer. De ce fait, 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 dissuader les runners de tenter quoi que ce soit contre la femme en rouge.

ÉTAGE

Chambre (1)

Il s'agit de la chambre d'Allair Shadowdeath. Des photographies de stars des médias et du cinéma sont épinglees aux murs. Les sujets de ces photos sont invariably entourés de cercles rouge sang. Sous le 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 flottante.

Comme Allair ne possède pas de compétence de combat, que l'alarme soit déclenchée ou non, il est assoupi ici. Si les runners l'éveillent, il déclare immédiatement être le « Grand et puissant mage de la mort » et leur demande de s'agenouiller. La puce BTL dans son chipjack (forme de datajack (*SR4A*, p. 339) spécialisé ne pouvant que lire que les puces, les softs et les BTL) joue pour beaucoup dans son comportement bizarre, mais également dans le fait qu'il est persuadé d'être *réellement* ce qu'il prétend. Allair a un HK227 (utilisez les caractéristiques du HK MP-5 TX (*SR4A*, p. 318) avec un chargeur de 28 balles au lieu de 20).

Laboratoire (2)

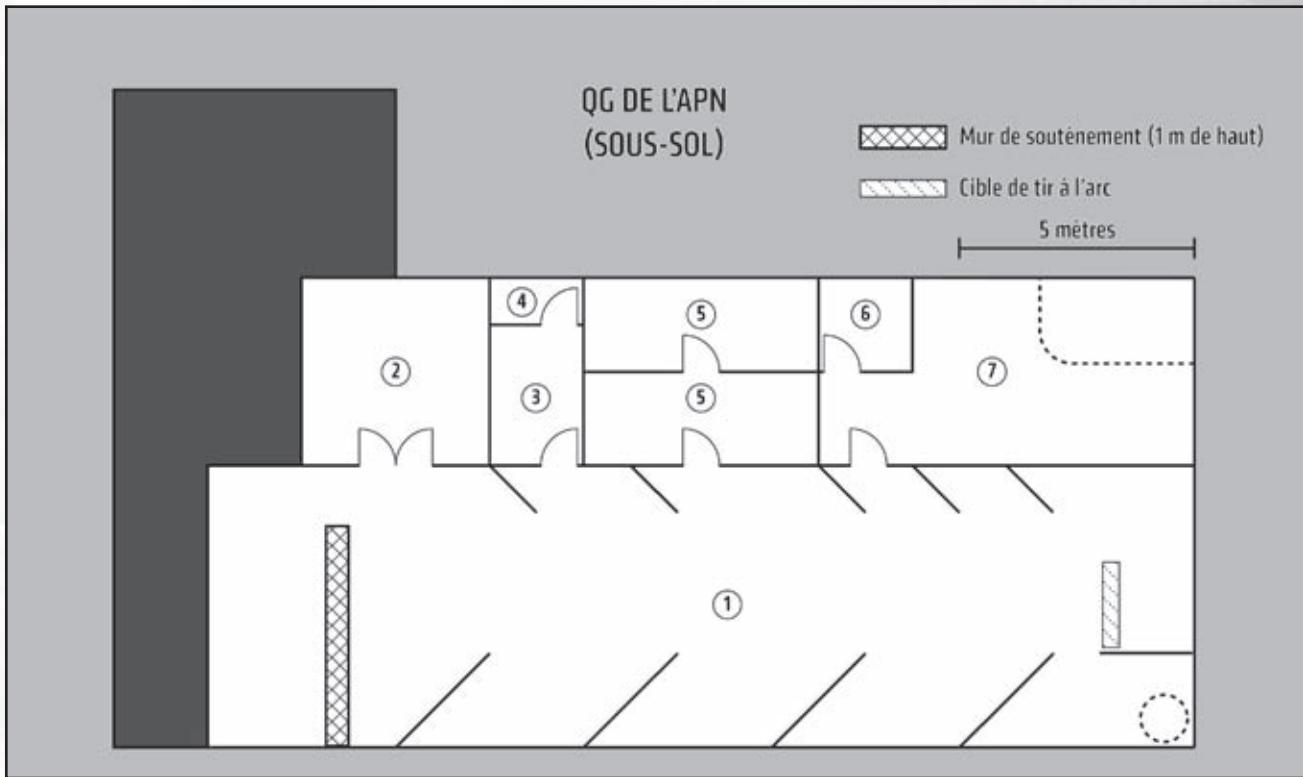
On dirait un mauvais décor de sim d'horreur et c'est bien ce dont il s'agit. Un établi d'un côté de la salle accueille des tubes et cornues qui, si on prend le temps de les examiner, s'avèrent contenir différents mélanges de liquides à base de soja.

S'il n'y a pas encore eu d'alerte, un garde se trouve ici, jurant et regrettant que le tirage au sort ne l'ait pas assigné à l'un des deux autres postes de garde. Si l'alarme a été déclenchée, quatre hommes sont postés derrière l'établi retourné. Si les runners ont franchi la porte condamnée près de l'escalier, ils prennent les gardes à revers. Autrement, les gardes sont considérés comme à couvert. Les quatre gardes portent des armes standard.

Réserve (3)

Cette vieille réserve contient de l'équipement vidéo (d'une valeur approximative de 3 000 nuyens), ainsi que trois missiles anti-véhicules. Elle n'est pas gardée.

Les MAV ne sont plus en état de fonctionnement, mais un armurier pourrait les réparer pour 500 nuyens environ. Si cet armurier compétent prend le temps de les examiner, il lui apparaîtra que les missiles exploseront en cas de tentative de tir, infligeant des dommages 10P à tout ce qui se trouve dans un rayon de 4 mètres autour du missile.



Salle de bains (4)

Il s'agit de la salle de bain commune aux résidents de sexe masculin du bâtiment. La partie est se compose de cabines de douche qui font face à des lavabos, et la partie ouest de toilettes.

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 de sexe masculin de l'APN. Les 13 lits sont disposés en ligne le long des deux murs. Un petit casier de rangement se trouve au pied de chacun des lits.

Un casier sur deux contient un pistolet mitrailleur Ares Crusader (voir le supplément *Arsenal*, chapitre *Armes*) 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 là.

Salon principal (6)

Il s'agit du salon principal de l'APN, également utilisé pour briefer les membres de l'APN qui sortent pour des missions d'assaut. La tridéo située sur le mur opposé aux escaliers diffuse actuellement un documentaire sur les dragons orientaux. Les trois divans qui lui font face sont vides.

Si aucune alarme n'a été déclenchée, le seul garde présent est assoupi, affalé dans le divan le plus proche de la trid. Si l'alarme a été déclenchée, les quatre gardes sont tapis derrière les divans, ce qui leur procure un couvert contre toute personne arrivant des escaliers.

Chambre (7)

Cette chambre contient les lits des quatre membres de sexe féminin de l'APN. Des posters d'elfes bien foutus (certains en tenue traditionnelle, d'autres non) ornent les murs.

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

Salle de bains (8)

Il s'agit de la salle de bains de la chambre (7). Elle est petite, prévue pour un usage privé, contrairement au modèle collectif dont disposent les hommes.

La pièce est vide.

Chambre (9)

C'est la chambre de Xeric le Fou. Elle est richement décorée dans un style papier de riz japonais. Le futon de Xeric est posé au sol dans le coin nord-ouest, surmonté de lampes de bureau.

Si l'alarme n'a pas été donnée, Xeric est endormi ici. Si l'alarme a été donnée, il a rejoint les gardes protégeant Allair dans l'étude (2), et cette pièce est vide.

Salle des plans (10)

Cette petite pièce est protégée par un maglock d'Indice 5 placé sur la porte. À l'intérieur se trouvent les plans qu'a fomenté l'APN pour liquider à peu près tous les groupes d'elfes high-tech de la région.

Si l'alarme de cette salle n'est pas désactivée, une explosion détruit tous les papiers lorsque la porte s'ouvre (et déclenche l'alarme si cela n'a pas déjà été fait).

LE SOUS-SOL

Stand de tir à l'arc (1)

Thiran utilise ce stand de tir pour apprendre aux membres de l'APN à tirer. Des saillies issues de chacun des murs protègent les archers des éclats (et offrent des couverts bien pratiques aux shadowrunners).

Si l'alarme a été donnée, six membres de l'APN se trouvent sur place, prêts à tirer sur toute personne qui approche en provenance soit de l'ascenseur, soit de l'échelle. Après trois tours de combat, Thiran et Erendahl arrivent et dégagent leurs HK227 (utilisez les caractéristiques du HK MP-5 TX (*SR4A*, p. 318) avec un chargeur de 28 balles au lieu de 20) pour participer au carnage. Si l'alarme n'a pas été déclenchée, personne ne se trouve ici.

Écurie (2)

Cette partie du sous-sol pue le canasson. Elle a été transformée en une écurie improvisée pour accueillir la fameuse « licorne ». L'étable est dégueulasse, comme l'eau et la mangeoire.

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

Armurerie (3)

Il s'agit de l'armurerie principale de l'APN, où le groupe stocke l'artillerie lourde lorsqu'il ne s'en sert pas. Les Uzis et les HK sont alignés

sur les murs avec des bandoulières, des grenades et deux lance-missiles. Cependant, il n'y a de munitions pour aucune de ces armes.

Bien que les membres de l'APN prônent le retour à la nature, ils savent bien l'importance qu'il y a à disposer d'une puissance de feu moderne.

Réserve de munitions (4)

La porte ouvrant sur la réserve de munitions est protégée par un scanner rétinien, programmé pour laisser passer Thiran ou Erendahl. Des caisses de grenades sont empilées sur le sol à côté des chargeurs de munitions et de trois missiles hautement explosifs (*SR4A*, p. 325). Le râtelier sur le mur opposé supporte douze flèches à tête explosive (elles ne fonctionnent pas encore, et exploseront à la tête du malheureux qui essayerait de s'en servir !).

La pièce est vide, soit parce que l'alarme n'a pas été donnée, soit parce que tout le monde est trop occupé pour penser à aller chercher l'artillerie lourde (à moins bien sûr que vous décidiez du contraire...).

Chambre (5)

Il s'agit de la chambre de Thiran. La petite pièce extérieure est pleine de piles de magazines de sport relatant les dernières performances de combat urbain et de kickboxing. Dans la pièce intérieure, Thiran et Erendhal parlent de leurs prochains raids. Au moindre bruit anormal (à l'appréciation du MJ), ils sortent et tirent pour tuer.

Thiran et Erendahl sont tous deux armés en permanence d'un pistolet lourd Ares Predator II. Thiran aime aussi les grenades flashbang (*SR4A*, p. 324), et en porte généralement six ou sept.

Salle de bains (6)

Cette petite salle de bains est utilisée par les personnes sortant d'un entraînement à cet étage. Quand ils prennent leur douche, Erendahl et Thiran la font dans la salle de bains du premier étage.

Ascenseur (7)

C'est la cage d'ascenseur qui donne sur la pièce (1) au rez-de-chaussée. Le mécanisme se situe sous 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 près de la porte.

Si aucune alarme n'a été déclenchée, et que les runners descendent via l'ascenseur, le seul garde présent presse 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 ont tous des motivations différentes pour faire partie d'un tel groupe. Xeric croit qu'il a été choisi par les puissances divines pour sauver les elfes d'eux-mêmes. Sa vision fanatique donne à l'APN son feu et son inspiration.

Allair est le plus pitoyable de tous les membres du cercle intérieur. Il était un brillant scientifique avant que les puces BTL ne lui volent son esprit, « loin dans les sombres cavernes de la vérité ». Maintenant il erre en se prenant pour un mage maléfique, tuant à présent ceux qu'il espérait, il fut un temps, pouvoir sauver.

Blaine Deathedge est celui qui donne sa force à l'APN. Toujours vêtu de noir, peu lui importe que l'APN veuille dessouder des petites vieilles, 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. Il se fuit complètement de l'idéal elfique. Il saisira toute opportunité pour compliquer la vie aux runners et si possible, pour les tuer tant qu'il n'aura pas passé l'arme à gauche.

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 la cause » quand Xeric réalisera qu'elle commence à ne PAS voir les choses comme lui.

CHARLIE TARROW

« Charlie-Cheval », comme certaines personnes la surnomment encore, a contribué à créer la vénérable profession de fixer dès les années 30. Après une longue carrière pour le moins mouvementée, elle décrocha avec Wyrd et prit sa retraite. Si elle a accepté de reprendre du service, c'est parce que l'offre lui est parvenue par des canaux qu'elle croyait désactivés depuis des décennies. Utilisez le contact Fixer, *SR4A*, p. 290 pour ses caractéristiques.

WYRD

Magie hermétique possédant de nombreuses années d'expérience, Wyrd est là juste pour protéger la vie de Charlie pendant qu'elle essaie de faire



la lumière sur tout ce qui se trame. Utilisez l'archétype Mage de combat, SR4A, p. 107.

TREY

Elève de Charlie, Trey Wilson est âgé de 16 ans, impétueux, et totalement dépourvu d'ingéniosité. Utilisez le Garde de sécurité corporatiste, SR4A, p. 283.

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 gens, et ils la laissent généralement faire. Utilisez la Secrétaire corporatiste, p. 13 du livret *Contacts & aventures*.

KERRY TAYLOR

Kerry est la fille unique de Harriet. Elle a la réputation d'être une reporterce d'investigation ayant beaucoup de flair. Elle a en particulier mis à jour le réseau d'esclavage elfe de Telamr et a écrit des articles sur la guerre secrète des corpos en Afrique. Avec tout ça, elle n'a jamais pris de temps pour elle-même et un ami est mort à cause de ça. Dans son œuvre de vengeance, Kerry utilisera l'archétype de l'Investigateur de l'occulte, SR4A, p. 106, en remplaçant le sort Sonde mentale par Soins et Combustion par Soin de maladie.

MEMBRE DE L'APN

Le membre typique de l'APN est légèrement barjot et pense vraiment que les actions de l'APN aident les elfes. En dépit de cela, ses membres sont doués de bon sens et sont des adversaires relativement coriaces. Utilisez le Ganger motard, p. 7 du livret *Contacts & aventures* (remplacez la compétence Pistolets par Armes automatiques si besoin) pour les gardes et assimilés. Les autres membres utilisent le profil standard du contact Stagiaire politique, p. 14 du livret *Contacts & aventures*.

ALLAIR

Membre du cercle intérieur.

Membre du groupe ayant le plus fort penchant pour la science, Allair est à l'origine du système d'alarme qui protège le quartier général. Peu de temps après, il a commencé à travailler sur une puce simsens illégale censée donner aux autres membres de l'APN une philosophie « elfique ». Il se prend actuellement pour un nécromancien et essaie d'agir en conséquence. En réalité, c'est un scientifique (utilisez le Scientifique corporatiste, p. 13 du livret *Contacts & aventures*, en remplaçant la compétence Chimie par Simsens).

DEATHEDGE

Membre du cercle intérieur.

Deathedge est un grand mystère. C'est le plus imposant et le plus dangereux des membres du cercle intérieur de l'APN. Il s'habille en noir et utilise toutes les armes nécessaires pour accomplir sa mission. Cela inclut les missiles, les grenades et les autres personnes. Utilisez l'archétype Samouraï des rues, SR4A, p. 110.

ERENDAHL

Membre du cercle intérieur.

Par son apparence physique, il est probablement celui qui correspond le plus au stéréotype de l'elfe « classique » 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 avantages financiers ou à une volonté d'aider les autres. Utilisez l'archétype Spécialiste des armes, SR4A, p. 111, mais remplacez les compétences Explosifs par Appareils volants et Négociation par Étiquette.

FIERELLE LA ROUGE

Membre du cercle intérieur.

Fierelle s'est lancée dans toute cette histoire pour aider les gens, et a perdu l'esprit dans la Grande purge qui a suivi la mort de Ridgeworth. Elle porte et s'entoure constamment de rouge, en souvenir des elfes morts qu'elle n'a pas su aider. Fierelle est probablement le seul membre du Conseil des Anciens qui pourrait être convaincu que l'APN se trompe, pour peu que les runners prennent réellement le temps de parler avec elle. Utilisez l'archétype Mage de combat, SR4A, p. 107.

THIRAN

Membre du cercle intérieur.

Thiran, le maître d'armes de l'APN, est un expert en combat médiéval, mais il meilleur en assaut frontal qu'en combat d'estoc et de parade. De nombreux combats lui ont laissé les dizaines de cicatrices qui font de son visage un masque horrible et de son corps une charpie couturée de cicatrices. Utilisez l'archétype Spécialiste des armes, SR4A, p. 111, mais donnez-lui une épée comme arme (Dommages 5P, SR4A, p. 315).

XERIC LE FOU

Membre du cercle intérieur.

Xeric, de son vrai nom Aaron Mitchell, est véritablement fou. Il est celui qui a élaboré l'essentiel de la stratégie actuelle de l'APN et pense que lui seul peut sauver les elfes. Le plus fou dans toute cette histoire est qu'il est capable de faire adhérer les gens à ses idées démentielles. Utilisez l'archétype Samouraï des rues, SR4A, p. 110, mais remplacez la spécialisation Motos par Véhicules à roues.

RAMASSER LES MORCEAUX

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

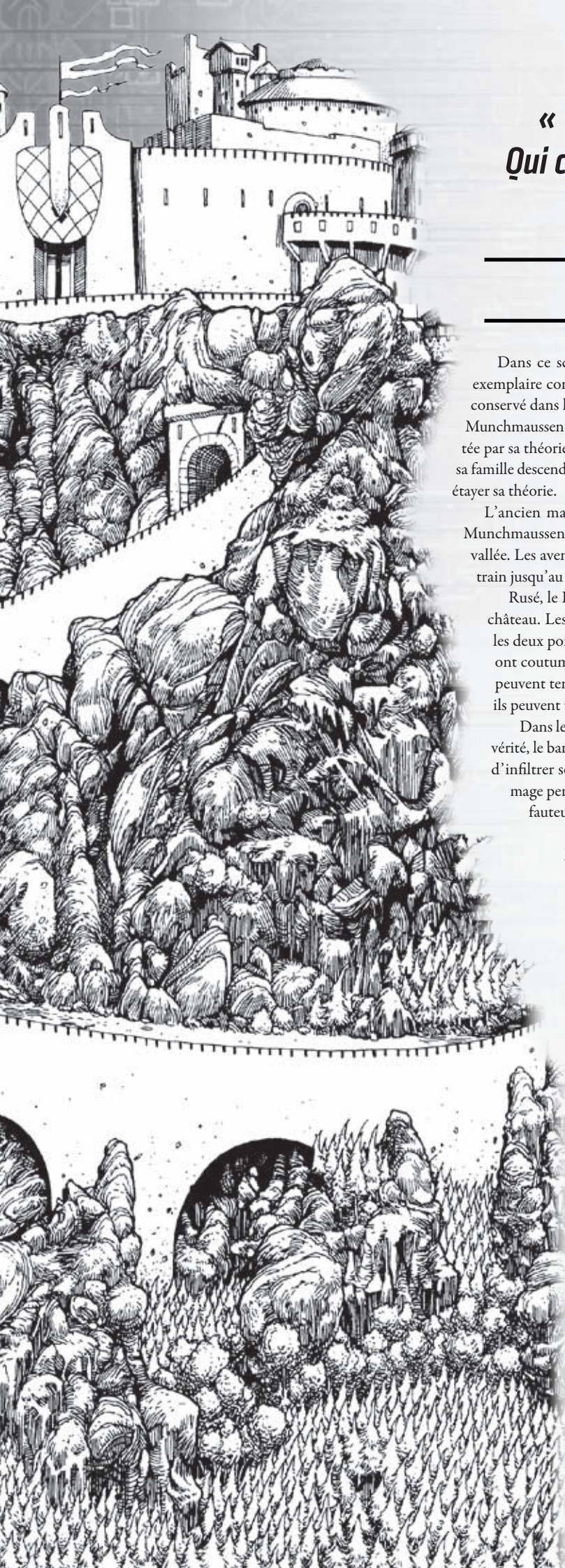
ATTRIBUER LE KARMA

Attribuez le Karma d'équipe comme suit.

	Survivre	1
Déposer le vidéodisque sur le corps de Xeric		1
Pour chaque tranche de 3 pointes d'oreilles		1
Sauver / Protéger la petite fille		1
Permettre à Fierelle d'essayer d'expier ses actions		1

Pour le Karma individuel, utilisez les recommandations de SR4A, p. 269.





**« Qui contrôle le passé contrôle le futur.
Qui contrôle le présent contrôle le passé. »**

– George Orwell - 1984

PASSÉ

Dans ce scénario, les runners doivent voyager jusqu'en Bavière pour voler le seul exemplaire connu 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-Éveil » s'est produit au Moyen-âge. Persuadé que sa famille descend des trolls qui vivaient alors en Bavière, il cherche avidement des preuves pour étayer sa théorie.

L'ancien manuscrit que les runners doivent voler se trouve dans la bibliothèque de Munchmaussen, située dans le château qui surplombe ses terres, situées plus bas dans la vallée. Les aventuriers voyagent jusqu'en Allemagne en avion suborbital, puis prennent le train jusqu'au village de Munchmaussen, en subissant diverses mésaventures sur le trajet.

Rusé, le Baron de Munchmaussen maintient une importante sécurité autour de son château. Les visiteurs y accèdent par un téléphérique ou par une route de montagne ; les deux points d'accès étant bien gardés. Le baron ne prend pas de risques et les gardes ont coutume de détruire tout objet aérien qui s'approcherait de trop près. Les runners peuvent tenter de s'emparer du téléphérique après s'être occupés de la sécurité, ou bien ils peuvent tenter d'escalader la falaise sur laquelle est bâti 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 intrus, qu'il prend pour des assassins. En leur permettant d'infiltrer son château, il espère les forcer à révéler les buts de leur mission. Ensuite, sa mage personnelle, Goldi, en bonne directrice de l'office de tourisme local, fait frire les fauteurs de trouble grâce à ses deux amis élémentaires de feu.

Les runners peuvent s'imaginer que la mission sera du gâteau, mais le village endormi de Munchmaussen pourrait vite se transformer en poudrière bavaroise.

DU GÂTEAU

DITES-LE AVEC DES MOTS

L'INVITATION

Vous êtes en train de réfléchir à vos problèmes personnels quand un trio de gros bras s'amène dans votre bar, montrant vos photos à tout le monde et expliquant qu'ils aimeraient vous parler. Walturr, le barman, est un vieux copain qui fut autrefois shadowrunner avant que les Hommes de Séoul ne l'interfacent avec le comptoir. Il vous montre l'arrière-salle et appelle les étrangers pour leur faire la causette.

L'arrière-salle est comme toutes celles que vous avez déjà fréquentées, décorée de posters délavés de blondes allemandes à la poitrine généreuse et de stars de sport qui ont fait leur temps toutes ont une chope mousseuse à la main. Vous jetez un oeil à la voie par laquelle vous prévoyez de filer en cas de pépin, puis vous écoutez ce que vous pouvez à la porte. Rien.

Quand la serveuse vous dit de sortir, vous retrouvez les étrangers inconscients étendus sur le sol du bar. On dirait qu'ils ont passé un sale quart d'heure, mais ils ne sont pas (encore) morts. 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 inscrit de manière élaborée à l'encre kaléidoscopique. « Je pense que c'est pour vous. » À l'intérieur se trouve une carte blanche, gravée au laser avec un filigrane abstrait et des inscriptions écrites avec la même encre bizarre que celle qui illustre votre nom à l'extérieur. Il est écrit :

L'endroit : l'After

Le moment : neuf heures ce soir

La raison : une offre d'emploi

Okay, okay. Un travail est un travail, et quiconque vaut le coup qu'on travaille pour lui aurait dû savoir ce qui arriverait à des amateurs comme ces trois-là, qui s'imaginent qu'ils peuvent débarquer dans votre vie et poser toutes les questions qu'ils veulent. En fait, c'était probablement un test. Et il semble que vous l'ayez réussi.

LA RENCONTRE

Il vous faut un moment pour piger ce qu'est « l'After » et où il se trouve. Vous vous attendiez à un restaurant ou un bar (le nom ne fait pas très corpo), et vous n'êtes pas loin. L'After est un club privé, select sans être hors de prix, avec la réputation d'être un repaire de snobs de gauche. Il se trouve à Downtown Seattle, à quelques rues du campus de l'University of Washington.

Vous arrivez à l'heure au rendez-vous, descendez les marches de l'escalier menant au sous-sol, et frappez à la porte. Visiblement, vous êtes attendus, car le maître d'hôtel vous fait signe d'entrer.

Le lieu semble avoir subi un attentat à la bombe, mais vous comprenez ensuite qu'il s'agit du thème de la déco. Les petits boxes où les gens se retrouvent et mangent sont nichés dans des « cratères », et des débris jonchent le sol pour faire encore plus vrai. Les tables et les chaises sont déformées comme si elles avaient partiellement fondu, mais restent utilisables malgré leur forme tordue. L'odeur d'ozone est forte dans l'air et l'éclairage est faible, à l'exception des flashes aveuglants des explosions nucléaires simulées. Des câbles dépassent des murs en ruine, contribuant par leurs craquements et étincelles à l'ambiance un peu particulière des lieux. Il n'y a pas grand monde. La plupart des gens discutent en petits groupes à l'intérieur des « cratères », débattant de manière passionnée de politique ou de philosophie.

« Si vous voulez bien vous asseoir » demande la personne assise seule à la table vers laquelle vous êtes conduits. Son débit est rapide et son accent clairement 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 les deux gros bras qui vous surveillent avec attention depuis un box proche) indique son appartenance à une corpo.

« J'apprécie la manière dont vous avez accepté mon invitation » dit-elle, avec un plaisir qui semble réel. « Vous m'avez été chaudement recommandés et il ne fait aucun doute que la mission que je souhaite vous proposer sera certainement l'une des plus faciles qui vous ait jamais été offertes.

« Tout d'abord, vous allez devoir récupérer un objet. Il s'agit d'un livre dont la livraison « tarde ». Vous allez le récupérer pour nous.

« Ensuite, vous devrez effectuer une livraison, à l'endroit même où vous aurez récupéré le livre. L'objet à déposer est une simple valise fermée à double tour, et dont le contenu est relativement inoffensif.

« Le fait que vous deviez changer de continent ne devrait pas poser de problème à des runners expérimentés tels que vous. Toutes les formalités d'usage ont été accomplies, et je peux fournir des informations complètes sur votre destination. »

L'ENVERS DU DÉCOR

Le, enfin, la Johnson fait régulièrement office d'intermédiaire pour des opérations transatlantiques, mais elle ne sait pas que cette opération n'a rien à voir avec les affaires classiques d'intrigues politiques ou d'espionnage auxquelles elle est habituée (si elle savait ce que contient la valise, elle serait sans doute horrifiée).

Une fois que les runners acceptent le travail, elle entre dans les détails de la mission.

LE CHÂTEAU

Le voyage emmènera les runners jusqu'à Berlin par vol suborbital, puis par train à grande vitesse et par train classique jusqu'à Munchmaussen,



un minuscule hameau perdu dans l'est de la Bavière. Pour éviter d'éveiller les soupçons, les runners laisseront tout leur équipement inhabituel de ce côté-ci de l'Atlantique. Une fois en Bavière, tout leur sera fourni sur place. Durant le voyage, les runners sont censés se faire passer pour de simples touristes.

La cible du cambriolage est le château situé dans le village allemand de Munchmaussen. La Johnson peut fournir un plan complet du domaine (voir p. 36), mais pas les plans individuels des étages des différents bâtiments de Schloss Munchmaussen. La résidence médiévale du baron Munchmaussen est située au sommet d'une montagne, au bord d'une falaise, et les visiteurs ne peuvent y accéder qu'en téléphérique à cette période de l'année. Le baron a formellement interdit le survol de ses terres par les véhicules volants à basse altitude.

LE GRIMOIRE

L'ancien livre serait rangé dans la bibliothèque personnelle du baron, dans l'un des étages supérieurs du donjon du château. C'est un manuscrit médiéval, de près de 15 centimètres d'épaisseur, relié par deux couvertures en bois carrées de 30 centimètres de côté. En dépit de son exceptionnelle facture et de la robustesse de sa conception, l'âge l'a rendu fragile. Johnson insiste pour que les runners le ramènent en parfait état.

Les runners ont deux moyens pour reconnaître le livre : Le titre est gravé sur la couverture : *Pandemonicus Faustus*. En dessous, le sous-titre *Collectanea Occultica*. La couverture est facilement identifiable, puisqu'elle dépeint l'archidémon Asmodée. L'illustration fut réalisée par un moine calligraphe et donne l'impression que l'encre rouge sang est encore humide.

LA VALISE

Mlle Johnson leur montre la valise grise, mais ne la leur remet pas. À la place, elle leur promet de l'enregistrer avec leurs bagages.

La valise en aluminium fait 20 centimètres sur 25 centimètres, mais elle est plutôt lourde pour sa taille. Les logos sur le côté indiquent la nature du transport : « matériel médical stérile ». Un minuscule afficheur digital intégré à la poignée indique « 250 » (la température à l'intérieur de la valise en Kelvin ou degrés absolus). Des valves au bas de la valise laissent de temps à autre s'échapper un petit nuage de vapeur froide qui se dissipe rapidement. La valise est verrouillée à double tour.

Ce conteneur réfrigéré renferme la collection d'oreilles « elfiques » que les runners ont obtenues dans l'aventure précédente, mais ne le leur dites pas.

Le vol décolle à six heures du matin, et c'est le seul prévu pour Berlin avant plusieurs jours. Si les runners décident de se renseigner sur le Baron Munchmaussen avant de quitter Seattle, faites-leur faire un test de Recherche de données + Logique. Consultez la Table des succès ci-dessous pour voir ce qu'ils apprennent.

Pour plus d'information sur l'Allemagne dans *Shadowrun*, vous pouvez consulter le supplément *L'Europe des Ombres* (pour des informations datées de 2063, plus d'une dizaine d'années après les événements décrits dans *Harlequin*).

SUCCÈS

EXCÉDENTAIRES RÉSULTAT

0	Le Baron Munchmaussen règne sur le minuscule domaine bavarois de Munchmaussen, composé d'une unique vallée. Son château surplombe le village du même nom.
1-2	Le baron était autrefois un grand dépensier, membre de la jet-set connu de la Côte d'Azur jusqu'aux Alpes. Il s'est fait discret ces dernières années et vit en recluse dans son château. C'est un troll.
3+	Munchmaussen est rusé comme un renard, d'après ses ennemis. Il est arrivé à rester en dehors des problèmes politiques qui troublent son pays, et il paraît qu'il règne d'une main de fer sur ses « sujets ».

L'ARGENT

Johnson est prête à offrir aux runners 40 000 nuyens 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 de négocier leur salaire à la hausse.

PLUS DURE SERA LA CHUTE

DITES-LE AVEC DES MOTS

La navette est un Mitsubishi Skyclimber, l'un des nouveaux suborbitaux à consommation réduite. La dent de requin emblématique de Luftlande Airlines peinte sur les côtés donne à cet avion de transport de passagers un air de prédateur un peu étrange.

Moins de 40 passagers se trouvent sur ce vol, laissant la navette à moitié vide. Vos sièges sont juste derrière la classe affaires, à côté du poste de l'un des stewards.

Il y a quatre sièges par rangée, séparés par une allée étroite. Chaque fauteuil est conçu pour les accélérations légères. Les ceintures ont tellement de boucles et de courroies que même vous êtes légèrement intimidés. Le plateau inclus dans l'accoudoir du fauteuil comprend un afficheur vidéo et une prise jack.

Quant aux autres passagers :

- Une petite femme, entièrement vêtue de peaux blanches et grises, est assise juste derrière vous. Son visage large a une allure asiatique sans âge, 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 une lanière de cuir pendue son cou.
- Trois Japonais âgés, aux cheveux courts et aux costumes banals, sont assis en classe affaires. Quand l'un d'entre eux se glisse en classe éco pour solliciter un steward, vous apercevez un scintillement d'acier entre son poignet et la mallette noire menottée à son poignet.
- Vers le fond de l'appareil, une jeune femme aux cheveux verts semble chantonner, mais sans faire le moindre bruit. Vous remarquez alors qu'elle porte un amortisseur sonore. Remarquant qu'elle est l'objet de votre attention, elle rougit et sourit, plus jolie que jamais.
- Deux couples embarquent ensemble, prenant des sièges plusieurs rangées derrière vous. Ils sont élégants, semblent parler allemand et ont l'air amoureux.
- Une femme d'âge moyen remonte l'allée, accompagnée d'un jeune enfant ork qu'elle tient par la main. Vous suspectez que le jeune enfant s'est gobelinisé récemment, car il semble avoir honte de son apparence. Un des passagers montre l'enfant du doigt et murmure quelque chose à son compagnon, qui éclate de rire.

Puis les portes sont refermées et la navette est prête à décoller. Les hôtesses font les démonstrations des combinaisons de secours et des coussins de descente atmosphérique, puis le pilote vous souhaite la bienvenue à bord :

« Vous êtes sur le vol Luftlande 613, je suis le capitaine Georg Willems. Nous décollerons à l'heure ce matin et arriverons à Berlin en fin de matinée. Je suis heureux de vous annoncer que les difficultés annoncées ce matin sur l'aéroport international Tempelhof sont terminées, et que nous sommes assurés d'atterrir sans encombre. Merci d'avoir choisi Luftlande. Nous espérons que vous apprécierez le vol. »

Les signaux « Interdiction de fumer et d'utiliser des puces » et « Attachez vos ceintures » s'allument.

Le décollage est semblable à celui d'un vol conventionnel, sauf que la navette roule plus longtemps avant de s'envoler. La cabine reste inclinée de manière sensible pendant la première partie du vol, alors que les moteurs à réaction propulsent l'appareil au travers des couches supérieures de l'atmosphère. Le terminal intégré au fauteuil vous soulage

d'une partie de l'ennui du vol, et vous permet de regarder directement par satellite les chaînes d'information et de divertissement.

Au bout d'un moment, la sonnerie de l'interphone retentit. « Ici le capitaine Willems. Nous allons commencer l'ascension finale jusqu'à l'altitude suborbitale. Veuillez attacher vos ceintures. Personnel de cabine, merci de vous rendre à vos postes. »

Peu après, une secousse ébranle la navette alors que les réacteurs se mettent en marche, projetant le véhicule dans l'espace. À travers les petits hublots, vous voyez le ciel s'assombrir, passant d'un bleu pâle à un noir d'encre. Les étoiles apparaissent sur la toile d'ébène. Une couche de nuages chargés de flocons de neige recouvre le nord du Canada et cache la surface de Terre.

Puis les réacteurs s'arrêtent et la navette atteint son apogée. Avec l'absence de poussée, la gravité elle aussi disparaît. Un des hommes d'affaires japonais pousse un cri de détresse et se rue vers les toilettes. La femme assise derrière vous semble elle aussi pâlir, et attrape quelque chose dans sa sacoche de cuir avant de l'avaler.

Soudain, une explosion retentit. Puis une fumée dense et acré envahit la cabine. « Un détournement ! C'est un détournement ! » s'écrie quelqu'un.

L'ENVERS DU DÉCOR

Faites en sorte de faire découvrir aux runners toutes les procédures et contrôles de sécurité classiques en vigueur dans un aéroport (voir *Le Guide du runner*), en particulier les mesures anti-cyberware. Luftlande utilise des bracelets à charge creuse explosive activables à distance, et montre aux passagers une vidéo qui présente clairement ce qui se produira si les enfreignent les règles.

Utilisez le paragraphe ci-dessus pour rendre crédible le vol, en insistant sur les détails ou en passant rapidement, selon ce que vos joueurs préfèrent.

Des tests de Constitution sont requis à deux moments pendant le vol initial : peu après le décollage, 1 succès, et après l'arrêt des réacteurs, 2 succès. Si un personnage n'obtient pas le nombre de succès requis, il ou elle est pris de nausée, et subit un modificateur de -2 à toutes ses réserves de dés jusqu'au retour sur le sol (si l'échec a lieu au décollage) ou jusqu'au retour de la pesanteur (si l'échec a lieu en apesanteur).

QUE SE PASSE-T-IL ?

L'erreur est humaine. Des agents de l'Union des Aigles de la destinée, un policlub impérialiste allemand, surveillaient la rencontre entre la Johnson et les runners. Comme ils savent que celle-ci organise

régulièrement des runs servant les intérêts français (et donc de leur point de vue, anti-allemands), l'UAD est parvenu à la conclusion que les runners devaient être éliminés. Allez savoir pourquoi ils le font dans un avion au lieu de le faire au sol...

Les Allemands (Klaus, Fritz, Mikki et Hildi) ont déclenché une bombe fumigène. La fumée dense produite par cette bombe réduit la visibilité (voir SR4A, p 152) et elle est considérée comme une toxine (Vecteur : Inhalation ; Vitesse : 1 Tour de combat ; Pénétration : 0 ; Puissance : 4 ; Effets : Nausée ; voir SR4A, p 254).

Profitant de la confusion, Klaus, Fritz et Mikki (utilisez les caractéristiques du Ganger, SR4A, p. 104 et ajouter leurs lames cybernétiques, SR4A, p. 345) prévoient d'attaquer les runners et de les éliminer, puis de laisser des indices qui les incriminent comme les terroristes à l'origine du pseudo-détournement. Pendant ce temps là, Hildi (Hacker, SR4A, p. 105) s'est connectée au système informatique de la navette et essaye de désarmer les bracelets de ses compatriotes. Ce qu'elle a cependant découvert, c'est qu'il est impossible de désarmer seulement certains des bracelets : elle doit tous les désactiver. Elle a donc pris le risque de tout désamorcer. Aussi longtemps que Hildi opère depuis son deck, les bracelets restent inactifs. Mais ce que les quatre Allemands ne savent pas peut les tuer. En effet, seul un examen approfondi permet de se rendre compte qu'un bracelet est inactif. Ne révélez rien à vos joueurs, à moins qu'ils ne procèdent à un examen attentif de leur bracelet.

Les seules armes dont disposent les Allemands sont leurs lames. Pour l'emporter, ils comptent sur la surprise et l'espoir que leurs victimes n'oseront pas prendre le risque de déclencher leurs propres équipements anti-augmentations.

À PROPOS DE L'APESANTEUR

Il y a deux manières de se déplacer dans la cabine à son apogée : en volant et en rampant. Dans tous les cas, les personnages ont un malus de -1 à toute activité physique.

Ramper est ce qu'il y a de plus simple : il s'agit de se tracter en utilisant ce qui est à portée de main, qu'il s'agisse les appuie-tête des fauteuils, des poignées des compartiments à bagages, des autres passagers et ainsi de suite. Un personnage peut bouger ainsi d'un nombre de mètres égal au quart de sa vitesse de déplacement (SR4A, p. 148). A la fin de chaque tour passé à ramper, le personnage doit réussir un test d'Agilité + Escalade (1). S'il n'obtient aucun succès, il lâche prise et commence à dériver dans une direction déterminée au hasard.



Voler consiste à s'élancer d'un point A à un point B sans se servir de ses mains. Le personnage peut se déplacer ainsi de toute sa vitesse de déplacement. Un test d'Agilité + Gymnastique (2) est requis pour s'élancer correctement ; si le personnage échoue, il dérive dans une direction déterminée au hasard. En vol, un personnage ne peut changer de direction (sauf s'il agrippe quelque chose). Pour atterrir correctement (c'est à dire les pieds en avant), il doit réussir un test d'Agilité + Réaction (2). Un échec lui fait subir des dommages 2E.

Le combat en apesanteur lui aussi est une affaire délicate. Appliquez un malus de -1 à toutes les réserves de dés pour utiliser des armes de jet ou de trait. Chaque point de recul non compensé ajout un modificateur de -1. Un personnage attaquant ou touché en mêlée doit réussir un test d'Agilité + Réaction (2) à la fin du tour. S'il n'obtient aucun succès, le personnage se met à dériver dans une direction déterminée au hasard.

SI LES RUNNERS ONT BESOIN D'AIDE

Le meneur de jeu peut décider de faire intervenir l'un des personnages non joueurs présents sur le vol, surtout si les runners se sont liés d'amitié avec eux.

- La femme aux peaux de phoque est une chamane esquimaud. Utilisez la Chamane éco-radical (SR4A, p. 99), pour les caractéristiques la concernant. Elle peut utiliser le sort Monde chaotique pour distraire tout le monde.
- Les vieux « hommes d'affaires » japonais sont en réalité des mercenaires top niveau. Utilisez le Garde du corps du livret de *L'Écran du meneur de jeu*, p. 7. Ils peuvent par exemple remonter l'allée centrale, et neutraliser tous ceux qui se mettent en travers de leur route. Ils portent des bracelets, mais combattent sans utiliser leur cyberware.
- La jeune femme aux cheveux verts est en réalité un sky marshal au service de Lufthande. Utilisez le Lieutenant de la Lone Star, SR4A, p. 284. Ses bracelets anti-augmentations sont faux et elle dispose d'un taser Yamaha Pulsar.

TIR AUX PIGEONS

DITES-LE AVEC DES MOTS

La descente dans l'atmosphère se déroule sans incident. Une poussée des réacteurs et la navette entame son approche vers l'aéroport international de Berlin Tempelhof. Des nuages de fumée noire s'élèvent à l'horizon, mais il n'y a aucun signe d'affrontement dans la ville.

Dès l'atterrissement, la police allemande exige d'interroger les passagers, mais la jolie sky marshall intercède en votre faveur. Une limousine de l'aéroport vous conduit à la gare de Neustadt où vous montez dans un train à grande vitesse à destination de Munich.

Un steward vous accueille (en anglais) et vous guide vers la zone d'embarquement. Sept équipes de douaniers, représentant chacun des États allemands que vous allez traverser pour rejoindre Munich, contrôlent vos billets ainsi que vos effets personnels, « tamponnent » vos papiers et réclament leurs taxes de visas (comprises dans votre billet de train). Une fois encore, des restrictions sur le matériel sont imposées (voir les modèles de taser cette fois).

Le TGV effilé, d'un gris de requin, fait plutôt penser à une espèce de ver futuriste qu'à un train de passagers. Deux canons jumelés saillent de coupoles installées toutes les quatre voitures, positionnées de façon à pouvoir ouvrir le feu des deux côtés aussi bien que vers le haut. Voilà qui devrait permettre à votre train d'arriver à l'heure.

Dans un souffle, votre TGV se déplace à des centaines de kilomètres heure. A peine le temps d'apprécier le confort que vous voilà à Munich, où vous devez changer de train. Un autre steward s'exprimant également en anglais prend alors en charge votre équipe et d'autres américains : un type de l'Est vêtu de vêtements criards, sa compagne et leurs trois chiens de chasse.

« 'Reux d'veux rencontrer » dit l'homme, révélant ses dents dans un grand sourire. « Mon nom, c'est Hardrow. Et voici Sheila. On est dresseurs de chiens. » Il se rapproche « Ces Allemands sont vachement branchés chiens de chasse. Surtout les tueurs. Mais nous, on fait pas de bricolage cybertruc. Que d'la pure race, pas de griffes rasoirs ou de glandes à venins. Et, qu'est-ce vous v'nez faire par ici ? »

Crasseux et criblé d'impacts de balles, ce train-là ne connaît pas la grande vitesse. De toute évidence, il est si vieux qu'il doit être en service depuis des décennies, peut-être même plus ancien que les ruines médiévales que vous croisez. 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 officier des douanes et une douzaine de soldats montent à bord. Le conducteur leur fait voir l'intérieur du train et vous demande de bien vouloir leur montrer vos papiers. Vingt minutes plus tard, le train reprend sa route.

Pendant les trois heures qui suivent, le train traverse quatre frontières et subit à chaque fois quatre inspections. Le conducteur est exaspéré et de mauvaise humeur, surtout avec ces étrangers qui ne comprennent rien au bavarois.

Une fois de plus, le train ralentit pour un autre 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 agent des douanes ne monte avec eux.

Le conducteur semble plus tracassé qu'à l'habitude en allant chercher les papiers pour « l'inspection ». En 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 un véritable seigneur de guerre : il a tout simplement envoyé ses soldats débouiller les passagers du train. Les hommes (utilisez le Pirate du livret de *L'Écran du meneur de jeu*, p. 11, armez-les avec des fusils d'assaut Steyr AUG-CSL, *Arsenal*, p. 27) jouent sur le nombre et n'hésitent pas à piquer ce qui les intéresse ou à harceler leurs victimes. Il y a trois soldats dans la voiture des runners, et neuf autres répartis ailleurs dans le train.

La barrière de la langue constitue une autre difficulté de taille pour les personnages. Ici, comme plus tard dans l'aventure, tous les PNJ allemands parlent un dialecte bavarois, considérez-le comme un jargon de l'allemand : malus de -2, voir SR4A, p. 130. Le seul personnage qui comprend quelque chose à ce charabia est Sheila, la dresseuse de chiens, mais elle se trompe 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

Les joueurs ont généralement tendance à passer à l'action, et les runners vont peut-être vouloir en découdre avec les soldats, qui les surclassent niveau armement, voire niveau compétences.

Au moment opportun, le MJ peut lire la scène suivante :

Le crépitement d'une arme automatique retentit soudain. Une vitre du train explose et une capsule de métal fumante atterrit dans le couloir de la voiture des runners. Avec force grognements et hurlements, les soldats



ouvrent le feu à travers la vitre d'un côté du train, puis s'accroupissent pour se mettre à couvert derrière les portes. Vous toussez et haletez en respirant les vapeurs bleutées de la grenade.

« Bordel ! » hurle Hardrow, le dresseur de chiens. « Qu'est-ce qui se passe ? »

Le contrôleur, allongé dans le couloir, lève les yeux. « *Putsch* » dit-il, avant de se coller le doigt sur la tempe et de presser une détente imaginaire. Il grimace.

« Butch ? » réagit Hardrow, surpris. Puis il bondit sur ses pieds. « Chérie, y sont en train de buter nos chiens. J'veais au compartiment des bagages ! »

Le contrôleur essaye d'expliquer au dresseur qu'une rébellion (« *putsch* ») a commencé. Les soldats qui viennent tout juste d'arriver (utilisez le Ganger *SR4A*, p. 104 avec un équipement approprié) sont là pour « libérer » le train et en prendre le contrôle. Peu importe la vie des passagers.

Les quatre « libérateurs » pilotent un Krupp Komet. Ce panzer de conception allemande est la version locale du GMC Banshee (*SR4A*, p. 349), en plus compact et moins blindé (Blindage 12) que le modèle américain. Il est également moins bien armé : il n'est équipé « que » d'un canon d'assaut et d'un lance-grenades, un canon à eau monté sur tourelle, et deux drones (Roto-drone MCT-Nissan) de surveillance et de diversion.

Les attaquants utilisent leur canon pour clouer sur place les soldats ennemis, provoquant des dommages collatéraux parmi les personnages et leurs compagnons de voyage. Après un moment, ils investissent le train et tentent de s'en emparer, posant leur appareil sur le toit du wagon où se trouvent les PJ.

Les défenseurs tirent sur le panzer jusqu'à ce qu'ils réalisent que leurs armes sont inefficaces. Ils cessent alors le feu et attendent que leurs assaillants entrent dans la voiture. Leur code d'honneur impitoyable les

pousse à combattre jusqu'à la mort. Comme ils n'ont pas l'habitude des trains, ils ne pensent pas à utiliser les canons jumelés de la coupole à l'arrière de ce compartiment.

Pendant ce temps, Hardrow force le passage vers l'arrière de la voiture. Le risque est double : d'abord, les attaquants interprètent le mouvement comme une tentative de s'emparer des canons de la coupole, et ensuite, les défenseurs ne veulent pas voir des civils traîner dans leurs pattes. Quelle que soit l'option retenue, il se fait probablement tuer à moins que les runners n'interviennent.

Au même moment, le train repart : Le conducteur dans la cabine espère s'échapper en traversant la frontière, qui n'est qu'à cinq minutes de là. Les libérateurs ne peuvent pas se permettre de la franchir, de peur de provoquer une guerre avec le baron d'à côté...

LES OPTIONS DES RUNNERS

Les joueurs peuvent réagir à cette situation de trois façons :

S'ils restent tranquillement assis, ils passent un sale quart d'heure dès que les soldats « libérateurs » montent dans le train. Les balles volent dans tous les sens, mais les personnages joueurs devraient s'en sortir.

Si les runners saisissent cette opportunité pour s'en prendre à leurs agresseurs, ils peuvent probablement les surprendre, les mettre hors d'état de nuire, et prendre leurs armes (tout ça pendant que les libérateurs les canardent, évidemment). Après quoi, les joueurs doivent décider s'ils veulent aussi combattre la seconde faction ou se rendre.

Enfin, les runners peuvent choisir de faire équipe avec les défenseurs contre les arrivants. Les soldats en panzer ont remarqué que les coupoles n'étaient pas utilisées, et ne s'en inquiètent donc pas. Si un personnage parvient à s'y faufiler et à surprendre le panzer avec un tir à courte portée, il peut mettre en fuite les « libérateurs ».



BIENVENUE, MEINE FREUNDE !

DITES-LE AVEC DES MOTS

Enfin, la vieille loco au diesel entre péniblement dans la vallée de Munchmaussen, un petit coin aussi pittoresque que reculé. En regardant par la fenêtre, vous pouvez voir des paysans porter les *lederhosen* et les longues jupes d'il y a deux cents ans, travaillant dans les champs à côté des derniers modèles de cybertracteurs.

Droit devant vous se trouve le charmant village de Munchmaussen, dominé par son hôtel de ville et son église médiévale. Vous êtes sur le cul de ne voir aucun signe de civilisation moderne : pas d'appareils volants, pas de néons ou d'éclairages laser, pas de graffiti. Les femmes arrosent leurs jardinières comme si elles posaient pour une carte postale, alors que de vieux bonshommes tirent sur leur pipe à long bec. L'air est rempli d'une odeur de pommes au four.

Au-dessus de ce paysage se dresse Schloss Munchmaussen. Le château est perché sur les flancs de la plus haute montagne de la vallée (« notre Mont Blanc à nous », vante la puce touristique). Le sommet de la montagne et ses pics sont couverts de neige, alors que le temps est doux en bas de la vallée. Un unique câble à l'air faussement fragile relie le château à la vallée. Vous pouvez voir la cabine du téléphérique monter jusqu'au château.

Une fois le train arrivé en gare, la directrice de l'office de tourisme locale monte à bord avec sa bande de soldats et de douaniers. Elle vous appelle par votre nom en vous cherchant du regard, puis vous voit hocher la tête. « Bienvenue, *meine Freunde* ! Mon nom est Goldi, » dit-elle dans un anglais teinté d'un léger accent. « Je suis là pour vous accueillir à Munchmaussen. Tous vos bagages sont arrivés et vos chambres vous attendent. »

L'ENVERS DU DÉCOR

Munchmaussen n'est pas tout à fait le petit paradis qu'on pourrait croire. La police et les bureaucrates du baron règnent d'une main de fer sur tout le village, surveillant de près les visiteurs suspects. C'est toutefois le tourisme qui fait vivre cette ville reculée et les hommes du baron se doivent donc de faire preuve de tact quand ils enquêtent sur les étrangers.

En tant que directrice de l'office de tourisme de Munchmaussen, Goldi Schonbosom accueille les visiteurs, organise des tournois sportifs et des animations dans les hôtels, prépare les voyages organisés en bus (aucun véhicule de location n'est disponible à Munchmaussen), et joue le rôle de la bonne copine. Elle est également responsable du service de renseignements personnel du baron Munchmaussen, et garde donc un œil sur les étrangers, leur pose des questions sur leurs projets de vacances, puis se sert de son intuition pour repérer les espions et les agents infiltrés. Vu les intrigues qui agitent l'Allemagne d'aujourd'hui, ses talents (et ses sorts) sont toujours utiles. Utilisez le Mage de combat, SR4A p. 107, mais augmentez le Charisme de Goldi à 4. Remarque : elle garde le secret sur ses aptitudes magiques.

Parmi les questions qui peuvent pousser les runners à gaffer :

« Vous êtes alpinistes, *jawohl* ? » (elle a vu leurs bagages)

« Quel objet intéressant ! L'un de vous est médecin ? (si elle voit la valise)

« Il paraît que la criminalité est importante, là d'où vous venez... » (elle ne sait pas d'où viennent les runners, et essaie de le déterminer)

« C'est un tel foutoir à Berlin. Vous y êtes passés ? » (Goldi espère que les personnages vont révéler leurs penchants politiques en abordant le sujet)

Elle continue à poser des questions anodines, au milieu de la conversation, pour sonder les runners tout en les aidant à récupérer leurs bagages et en les emmenant à l'auberge de jeunesse (voir plus bas).

Quand Goldi est sur le point de partir, faites un Test opposé Escroquerie + Charisme pour elle et le PJ qui a le plus parlé, mais donnez lui 1 à 3 dés de bonus s'il a été convaincant. Si Goldi obtient plus de succès, elle soupçonne les runners et s'impose à eux comme

guide pour la journée. Autrement, ses soupçons ne sont pas encore éveillés, et elle les laisse explorer Munchmaussen tout seuls.

LE VILLAGE DE MUNCHMAUSSEN

Le village compte plus de 40 bâtiments, dont les lieux suivants :

Sainte Gretchen

Cette vieille église gothique est toujours en activité. À l'insu du baron et de ses hommes, c'est aussi le centre du (faible) mouvement de résistance local. Si les runners ont besoin d'aide contre le baron Munchmaussen, ou s'il leur faut un coin où se reposer et se soigner après l'aventure, le Père Braun peut les aider.

L'hôtel de ville

Cet autre vieux bâtiment accueille l'armée mexicaine de bureaucrates et de fonctionnaires qui administrent le royaume du baron Munchmaussen. La ville possède un dossier complet sur chaque habitant, en version papier et numérique.

Les hôtels

Ces modestes établissements de moins de 20 chambres jouent la carte de l'élégance. Le personnel est en livrée, les femmes de chambre sont impeccables, et chaque dîner est un véritable festin offert par le chef cuisinier. Mais les prix sont à l'avenant.

L'auberge de jeunesse

L'établissement où descendent les runners attire une clientèle d'étudiants et autres voyageurs fauchés. Chaque dortoir peut accueillir jusqu'à 6 personnes. Le personnel est réduit au minimum (pour la blanchisserie, essentiellement), et la cuisine est automatisée.

Les boutiques

La grand-rue de Munchmaussen est bordée de petits magasins d'artisanat, abritant chacun son maître artisan. Tous affichent avec orgueil leur spécialité sur les enseignes travaillées des échoppes : pipes, horloges, saucisses, bijoux, jouets mécaniques et costumes bavarois.

LES BAGAGES

Les runners vont probablement vouloir jeter un œil à leurs bagages (expédiés directement à Munchmaussen par Mlle Johnson). Mieux vaut pour eux que Goldi ne soit pas dans leurs pattes à ce moment, sans quoi elle risque *vraiment* de se douter de quelque chose. Voici ce qu'on peut trouver :

Caisse 1, marquée « ouvrir en premier » :

Ares Predator avec silencieux *

Munitiions standard (10 chargeurs de pistolet)

Defiance EX Shocker (taser)

Dards taser (16)

Couteaux *

Microtransmetteurs (Indice 4) *

Générateur de bruit de fond (Indice 4)

Scanner magnétique portable (Indice 3)

Passes maglock (Indice 4) x 2

Respirateurs (Indice 4) x 2

Valise

Caisse 2 :

Vestes pare-balles *

Combinaisons polaires (intégrales, isolation calorifique 5, pas d'armure) *

Chaussures de glacier + crampons *

Sac à dos *

Kit de survie *

Lunettes de vision nocturne *

Médikit (Indice 4)

Stimpatchs (4) x 12

Tranqpatchs (2) x 12

Caisse 3 :

HK 227X (mitraillette avec atténuateur de son intégré) *

Munitiions explosives (10 chargeurs de mitraillette)

Munitiions gel (5 chargeurs de mitraillette)

Munitiions fléchettes (3 chargeurs de mitraillette)

Munitiions standard (5 chargeurs de mitraillette)

Ares Antioch-2 (lance-grenades)

Grenades fumigènes (16)

Aztechnology Striker (lance-missile anti-véhicules) x 4

Caisse 4 :

Lance-grappin

Gants de rappel *

Corde dégradable (200 mètres)

Bâtonnet catalyseur (pour corde dégradable)

Hors des caisses :

Matériel d'escalade x 2

Raquettes *

Corde standard (100 mètres)

* Un par PJ

Les joueurs devraient être ravis de trouver certaines pièces d'équipements dans ces caisses, et être ennuyés de voir qu'il pourrait leur manquer quelque chose. Ils devraient aussi réfléchir à la façon dont ils vont emmener tout ça au château. Dans le même ordre d'idée, il faudra qu'ils pensent à la façon dont ils vont bien pouvoir sortir de l'auberge de jeunesse avec tout cet arsenal sans se faire repérer ?

Mlle Johnson a inclus des systèmes smartguns externes pour les personnages qui peuvent s'en servir.

Une fois que les runners sont prêts à aller faire un tour au fort Munchmaussen, passez à la section suivante, *Le dernier rempart*

LE DERNIER REMPART

DITES-LE AVEC DES MOTS

Une explosion déchire la tranquillité de Munchmaussen. Dans le ciel, vous voyez la traînée d'un missile qui part des remparts pour laisser une traînée de fumée noire dans les airs.

« Quelqu'un teste les défenses du baron » risque un villageois, alors qu'une petite foule se rassemble pour observer le spectacle. Il vous adresse un sourire amical (ou bien est-ce une grimace ?) : « toutes les semaines, le Graf Eisenstein envoie un drone espion, et le Graf Munchmaussen l'abat. Il est parano à propos de tout ce qui vient du ciel, notre baron. »

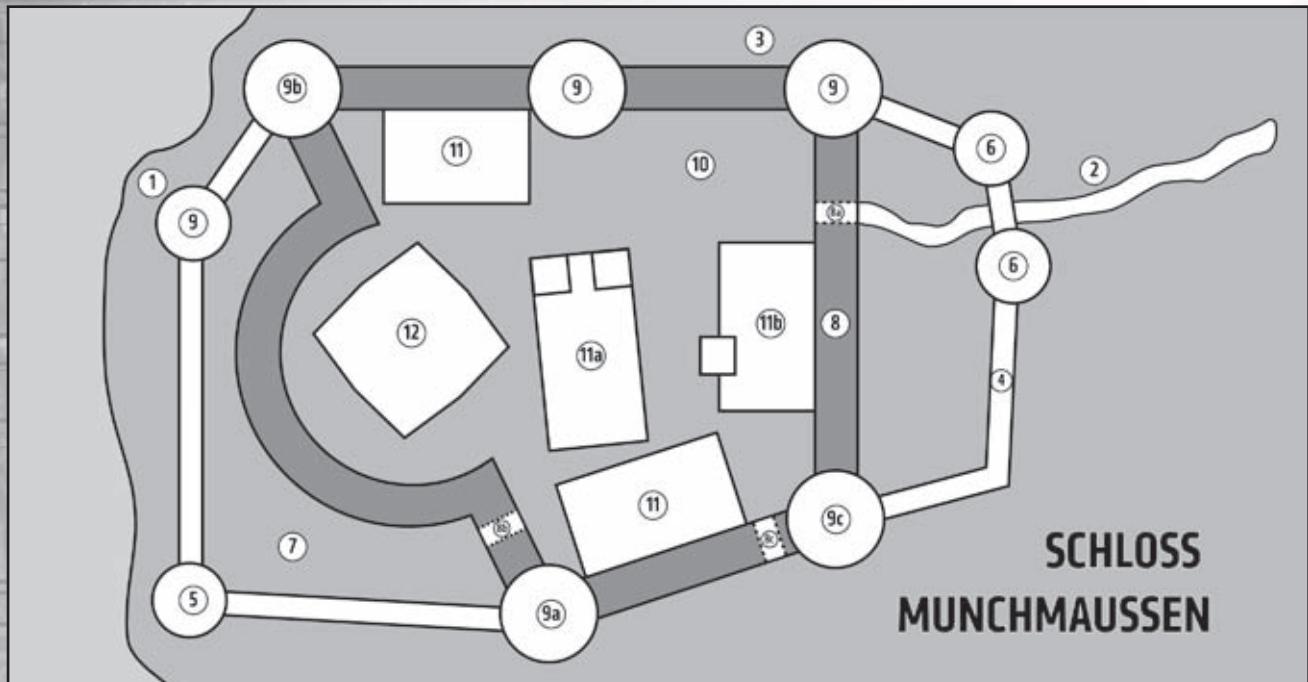
L'ENVERS DU DÉCOR

Tôt ou tard, les runners vont vouloir s'attaquer au Schloss Munchmaussen pour mettre la main sur cet ancien grimoire. Ce qui se passe alors dépend de la façon dont ils décident de pénétrer dans la place, et de leur capacité à rester discrets ou pas.

La seule « mauvaise » manière de s'introduire dans le château est d'essayer de le faire par la voie des airs, car Munchmaussen n'est pas avare de missiles. Les trois façons les plus pratiques d'entrer dans le château sont décrites ci-dessous.

LA ROUTE DE MONTAGNE

Ce trajet de sept kilomètres en paraît vingt, à cause des nombreux lacets. Les avalanches et les éboulements de l'hiver dernier rendent cette route infranchissable pour la plupart des véhicules. À pied, il faut deux jours pour atteindre le château et les runners doivent être en permanence à l'affût des patrouilles aériennes et des drones de surveillance (un tous les six heures). Pour leur échapper, les runners doivent remporter un Test opposé Agilité + Infiltration (utilisez les scores du meilleur personnage) contre le drone (6 dés). Le personnage a un bonus de +2 dés à cause de la mauvaise visibilité.



LE TÉLÉPHÉRIQUE

Deux cabines de téléphérique sont suspendues à un solide câble, contrôlées par le système informatique archaïque du château. Le téléphérique relie la forteresse perchée sur la montagne à la vallée. La machinerie, presque en bon état, se trouve dans une des tours du château.

La gare du téléphérique, à l'extérieur du village, est gardée en permanence par deux policiers (utilisez la Patrouille de la Lone Star, SR4A p. 284, pour tous les flics du village).

Aucune prise de contrôle du téléphérique n'est possible d'ici : tout est géré depuis le fort.

Les deux cabines ont une porte coulissante de chaque côté et un bras articulé les relie au câble. Elles se trouvent toujours à l'opposé l'une de l'autre : si l'une est au château, l'autre est dans le village.

Les runners peuvent également s'introduire dans le château en compagnie des bureaucrates et des serviteurs qui y travaillent. Avec de bons déguisements, tromper les flics n'est pas difficile. L'équipe de sécurité du château est plus difficile à berner. Improvisez, en fonction de ce que tentent les runners.

Une autre façon d'entrer dans le château consiste à prendre le contrôle du téléphérique par l'intermédiaire de la Matrice (voir plus bas) et de s'en servir pour monter jusqu'au fort. Il ne restera plus qu'à tromper la sécurité une fois sur place...

Une autre option consiste à rester *sur* la cabine, en se tenant au bras articulé. Les vents violents et le froid extrême rendent cela difficile, et les personnages doivent effectuer des tests séparés de Constitution, de Force et de Volonté (2).

En cas d'échec, le personnage tombe vers une mort certaine, à moins que quelqu'un ne le rattrape ou que les personnages ne soient encordés.

LA FALAISE

La troisième façon d'entrer dans Schloss Munchmausen consiste à escalader la falaise. Celle-ci peut être gravie par quatre faces différentes. Pour déterminer le malus à la réserve de dés pour l'escalade de chacune d'entre elles, le meneur de jeu lance $1D6 / 2$ et ajoute 2 au résultat. Pour chaque heure que les runners passent à repérer la paroi, le meneur de jeu relance. S'il obtient un nombre inférieur au précédent, les runners ont identifié une voie plus praticable.

Pour gravir chaque face, un personnage au moins doit atteindre le sommet, en réussissant un Test étendu Agilité + Escalade (4, 1 heure).

S'il y a une complication, lancez $1D6/2$ ($1D6 / 2 + 2$ en cas d'échec critique) et consultez la table ci-dessous.

RÉSULTAT DU DÉ	CONSÉQUENCE
1-2	Le grimpeur perd du temps. L'escalade prend une heure de plus, et le personnage doit refaire son test d'escalade.
3-4	Le grimpeur risque de se faire mal (dommages 4P), mais il peut faire un Test de résistance aux dommages pour réduire les dommages.
5	Le grimpeur risque de se faire très mal (dommages 8P), mais peut faire un Test de résistance aux dommages.
6	Le grimpeur fait une chute mortelle, à moins qu'il ne réussisse un Test Agilité + Escalade (3). Enfin, la chute peut-être <i>presque</i> mortelle, c'est au meneur de jeu d'en décider.

Une fois qu'un premier personnage a grimpé en tête et équipé la voie d'une corde au sommet, les autres personnages peuvent le suivre avec un simple Agilité + Escalade (4, 30 minutes).. Les bons à riens peuvent se faire hisser, mais cela prend une heure et épouse ceux qui les tractent (dommages 3E dus à la fatigue).

Les runners doivent faire attention aux patrouilles (une toutes les six heures) et aux drones de surveillance.

SE FAIRE ATTRAPER

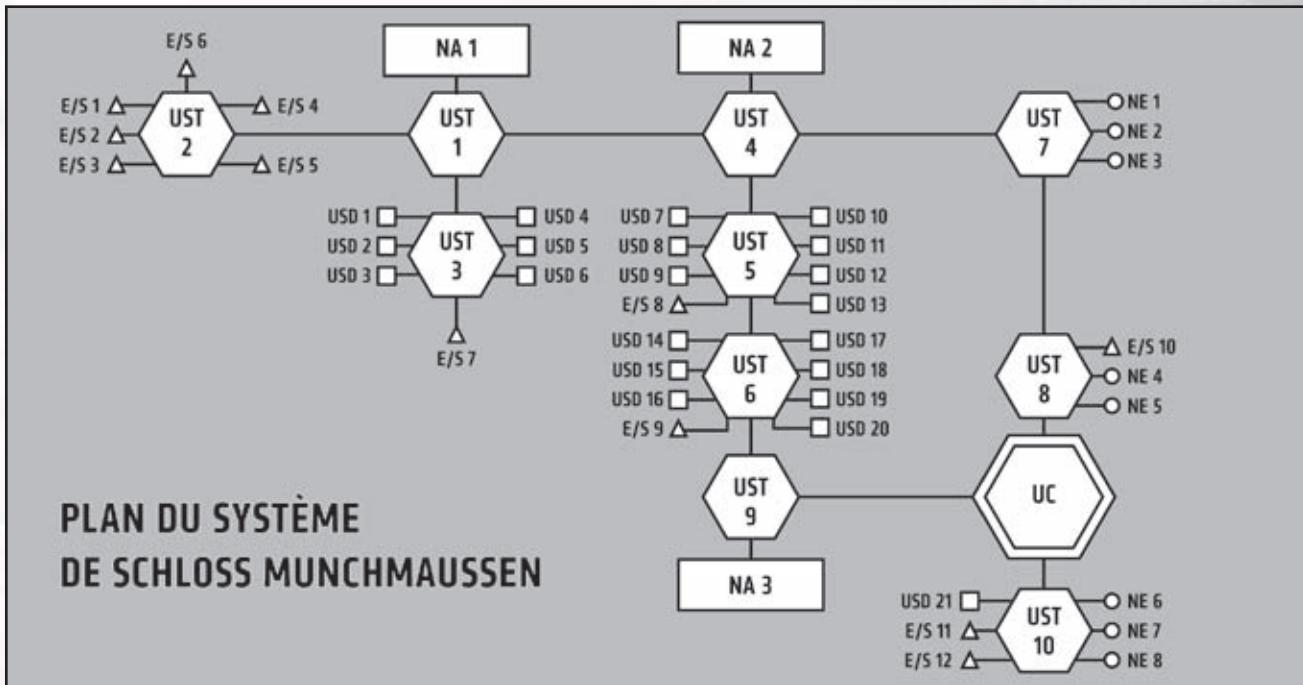
Le baron Munchmausen et sa directrice des affaires touristiques sont rusés. S'ils repèrent les runners, ils se contentent de prévenir les capitaines de la garde. Plutôt que de tuer les personnages, Munchmausen veut comprendre ce qu'ils lui veulent. Ordre est donné aux gardes de « faire les morts » si on leur tire dessus, de se rendre dans la mesure du possible, et de coopérer avec les intrus sans que cela éveille leurs soupçons.

Si les gardes ne sont pas alertés, ils s'opposent aux intrus avec leur zèle habituel. Pour les caractéristiques des gardes du château, utilisez le Garde du corps (livret de l'Écran du meneur de jeu, p. 7) et le Pirate (livret de l'Écran du meneur de jeu, p. 11).

LE CHÂTEAU – LÉGENDE

La falaise (1)

Cet à-pic plonge droit dans la vallée en contrebas.



PLAN DU SYSTÈME DE SCHLOSS MUNCHMAUSSEN

La route de montagne (2)

Elle est décrite plus haut. L'été, elle sert de principale voie d'approvisionnement au château.

Terrain difficile (3)

Le terrain est si difficile à cet endroit qu'il est quasiment impossible d'y courir (déplacement : un quart de la vitesse normale, Test d'Agilité + Réaction (1) à chaque tour pour ne pas tomber).

Les remparts extérieurs (4)

Ces murs de pierre font 7 mètres de haut, et sont surmontés de créneaux et d'un chemin de ronde. Des projecteurs et des caméras de sécurité sont installés tous les 20 mètres, et deux gardes parcourent le chemin de ronde toutes les heures.

Le téléphérique (5)

Les cabines du téléphérique entrent par une ouverture de deux étages, pratiquée dans le flanc de cette tour de 15 mètres de haut. La pièce du bas contient la machinerie permettant de faire fonctionner le téléphérique. Les visiteurs entrent dans le château en suivant le chemin de ronde jusqu'au point de contrôle (tour 9a)

Les portes (6)

Ces tours jumelles encadrent l'entrée principale du château, qui a été fermée avec une barre de fer pour la plus grande partie de l'hiver. 5 gardes sont en faction ici, et 5 autres se reposent dans les quartiers de la tour nord.

Les jardins (7)

L'été, il s'agit de l'aire de pique-nique favorite du baron. Mais pour l'heure, elle est couverte de neige fraîche.

Les remparts (8)

Ces murs se dressent à 20 mètres de haut, et forment la limite du château proprement dit. À part ça, ils sont identiques aux murs extérieurs. Il y a trois ouvertures : une arche (8a, toujours ouverte) menant aux portes, un portail (8b, fermé mais pas verrouillé) donnant sur les jardins, et l'ancien « passage secret » au sud (8c, fermé et coincé par la rouille).

Les tours (9)

Le château est parsemé de tours de deux tailles différentes. Les plus petites ne font que cinq étages, alors que les grandes en font huit. Toutes sont surmontées de toits coniques escarpés. Une unique fenêtre grillagée perce chaque étage.

Froides et humides, les tours ne sont généralement pas habitées et servent à entreposer des marchandises. Les exceptions sont : le point de contrôle (9a) où les ouvriers qui arrivent sont fouillés par quatre gardes qui y sont en permanence de service ; la tour de lancement des drones (9b), gardée par deux hommes ; et les principaux baraquements, où dix gardes se reposent en dehors de leur service à toute heure.

La cour (10)

Quatre véhicules sont garés sur les pavés : trois Volkesdanz (une version européenne importée de la Ford Americar) et une Mitsubishi Nightsky. Deux gardes y font leur tournée toutes les heures.

Les bâtiments administratifs (11)

Ces structures accueillent les bureaucrates qui administrent « l'empire » du baron, ainsi que leurs volumineux fichiers (papier et informatiques). Il s'agit de bâtiments en bois de trois étages aux toits en pente. L'un est une église réaménagée avec un double clocher (11a), un autre dispose lui aussi d'une modeste tour (11b).

Le fort (12)

Ce blockhaus crénelé de trois étages est détaillé dans *Grimoire, mon beau grimoire*, la prochaine section. Le toit en pente est entouré de remparts.

PLAN DU SYSTÈME DE SCHLOSS MUNCHMAUSSEN

UC = unité centrale

USD = unité de stockage des données

E / S = port d'entrée/sortie

NA = noeud d'accès au système

NE = module esclave

UST = Unité de sous-traitement

NA-1 : numéro sur liste rouge de l'hôtel de ville de Munchmaussen.

Firewall 4, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; programme résident : Analyse 5.

UST-1. Routage des données, réservé aux autorités municipales.

Firewall 5, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; programme résident : Analyse 3.

UST-2. Sécurité du village. Firewall 5, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; programme résident : Analyse 6.

PE / S-1 à 3. Caméras de surveillance dissimulées dans les principales chambres d'hôtel et chez certains habitants importants. Firewall 5, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; programme résident : Analyse 4.

PE / S-4 à 6. Caméras de surveillance dissimulées dans diverses boutiques, dans la rue et à l'auberge de jeunesse. Firewall 1, Réponse 2, Signal 0 (câblé), Système 2.

UST-3. Office de contrôle public (hôtel de ville de Munchmaussen). Firewall 5, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; programme résident : Analyse 5.

PE / S-7. Terminaux. Firewall 2, Réponse 2, Signal 0 (câblé), Système 2.

USD-1 à 6. Dossiers sur les citoyens de la baronnie, enquêtes passées et présentes, documents municipaux publics, etc. Firewall 2, Réponse 2, Signal 0 (câblé), Système 2 ; programme résident : Analyse 2.

NA-2 : numéro sur liste rouge du château de Munchmaussen. Firewall 5, Réponse 4, Signal 0 (câblé), Système 4 ; programme résident : Analyse 4.

UST-4. Routage des données pour le château. Firewall 6, Réponse 4, Signal 0 (câblé), Système 4 ; programmes résidents : Analyse 5, Bombe matricielle 4.

UST-5. Services administratifs. Firewall 2, Réponse 2, Signal 0 (câblé), Système 2 ; CI Pistage 6.

PE / S-8. Terminaux. Firewall 4, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; programme résident : Analyse 2.

USD-7 à 13. Documents officiels. Firewall 6, Réponse 4, Signal 0 (câblé), Système 5 ; programme résident : Analyse 5.

UST-6. Services de direction administrative. Firewall 4, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; CI Blackout 6 ; programme résident : Analyse 2.

PE / S-9. Terminaux. Firewall 5, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; programme résident : Analyse 4.

USD-14 à 17. Comptes financiers de la baronnie. Firewall 5, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 4 ; programme résident : Analyse 4.

USD-18 à 20. Dossiers personnels, notamment personnel « spécial » comme Goldi Schonbosom. Firewall 5, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 4 ; programme résident : Analyse 4.

UST-7. Contrôle météo. Firewall 2, Réponse 2, Signal 0 (câblé), Système 2 ; programme résident : Analyse 2.

NE-1. Alimentation électrique. Firewall 2, Réponse 2, Signal 0 (câblé), Système 2 ; CI Black Hammer 4 ; programme résident : Analyse 2.

NE-2. Climatisation / Chauffage. Firewall 5, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; programme résident : Analyse 4.

NE-3. Machinerie du téléphérique. Firewall 2, Réponse 2, Signal 0 (câblé), Système 2 ; programme résident : Analyse 2.

UST-8. Sécurité du château. Firewall 5, Réponse 4, Signal 0 (câblé), Système 4 ; programme résident : Analyse 6.

PE / S-10. Caméras de sécurité dissimulées dans tout le château. Firewall 6, Réponse 4, Signal 0 (câblé), Système 4 ; programme résident : Analyse 5.

NE-4. Caméras de sécurité (mouvement, réglages, etc.). Firewall 5, Réponse 4, Signal 0 (câblé), Système 4 ; programme résident : Analyse 6.

NE-5. Maglocks des portes et des ascenseurs. Firewall 2, Réponse 2, Signal 0 (câblé), Système 2 ; programme résident : Analyse 1.

NA-3 : autre numéro sur liste rouge de Schloss Munchmaussen, connu uniquement du baron et de ses plus proches collaborateurs. Firewall 6, Réponse 4, Signal 0 (câblé), Système 4 ; CI Black Hammer 4 ; programme résident : Analyse 3.

UST-9. Routage des données pour le baron. Firewall 5, Réponse 4, Signal 0 (câblé), Système 4 ; CI Blackout 5 ; programme résident : Analyse 4.

UC.. Firewall 6, Réponse 5, Signal 0 (câblé), Système 5 ; CI Attaque 2 ; programme résident : Analyse 6.

UST-10. Sous processeur personnel du baron Munchmaussen. Firewall 6, Réponse 4, Signal 0 (câblé), Système 4 ; CI Black Hammer 5 ; programme résident : Analyse 4.

PE / S-11. Caméras de sécurité dans le château et en ville. Firewall 5, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 4 ; programme résident : Analyse 3.

PE / S-12. Terminal de la bibliothèque personnelle. Firewall 5, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 4 ; programme résident : Analyse 3.

USD-21. Documents personnels du baron. Firewall 5, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 4 ; programme résident : Analyse 3.

NE-6. Commande prioritaire (activation / désactivation) des maglocks des portes et des ascenseurs. Firewall 6, Réponse 4, Signal 0 (câblé), Système 4 ; programme résident : Analyse 6.

NE-7. Commande prioritaire (contrôle) des caméras de sécurité du château. Firewall 5, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; programme résident : Analyse 4.

NE-8. Commande prioritaire de l'alimentation électrique. Firewall 6, Réponse 4, Signal 0 (câblé), Système 4 ; programme résident : Analyse 4, Bombe matricielle 3.

Tous les GTR de Bavière ont les caractéristiques suivantes : Firewall 1, Réponse 2, Signal 0 (câblé), Système 2.

GRIMOIRE, MON BEAU GRIMOIRE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous pénétrez dans une étude à l'air confortable et démodée où un grand feu de cheminée crépite entre les étagères couvertes de livres (des vieux, des vrais, en papier). Un ancien globe terrestre repose dans un coin, un vieux pupitre est posé à côté de l'âtre, et une statuette primitive en pierre se dresse sur un piédestal près de la porte. Un chandelier de cristal qui doit être hors de prix est suspendu au plafond.

Remarque au meneur de jeu : il se peut que Goldi soit présente.

Voir plus bas.

Quand les runners examinent le pupitre, lisez ce qui suit :

Sur le vieux pupitre se trouve un épais volume qui a l'air très ancien. Sa couverture en bois est fermée par un loquet en bronze. Les mots *Pandemonicus Faustus* et le sous-titre *Collectaena Occulta* sont gravés dessus. Aucun signe du frontispice représentant Asmodée, cependant.

L'ENVERS DU DÉCOR

SÉCURITÉ DE MUNCHMAUSSEN

La sécurité du fort s'échelonne sur trois niveaux : laxiste, vigilante et en alerte

Sécurité laxiste

Le baron Munchmaussen ignore la menace. Les gardes du fort s'attendent à être prévenus de la présence d'intrus par les autres gardes et systèmes électroniques, et ne sont pas particulièrement attentifs. Une fois alertés, par contre, ils tirent pour tuer.

Le baron suit sa routine habituelle : il travaille dans son bureau pendant la journée, dîne et discute avec ses amis proches, puis fait quelques aller-retours dans sa piscine avant d'aller se coucher. Il passe généralement les toutes premières heures de la matinée dans la galerie au sous-sol (il est insomnique), où il se ressource au milieu de ses trésors archéologiques. Goldi n'est pas au château.

Sécurité vigilante

Si les runners ont déballé leur équipement dans l'auberge de jeunesse et n'ont pas désactivé les caméras de sécurité, le baron sait que des étrangers suspects se trouvent dans la vallée. Si Goldi soupçonne les runners, elle prévient également le baron.

Quoiqu'il arrive, le baron a fait diffuser un avertissement aux gardes du fort. Ils ont pour ordre de laisser entrer les intrus dans les appartements du baron, afin qu'il puisse apprendre ce que veulent ces individus et s'occuper d'eux personnellement. Tant qu'ils ne sont

pas alertés à un moment précis, cependant, les gardes ne sont pas particulièrement attentifs.

Le baron entre et sort de son poste de sécurité secret (15a), consultant les flux des caméras pour s'assurer que ses « assassins » sont sous surveillance. Goldi est appelée au château (salle 10a), fait son invocation dans la grand-salle, puis patiente en veillant sur ses « amis » flamboyants dans la cheminée de la bibliothèque.

Sécurité en alerte

Les runners se sont fait repérer en approchant du fort. Les gardes sont en alerte, mais ont reçu l'ordre de « faire le mort » si on leur tire dessus, ou bien de coopérer avec les intrus. Le baron Munchmaussen est réfugié dans son poste de sécurité secret, et Goldi est cachée dans la salle des rangements (un miroir sans tain dissimulé dans un portrait lui permet de garder l'œil sur ses élémentaires dans la cheminée de la bibliothèque, et de lancer des sorts dans la pièce).

LE LIVRE

Si les runners se rappellent tout ce que leur a dit Mlle Johnson, ils remarquent que le volume qui se trouve dans la bibliothèque n'est qu'une simple réplique. L'original, qui se trouve en général dans la galerie au sous-sol, est actuellement ouvert sur la table de chevet du baron, dans ses appartements (il le lit avant de s'endormir).

CE QUI PEUT SE PASSER

Le plan de Munchmaussen consiste à pousser les runners à se trahir et à révéler leur objectif, après quoi il appelle ses gardes. Il croit que la valise contient une bombe et que les PJ sont des « tueurs yankees » engagés par ses ennemis pour le liquider. Les runners peuvent pénétrer dans le château et atteindre la bibliothèque pour y examiner la réplique du grimoire, révélant ainsi la raison de leur venue. Soudain, le baron entre dans la pièce avec un ricanement sinistre. « Alors, c'est juste pour ça que vous êtes là, *nicht wahr* ? Je suis très déçu. »

Quand les runners attaquent le baron, il se défend, comptant sur les deux élémentaires de feu de Goldi (Puissance 4, pouvoir optionnel, Garde pour l'un, Peur pour l'autre) pour équilibrer le combat. Il a aussi appelé à la rescoufle les gardes du fort, qui rappliquent très vite depuis les autres étages.

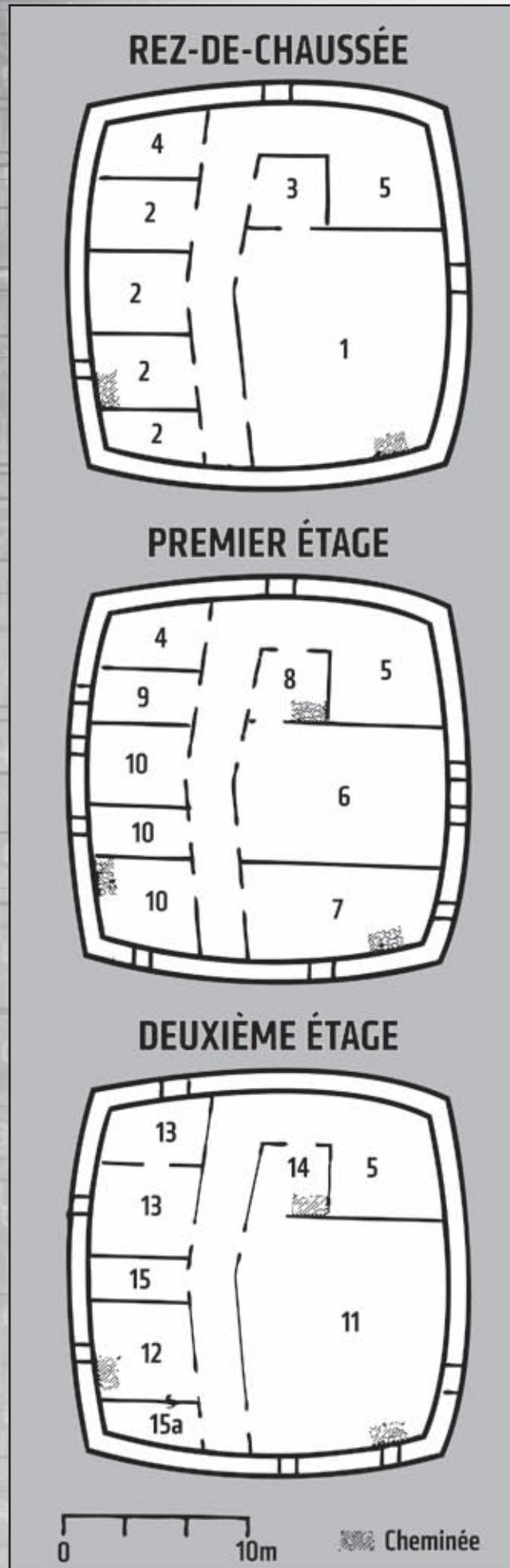
Si les PJ la jouent bien, ils peuvent surprendre Munchmaussen avant qu'il ne soit prêt à refermer son piège. S'il est capturé, il tente de découvrir l'objectif des runners avant de chercher à s'échapper. Si les runners découvrent la présence de Goldi dans la bibliothèque, elle attend que les runners révèlent l'objet de leur mission avant d'ordonner à ses élémentaires d'attaquer (faites faire aux runners un test d'Intuition + Perception (2) : en cas de succès, ils pensent à inspecter la cheminée et y distinguent les pattes de lézard des élémentaires à travers les flammes).

Goldi évite de lancer des sorts d'une façon trop évidente, car elle souhaite que son Talent reste un secret. Elle préfère attaquer ses victimes par derrière avec un sort d'Éclair mana, mais elle peut aussi envoyer une Boule étourdissante si les runners prennent l'avantage. Elle ne se montre pas très créative avec ses élémentaires, et se contente de leur donner l'ordre d'attaquer les personnages sans mettre le feu à la bibliothèque. Leur tactique principale consiste à utiliser leur pouvoir Engloutissement, puis Attaque élémentaire uniquement si aucun objet de valeur ne se trouve dans la ligne de feu. Les élémentaires se montrent très prudents avec leur pour d'Aura enflammée pour ne pas déclencher un incendie dans la pièce : le fort ne dispose pas de système anti-incendie.

Le baron et ses hommes de main se montrent particulièrement prudents vis-à-vis de la valise, car ils pensent qu'elle contient une bombe. Les élémentaires ont pour ordre de n'attaquer les intrus qu'en faisant extrêmement attention à ne rien faire qui puisse déclencher les explosifs. Quand le baron ou ses gardes tentent d'ouvrir le casier, ils y trouvent les oreilles d'elfes réfrigérées.

N'oubliez pas que Goldi, le baron et les gardes communiquent tous en bavarois.





LE BARON

Le baron Munchmaussen est un troll malade, souffrant de douloureux rhumatismes qui l'ont forcé à abandonner son ancienne vie de débauche et de voyages. Inconsciemment, il recherche la mort et cela le pousse à prendre des risques de plus en plus importants, comme jouer avec ceux qu'il soupçonne de vouloir l'espionner ou l'assassiner.

Utilisez les caractéristiques du Patron de club du Livret de l'*Écran du meneur de jeu*, p. 10, mais avec les attributs suivants : Constitution 7 et Force 8. Le baron parle plusieurs langues, dont l'allemand (avec ou sans accent bavarois) et l'anglais, il connaît la sociologie (Sociologie 3) et il est familier du monde des jet-setteurs (Étiquette (Jet-set) 4+2). Le baron s'habille à la mode médiévale, ainsi qu'il sied (selon lui) à un noble germanique.

Sa passion pour l'histoire médiévale l'a poussé à croire que des trolls habitaient la Bavière au milieu du Moyen-âge. Ce grimoire a plus de valeur pour lui que sa propre vie, parce que Munchmaussen est persuadé qu'il étaye ses arguments.

Le baron n'est pas non plus totalement suicidaire. S'il est clair qu'il ne peut pas garder son livre, il tente de s'échapper, avec l'espoir de se lancer plus tard à la poursuite des runners au moment opportun.

SUITES

Si les joueurs ont de la chance, leurs personnages piquent le grimoire et prennent la fuite à bord de l'Hughes Airstar personnel du baron (voir *Salle brune*, ci-dessous ; utilisez les caractéristiques de l'Ares Dragon, SR4A, avec aménagements Luxe). Même sans cela, ils sont à l'abri de la vengeance de Munchmaussen (pour l'instant) dès qu'ils parviennent à quitter sa vallée. Le retour à Seattle se déroule sans encombre, à moins que le meneur de jeu ne tienne à mettre des bâtons dans les roues des joueurs. Si les runners ne parviennent pas à voler le livre du premier coup, et qu'ils veulent faire un deuxième essai, ils auront sans doute besoin de l'aide de PNJ du coin. Le Père Braun du mouvement de résistance contre Munchmaussen (voir *Bienvenue, meine Freunde !*) peut les aider.

REZ-DE-CHAUSSÉE

Salle de réception (1)

Cette vaste salle à la décoration luxueuse d'aspect médiéval est la première ligne de défense du baron. Des fonctionnaires polis mais efficaces vérifient l'identité des visiteurs. Outre les trois bureaux auxquels sont installés les agents administratifs, la salle est meublée de chaises antiques et d'écritoires pour le confort des invités.

Bureaux (2)

Ces quatre pièces abritent les bureaux des responsables administratifs du baron. La nuit, ces bureaux sont fermés à clef.

Poste de sécurité (3)

Deux gardes de sécurité (utilisez la patrouille de la Lone Star, SR4A, p. 284) y sont postés en permanence.

Toilettes (4)

Ces toilettes sont décorées de bronze poli et de porcelaine antique dignes d'une salle du trône.

Ascenseur (5)

Un petit ascenseur moderne (six personnes) a remplacé l'ancien escalier en colimaçon qui se trouvait ici.

PREMIER ÉTAGE

Salle à manger (6)

Une table de salle à manger en obsidienne de sept mètres de long trône au centre cette pièce décorée avec élégance. Une armure se dresse dans un coin et un vase chinois dans un autre. En début de soirée, le baron dîne souvent ici avec ses proches collaborateurs.

Salle des trophées (7)

Après le dîner, les invités du baron passent dans ce fumoir, décoré de trophées de chasse et de photos de l'Arctique.

Cuisines (8)

Ces cuisines sont une merveille de miniaturisation et de technologie moderne, permettant à deux cuisiniers de travailler comme six. Des monte-plats permettent d'accéder au bar à l'étage supérieur.

Vestibule (9)

Les manteaux des invités et leurs affaires sont rangés ici par le majordome en chef. Une alarme anti-intrusion prévient silencieusement le poste de sécurité à l'étage supérieur si des voleurs pénètrent dans cette pièce.

Chambres d'amis (10)

Ces chambres sont inoccupées, sauf si le meneur de jeu veut ajouter ses propres rebondissements à l'aventure.

DEUXIÈME ÉTAGE

Grande salle (11)

Autrefois utilisée par le baron pour ses fameuses soirées, cette salle verrouillée par un maglock à l'air abandonnée. Une scène en bois provisoire, installée pour un concert de rock cinq ans plus tôt, n'a jamais été démontée.

Un cercle de conjuration des esprits Indice 4 (élémentaires de feu) est dissimulé sous une carpette posée à même le sol. Si le baron a appelé Goldi, elle a déjà invoqué ses élémentaires. Dans ce cas, la pièce sent la fumée et le centre du tapis est brûlé.

Bibliothèque (12)

Les plus précieux trésors du baron sont censés se trouver dans cette pièce, notamment le grimoire médiéval que sont venus chercher les runners. Reportez-vous à *Le grimoire*, p. 30.

Appartements du baron (13)

Les quartiers du baron sont composés d'une chambre à coucher et d'un petit salon. Un gigantesque portrait du premier baron de Munchmaussen est suspendu au-dessus du lit hexagonal.

Bar (14)

À l'époque où le baron organisait soirée sur soirée, son personnel assurait le service depuis cet endroit. Des monte-plats permettent d'accéder aux cuisines à l'étage inférieur. Cette pièce est encore très bien fournie de toutes sortes de spiritueux coûteux.

Rangements (15)

Dans ces pièces sont rangés toutes sortes d'articles quelconques (produits d'entretien, sacs de linge, aspirateurs) utilisés par le personnel. La pièce 15a fait exception : bien que marquée comme étant un placard, il s'agit en réalité du poste de sécurité secret du baron, relié à la bibliothèque par une porte secrète. Aucun des placards n'est surveillé par le réseau de caméras de sécurité du château.

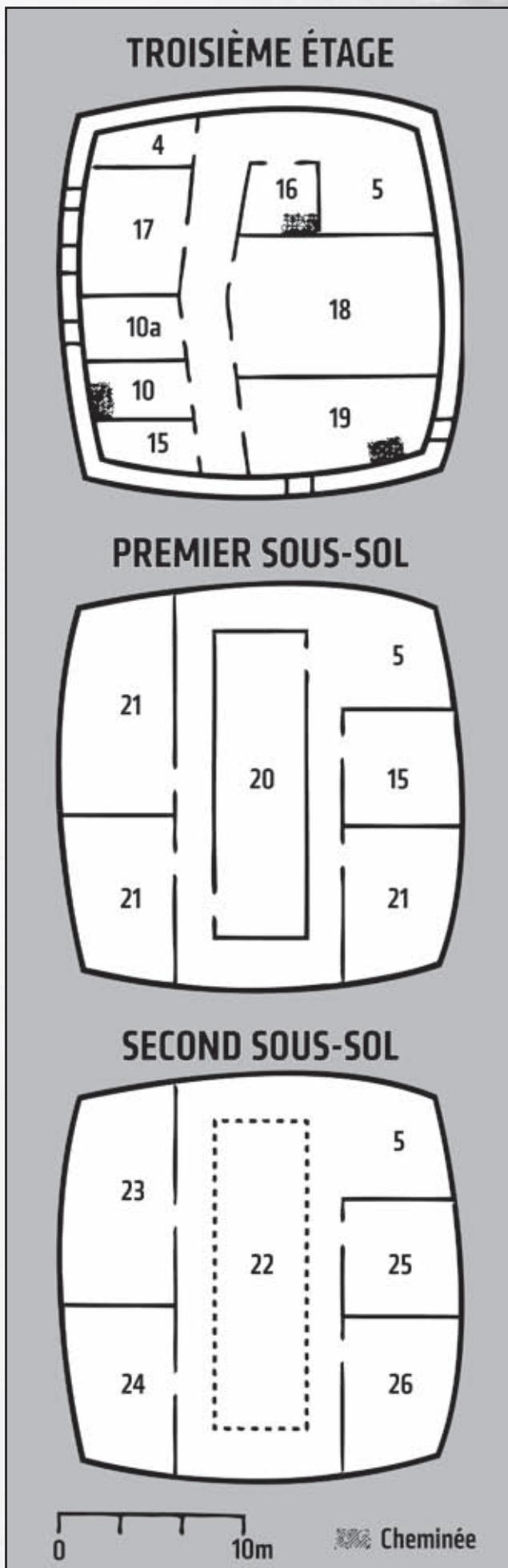
TROISIÈME ÉTAGE

Salle du personnel (16)

Les bonnes et les majordomes du fort se reposent dans cette pièce. Outre l'équipement vidéo et le petit bar, il n'y pas grand-chose d'intéressant ici. Si les runners sont arrivés jusque-là sans se faire repérer, ils peuvent penser à emprunter certains des uniformes repassés qui se trouvent ici : ils auront plus de chances de passer inaperçus face aux gardes de la sécurité.

Chapelle (17)

Cette chapelle rococo date du XVIII^e siècle, et le moindre centimètre carré de surface est couvert de fresques, de peintures à l'huile et de figurines en stuc. Le baron interdit à ses gardes de faire quoi que ce soit qui risquerait d'endommager ce patrimoine historique.



**Salle brune (18)**

Les images des caméras de sécurité montrent que cette pièce est en pleine rénovation, mais l'image est bidon. Les portes sont verrouillées par des maglocks que seul le baron peut ouvrir (il porte la clé autour de son cou, suspendue à une chaîne en or). Le plafond coulisse et le plancher monte pour permettre à l'hélicoptère Hughes Airstar à rotors pliables du baron de s'envoler : c'est son ultime moyen d'évasion (oui, il est complètement parano...).

Centre de sécurité (19)

Les autres membres en service de la sécurité du fort sont postés ici. Deux d'entre eux ont les yeux collés sur les écrans en permanence, les deux autres partent faire leur ronde toutes les demi-heures. Les gardes sont décontractés, sauf si le baron les a placés en état d'alerte.

PREMIER SOUS-SOL**Galerie bleue (20)**

Cette pièce a été convertie en musée médiéval, et regorge d'objets aussi anciens que macabres : des bibles runiques illustrées de démons, des épées brisées aux caractères torturés, et des tapisseries aux motifs étrangement flous.

Salles des coffres (21)

Ces salles débordent de mobilier inutile et de décorations remontant à d'autres périodes de l'histoire du château. Les runners devraient pouvoir trouver quelques trésors ici s'ils se donnent un peu de mal.

SECOND SOUS-SOL**Piscine (22)**

Le baron Munchmaussen fait quatre aller-retours dans sa piscine tous les soirs avant d'aller se coucher. L'eau est très chaude, et l'air embrumé (visibilité limitée à trois mètres).

Salle de musculation (23)

Une ouverture sans porte donne sur cette pièce, remplie d'équipement d'exercice et de musculation. À la discréption du meneur de jeu, un ou plusieurs gardes de sécurité qui ne sont pas de service peuvent être en train de faire du sport ici.

Salle de sport (24)

Un ring de boxe occupe le centre de cette petite pièce. Il y a encore quelques années, le baron Munchmaussen prenait un grand plaisir à défier ses gardes en combat singulier. Son handicap de plus en plus gênant l'empêche désormais de profiter de ce plaisir.

Sauna (25)

Le baron passe beaucoup de temps ici, car la chaleur et l'humidité apaisent ses rhumatismes. La visibilité est limitée à un mètre à cause des nuages de vapeur.

Champignonnière (26)

Le baron pratique une forme de jardinage qu'on ne peut que qualifier d'excentrique : il utilise cette pièce pour cultiver des champignons et des moisissures exotiques dans des récipients en verre. Si quelqu'un ouvre ou brise un récipient, une odeur immonde se répand dans tout l'étage.

RAMASSER LES MORCEAUX

Vous l'aurez compris, ce scénario se veut délibérément décalé et cultive les clichés comme le baron Munchmaussen cultive ses champignons. Vous pouvez évidemment faire jouer *Passé* sur un ton plus sérieux et réaliste, mais franchement, vous ne pensez pas que vos runners ont droit à un peu de déconne de temps en temps ?

Il est possible que l'opposition dans cette aventure soit un peu trop puissante. Dans ce cas là, le meneur de jeu peut ajuster individuellement chaque rencontre. Une manière simple de le faire consiste à pénaliser l'Initiative des adversaires avec un modificateur négatif constant, donnant ainsi l'avantage aux runners.

FILER VERS LA FRONTIÈRE

Les runners peuvent s'échapper de plusieurs façons du Schloss Munchmaussen, et le meneur de jeu doit être prêt à toutes les éventualités, juste au cas où. Il peut considérer que leur fuite et le retour ne sera qu'une simple formalité, ou la rendre aussi décalée que le voyage aller. Johnson les attend patiemment à Seattle, avec leur paie bien au chaud et prête à récupérer le grimoire. Comme par enchantement, elle est au courant de tous les détails de ce qui s'est passé au château Munchmaussen.

ATTRIBUER LE KARMA

L'équipe reçoit les points de Karma suivants pour ce run.

Survivre	1
Récupérer le vrai grimoire	1
Récupérer le faux grimoire	-2
Déposer la valise au fort	1

Le Karma individuel est réparti en suivant les règles de *SR4A*, p. 269.

**« De tout ce qui est écrit, je n'aime que ce que l'on écrit avec son propre sang.
Écris avec du sang et tu apprendras que le sang est esprit. »**

– Nietzsche, *Ainsi parlait Zarathoustra*

AMOUR

INTRODUCTION

Le moment est venu de salir les Young Elven Technologists (ne soyez pas désolés, ça fait un moment que ça leur pendait au nez). Sylvan Information est une société d'édition et de services en informatique. Elle a conçu un logiciel de gestion financière qui a rencontré un franc succès et est installé chez plusieurs de ses clients. Seulement, certains employés de Sylvan Information font également partie des Young Elven Technologists. Ces employés indélicats ont mis en place des backdoors chez leurs clients permettant aux Young Elven Technologists d'accéder en toute illégalité aux comptes de leurs clients et de détourner des fonds au profit des YET. Harlequin a appris cela par le biais d'autres shadowruns menées contre Ehran (les personnages joueurs ne sont pas les seuls pros en ville). Il veut désormais faire accuser les chou-chous d'Ehran de piratage informatique et compte bien profiter du spectacle qu'offrira un Ehran pris la main dans le sac.

QUE LA FÊTE COMMENCE !

DITES-LE AVEC DES MOTS

Les Barrens de Puyallup sont très éloignés 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'une de vos fixers, 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 la monotonie.

Mais ses bougonnements cessent lorsque vous atteignez la périphérie de Puyallup. À cet endroit, le trafic est quasiment inexistant. Et pour cause : la principale préoccupation des gens du coin est de se nourrir pour survivre. Ici, même un animal domestique peut se retrouver au menu.

Vous vous remémorez comment, plus tôt dans la soirée, Sandii s'est glissée 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 l'avez à peine entendu préciser « ... à Puyallup. »

Avant même que vous ayez pu répliquer que les Barrens n'étaient pas vraiment un endroit pour les hommes, les bêtes et autres créatures vivantes, Sandii a esquisse un de ces sourires dont elle a le secret, faisant jouer la lumière sur ses dents d'acier taillées en lames de rasoir (la rumeur veut que ce soit le « cadeau » d'un oyabun mécontent ne tolérant pas l'échec ; ses doigts semblent pourtant tous présents et intacts. En tout cas, ça ressemble à des doigts...).

« C'est pour le boulot » dit-elle en jetant sur la table une enveloppe pleine de nuyens. « J'ai dit au Johnson que vous ne vous aventureriez pas si loin hors de la ville sans un petit dédommagement. Alors voici 250 ¥ juste pour écouter sa p'tite histoire. »

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

Vos rêveries sont interrompues quand Sandii arrête son van devant un gros bâtiment d'un étage. Vous ressentez les vibrations d'une musique tonitruante émanant de derrière les murs de brique. Si les fenêtres n'avaient pas été murées, vous êtes sûrs



que la puissance des basses de la musique les aurait fait voler en éclats. Des flashes de lumière émanant d'une verrière diffusent une inquiétante lueur orange et violette sur le mur du bâtiment. Malgré ce faible éclairage, vous arrivez à lire les mots « Caserne 118 » inscrits près d'un des coins du bâtiment – mais vous savez que ce bâtiment n'abrite plus le moindre pompier depuis l'Éveil.

« Terminus, les gars, » annonce 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'intérieur ? Tout le monde est contrôlé à l'entrée et les elfes ne plaisantent pas avec ce genre de choses. »

« Si vous voulez, vous pouvez laisser votre matos ici, je vous attendrai en haut de la rue. »

Lorsque le Johnson contacte les runners, il les entraîne dans un coin tranquille pour pouvoir discuter. Lisez ce qui suit :

Sa voix est douce, raffinée 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 rosées se croisent sur son cuir chevelu, striant ses cheveux coupés courts, telles des autoroutes sur une sombre carte routière. Son visage anguleux aurait pu être taillé dans un morceau de quartz. Sa bouche quant à elle est trop petite et ne suffit pas à 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 l'identité de ceux pour qui je travaille n'ont pas d'importance. Tout ce que vous devez savoir, c'est que jusqu'à aujourd'hui, les YET ont causé un certain nombre de torts et qu'ils ont cru qu'ils pouvaient agir ainsi en toute impunité. Je souhaite faire en sorte que les YET comprennent qu'ils se sont trompés sur toute la ligne.

« Tout d'abord : quelque part dans les locaux des YET se trouve un ordinateur contenant une base de données avec les codes d'accès. Ces codes permettent d'ouvrir des backdoors qui permettent d'accéder à des sites sensibles, ce en toute illégalité. Votre mission : obtenir deux copies de ces codes.

« Ensuite, vous déposerez une de ces copies dans la suite privée d'Ehran le Scribe, lors de sa prochaine visite, prévue samedi. En même temps que les codes d'accès, vous livrerez également un paquet qui est actuellement en possession de notre amie commune, Mlle Sandii.

« Enfin, vous réaliserez une très rapide passe matricielle contre Dassurn Securities & Investments. La seconde copie des codes vous sera utile. Cette filiale a pour adresse GTL 3206 (52-7229) et utilise des logiciels de NA qui peuvent être contournés grâce aux codes d'accès. Vous n'aurez qu'à choisir le bon code. Une fois à l'intérieur, vous pénétrerez dans le sous-système gérant les liquidations et vous lancerez le programme que vous aura donné Sandii. Le programme se chargera du reste. Vous n'aurez plus alors qu'à disparaître.

« Cette mission doit être exécutée au plus tard demain soir. Les YET n'ont pas prévu de réunion avant l'arrivée d'Ehran samedi, ce qui signifie qu'il ne devrait y avoir qu'une présence minimum sur les lieux. Qui plus est, Dassurn audite ses filiales tous les lundis matins. Voilà qui devrait mettre les YET dans une position inconfortable et sans possibilité d'inventer une histoire crédible à servir à leurs clients. 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 qui resteront confidentielles, toutes les pistes doivent permettre d'incriminer YET... surtout si les choses se gâtent.

« Une fois votre mission accomplie, vous retournez au Club Penumbra où Sandii vous remettra 40 000 nuyens chacun en échange des codes d'accès. » Johnson jette alors un œil à droite puis à gauche, avant de sortir un créditube pour chacun d'entre vous. « Je suis disposé à vous fournir une avance de 4 000 nuyens. »

Note pour le meneur de jeu : si les joueurs tentent de marchander avec le Johnson, faites un test de négociation entre le leader de l'équipe et Johnson. Johnson (voir SR4AA p. 291) possède un Charisme de 5 et sa compétence Négociation est de 5. Chaque succès excédentaire du côté des joueurs fait monter le prix de 750 nuyens. Si les runners n'obtiennent aucun succès, le Johnson maintient son offre initiale.

Dès que les runners se mettent d'accord avec le Johnson, lisez ce qui suit :

Avant d'avoir pu obtenir d'autres infos de la part du Johnson, vous êtes attirés par les bruits d'une violente altercation près de l'entrée. Du coin de l'œil vous apercevez trois trolls armés d'Ares MP LMG (utilisez l'Ingram White Knight de SR4A) qui se dirigent vers la porte.

Au-dessus du vacarme, vous entendez une voix stridente : « Mais je vous dis que je suis Lee Gorbin ! »

L'ENVERS DU DÉCOR

Johnson a invité les runners à une soirée organisée par les YET. Comme la plupart des policlubs, les YET sponsorisent certains événements afin d'attirer les jeunes du quartier. Attirés par la musique, la danse et le sim-sens, les jeunes qui assistent à ces événements sont initiés à l'idéologie sociale et politique du club. Ceux qui font preuve d'un minimum d'intérêt sont invités à d'autres réunions, organisées par des membres du club très amicaux et toujours ravis de les revoir. C'est comme cela qu'on devient membre d'un policlub.



Tous les policlubs se font une concurrence féroce sur le marché des recrues potentielles, et les affrontements sont monnaie courante. Il n'est pas rare qu'un policlub vienne mettre le boxon dans la soirée d'un autre. La sécurité est très stricte ce soir, notamment parce que les membres de l'association Para-Nobilis, les plus féroces adversaires des YET, ont fait courir la rumeur que les YET les auraient délibérément attaqués. Avant de laisser entrer les runners, le videur les contrôle avec un scanner magnétique d'Indice 4 (voir SR4A p. 262). S'il détecte quelque chose, le videur demande poliment au runner concerné de lui remettre le ou les objets en question, qui lui seront rendus à leur départ. Ceux qui acceptent de se séparer de leurs armes et de leur armure sont autorisés à entrer. Pas les autres.

Si les PJ tentent d'entrer en force, ils auront fort à faire. En 1D6 tours après le début de l'altercation, trois trolls (utilisez le Samouraï des rues (voir SR4A p. 110) et modifiez les attributs pour faire de lui un troll : Con 8, Agi 4(6), For 9(11), Chance 1) débarquent pour rétablir l'ordre. Si le meneur de jeu joue correctement les choses, cela devrait suffire à calmer les runners. Autrement, six casseurs de bras elfes arrivent pour prêter main forte aux trolls (utilisez le Ganger motard du livret de l'Écran du meneur de jeu, p. 7) et deux tueurs elfes (utilisez le Samouraï des rues (voir SR4A p. 110) et modifiez les attributs pour faire de lui un elfe : Agi 6(7), Cha 4, Chance 1). Chacun est armé d'un Ares Predator avec adaptateur smartgun et deux chargeurs supplémentaires. Ils arrivent 2D6 tours après que les runners aient vaincu le dernier troll.

Ajoutant à la confusion, une quarantaine de fétards se ruent vers les issues au premier signe de violence (comme une fusillade). Inutile de préciser que plusieurs personnes, innocentes ou pas, seront blessées dans la confusion.

Pour entrer dans la salle, M. Johnson s'est débrouillé pour qu'un membre des YET « ait un empêchement » et a pris sa place dans la soirée. Plusieurs elfes présents se souviennent d'avoir parlé à Gorbin, et de l'avoir laissé entrer plus tôt dans la soirée. L'apparition subite du vrai Lee Gorbin déclenche une altercation avec le videur.

Les personnages seront surpris de découvrir que l'elfe qui est en train de faire un esclandre à l'entrée n'est autre que le frère jumeau de leur Johnson. Alors qu'ils attendent de voir ce qui va se passer, un elfe du nom d'Alex Manke ordonne aux trois trolls de chercher l'autre Lee Gorbin, puis escorte le nouveau venu jusqu'au sous-sol.

Alors que les runners essaient de comprendre ce qui se passe, ils réalisent que leur Johnson a disparu. Ce dernier n'est pas stupide : il a battu en retraite.... Il a tout simplement disparu. Pas besoin d'être un génie pour savoir que les runners risquent d'avoir du mal à expliquer qu'ils sont les dernières personnes à avoir parlé avec le « premier » Lee Gorbin. La meilleure chose à faire reste encore de quitter le bâtiment et de sauter dans le van de Sandii et de ficher le camp aussi vite que possible.

Une fois à l'abri, Sandii leur donne la puce contenant le programme, ainsi qu'une enveloppe cachetée avec de la cire. C'est cette enveloppe qu'ils sont censés laisser sur le bureau d'Ehran.

Le pire qui puisse arriver aux PJ serait de se créer des problèmes avant d'avoir rencontré Johnson. Dans ce cas là, Johnson les attend dehors et leur donne leurs ordres de mission dans le van de Sandii. Bien entendu, Johnson aura alors réduit les honoraires des PJ de 3000 ¥ chacun. Pour le convaincre, les runners doivent réussir un Test opposé de Négociation + Charisme, et chaque succès excédentaire augmente son offre de 500 ¥.

S'ils se font attraper à l'intérieur après que l'arrivée du vrai Lee Gorbin ait fait sauter la couverture de leur Johnson, les personnages joueurs sont retenus pendant 2D6 + 2 heures (un temps précieux pendant lequel ils pourraient être en train de se préparer pour leur shadownrun ou pour se reposer avant de sortir le grand jeu). D'un autre côté, ils peuvent tenter de convaincre le responsable de la sécurité qu'ils ne sont au courant de rien (en réussissant un Test opposé de Négociation).

Mais alors, qui est le Johnson, qui se faisait passer pour Lee Gorbin ? Ce pourrait être Harlequin, qui serait venu rencontrer les runners qui font son sale boulot. Ou peut-être pas. On ne vous le dira pas.



LÉGENDE : REZ-DE-CHAUSSE DES LOCAUX DU POLICLUB

Pour une description « normale » de cet étage, voir page 48.

Le salon (1)

Des canapés et des fauteuils inclinés sont alignés le long du mur est, près de la console simsens, tandis que le centre de la pièce est occupé par des tables de conférence de deux mètres de long et des bancs en bois. 20 personnes se trouvent en permanence dans cette pièce. Ils mangent, boivent, discutent, et consultent les dernières sorties simsens.

La salle à manger (2)

Cette pièce est occupée par un buffet de plusieurs tables couvertes de plats. Pas seulement des amuse-gueule, mais de la vraie bouffe ! Le long du mur est, un bar sert du punch et autres boissons plus fortes. 1D6 + 2 invités sont en train de se servir à manger et à boire.

La cuisine (3)

Tout est dans le titre. 1D6 serveurs préparent des plats supplémentaires pour le buffet. Un cabinet de toilette se trouve dans le coin nord-ouest. La sortie de derrière est verrouillée.

Le solarium (4)

La première fois qu'on entre dans cette pièce, c'est un peu comme entrer dans un parc idyllique rempli d'arbres, de buissons et d'herbe. Des bancs en bois sont alignés le long des murs est et ouest. Le long du mur sud, un musicien joue d'un instrument MAO sur scène. La clairière centrale est occupée par 3D6 + 6 danseurs pieds nus qui se trémoussent sur la musique assourdissante produite par les mouvements du MAO, dont la contraction de chaque muscle joue une note ou déclenche une lumière particulière.

La verrière, à une quinzaine de mètres de hauteur, est visible depuis le solarium. Un système d'éclairage hydroponique intégré au cadre métallique de la verrière fournit une « lumière du soleil » quand aucune

lumière naturelle n'est disponible. Six mètres environ au-dessus du sol, partiellement dissimulées par les branches des arbres, deux passerelles sont accessibles depuis la **partie commune (1)** du premier étage. Deux gardes occupent chacune des passerelles. Le long du mur nord-ouest, un escalier mène au premier étage et au sous-sol. Deux membres des YET le gardent. Un petit placard contient des outils de jardinage et des engrâis dans l'angle nord-ouest de la pièce.

Quand un personnage quitte le solarium, il doit résister (Test de Volonté x 2) à un effet équivalent au sort Chaos ou souffrir de désorientation. La puissance de l'effet est égale au nombre de minutes qu'il a passé dans la pièce divisé par deux. S'il obtient moins de succès que la puissance de l'effet, il souffre de désorientation, ses tympans sifflent, ses yeux cillent et il est assourdi. Pour chaque succès manquant il souffre d'une pénalité de -1 à toutes ses actions. Le malus décroît de un toutes les minutes.

RENCONTRES

La vigilance est le propre de tout bon shadowrunner, (ou au moins d'un shadowrunner qui souhaite vivre vieux). Si les joueurs croient qu'il s'agit simplement là d'un lieu de rendez-vous inhabituel pour rencontrer leur employeur, ils se fourrent le doigt dans l'œil. La shadowrun les fera revenir pile à cet endroit, et cette petite sauterelle leur permettra de reconnaître les lieux.

Une fois que les personnages se sont un peu baladés, le meneur de jeu peut faire jouer un ou plusieurs des événements ci-dessous pour épicer un peu les choses. Vous pouvez vous servir de toutes les suggestions, mais pas forcément dans cet ordre.

En se baladant

Toutes les demi-heures, les personnages ont l'occasion d'écouter des conversations. À chaque fois, le meneur de jeu lance 2D6 et consulte la table ci-dessous pour déterminer ce qu'ils ont entendu. Quoi qu'il arrive, le personnage ne participe pas à la conversation et ne peut pas poser de question à celui qui vient de parler. Le sujet n'est plus abordé par la suite.

	RÉSULTAT	DU JET	RÉSULTAT
2	« Je n'aime pas l'idée que notre club soit ouvert aux non-elfes... Peu importe ce qu'en disent Ehran et les autres gros bonnets. »		
3	« Ces mecs savent vraiment organiser une soirée. Je ne sais pas pour toi, mais si y a moyen de m'inscrire, je le ferai. C'est carrément mieux que de bouffer ce que je trouve dans le caniveau et de dormir dans une boîte en carton. »		
4	« Qui a invité les trolls ? »		
5	« J'ai du super nyborg chez moi, si ça te dit de venir faire un tour. »		
6	« Ces elfes doivent être pleins aux as ! T'as vu ces toasts ? »		
7	« J'te l'dis, Lee, un paquet des mecs de l'APN se sont fait plomber et ils nous accusent d'être dans le coup (note au meneur de jeu : le personnage qui entend cette conversation reconnaît par la suite leur Johnson comme étant le « Lee » en question lorsqu'il prend contact avec eux).		
8	« Bonjour, je suis M. Johnson. » (note au meneur de jeu : voir <i>Rencontrer le Johnson</i> , plus bas)		
9	« Si l'association Para-Nobilis tente quoi que ce soit, on sera pas assez nombreux pour s'occuper d'eux. »		
10	« Vire tes mains de ma meuf ou tu passeras le reste de ta vie à te faire appeler le Manchot. »		
11	« Excusez-moi, m'sieur le troll, vous me marchez sur le pied, m'sieur. »		
12	« Mercurial ? J'peux te choper une puce pirate de son concert à l'Underground 93. »		

Danse avec moi

Les méthodes de recrutement employées par les Young Elven Technologists ne sont pas très différentes de celles des autres policlubs. Cependant, celui-ci s'intéresse particulièrement aux deckers.

Tout decker qui sait un peu de quoi il parle est approché par un membre attirant du sexe opposé qui l'invite à danser (utilisez la Strip-teaseuse, livret de l'*Écran du meneur de jeu*, p. 14). Les personnes seules et désespérées tombent souvent entre les griffes des policlubs quand un recruteur (ou une recruteuse) sort le grand jeu. La jouer « perso » avec une recrue potentielle fait partie de leur travail. Se débarrasser de lui ou d'elle peut se révéler compliqué, car il ou elle est prêt à tout pour gagner la sympathie du decker.

Si le personnage veut en profiter pour en apprendre un peu plus sur les Young Elven Technologists, il fait un Test opposé de Négociation + Charisme contre le recruteur ou la recruteuse. La table ci-dessous indique les détails révélés en fonction du nombre de succès obtenus. Nous sommes sympas et partons du principe que le membre des YET ne tire aucune information du decker. Chaque niveau de succès donne également l'information des niveaux inférieurs.

Nombre de succès	Résultat
1	« Notre objectif ultime est de briser les mythes sur les elfes. On ne peut y parvenir qu'en rééduquant les gens, pas seulement ceux qui entretiennent les stéréotypes, mais le monde entier. Et pour ça, nous avons besoin de gens qui sont sensibles aux problèmes que rencontre notre race... Des gens comme toi. »
2	« Nous ne sommes pas juste un policlub, nous sommes une véritable association. En fait, notre président est Ehran le Scribe. Tu sais, le gars qui a remporté le Prix Pulitzer pour <i>L'Humanité ascendante</i> . C'est ça ! Il écrit tous nos documents et nos brochures. Il descend même ici quand il est dans le coin. C'est pas le Ritz, mais il a sa propre suite en haut. En fait, il vient à notre réunion samedi. Si tu me donnes ton adresse et ton numéro, je t'appelle et je passe te prendre en y allant. »
3	« Crois-moi, n'importe quel decker qui fait partie des Young Elven Technologists est tranquille pour un moment. Les deckers sont les membres les plus importants de l'organisation. Sans eux, comment est-ce qu'on diffuserait notre message au monde entier ? La Matrice est le moyen de communication le plus efficace. Hé, et si je te montrais notre salle informatique ? Évidemment on ne pourra pas rentrer, mais je peux te la faire voir à travers la vitre. » Note au meneur de jeu : si le decker accepte l'offre, il est conduit au sous-sol et on lui montre la salle informatique – mais pas plus.

Gros malpoli

« Hé mon pote ! Fais gaffe où tu mets les pieds ! »

Les accidents arrivent, et malheureusement, le premier personnage qui va prendre un verre au bar bouscule l'un des samouraïs des rues trolls que les YET ont engagé pour renforcer leur sécurité.

Si le personnage réussit un Test opposé de Négociation + Charisme avec le troll, il n'y a pas de mal. Autrement, le troll lui colle une bonne mandale. Avant que les choses ne dégénèrent, un autre troll débarque et maîtrise le premier.

Si le personnage est encore conscient, le deuxième troll exige des excuses de la part du premier. Il s'exécute de mauvaise grâce, puis descend les escaliers menant au sous-sol.

Lancelot Windtree

La plupart des elfes se donnent un mal fou pour ne pas coller au stéréotype de l'elfe moyen, sauf un : Lancelot Windtree. Membre secondaire de l'entourage d'Ehran, il est incroyablement snob, geignant, arrogant et raciste. Windtree est beau comme un dieu et il le sait. La seule personne qui lui arrive à la cheville (selon lui) est Ehran et il fait tout pour qu'on y croie.

Il n'est présent à la soirée que parce qu'Ehran l'a exigé, et il affiche ennui et racisme comme un étendard. On ne peut pas ne pas le remarquer et l'un des runners se souviendra de l'avoir croisé à la soirée.

Lancelot est beau et élégant, avec des traits fins et une chevelure argentée. Il porte une large tunique et des pantalons en fibres naturelles, visiblement chers. Il porte une épée finement ornée en bandoulière.

Faites en sorte que vos runners remarquent Windtree. Ils le rencontreront à nouveau dans *Riposte*.

COURIR LES OMBRES

L'ENVERS DU DÉCOR

Le meneur de jeu peut décider de laisser les joueurs utiliser leur temps comme ils l'entendent avant de lancer leur run contre les Young Elven Technologists. Ils peuvent choisir de repérer le bâtiment et ses environs immédiats, s'entretenir avec leurs contacts (voir *Investigations* dans ce chapitre et *Investigations générales*, plus loin dans cet ouvrage), voire aller jeter un œil en projection astrale.

RECONNAISSANCE ASTRALE

Avec un nom comme les Young Elven Technologists, un runner pourrait se dire que le groupe a un petit défaut magique dans son armure. Ehran le Scribe n'est cependant pas aveugle au point de négliger la protection astrale de son précieux policlub.

Quand Ehran n'est pas là (ce qui veut dire la plupart du temps) l'endroit est extrêmement vulnérable à une reconnaissance astrale. Seuls les bureaux administratifs et la suite privée d'Ehran sont gardés par des runes de garde d'Indice 10 (voir SR4A p. 194). Tout le reste se trouve au vu et au su du voyageur astral.

Quand Ehran est là, il vient avec ses proches, et croyez-nous, c'est du lourd ! Les personnages joueurs ont de la chance qu'Ehran soit absent quand la shadowrun a lieu.

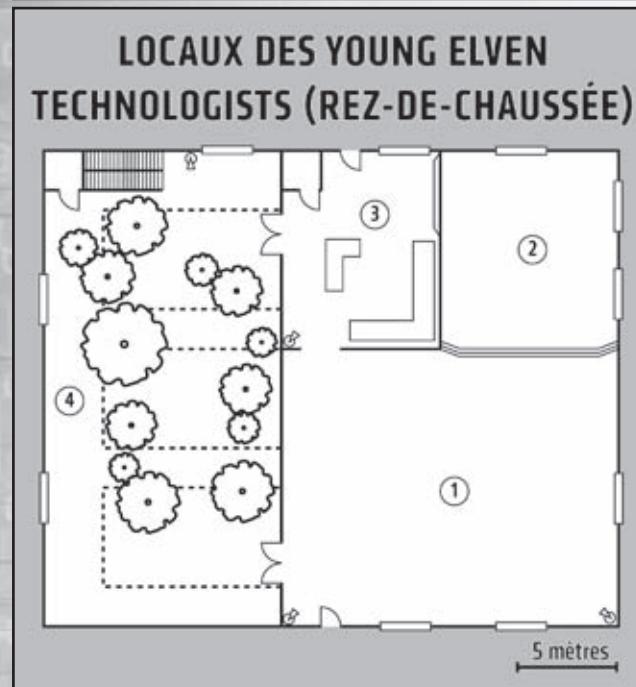
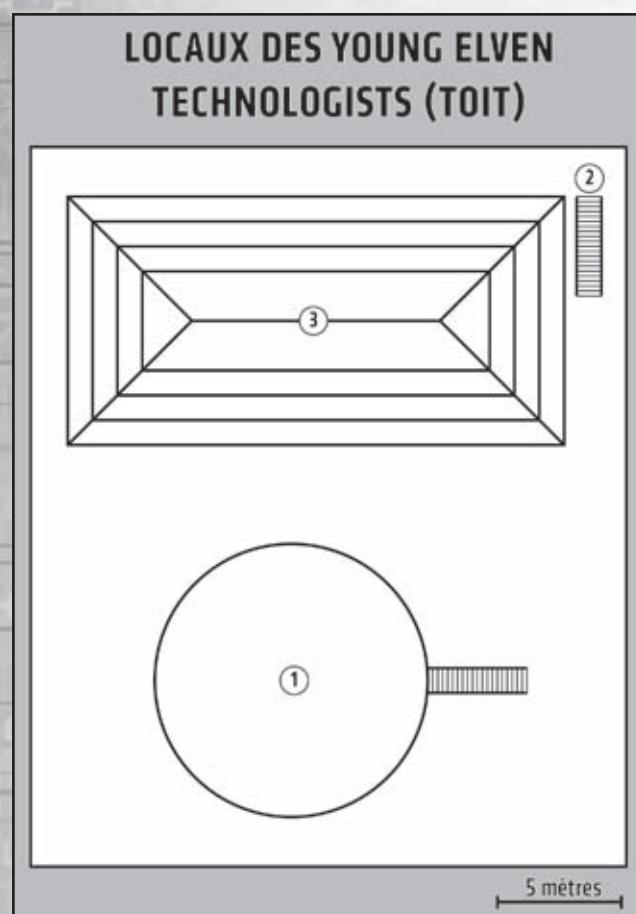


LÉGENDE : LES LOCAUX DES YET

PLAN BASIQUE

Les murs extérieurs des locaux des YET sont en brique normale (Blindage 12, Structure 11). Les fenêtres supérieures ont été fermées avec le même matériau, mais celles du rez-de-chaussée sont simplement condamnées avec des planches (Blindage 4, Structure 5). Les restes rouillés des poutrelles en fer soudées parsèment les murs nord et est, là où se trouvaient autrefois les sorties de secours.

Les portes et les cloisons intérieures sont en bois normal (Blindage 4, Structure 5), sauf dans le solarium, où tout est en plastique



de construction normal (Blindage 12, Structure 11), sauf mention contraire.

Les caméras de sécurité sont indiquées sur les plans individuels. Elles ont un angle de vision de 45 degrés et sont reliées aux écrans de contrôle du **central sécurité**, au sous-sol.

EXTÉRIEUR

La zone qui entoure les locaux est propre (le policlub est fier de l'apparence de son siège, qui contraste fortement avec le reste du quartier où il se trouve). Des lampadaires extérieurs, aux ampoules grillagées, et des caméras de sécurité sont montés aux quatre coins du bâtiment.

Les caméras ont été vandalisées et ne marchent plus. Pendant la journée, cela crève les yeux pour quiconque les observe depuis la rue et réussit un Test de Perception + Intuition (2). Dans des conditions moins idéales, le meneur de jeu peut avoir recourt à la Table de visibilité (SR4A p. 152) pour modifier le seuil de réussite.

Pendant la soirée, les lumières illuminent les environs dans un rayon de 5 mètres. Les lumières sont à l'abri des pierres ou des objets qu'on risque de leur lancer grâce à leur grille de protection. Cependant, un sniper peut tenter de les détruire (modificateur de -5 au tir).

LE TOIT

Héliport (1)

L'héliport se trouve sur une plateforme surélevée à deux mètres au-dessus du toit. Une courte volée de marches descend au toit proprement dit. La plateforme de l'héliport englobe le Système de climatisation qui se trouve en dessous (Blindage 12, Structure 11).

Cage d'escalier (2)

La porte donnant sur la cage d'escalier est fermée de l'intérieur. La porte est constituée d'acier normal (Blindage 12, Structure 11) et ne peut être ouverte depuis l'extérieur.

L'escalier menant au premier étage a été supprimé quand les Young Elven Technologists ont rénové le bâtiment. Son « plancher » est constitué de plastique de construction normal (Blindage 12, Structure 11).

Verrière (3)

La verrière est composée de plusieurs dizaines de feuilles de verre balistique (Blindage 4, Structure 5).

REZ-DE-CHAUSSÉE

Salon (1)

Cette pièce est remplie de canapés, de fauteuils inclinables, de chaises, de tables basses et d'une zone simsons. La pièce est souvent utilisée pour organiser des réunions et des rassemblements informels.

Si la shadowrun se déroule en début de soirée, la porte de devant n'est pas verrouillée et 1D6 + 3 membres du club sont présents (utilisez le Ganger motard du livret de l'*Écran du meneur de jeu*, p. 7). Deux des elfes sont branchés sur le simsons. Les autres sont assis et discutent.

Après 23 heures, cette pièce est sombre et vide. La porte de devant est verrouillée par maglock (Indice 2).

Salle à manger (2)

Cette pièce est utilisée comme salle à manger par les membres du policlub. Elle accueille une immense table entourée de chaises. La pièce est vide, quelle que soit l'heure à laquelle se déroule la shadowrun. Cependant, il reste sur la table des plats de nourriture datant de la fête.

Cuisine (3)

C'est dans cette pièce qu'est préparée la nourriture. Un cabinet de toilette occupe le coin nord-ouest. La porte de derrière est verrouillée par maglock (Indice 4).

Solarium (4)

La première fois qu'on entre dans cette pièce, c'est un peu comme entrer dans un parc idyllique rempli d'arbres, de buissons et d'herbe. Des

bancs en bois sont alignés le long des murs est et ouest. Des rangées de bancs en bois occupent le centre de la pièce, utilisée lors des réunions officielles des Young Elven Technologists.

Six mètres environ au-dessus du sol, partiellement dissimulées par les branches des arbres, deux passerelles sont accessibles depuis la **partie commune** (1) du premier étage. Deux gardes occupent chacune des passerelles. Le long du mur nord-ouest, un escalier mène au premier étage et au sous-sol. La verrière se trouve à une quinzaine de mètres de hauteur dix mètres environ au-dessus des passerelles. Un système d'éclairage hydroponique intégré au cadre métallique de la verrière fournit une « lumière du soleil » quand aucune lumière naturelle n'est disponible. Un escalier menant à l'étage et au sous-sol se trouve le long du mur nord-ouest. Un petit placard contient des outils de jardinage et des engrains dans l'angle nord-ouest de la pièce.

Cette pièce est baignée d'une lumière jaune-verte pendant la nuit.
Elle est vide.

Note au meneur de jeu : si un combat se déroule dans le solarium, vous devez prendre en compte les situations suivantes :

- Les arbres et les buissons ne fournissent aucun couvert solide, mais permettent tout de même d'appliquer des modificateurs négatifs aux tests des tireurs.
 - Tirer à travers une passerelle compte comme un bon couvert (-4 à l'attaque). Tirer à travers le plancher d'une passerelle compte comme un tir au jugé (-6 au tir).
 - Toute personne tirant en l'air risque également de toucher la verrière. Si un tir est raté et que l'angle est tel qu'il peut toucher la verrière, celle-ci à un indice de Blindage de 2 et un indice de Structure de 3. Si la verrière est détruite (voir SR4A p. 166), elle se brise et se répand en éclats tranchants sur les malheureux qui se trouvent en dessous ; la victime doit faire un test de Réaction + Esquive (1) pour se mettre à l'abri. En cas d'échec, elle encaisse des dommages 4P (prenez en compte l'armure d'Impact). Les éclats de verre couvrent le sol dans un rayon de deux mètres sous la verrière. La zone est alors considérée comme un terrain difficile (vitesse de déplacement réduite de 2 mètres par tour). Traverser cette zone requiert un Test de Réaction + Esquive (2), en cas d'échec le personnage subit des dégâts 1P auxquels il ne peut pas résister. Si le meneur de jeu est d'humeur particulièrement tordue, il peut appliquer un modificateur de déplacement de -2 à tout personnage ayant subit une blessure en traversant une zone couverte de verre.

PREMIER ÉTAGE

Partie commune (1)

Cette zone est ouverte sur la gigantesque verrière et le solarium (voir description plus haut). Les deux passerelles sont en bois et en cordages (Blindage 2, Structure 3), mais fournissent un couvert visuel. Elles sont amarrées à des poteaux en métal de part et d'autre de la partie commune.

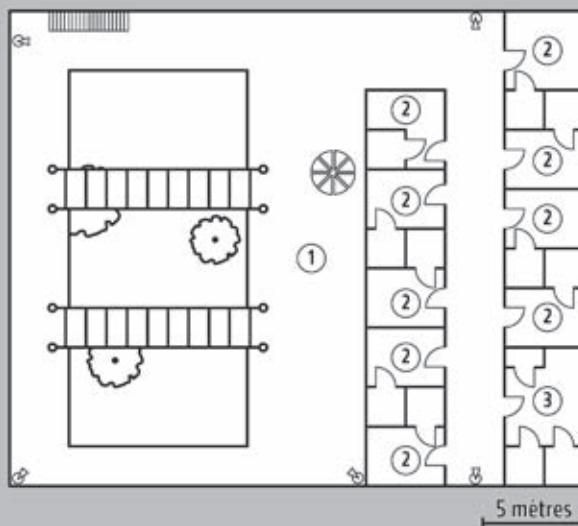
Il faut une lame tranchante et 6 moins le nombre de succès à un test de Force + Armes tranchantes tours (minimum 1) pour couper les cordages. Quiconque se tient sur la passerelle doit réussir un Test de Réaction + Course (3) pour revenir sur ses pas ou tomber six mètres plus bas. Quiconque se trouve encore sur la passerelle lorsque le deuxième cordage est coupé doit réussir un Test de Force + Escalade (2) pour s'accrocher à la passerelle, faute de quoi, le personnage tombe dans le vide. Si les deux cordages sont coupés d'un même côté, la passerelle bascule dans le vide. Selon l'endroit où se trouve le personnage à ce moment là, il tombe dans le vide ou s'écrase contre le mur du solarium.

Petits appartements (2)

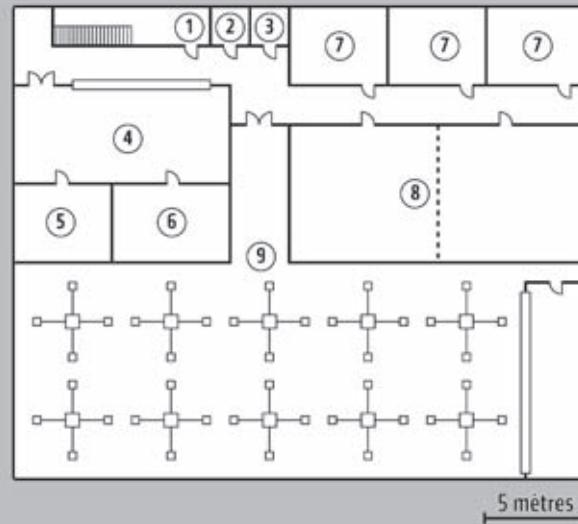
Ces studios indépendants sont utilisés par les membres des Young Elven Technologists qui déménagent ou viennent d'autres villes. Chaque studio est meublé d'un lit, d'une armoire, d'une penderie et de toilettes.

Si la shadowrun a lieu en début de soirée, trois de ces studios sont occupés par les samouraïs des rues trolls embauchés par Alex Manke

LOCAUX DES YOUNG ELVEN TECHNOLOGISTS (ÉTAGE)



LOCAUX DES YOUNG ELVEN TECHNOLOGISTS (SOUS-SOL)



pour renforcer la sécurité. Le meneur de jeu choisit quels studios sont occupés, mais la suite d'Ehran doit rester vide.

Si la shadowrun a lieu après 23 heures, deux studios de plus sont occupés par les gros bras d'Ehran, un garde du corps (utilisez l'Adepte pistolero, SR4A p. 98) et un Mage de combat (voir SR4A p. 107). Comme d'habitude, ils sont arrivés avant leur employeur. Peu importe là encore quelles pièces ils utilisent, mais il s'agit probablement des studios adjacents et situé en face de la suite d'Ehran (voir Pièce 3).

Chaque occupant dispose d'un passe maglock correspondant à la porte de son studio. Les maglocks sont d'Indice 5.

Toutes les autres pièces sont verrouillées par maglock et vides.

Suite privée d'Ehran (3)

Il s'agit des quartiers privés d'Ehran. Quand il est absent, la portée est verrouillée par maglock (Ehran a la clé) et reliée à l'alarme Panicbutton (contrôlée par le module esclave 2, NE-2 du système informatique). Une rune de garde d'Indice 10 protège toute la suite d'une invasion astrale. Comme les autres appartements, le mobilier est spartiate, mais la suite dispose tout de même d'un petit bureau avec un téléphone

(E / S 1), deux terminaux informatiques (E / S 4 et 7) et une unité de stockage de données (USD-13).

La plupart des livres qui occupent les étagères ont été écrits par Ehran (sous son vrai nom, ainsi que sous de nombreux pseudonymes).

Quelque soit le timing de la shadowrun, cette pièce est vide. Cependant, les gros bras dans les pièces attenantes risquent d'être mis en alerte si le runner qui dépose une copie des codes d'accès de la backdoor et l'enveloppe du Johnson fait trop de bruit.

LE SOUS-SOL

Placard (1)

Un placard contenant des produits d'entretien, des serpillières et des seaux se trouvent sous les escaliers menant au rez-de-chaussée. La porte du placard n'a pas de verrou.

Toilettes des femmes (2)

Toilettes des hommes (3)

Central sécurité (4)

Bien à l'abri dans cette pièce aux vitres pare-balles, la sécurité a une vue dégagée de toute la pièce principale. Les moniteurs vidéo sont reliés aux caméras de sécurité intérieures et extérieures, et les flux sont affichés simultanément. Une alarme centrale peut être activée d'ici en appuyant sur un bouton. Les maglocks des deux doubles portes peuvent être ouverts d'ici (et par l'intermédiaire du nœud informatique NE-4).

Si la shadowrun se déroule au petit matin, six gardes de sécurité sont présents : trois sont en service, trois sont en repos. Si le run se déroule après 23 heures, trois gardes sont présents : un au bureau du central sécurité, et les deux autres qui tuent le temps au salon.

Armurerie (5)

La porte menant à l'armurerie est en acier renforcé (Blindage 24, Structure 15). Il n'est possible d'y accéder que grâce au passe maglock d'Alex Manke, ou par l'intermédiaire du nœud NE-4.

La pièce accueille un râtelier supportant quatre mitrailleuses Heckler & Koch HK227 (équivalentes au HK MP-5 TX, SR4A

p. 318), quatre mitrailleuses légères Ares MP (équivalentes à l'Ingram White Knight de SR4A, six pistolets lourds Ares Predator et neuf vestes pare-balles (dont trois sont de taille troll). Des boîtes de munitions pour toutes les armes stockées ici se trouvent sur les étagères.

Les armes ne sont distribuées qu'au personnel de sécurité, qui est également le seul habilité à les rendre. L'inventaire ci-dessus part du principe que toutes les armes disponibles se trouvent sur place. Si les gardes en utilisent certaines, le meneur de jeu doit réduire l'inventaire en fonction.

Salle de repos de la sécurité (6)

Cette pièce sert à la fois de salle à manger et de salle de repos pour les gardes, et ils en font bon usage. Si un personnage passe dans le champ d'une caméra, il y a de bonnes chances pour qu'il ne soit pas repéré parce que les gardes sont ici et pas devant leurs écrans. Le petit personnel, de nos jours...

Bureaux administratifs (7)

Ces bureaux appartiennent aux trois responsables de cette branche des Young Elven Technologists : Nick Francis (endoctrinement), Patricia Stein (recrutement) et Alex Manke (sécurité). Tous ont des maglocks (Indice 4) qui peuvent être déverrouillés à l'aide du passe correspondant ou du nœud NE-4.

Si la shadowrun se déroule en début de soirée, Alex Manke se trouve dans le premier bureau (utilisez le Samouraï des rues (voir SR4A p. 110) et modifiez les attributs pour faire de lui un elfe : Agi 6(7), Cha 4, Chance 1). S'il se déroule après 23 heures, tous les bureaux sont vides.

Salle de conférence (8)

Cette pièce accueille deux grandes tables, chacune pouvant accueillir une douzaine de personnes. Si nécessaire, la pièce peut être divisée en deux salles de conférence privées, comme indiqué par la ligne discontinue sur le plan.

Salle informatique (9)

C'est dans cette zone souterraine que les meilleurs deckers de la ville se retrouvent une fois qu'ils ont rejoint les rangs des Young Elven Technologists. Ehran leur fait développer les logiciels de Sylvan Information et d'autres sociétés qu'il contrôle.



La zone accueille 40 stations de travail. Chaque box dispose de deux cloisons d'un mètre cinquante, une chaise confortable, un petit bureau, et un terminal informatique. L'unité centrale du système informatique se trouve dans une salle vitrée à isolation sonore (Blindage 2, Structure 3) le long du mur est.

2D6 deckers elfes utilisent le système en permanence.

DÉFENSE ELFIQUE

Les shadowrunners bénéficient de l'effet de surprise tant qu'ils ne déclenchent aucune alerte extérieure ou alarme de sécurité. Les Young Elven Technologists sont sur leurs gardes, du fait des récents événements relatifs à l'association Para-Nobilis, mais ils s'attendent plutôt à faire face à un assaut frontal. Ils ne prévoient pas que l'APN fasse preuve de subtilité ; elle ne l'a jamais fait jusqu'à présent.

Si un personnage traverse le champ d'une caméra de sécurité, le meneur de jeu fait un test de Perception (1) en lançant 4 dés pour voir si le personnage est repéré. Le meneur de jeu lance les dés même quand les personnages reconnaissent l'extérieur du bâtiment, au cas où ils remarquaient les caméras. Ce sont les petits coups bas comme ça qui donnent tout leur sens au rôle de meneur de jeu.

Les personnages peuvent garder l'avantage en agissant furtivement, rapidement et de manière coordonnée contre les Young Elven Technologists. Un opposant surpris, tué ou assommé ne peut pas déclencher l'alarme. Autrement dit, le personnage doit faire en sorte que sa victime évite de crier.

Les réactions des Young Elven Technologists dépendent de la manière dont ils apprennent la présence des shadowrunners. Si possible, ils tentent de capturer les runners en leur tendant une embuscade dans le solarium ou la partie commune. S'il est clair que les runners tentent de s'introduire dans le système, les deckers au sous-sol font le nécessaire pour éteindre le système (ce qui demande un Test étendu de Système + Réponse (10, 1 Tour de combat).

Si les personnages se contentent de traîner sur le toit, la sécurité essaie de les coincer à l'étage supérieur. Même s'ils sont capturés, les personnages sont « sauvés » par l'arrivée des « elfes » de l'association Para-Nobilis (voir *Tirs croisés*, p. 54).

Si les personnages prennent le dessus sur les elfes, les YET se replient au rez-de-chaussée, où chacun récupère une arme à l'armurerie et se lance dans la bataille. Si les choses tournent vraiment mal pour les YET, ils se replient dans la salle informatique pour le face à face final.

Si les choses sont trop faciles pour les shadowrunners, le meneur de jeu peut se servir des trolls et des gardes du corps comme jokers. Si les personnages fouillent chaque pièce à l'étage, ces gars-là ne vont pas rester tranquillement assis à attendre leur tour. Ils tentent d'isoler les runners dans une seule pièce, ou de les repousser vers la partie commune, où la sécurité pourra les cueillir.

C'est le boulot de ces gars-là, et le meneur de jeu a intérêt à les faire jouer intelligemment. Ce ne sont pas des monstres tapis dans un donjon qui attendent qu'une bande d'aventuriers débarque pour mettre fin à leur misérable existence.

CRAQUER LE CODE

L'ENVERS DU DÉCOR

Le système informatique des YET n'est pas très sophistiqué, mais il est bien protégé. Ses CI ont déjà grillé plusieurs deckers impétueux.

Certains des meilleurs deckers elfes des Barrens peuvent être connectés lorsque les shadowrunners s'attaquent au système. Si le joueur du personnage decker déclenche une alarme externe, un decker elfe se connectera au système pour enquêter (Utilisez le Hacker de SR4A p. 105). Si l'elfe se fait éjecter du système, souriez et donnez au decker cinq minutes de plus, ou laissez le déclencher une autre alarme

avant de lui envoyer deux autres deckers elfes. Doublez le nombre de deckers toutes les cinq minutes (ou à chaque alerte).

De même, si le decker est trop extravagant, par exemple en utilisant un programme d'attaque d'Indice 6, le meneur de jeu peut faire en sorte qu'un decker elfe assiste au feu d'artifice et vienne jeter un œil.

À la seconde alerte, un groupe de quatre gorilles de la sécurité (utilisez les contacts musclés des YET ailleurs dans ce livre) se rapprochent de la localisation physique du decker, en supposant qu'il soit dans le bâtiment.

PLAN DU SYSTÈME DES YET

UC = unité centrale

USD = unité de stockage des données

E / S = port d'entrée/sortie

NA = noeud d'accès au système

NE = module esclave

UST = Unité de sous-traitement

UC-1 : processeur central des Young Elven Technologists. Firewall 5, Réponse 5, Signal 0 (câblé), Système 5 ; CI Pistage 4, CI Blackout 4 ; programme résident : Analyse 5.

USD-13 : général. Firewall 4, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; CI Pistage 4 ; programmes résidents : Cryptage 4

NA-0 : connexion à la Matrice, numéro GTL 4206 (47-2551). Ligne privée sur liste rouge. Firewall 4, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; CI Pistage 3 ; programme résident : Analyse 3.

NA-1 : connexion à la Matrice, numéro GTL 4206 (47-1378). Ligne privée sur liste rouge dans la suite privée d'Ehran. Firewall 5, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; CI Pistage 3, CI Attaque 3 ; programme résident : Analyse 4.

UST-1 : routage des données. Firewall 4, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; programme résident : Analyse 3.

USD-1 : unité de stockage des emails. Firewall 4, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; programme résident : Analyse 3.

USD-2 : unité de stockage des emails administratifs, Firewall 4, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; CI Pistage 3 ; programme résident : Analyse 4. Les fichiers d'email d'Ehran sont cryptés par un programme de Cryptage 4.

USD-3 : unité de stockage de routage. Les enregistrements de toutes les demandes de routage sont stockés ici. Firewall 4, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; programme résident : Cryptage 4.

PE / S-1 : téléphones du rez-de-chaussée et de l'étage. Firewall 2, Réponse 2, Signal 0 (câblé), Système 2 ; programme résident : Analyse 2.

PE / S-2 : téléphones du sous-sol. Firewall 4, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; CI Pistage 3 ; programme résident : Analyse 4.

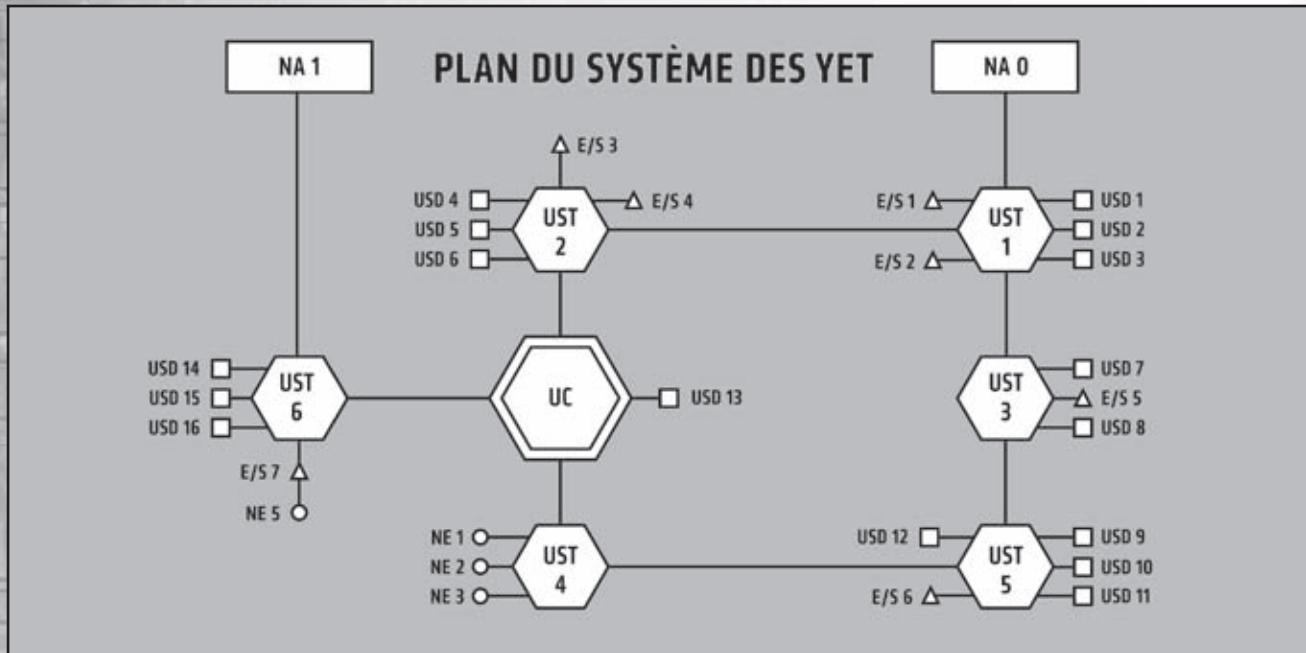
UST-2 : Système administratif. Firewall 4, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; CI Blackout 4 ; programme résident : Analyse 4.

USD-4 : général. Firewall 4, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; programme résident : Cryptage 4.

USD-5 : personnel. Dossiers compilés par la sécurité sur tous ses membres actifs dans la région. Inclut des dossiers professionnels prouvant qu'au moins vingt-cinq Young Elven Technologists travaillent pour Sylvan Information Systems. Firewall 4, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; programme résident : Analyse 4.

USD-6 : restreint. Contient de nombreux fichiers top secret, notamment la base de données clients de Sylvan : noms, adresses, numéros GTL et historique d'achats de logiciels. Si le decker croise les données avec celles du noeud USD-13, il peut relier les clients aux codes d'accès respectifs de leurs backdoors (10 Mp par fichier). Firewall 5, Réponse 5, Signal 0 (câblé), Système 5 ; CI Black Hammer 4 ; programme résident : Cryptage 4.

PE / S-3 : terminaux des bureaux administratifs. Firewall 4, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; CI Pistage 3, CI Blackout 3 ; programme résident : Analyse 4.



PE / S-4 : terminal de la suite privée d'Ehran. Firewall 4, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; CI Pistage 3, CI Blackout 3 ; programme résident : Analyse 5.

UST-3 : Recherche et développement. Firewall 4, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; CI Blackout 3 ; programme résident : Analyse 4.

USD-7 : dossiers généraux, Firewall 4, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; programme résident : Cryptage 5.

USD-8 : dossiers projets. Consulter tous ces dossiers promet d'être laborieux. La plupart des dossiers concernent le développement de logiciels financiers, mais certains des plus récents sont des programmes de sécurité complexes (32 fichiers de 60 Mp chacun, sans valeur car aucun n'est terminé ni accompagné de la documentation nécessaire). Firewall 4, Réponse 4, Signal 0 (câblé), Système 4 ; CI Pistage 3, CI Attaque 3 ; programme résident : Cryptage 4.

PE / S-5 : terminaux de la salle informatique. Firewall 4, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; CI Pistage 3, CI Blackout 3 ; programme résident : Analyse 4.

UST-4 : Système de programmation secondaire. Firewall 5, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; CI Black Hammer 3 ; programme résident : Analyse 5.

USD-9 : fichiers d'archives. Contient un certain nombre de programmes financiers, mais pas de code source pour des backdoors. Firewall 4, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; CI Pistage 3, CI Attaque 3 ; programme résident : Analyse 4.

USD-10 : fichiers de sauvegarde. Firewall 4, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; CI Pistage 3, CI Attaque 3 ; programme résident : Analyse 4.

UST-5 : sécurité. Firewall 5, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; CI Pistage 3, CI Attaque 3 ; programme résident : Analyse 5.

USD-11 : dossiers généraux. Firewall 4, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; CI Attaque 3 ; programme résident : Analyse 2, Cryptage 4.

USD-12 : données d'accès. Inclut un log complet de toutes les demandes d'accès. C'est là que les rapports de Pistage sont enregistrés par l'ordinateur. Firewall 4, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; CI Attaque 4 ; programme résident : Analyse 4.

PE / S-6 : terminal du central sécurité Firewall 4, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; CI Attaque 4 ; programme résident : Analyse 4.

NE-1 : caméras. Firewall 5, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; CI Blackout 4 ; programme résident : Analyse 4.

NE-2 : alarmes. Firewall 5, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; CI Pistage 4 ; programme résident : Analyse 4.

NE-3 : maglocks des portes extérieures. Firewall 5, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; CI Blackout 4 ; programme résident : Analyse 4.

NE-4 : maglocks des portes intérieures. Firewall 5, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; CI Blackout 4 ; programme résident : Analyse 4.

UST-6 : Système d'Ehran. Firewall 5, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; CI Pistage 4 ; programme résident : Analyse 5.

PE / S-7 : terminal de la suite privée d'Ehran. Firewall 5, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; programme résident : Analyse 5.

USD-13 : disque dur portable d'Ehran. Tous les utilitaires des backdoors développées par les deckers d'Ehran pour accéder aux systèmes des clients de Sylvan Information se trouvent ici. Si le decker les croise avec les fichiers du USD-6, il peut identifier les codes d'accès des backdoors aux clients respectifs (Six utilitaires à 40 Mp chacun). Firewall 2, Réponse 2, Signal 0 (câblé), Système 2 ; CI Pistage 4 ; programme résident : Analyse 5.

USD-14 : général. Firewall 4, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; programme résident : Analyse 2, Cryptage 4.

USD-15 : personnel. Inclut l'agenda d'Ehran, des brouillons de ses discours, des ses livres et de ses articles, etc. (dix fichiers de 30 Mp chacun). Firewall 4, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; programme résident : Analyse 5.

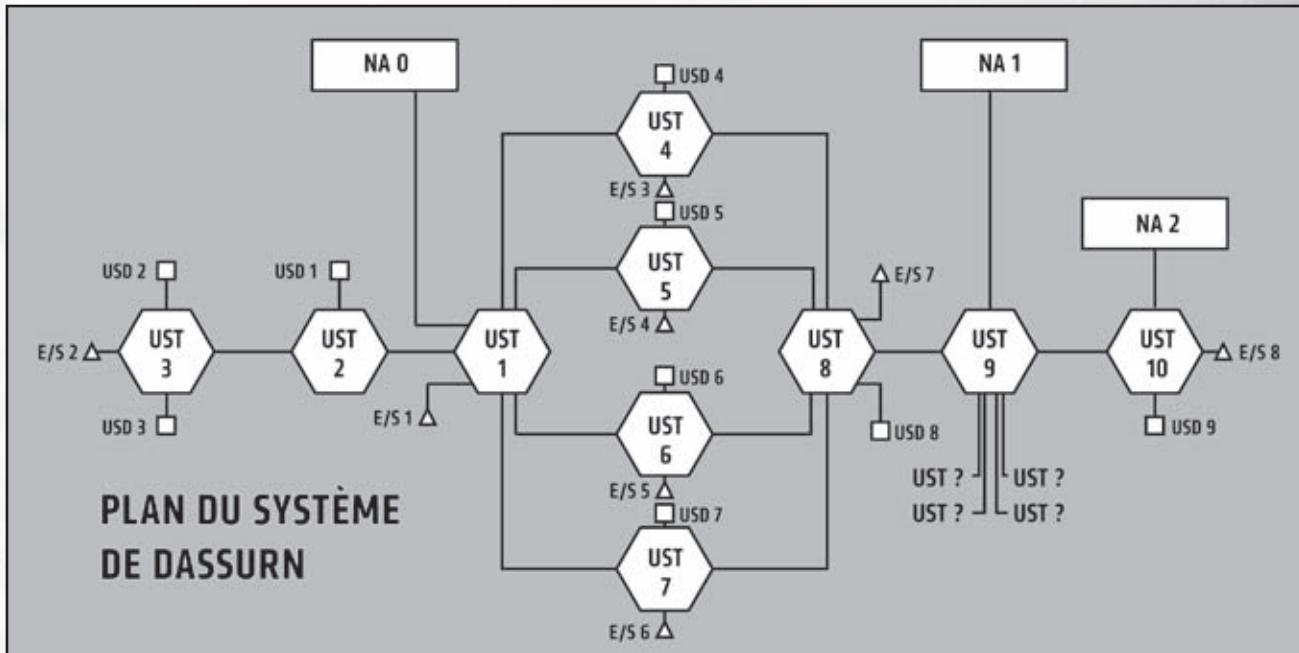
USD-16 : restreint. Contient plusieurs fichiers détaillant les plans d'Ehran pour les Young Elven Technologists, et quelques références indirectes à Sylvan Information. Firewall 5, Réponse 5, Signal 0 (câblé), Système 5 ; CI Black Hammer 3 ; programme résident : Cryptage 4.

Note au meneur de jeu : si le decker décide de récupérer des fichiers non indispensables, utilisez les règles des Données butin présentées dans *Unwired* pour déterminer leur valeur et leur taille. Aucune autre information utile à cette partie de la campagne *Harlequin* n'est disponible ici.

PIRATER DASSURN

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vos doigts volent sur le clavier de votre cyberdeck avec une précision que seule permet la pratique. Et de la pratique, vous en avez, pas vrai ?



Vous entrez les coordonnées du système de Dassurn et pressez l'interrupteur d'un battement de paupière. Alors que la réalité s'efface, la Matrice apparaît devant vous dans toute sa gloire, projetant un canevas étincelant dans toutes les directions.

Comme un coureur dans une descente, vous filez le long d'un flux de lumière à travers les lignes de fibre optique, et vous sautez en marche en atteignant le nœud d'accès de Dassurn Securities & Investments.

L'ENVERS DU DÉCOR

Ce qui se passe alors dépend du succès ou de l'échec de la passe matricielle du decker dans le système informatique des Young Elven Technologists. S'il a réussi à localiser à la fois le fichier contenant le code d'accès des backdoors et la base de données client de Sylvan Information, il dispose du bon code d'accès quand il pirate Dassurn. S'il n'a réussi à trouver que le fichier des codes d'accès, le decker a une chance sur six d'utiliser le bon code d'accès contre Dassurn. Le meneur de jeu et le decker lancent chacun 1D6. Si les résultats sont identiques, le decker a le bon code. Évidemment, le decker ne peut pas savoir sans essayer. S'il n'a localisé que la base de données client de Sylvan, il ne peut pas utiliser de code d'accès, et doit s'attaquer au système à l'ancienne.

Si le decker utilise le bon code d'accès, lisez ce qui suit :

Tu envoies le code d'accès. Les millisecondes passent, et tu commences à te demander si le Johnson ne s'est pas foutu de toi, quand un petit trou apparaît dans le mur alphanumérique. Tu vois la faille s'élargir et devenir de plus en plus grande, sans détruire le mur, mais en permettant aux données de passer à travers.

Tu souris, et tu franchis le pas.

Note au meneur de jeu : en théorie, la backdoor devrait mener droit à l'UC du système, mais la réalité n'a que faire de la théorie. Dassurn n'a pas installé le logiciel dans son UC, mais dans son UST 8 (contrôle des transactions des comptes). À partir de là, le decker n'a qu'à localiser l'UST des liquidations normalement. Il a l'avantage d'être arrivé jusqu'ici sans avoir déclenché la moindre alarme, et il dispose d'une voie de repli si les choses se mettent vraiment à chauffer.

Si le decker utilise le mauvais code d'accès, lisez ce qui suit :

Avec une prière silencieuse au Serveur des serveurs cybernétiques, tu envoies le code d'accès. Ton sourire s'efface bien vite lorsque tu réalises que ton intuition n'était pas la bonne. Le mur scintillant de Dassurn se lézarde, et d'énormes pans de données sont projetés ailleurs, se dissolvant dans l'atmosphère virtuelle.

Tu te sens comme une petite frappe à deux balles partie pour acheter un passe maglock et qui ressort avec une tronçonneuse. Il y a la place

pour faire passer ton persona et entrer dans le système, mais tout le monde va t'attendre de l'autre côté. Finie l'approche subtile.

Tu serres les dents, et tu franchis le pas...

Note au meneur de jeu : tant pis, on ne peut pas gagner à tous les coups. Le code d'accès a fait un trou dans le système de Dassurn comme un brise-glace informatique militaire. Quand le decker traverse le trou, il apparaît dans un UST au hasard (le meneur de jeu lance 1D6 pour déterminer lequel). Toute CI présente dans le nœud a été pulvérisée par la backdoor changée en brise-glace. Cependant, le decker va devoir évoluer dans un système qui se trouve déjà en état d'alerte externe (voir *Alertes externes*, p. 54).

Si le decker n'utilise pas de code d'accès, lisez ce qui suit :

Il serait peut-être plus rapide d'utiliser cette backdoor et la laisser bosser à votre place. Mais où serait le défi ? Et puis, qui sait si cette fameuse porte dérobée fonctionne vraiment ? Tu préfères te débrouiller comme un grand parce que, au final, c'est une histoire de face à face entre le decker, sa machine et la Matrice, pas de raccourci « magique » qui pourrait t'envoyer droit dans la gueule d'une CI noire ou dans l'estomac d'un léviathan cybernétique.

PLAN DU SYSTÈME DASSURN

UC = unité centrale

USD = unité de stockage des données

PE / S = port d'entrée/sortie

NA = noeud d'accès au système

NE = module esclave

UST = Unité de sous-traitement

NA-0 : connexion à la matrice au numéro GTL 3206 (52-7229), public. Firewall 4, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; programme résident : Analyse 3.

NA-1 : connexion directe aux marchés d'échanges. Firewall 5, Réponse 4, Signal 0 (câblé), Système 4 ; CI Black Hammer 3 ; programme résident : Analyse 3.

NA-2 : connexion au Système central de Dassurn Securities & Investments. Firewall 2, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3.

UST-1 : service clientèle. Firewall 5, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; CI Pistage 4, CI Attaque 4 ; programme résident : Analyse 5.

PE / S-1 : terminaux. Firewall 4, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; programme résident : Analyse 3.

UST-2 : informations clientèle Firewall 5, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; CI Blackout 4 ; programme résident : Analyse 5.

USD-1 : données générales. Firewall 5, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; programmes résidents : Analyse 3, Cryptage 4.

UST-3 : informations clientèle secondaire. Firewall 5, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; CI Pistage 4, CI Attaque 4 ; programme résident : Analyse 5.

USD-2 : fichiers d'archives. Firewall 4, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; CI Bombe matricielle 4 ; programme résident : Analyse 4.

USD-3 : fichiers de sauvegarde. Firewall 4, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; CI Bombe matricielle 3 ; programme résident : Analyse 3.

PE / S-2 : terminal. Firewall 5, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; programme résident : Analyse 5.

UST-4 : liquidations. Firewall 5, Réponse 4, Signal 0 (câblé), Système 4 ; CI Attaque 5 ; programme résident : Analyse 5.

USD-4 : fichiers généraux. Firewall 5, Réponse 4, Signal 0 (câblé), Système 4 ; programme résident : Analyse 4, Cryptage 4.

PE / S-3 : terminaux. Firewall 5, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; programme résident : Analyse 3.

UST-5 : échanges. Firewall 5, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; programme résident : Analyse 4.

USD-5 : fichiers généraux. Firewall 5, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; programmes résidents : Analyse 3, Cryptage 4.

PE / S-4 : terminaux. Firewall 4, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; programme résident : Analyse 4.

UST-6 : virements. Firewall 5, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; programme résident : Analyse 4.

USD-6 : fichiers généraux. Firewall 5, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; programmes résidents : Analyse 3, Cryptage 4.

PE / S-5 : terminaux. Firewall 4, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; programme résident : Analyse 4.

UST-7 : acquisitions. Firewall 5, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; CI Pistage 4, CI Attaque 4 ; programme résident : Analyse 4.

USD-7 : fichiers généraux. Firewall 5, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; programmes résidents : Analyse 3, Cryptage 4.

PE / S-7 : terminaux. Firewall 4, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; programme résident : Analyse 4.

UST-8 : contrôle des transactions des comptes. Firewall 5, Réponse 4, Signal 0 (câblé), Système 4 ; CI Bombe matricielle 5 ; programme résident : Analyse 4.

USD-8 : fichiers généraux. Firewall 5, Réponse 4, Signal 0 (câblé), Système 4 ; programme résident : Analyse 4.

PE / S-7 : terminaux. Firewall 5, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; programmes résidents : Analyse 3.

UST-9 : routage des données. Firewall 5, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; CI Pistage 4 ; programme résident : Analyse 5.

UST-10 : comptabilité. Firewall 5, Réponse 4, Signal 0 (câblé), Système 4 ; CI Pistage 5, CI Attaque 5 ; programme résident : Analyse 5.

USD-9 : fichiers généraux. Firewall 5, Réponse 4, Signal 0 (câblé), Système 4 ; programmes résidents : Analyse 4, Cryptage 4.

PE / S-8 : terminaux. Firewall 5, Réponse 3, Signal 0 (câblé), Système 3 ; programmes résidents : Analyse 3.

AU-DELÀ DE L'AGENCE LOCALE

Le système décrit plus haut n'est pas complet. Son unité centrale (UC) et plusieurs USP existent mais sortent du cadre de cette aventure, et sont laissés à la discréption du meneur de jeu si besoin.

ALERTE EXTERNE

En temps normal, Dassurn Investments & Securities dispose d'un certain nombre de deckers de sécurité pour répondre aux alertes externes. Le decker a un avantage dans le sens où l'accès aux bureaux de Dassurn est limité le week-end, et que la sécurité est donc moins importante.

Si une alerte externe est déclenchée, un decker qui joue dans la cour des grands (Hacker SR4A, p. 105) débarque dans le système pour enquêter. Il possède tous les programmes à l'Indice 5, sauf Attaque et Black Hammer qui sont à 6 ; le Système de son commlink possède un Indice 6. S'il se fait éjecter, il éteint le système dès qu'il a récupéré du choc.

DANS L'USP DES LIQUIDATIONS

Une fois que le decker a atteint l'USP des liquidations (et vaincu les CI qui s'y trouvent), il lui faut trois tours pour lancer le programme du Johnson.

Lisez alors ce qui suit au decker :

Tu regardes avec fascination le code alphanumérique vert fluo se dérouler dans l'« air » face à toi. Le code est clairement rédigé en elfique. La syntaxe semble sortie d'un manuel, mais elle est monstrueuse. Une fois décompilée, elle reproduit une transaction de vente en liquide, avec confirmation rétinienne et cellulaire de la part d'un labo d'analyses fantôme. Le flot de données est trop rapide pour que tu parviennes à le suivre. Des routines cauchemardesques et des boucles logiques frappent le système de toutes parts, dépassant la capacité du serveur.

Soudain, les chiffres se mettent à défiler à une vitesse anormalement rapide, et des nuyens sont virés à Dieu sait qui depuis le compte de l'agence locale, tapant dans ses réserves de cash, puis dans sa ligne de crédit, avant d'aller taper à la porte de la maison mère de l'autre côté de la Matrice pour en demander encore un peu...

Tu es sidéré, incapable de penser, témoin de ce siphonage en règle de Dassurn qui se retrouve complètement à sec.

Les alertes rouges clignotent maintenant que les gars du siège ont fini par réussir à couper le cordon ombilical cybernétique qui les reliait à leur rejeton affamé.

Quelqu'un vient de devenir extrêmement riche ce soir, mais tu ne voudrais pour rien au monde être à sa place, même avec son nouveau compte en banque.

Note au meneur de jeu : à l'instant où le decker lance sa passe matricielle contre Dassurn, l'association Para-Nobilis lance son assaut frontal contre les Young Elven Technologists. Tous les personnages qui ne sont pas connectés au système peuvent passer à la prochaine scène, *Tirs croisés*.

TIRS CROISÉS

DITES-LE AVEC DES MOTS

Une explosion secoue le bâtiment jusque dans ses fondations, se propageant avec grand fracas à travers le rez-de-chaussée. De votre point d'observation, vous remarquez les nouvelles fissures qui se sont formées dans le plafond et les murs, et le plâtre et les plaques de matériau isolant qui se sont effondrés pour révéler l'armature du bâtiment, avec des solives en bois. On n'en fait plus des comme ça aujourd'hui.

Vous vous redressez, et vous entendez le crépitement inimitable d'un tir automatique de mitrailleuse en provenance du salon du rez-de-chaussée. Apparemment, votre Johnson n'est pas le seul à vouloir la peau des Young Elven Technologists.

L'ENVERS DU DÉCOR

Comme si les shadowrunners ne suffisaient pas aux YET, ce qui reste de l'association Para-Nobilis a décidé de remettre les pendules à l'heure avec le policlub – mais les runners ne savent pas qu'il s'agit de ce groupe. Pas vraiment réputée pour sa subtilité, l'APN a envoyé dix de ses « elfes » (utilisez le Ganger motard du livret de l'*Écran du meneur de jeu*, p. 7, mais armez-les de mitrailles HK 227 (utilisez le HK MP-5TX de SR4A avec trois chargeurs supplémentaires et des manneaux renforcés (6 / 4)) pour faire un trou dans le mur sud).

La nouvelle ouverture se trouve à l'emplacement de l'ancienne porte d'entrée et fait à peu près 4 mètres de large sur 3 de haut. Les

membres de l'APN entreprennent maintenant de « nettoyer » le rez-de-chaussée, à la recherche de survivants. De temps en temps, une rafale indique qu'ils en ont trouvé un.

Quand les runners se dirigent vers tout ce vacarme, les membres de l'APN ont déjà pris le contrôle de toutes les parties du bâtiment situées à l'est du solarium. Les Young Elven Technologists prennent position le long des escaliers et attendent que les membres de l'APN se montrent. Les personnages peuvent ou pas atteindre le solarium sans rencontrer l'une ou l'autre faction, mais à la limite peu importe : la fusillade pousse tout le monde à se jeter à couvert. Les personnages assez courageux pour se déplacer à ce moment-là peuvent profiter du fait que les elfes se sont planqués.

SORTIR

À ce stade, une violente fusillade éclate entre l'APN et les YET. Pas besoin pour le meneur de jeu de perdre du temps à lancer les dés pour les PNJ : mieux vaut jouer sur l'aspect dramatique et décrire la situation. Pour les personnages joueurs, la meilleure option, s'ils ont atteint leurs objectifs de mission, consiste à filer à l'anglaise – Dieu reconnaîtra les siens. Mais s'ils ont envie de se planquer derrière des buissons déchiquetés et jouer aux cow-boys avec des elfes machos en pleine crise d'identité, laissez-les faire. Ils changeront d'avis dès qu'ils se retrouveront à court de munitions.

L'UNION ELFIQUE

À un moment particulièrement dramatique, les elfes arrêtent de se tirer dessus et s'intéressent finalement aux shadowrunners. Les personnages qui ont pris part au run contre l'association Para-Nobilis font alors un test de Perception (1).

Lisez ce qui suit aux personnages qui réussissent leur test :

Maintenant que vous avez l'occasion de voir d'un peu plus près les elfes qui viennent de débarquer (la coupe de leurs vêtements, leurs coiffures, les insignes qui décorent leurs bandanas), vous avez une impression familière. Puis vient le déclic. Ces pédales sont des membres de l'association Para-Nobilis, et ils font partie du groupe dont votre équipe avait été chargée de liquider les leaders il y a quelque temps de cela.

Vous frissonnez en reconnaissant l'un des elfes de l'APN de l'autre côté de la pièce.

Note au meneur de jeu : les personnages qui échouent à leur test ne reconnaissent pas les elfes (après tout, ils ont tous la même tronche, non ?). L'APN et les YET négocient une trêve temporaire, le temps de faire la peau à cette bande de shadowrunners qui leur a causé du tort à tous, et les personnages ont tout intérêt à prendre la poudre d'escampette pour retrouver les rues de Puyallup.

Le meneur de jeu peut résoudre la course poursuite à l'aide des règles de *SR4A* sur la course-poursuite, p. 169. Il est beaucoup plus simple de faire faire à chaque personnage un test de Réaction + Course (2) pour s'assurer qu'il arrive sans encombre à son véhicule. Si le test est raté, le personnage a trébuché et devient la cible d'une attaque à distance de l'un des elfes (si les personnages sont arrivés jusqu'ici sans la moindre égratignure, choisissez l'elfe avec la plus grosse pétroire et une spécialisation de compétence pour faire bonne mesure). Si le personnage s'en sort, ses prochains tests ont un seuil de 1, jusqu'à ce qu'il atteigne son véhicule ou qu'il reste sur le carreau.

Une fois que les runners ont atteint leur(s) véhicule(s), ils sont tirés d'affaire – pour l'instant.

ANTIVIRUS

Le seul véritable risque que courtent les personnages est qu'ils se fassent tuer si la fusillade s'éternise. S'ils continuent à tirer, les elfes leur donneront le change. S'ils meurent, ils connaissent les risques.

Si le personnage veut faire durer la scène de poursuite, les membres de l'association Para-Nobilis sont arrivés sur des Honda Viking

(utilisez la Harley-Davidson Scorpion de *SR4A*) et les Young Elven Technologists ont une Mitsubishi Nightsky garée dans la rue. Les personnages bénéficient d'1D6+2 tours d'avance sur les elfes.

Attention, les deux factions d'elfes connaissent les rues de Puyallup comme leur poche. Ils n'ont aucun problème pour rattraper les runners si le meneur de jeu le souhaite.

RAMASSER LES MORCEAUX

Si les shadowrunners ont réussi leur mission, ils peuvent échanger le disque contenant les codes d'accès contre la somme convenue. S'ils n'ont réussi qu'une partie de leurs objectifs, ils ne reçoivent pas autant d'argent que prévu. Mystérieusement, le Johnson sait exactement ce qu'ont réussi les runners et a ajusté le montant de chaque créditube en fonction de leur performance.

Si les runners ont échoué à récupérer une copie des codes d'accès pour la livrer, retranchez 5 000 \$. S'ils n'ont pas réussi à lancer le programme du Johnson dans le UST des liquidations, soustrayez 2 500 \$. S'ils n'ont pas réussi à livrer l'enveloppe et la copie des codes d'accès dans la suite d'Ehran (ou qu'ils l'ont décachetée d'une manière ou d'une autre), retranchez 1 500 \$. S'ils ont utilisé le mauvais code d'accès contre Dassurn et pour cette raison semé mort et désolation dans le système, soustrayez 1 000 \$.

Si les shadowrunners livrent également une copie de la base de données client de Sylvan Information, ils reçoivent tous un bonus de 1 000 \$. S'ils rendent d'eux-mêmes le programme que le Johnson leur a remis pour s'attaquer à Dassurn Securities & Investments, ils reçoivent tous un bonus de 1 000 \$. S'ils le rendent une fois que Sandii le leur demande, ils reçoivent chacun 250 \$.

Au-delà de leur paiement pour services rendus, les shadowrunners deviennent également des ennemis de l'association Para-Nobilis et des Young Elven Technologists. Même s'il y a très peu de chances que l'un des deux groupes localise les runners, l'expérience prouve que le monde est petit.

ATTRIBUER LE KARMA

L'équipe reçoit les points de Karma suivants pour ce run.

Survivre	1
Utiliser le bon code d'accès contre Dassurn	1
Lancer le programme du Johnson dans l'UST des liquidations de Dassurn	1
Déposer l'enveloppe dans la suite d'Ehran	2
Déposer une copie des codes d'accès dans la suite d'Ehran	1
Livrer une copie des codes d'accès au Johnson	1

Le Karma individuel est réparti en suivant les règles de *SR4A*, p. 269.

INVESTIGATIONS

Vu le timing serré de la shadowrun, les personnages n'ont pas beaucoup de temps pour mener l'enquête en détail. Avant le run, le meneur de jeu devrait permettre aux joueurs de se mettre en relation avec un ou deux de ses contacts. À chaque fois, le joueur doit dire au meneur de jeu ce sur quoi il veut enquêter, et comment il procède.

Si un personnage enquête sur un sujet qui n'est pas listé ci-dessous, aucune information relative à cette aventure n'est disponible. Le meneur de jeu peut fournir ses propres informations s'il le souhaite, en particulier toute fausse piste qui pourrait faire perdre du temps aux personnes ou les mettre dans le pétrin.

Si le personnage enquête sur un sujet pour lequel il dispose d'un contact approprié, le seuil est de 2. Si le personnage ne dispose pas d'un contact approprié, le seuil est de 4.

DASSURN SECURITIES & INVESTMENTS

Président / PDG : Alberta Johnson

Siège : 4th Avenue et University Street, Downtown Seattle

Dassurn Securities & Investments (DSI) gère des outils financiers : actions, obligations et portefeuilles.

L'ENVELOPPE DU JOHNSON

Tout personnage qui examine l'enveloppe du Johnson doit faire un Test de Perception + Intuition pour déterminer les informations qu'il en tire.

Nombre de succès	Résultat
1-2	L'enveloppe est ordinaire, si ce n'est que le Johnson l'a scellée à la cire, pas avec un rabat adhésif.
3	On distingue vaguement la forme d'un clown rieur (ou d'un bouffon) sur le sceau en cire.

Tout personnage qui décide de briser le sceau et d'examiner le contenu de l'enveloppe découvre une unique feuille de papier. Si le personnage a participé au run contre le baron Munchmaussen, il reconnaît le frontispice du vieux grimoire qu'ils ont piqué au troll il n'y a pas si longtemps.

LE PROGRAMME DU JOHNSON

Un test de Software + Logique est nécessaire pour réussir à craquer le code compilé du programme que le Johnson a donné à l'équipe pour faire sa passe matricielle dans l'USP des liquidations de Dassurn.

Nombre de succès	Résultat
1	Le programme est une routine de virement sophistiquée.
2	Le programme dispose d'un certain nombre de sous-routines servant à contrecarrer les procédures de vérifications d'identité standard, notamment les scans rétiniens et cellulaires. Il comporte également un construct viral sophistiqué à usage unique. Une fois utilisé, il disparaît.
3	Une fois que le programme franchit les défenses du logiciel de vérification, il se « transforme » en programme de redressement fiscal du Fisc, qui s'empare systématiquement des actifs présents sur chaque compte connecté au système.
4	Une fois les comptes vidés, le programme adresse tous les virements monétaires à un compte précis, associé à un SIN, au numéro de GTL 5206 (19-1165).

Note au meneur de jeu : cette aventure n'a pas pour objet la poursuite de la piste présentée ci-dessus. Si un personnage tient à se renseigner sur le numéro, il s'agit d'une banque de Tacoma. Si le decker parvient à atteindre la base de données client de la banque (ce qui peut se révéler dangereux), il apprend que le titulaire du SIN associé au compte dans le programme du Johnson n'est autre qu'Ehran le Scribe.



La pollution plane bas au-dessus de Seattle au crépuscule, et la couverture nuageuse inégale répand des éclats de lumière orange et pourpre. Il observe les nuages, la lumière, le ciel pendant un moment, puis repousse l'idée. Trop de souvenirs d'autres nuits, d'autres cieux. Il parle sans se retourner. Elle écoute sans bouger.

RIPOSTE

« Une fois encore, ils me harcèlent. Des pions déplacés par une main que je ne puis vraiment voir. Je ne puis le supporter, Ariel, et je ne le supporterai plus. Le *chal'han* est un jeu aux multiples manœuvres, et mon tour est venu. »

Il se tourne alors vers elle, ses yeux plus durs qu'ils ne l'ont été depuis bien longtemps. Elle sourit. Ariel a ses propres souvenirs. « Va trouver les pions de mon ennemi, Ariel. Apprends ce qu'ils savent. Apprends-leur la peur. »

INTRODUCTION

Les procédures élaborées du *chal'han* interdisent de faire quelque chose d'aussi peu raffiné que d'abattre les shadowrunners qui harcèlent Ehran. Même les pions doivent avoir une chance d'échapper au jeu. Mais Ehran en a assez d'être sur la défensive, et il a décidé d'envoyer un de ses fidèles agents pour riposter. Ariel n'est pas seulement belle et intelligente : en effet, qui de plus indiqué pour cette tâche délicate qu'un très ancien élémentaire libre de l'air, hein ?

Ehran ordonne à Ariel de capturer les shadowrunners. Elle doit leur faire mal, apprendre ce qu'ils savent, puis les relâcher, démontrant ainsi le mépris qu'Ehran témoigne à son adversaire.

Ariel obéit à Ehran. Certes, elle n'a pas le choix, car il connaît son Nom véritable et s'en est servi pour la lier à son service. Ariel ne peut agir directement contre Ehran, ou chercher à s'en libérer. D'un autre côté, si elle peut mettre les mortels sur la piste de son maître, peut-être leur donner des indices sur son identité... Eh bien, ce ne sera pas vraiment sa faute, n'est-ce pas ? Servir un magicien est débilitant pour un esprit qui a goûté à la liberté.

Ariel traque les shadowrunners, posant son piège. Elle a préparé un endroit sûr et discret pour les détenir, et embauché des gros bras pour gérer l'affaire. Une fois qu'elle tient les shadowrunners, tout se déroule selon le plan... Le sien, ou un autre.

UNE PROMENADE DE SANTÉ

DITES-LE AVEC LES MOTS

Les choses ont été plutôt calmes ces derniers temps, et quand M. Johnson débarque en agitant son créditube, vous tendez l'oreille.

C'est une mission facile, vous dit-il. Une simple extraction contre une cadre qui dispose d'infos importantes. Elle ne se trouve même pas sur un site sécurisé. M. Johnson veut simplement des gros bras pour la récupérer, et se débarrasser des poursuivants corporatistes éventuels qui peuvent filer la cible. Il est prêt à payer 5 000 ¥ par runner, plus les frais médicaux, au besoin.

Si les shadowrunners acceptent le job, lisez ce qui suit :

La cible est une certaine Mademoiselle Shirley Marquis, un modeste rouage de la corpo Natural Vat Foods. Elle vit dans une copropriété dans le district d'Auburn de Seattle. La zone accueille un parc très boisé, parfait pour mener une extraction discrète. M. Johnson vous donne un plan de la zone de récupération : Grantleigh Park, où Marquis se balade tous les soirs, au coucher du soleil. On lui a dit que quelqu'un viendrait la voir en prononçant la phrase « Nous venons de la part du Lapin de Pâques. » Vous y allez, vous la récupérez, et vous la déposez à un point de livraison. Argent facile...

C'est à peu près tout. Il vous donne une puce contenant le dossier de Shirley Marquis, avec des holos récents, son profil personnel chez NatVat, ses informations personnelles, etc. M. Johnson affirme ne pas connaître le motif de l'extraction. Il dit qu'il « n'a pas besoin de savoir. »

Quand les personnages arrivent dans le parc, lisez ce qui suit :

C'est une soirée tranquille dans le monde des esclaves corpos. Les lampadaires s'allument alors que les derniers rayons du soleil disparaissent, changeant les arbres en silhouettes ténèbreuses. Vous marchez le long du sentier bordé d'arbres jusqu'à la petite placette. Quelques personnes se promènent dans l'air frais du soir. Là, près du pont central. Vous vérifiez l'image... Oui, c'est bien Marquis. Elle vous regarde. Calme, souriante. Vous vous approchez. Toujours ce sourire calme. Son expression ne change pas. Cette dame est un peu trop cool. Vous lui dites doucement « Nous venons de la part du Lapin de Pâques » (mais d'où est-ce qu'ils sortent ces conneries d'espion de mes deux ?!). Rien. La lumière qui tombe du ciel se reflète dans ses yeux, vous révélant ses pupilles. Immenses. Shirley Marquis est shootée jusqu'aux sourcils. C'est un appât. Et vous avez mordu à l'hameçon.

À l'arrivée d'Ariel, lisez ce qui suit :

Oh merde, une voiture de patrouille fonce vers vous, et on vous tire dessus à l'AK à travers les deux meurtrières avant. Vous vous jetez à couvert et entendez la musique des ricochets. Ziiing ! Pi-ling ! Ka-boum !

Ka-boum ? Vous relevez les yeux et vous voyez l'épave en flammes de la Patrol-1 filer devant vous en tanguant. Putain, mais qu'est-ce qui a fait ça ? La réponse apparaît rapidement, sous la forme d'un petit van rapide. Les tirs d'armes légères de la sécurité de NatVat ricochetent sur ses flancs blindés alors que le fourgon franchit le bas côté et



dérape dans l'herbe, ses portières arrière face à votre équipe. Elles s'ouvrent à la volée et une voix mélodieuse de femme appelle. « Alors, vous êtes mes types ou vous voulez rester plantés là à attendre vos nouveaux copains ? »

Quand les runners montent dans le van, lisez ce qui suit :

La bombe brune qui est au volant dit qu'elle s'appelle Ariel Nasir. Quelques leçons de conduite ne seraient sans doute pas de trop, mais comme elle a sauvé vos fesses de ce foutoir, vous êtes prêts à lui pardonner les nids de poule. Elle gare le van dans une petite rue. Nulle part. Le trou du cul du monde.

Elle se retourne et illumine l'habitacle d'un sourire que vous aimez bien contempler plus longtemps, si seulement, si... Vos paupières se font lourdes... hé, elle est passée où, elle s'est... Ah, qu'est-ce qui... du GAZ !

L'ENVERS DU DÉCOR

Le deal est tout ce qu'il y a de plus sérieux, M. Johnson a vraiment une petite extraction à mener, et il a choisi les shadowrunners pour des raisons tout à fait valables. Soit ce sont ses chouchous et il veut leur offrir un job facile et bien payé, soit il ne les connaît pas et veut voir comment ils s'en sortent sur ce type de run. Si les runners ont un M. Johnson auquel ils font confiance, ne serait-ce qu'un peu, ou une compagnie avec laquelle ils entretiennent de bons rapports, faites en sorte que la mission vienne de cette source. Toutes les investigations et vérifications confirmant ce que leur indique M. Johnson.

Ariel surveille étroitement les runners depuis l'espace astral, se servant d'un sort de Clairvoyance et des meilleurs experts en filature du marché.

Elle décide de se servir de ce run pour les piéger. Elle entre en contact avec la sécurité de NatVat, en passant par le formidable réseau relationnel d'Ehran. Elle fabrique des « preuves » à l'attention de NatVat, indiquant qu'un raid important est sur le point d'être lancé, avec pour élément déclencheur le transfert de codes d'accès au réseau informatique de la société à une bande de shadowrunners. Le directeur

de la sécurité avale la couleuvre et prévoit d'empêcher l'extraction de Marquis. Ce qui devait être une balade de santé dans le parc pour les shadowrunners devient un piège mortel.

Si les runners refusent son offre, Ariel repart. À chaque fois que les runners sont sur le point de perdre un combat, elle peut intervenir pour leur sauver la mise de cette façon. Elle patiente jusque là.

DANS LE PARC

Une quantité démesurée de forces de sécurité a envahi la scène. Dès que l'équipe découvre que Marquis a été droguée, ou s'ils ont des soupçons et décident de filer, l'enfer se déchaîne. Même s'ils essaient de reconnaître le terrain en amont, il est trop tard. Dès que les shadowrunners se retrouvent sur la secteur représenté sur le plan, ils sont pris au piège. Toute tentative de quitter la zone active l'opposition.

Pour les besoins de l'histoire, la plupart des tirs en direction des runners devraient les rater. La fusillade n'est pas ce qui compte dans cette aventure. Cependant, si les runners ont recours à des drones ou des véhicules aériens, quelques tirs bien placés suffisent à les neutraliser.

Sécurité corporatiste de NatVat

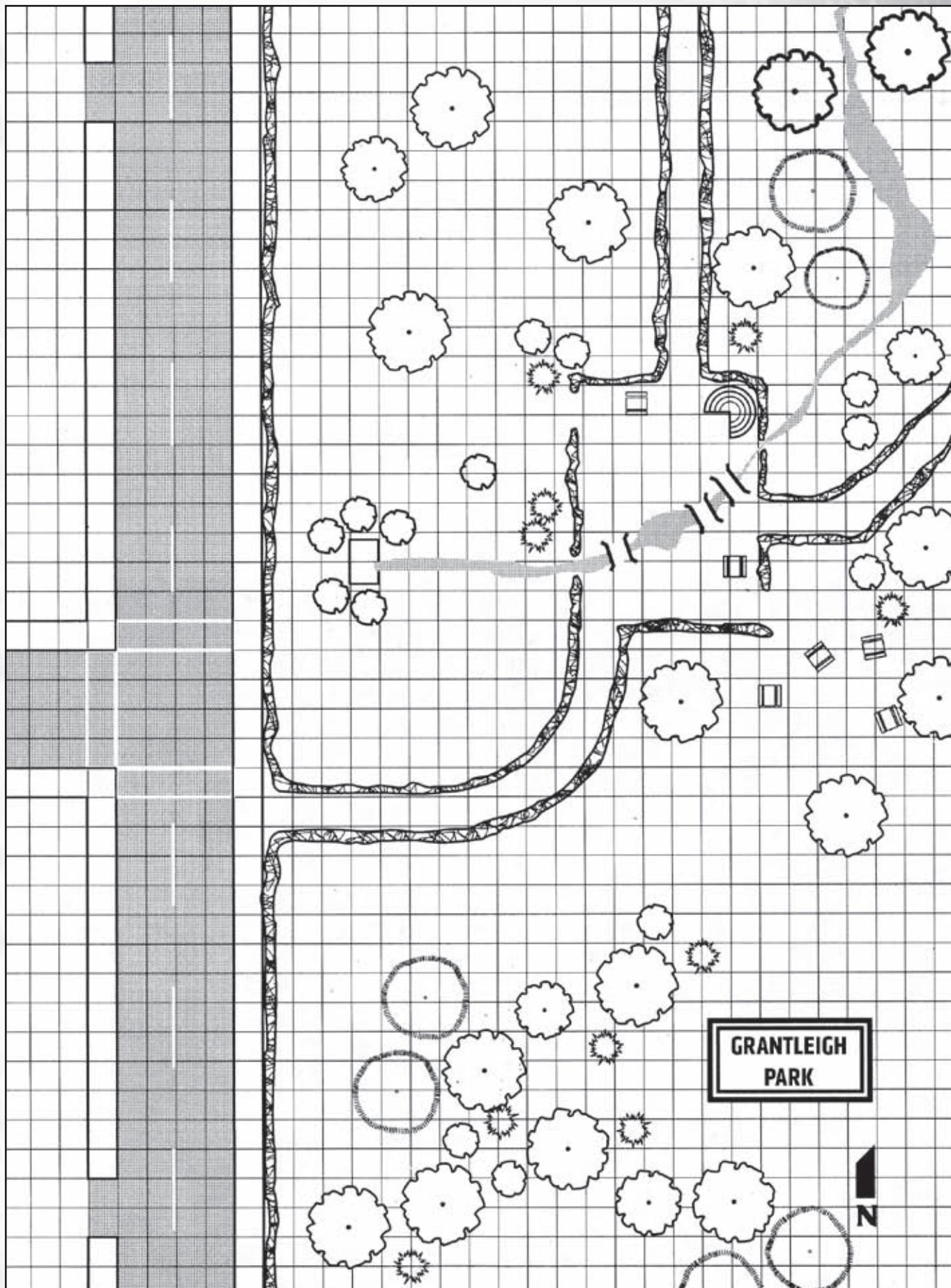
Utilisez le Lieutenant de la Lone Star (*SR4A*, p. 284) pour les officiers, la Patrouille de la Lone Star (*SR4A*, p. 284) pour les brutes de base.

Sauf précision contraire, la sécurité de NatVat porte une armure corporelle intégrale (10 / 8) et des fusils d'assaut AK-97. Les armes des officiers sont équipées de smartlinks, et celles des brutes de visées laser.

En civil

Quatre agents en civil (costume « Actioneer », 5 / 3) et armés de Browning Max-Power (utilisez le Browning Ultra-Power (voir *Arsenal*), pistolet lourd avec visée laser) se trouvent sur place se trouvent sur place. Deux hommes sont assis à une table où ils jouent aux échecs. Deux autres sont enlacés passionnément dans l'ombre près du kiosque à musique. Il n'y a personne d'autre dans le parc. Le boulot des agents en civil consiste à occuper les runners jusqu'à ce que l'infanterie débarque.





L'infanterie

Deux escouades se déplacent à pied, cachées dans le parc. Chaque escouade est composée d'un officier et de six hommes.

Dans chaque escouade, un homme porte une mitrailleuse légère Ingram Valiant (utilisez l'Ingram White Knight) montée sur harnais gyrostabilisateur, avec visée laser. L'escouade A est cachée dans les bois, au nord-est de la petite place. Il lui faut un Tour de combat pour l'atteindre.

L'escouade B est cachée dans la clairière. Elle se déplace pour bloquer le chemin menant à la rue depuis la placette. Il lui faut deux Tours de combat pour atteindre le sentier.

Véhicules de patrouille

Trois Chrysler-Nissan Patrol-1 (*SR4A*, p. 348) apparaissent dans les rues menant au parc, bloquant toute voie d'évasion. Dans chacune se trouve un conducteur et deux passagers. Tous sont des brutes de base, mais le conducteur a une compétence Véhicules terrestres de 5. Les passagers tirent avec leurs AK-97 à travers les meurtrières.

Chaque Patrol-1 est cachée dans un garage, dans l'un des bâtiments qui bordent la rue. Les allées menant aux garages sont sur le plan. Au signal de l'infanterie, chaque véhicule sort de sa cachette et bloque les rues menant au parc, tirant sur les véhicules des shadowrunners. Une Patrol-1 poursuit tout véhicule qui réussit à s'échapper des abords du parc.

Hélicoptère

Un Northup Wasp (*SR4A*, p. 348) équipé d'une mitrailleuse légère se trouve en alerte à quelques pâtés de maison de là. Quand le piège se referme, le Wasp décolle et file vers le parc, arrivant cinq tours après l'ouverture des hostilités. L'hélico est armé d'une mitrailleuse légère sur une monture située sous le nez de l'appareil. Le pilote est une brute de base, mais il dispose des compétences Appareils volants et Armes de véhicules à 5. Le Wasp s'attaque en priorité aux véhicules des shadowrunners. Si les runners ont réussi à fuir les environs du parc avec leurs véhicules en moins de cinq tours, l'hélico les prend en chasse et tente de les réduire en charpie.

L'ARRIVÉE D'ARIEL

C'est Ariel qui conduit le van. L'un des gangers de Bonecrack l'accompagne, un type du nom de Chuckles. C'est lui qui a collé un missile anti-véhicules dans la Patrol-1. Quand Ariel presse les runners de sauter dans le van, Chuckles est occupé à effectuer un tir de barrage avec sa mitrailleuse légère. Il peut forcer les flics à se planquer pendant un moment – mais pas longtemps, comme il le fait remarquer aux runners à grand renfort de jurons si ces derniers hésitent à grimper dans le putain de fourgon.

Ariel n'attend pas les passagers plus de quelques tours, puis elle ferme les portes, se jette derrière le volant et démarre sur les chapeaux de roue. Si la sécurité de NatVat s'approche trop du groupe, elle utilise un sort (sans doute Éclair étourdissant) pour la repousser. Une fois que les runners sont à bord, le van fiche le camp, même si le meneur de jeu peut décider de jouer une course poursuite haletante.

Tout shadowrunner qui ne monte pas dans le van doit se débrouiller pour se tirer d'affaire tout seul. L'attention des flics corps se concentre sur le van pendant un tour ou deux, et si le runner en profite pour filer à l'anglaise sans se faire remarquer, il s'en sort en douce.

Si un runner à l'agonie est capturé par NatVat, il est stabilisé. Les autres peuvent saigner et souffrir, NatVat s'en fiche. Les prisonniers sont débarrassés de leurs armes et de leurs armures, puis jetés au mitard pendant plusieurs heures. Puis ils sont gazés pour leur faire perdre conscience. Quand ils reprennent leurs esprits, ils se retrouvent dans une cellule différente. Ils ont été remis à Ariel grâce à ses contacts au sein de la sécurité de NatVat. Passez à la section *Au bord des eaux bleues*.

Il est tout à fait possible que des shadowrunners parviennent à fuir cette scène (voir *Sur la piste d'un esprit*, p. 69 pour ce que les rescapés peuvent faire pour venir en aide à leurs amis moins chanceux).

Si tous les runners refusent l'aide d'Ariel et s'échappent de NatVat, ils ont déjoué la riposte. Cette aventure d'*Harlequin* est terminée, à moins que le meneur de jeu ne souhaite introduire de nouveau Ariel dans une future aventure.



LE PIÈGE

Ariel conduit le van à quelques kilomètres du lieu de l'embuscade. Elle dit aux runners qu'elle travaille pour leur M. Johnson, et pour étayer son histoire, elle peut fournir tous les détails qu'ils souhaitent. N'oubliez pas qu'elle est plus au courant qu'eux de leur propre histoire.

Ariel gare le van dans une petite rue... et disparaît ! Elle a abandonné sa forme matérielle et quitté le van par l'espace astral. L'habitacle du van est sur le point d'être scellé hermétiquement et si elle reste à l'intérieur, elle va se faire dissiper, bannir du plan physique pour plusieurs semaines.

Quand Ariel disparaît, Chuckles appuie sur un bouton. Les portières et les fenêtres du van se verrouillent. Le véhicule se remplit de gaz étourdissant. Chuckles applique les instructions qu'il a reçues et prend une profonde inspiration dès qu'il libère le gaz. Il se retrouve au pays des rêves. Si les runners en profitent pour tuer Chuckles parce qu'il les a piégés, sachez que tout est filmé (le van est équipé de caméras et de micros) et que Bonecrack tuerà le responsable quand il verra les enregistrements.

Le gaz est du neuro-étourdissant (*SR4A*, p. 256). Quiconque se trouve encore dans le van à la fin du tour doit résister de nouveau au gaz lors de sa première action.

Le van est blindé (Blindage 10) et les tirs d'armes légères ne font pas trous dans les vitres ou l'habitacle. Les serrures des portières sont renforcées (Blindage 8, Structure 9) : si un personnage veut en ouvrir une par la force, utilisez les règles sur les Barrières (*SR4A*, p. 166). Si quelqu'un dispose d'une arme anti-véhicules ou d'explosifs et qu'il veut tenter de faire sauter la carrosserie, rappelez-lui qu'il se trouve dans un fourgon. Tout le monde à l'intérieur doit résister aux dommages de l'explosion. Cela signifie donc qu'un paquet de plastic qui ferait 15P de dommages à l'habitacle intérieur du van fait autant de dommages à quelqu'un se trouvant à l'intérieur, ou 13P si la charge est installée. Pour les grenades et autres, voyez les règles sur les explosions en espaces confinés (*SR4A*, p. 156).

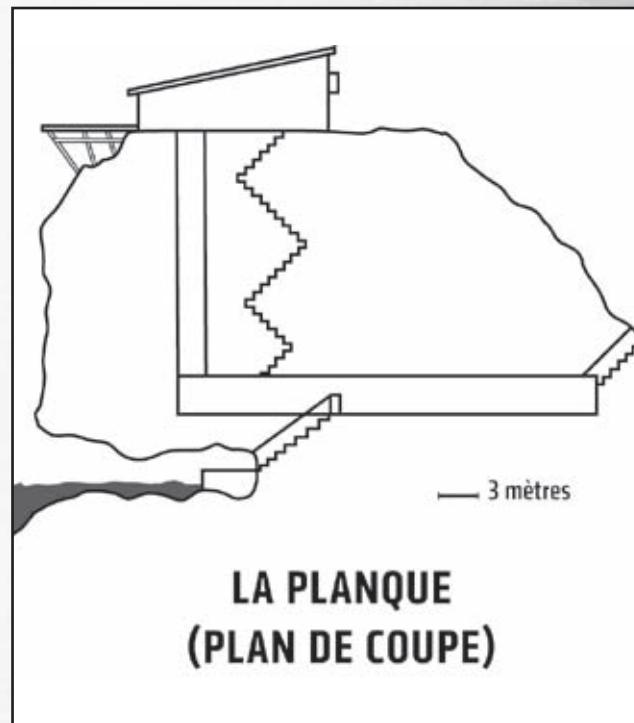
Ariel plane à l'extérieur du van, de nouveau sous forme humaine, même si la vue d'une jolie fille flottant à trois mètres du sol risque de révéler à l'observateur potentiel qu'elle n'est pas ce qu'elle semble être. Elle observe par Clairvoyance ce qui se passe dans le van. Si quelqu'un réussit à en sortir, elle l'attaque par magie, tentant de se faire passer pour une magicienne classique. Elle n'emploie des moyens mortels que pour se protéger.

Autrement, elle a recours à des attaques non mortelles. Ariel utilise également ses pouvoirs pour immobiliser toute personne qui n'est pas affectée par le gaz. Un magicien peut projeter son corps astral à l'extérieur du van, mais son corps respire encore, donc le gaz lui fait perdre connaissance. Les Dommages étourdissants au corps physique affectent également le corps astral, et les effets du gaz renvoient donc le corps astral dans son équivalent physique. Si un magicien s'attaque à Ariel dans l'astral, elle se défend contre l'assaut jusqu'à ce qu'il perde connaissance. N'oubliez toutefois pas qu'elle riposte s'il la blesse, et qu'elle frappe alors pour tuer.

Si tout se déroule conformément à son plan, Ariel se retrouve rapidement avec un van plein de shadowrunners inconscients sur les bras. Elle leur injecte des sédatifs pour les laisser dans les bras de Morphée pendant plusieurs heures de plus. Tout magicien se retrouve par ailleurs avec un bâillon sur la bouche et un bandeau sur les yeux. Si un ou deux runners ont réussi à s'échapper, Ariel ne les poursuit pas tant qu'elle dispose d'au moins trois prisonniers. S'ils sont moins nombreux que cela dans le van, elle tente de remettre la main sur autant de fuyards que possible. Si Ariel dispose d'au moins un prisonnier, elle continue la riposte.

Ariel conduit ses prisonniers à un point de transfert. Elle y abandonne le van et utilise un second véhicule pour emmener les captifs vers sa planque.

Si tous les runners réussissent à s'enfuir, la riposte a échoué et cette aventure est terminée.



AU BORD DES EAUX BLEUES

DITES-LE AVEC DES MOTS

Ne lisez ce qui suit qu'aux joueurs dont les personnages ont été capturés par Ariel. Envoyez les autres acheter les pizzas :

Vous ouvrez les yeux. Grossière erreur. La lumière vous perce les yeux et vos tempes battent comme sous l'effet d'un millier d'aiguilles chauffées au rouge. Vous avez un goût de produit toxique dans la bouche. Vous vous êtes déjà sentis comme ça par le passé, c'est vrai, mais à l'époque c'était toujours après une soirée ou une fête sympa et plutôt bien chargée.

Au bout de quelques siècles, vous parvenez à rassembler assez de force pour vous asseoir. Quand votre tête arrête de tourner, vous comprenez que vous vous trouvez dans une petite pièce nue. Un sol en béton, avec quelques paillasses usées jusqu'à la trame posées à même le sol. Des murs et un plafond couverts de plâtre d'une couleur vert clair. Des grilles de ventilo au plafond. Un lavabo et une commode dans un coin. Une porte à barreaux d'un côté. Les autres membres de votre équipe eux aussi se réveillent et reprennent connaissance. Ils sont nus comme des vers. Vous baissez le regard. Vous aussi.

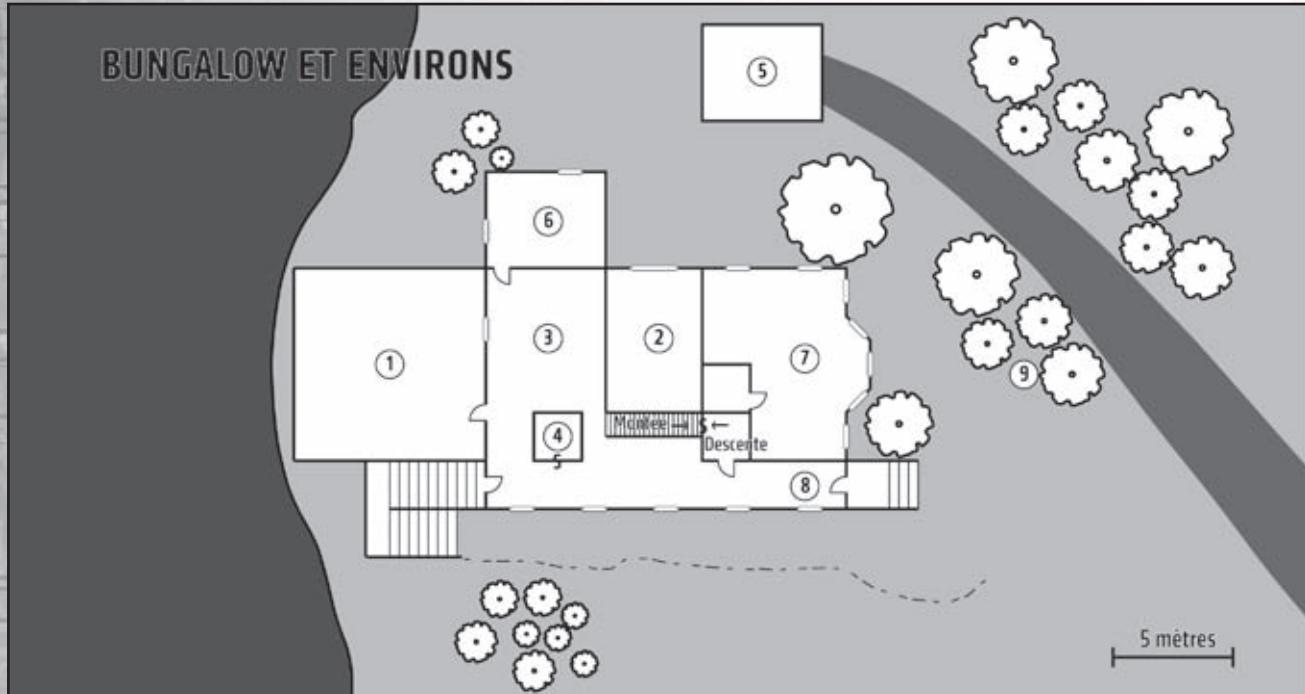
Le magicien est roulé en position fœtale dans un coin. Vous le secouez un peu. Pas de réaction. Vous le secouez plus fort. Il grogne et se retourne. Il sort son pouce de sa bouche et se met à geindre. « Nan, M'man, j'veux pas aller à l'école aujourd'hui. » Vous soulevez une de ses paupières. Son regard est brumeux, complètement shooté.

Ne lisez ce qui suit qu'aux personnages qui ont été capturés par Ariel, un certain temps après le passage ci-dessus :

La porte fermée à barreaux s'ouvre, et vous vous retrouvez face aux canons de deux shotguns. Vous entendez le reste de l'équipe bouger. Les shotguns vous mettent en joue. Les hommes qui les braquent ont l'air de durs. Des badges de combat sur leurs manches les identifient comme des vétérans de guerre corpos. Des mercenaires. Derrière eux se trouve un homme avec une mitrailleuse sur harnais gyrostabilisateur, prête à l'utilisation. « Okay, » dit-il, « personne ne fait de chose stupide et vous en sortirez peut-être vivants. »

Il te fait signe (*choisir un PJ*). « Dehors. » Tu hésites. Il tire une rafale dans le plafond. Une pluie d'éclats de plâtre et de pierre vous tombe dessus. « La prochaine sera plus basse. Dehors. »

BUNGALOW ET ENVIRONS



Tu sors. Les trois hommes reculent, gardant leurs distances, te gardant toi et la porte sous la menace de leurs tirs croisés. L'un des types armés de shotguns glisse un passe magnétique dans un lecteur mural, et la porte de la cellule se referme.

Il y a un fauteuil roulant dans le couloir. « Assis. » Sous la menace de ces pétoires, tu n'as pas vraiment le choix. Tu t'assis. Clic, clac ! Des fermetures métalliques t'écrasent et te bloquent la poitrine, les bras et les jambes. L'un de tes gardiens passe son shotgun en bandoulière et pousse la chaise le long du couloir. Le samouraï avec sa mitrailleuse lui emboîte le pas, à distance respectable. Le troisième monte la garde à côté de la porte de la cellule. Ces mecs sont bons. Trop bons.

Ton escorte te pousse dans le couloir et vous passez quelques coins avant d'arriver dans une pièce faiblement éclairée. Divers équipements sont alignés le long des murs, et plusieurs trucs bizarre occupent le centre de la pièce. Quelques-uns ont un air vaguement familier, mais vous n'arrivez pas à vous rappeler où vous avez vu ces choses-là auparavant.

Le fauteuil roulant s'arrête. Le merco manipule quelques sangles, et cale la chaise dans quelque chose qui ressemble à un fauteuil de dentiste. La position ravive vos souvenirs, et vous comprenez où vous avez vu ce genre d'agencement auparavant. Dans une clinique.

L'ENVERS DU DÉCOR

Ariel a installé ses quartiers dans une planque des environs de Seattle. Elle servait à l'origine à une agence de sécurité des UCAS pour ses opérations clandestines dans la région de Seattle, mais elle a été abandonnée temporairement après une mission particulièrement tordue l'année précédente.

Le site est composé d'un petit bungalow construit sur la falaise dominant l'océan, et caché depuis la route par une zone boisée. Il est bâti au sommet d'une installation souterraine. Un tunnel mène à une petite grotte au niveau de la mer, utilisée pour les arrivages clandestins par voie maritime – ou pour se débarrasser de telle ou telle chose.

Les runners ont été débarrassés de tous leurs vêtements et de tout l'équipement qui pouvait leur être retiré. Puis ils ont été jetés dans une cellule pour récupérer de leurs Dommages étourdissants normalement, après qu'on leur ait administré un antidote. Tous portent des menottes à contraction.

Tous les magiciens sont équipés d'une camisole de force et d'un masquamage (voir *Arsenal*) qui les empêche de voir, de parler et de se

concentrer. Toues les actions magiques, même se projeter dans l'astral, nécessitent de réussir un Test de Volonté + Intuition (4).

Une caméra de surveillance montée en évidence dans un coin de la pièce observe les personnages. Un garde armé se tient dans le couloir, à environ cinq mètres de la porte de la cellule. Il ignore toute tentative d'engager la conversation.

LA LONGUE MARCHE

C'est la procédure standard à chaque fois qu'un shadowrunner est sorti de la cellule et emmené à la salle d'interrogatoire. Les mercenaires chargent leurs armes de munitions gel, mais la mitrailleuse légère de Bonecrack est quant à elle chargée de munitions normales. Précisez au joueur que cela équivaut à être tenu en joue à bout portant. Quelle que soit leur Réaction, si les shadowrunners commencent à faire du vilain, les trois hommes reçoivent une action et peuvent tirer avant même de déterminer l'Initiative. Avec une armure sur le dos, les personnages auraient peut-être une chance de s'en sortir, mais en tenue d'Adam ?

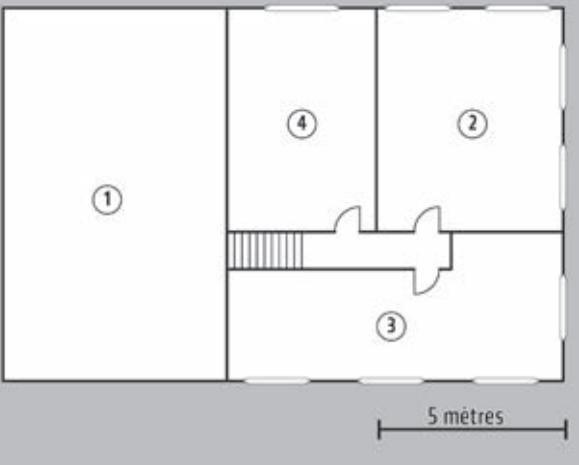
Tous les prisonniers, à l'exception des magiciens sous sédatifs font un test de Charisme + Étiquette (la Rue) (2). Le moindre succès leur permet de reconnaître Bonecrack. S'ils lui font remarquer, il leur murmure. « Rien de personnel, les mecs. C'est le boulot. » Il ne répond à aucune autre question, et n'engage aucune conversation.

Si le prisonnier que l'on sort de la cellule défie Bonecrack, même après le coup de semonce, les mercos l'abattent avec des munitions gel. Deux fournissent la couverture alors que le troisième traîne le corps inconscient à l'extérieur de la cellule et l'installe dans le fauteuil roulant.

La chaise est équipée d'un mécanisme de contention qui se verrouille quand les senseurs du fauteuil détectent la présence d'un passager. Le dispositif bloque les deux bras, les pieds et la poitrine. Le fauteuil dispose d'une sécurité pour éviter qu'il ne se mette à rouler quand personne ne le pousse, et peut être mis en position assise ou inclinée. Tous les contrôles du mécanisme de contention, de blocage des roues et de position sont situés à l'arrière, hors de portée du passager.

Se libérer de la chaise nécessite de réussir des tests d'Agilité + Évasion (5). Chaque succès libère le prisonnier d'une seule entrave. Celle qui enserre la poitrine vient en dernier. Chaque tentative de libération prend une minute. Si un prisonnier est pris en train d'essayer de se libérer de la chaise, il est tabassé jusqu'à sombrer dans l'inconscience. Quand il retrouve ses esprits, il est à la clinique, et les choses se déroulent comme décrites dans la section suivante.

BUNGALOW (ÉTAGE)



LE BUNGALOW

Rez-de-chaussée et environs

Terrasse (1): terrasse en plastobois moulé.

Bureau (2) : terminal branché sur les principales chaînes d'infos. gères de puces de données. Manuels techniques papier.

Salle à manger (3) : interphone relié au complexe souterrain dans le buffet.

Ascenseur (4) : ascenseur menant au complexe souterrain. Le panneau donnant sur la cage d'ascenseur est intégré au mur, et peut être repéré avec un test d'Intuition + Perception (5).

Garage (5) : espace pour deux véhicules

Cuisine (6) : pas de provisions. La cuisine n'a pas servi depuis bien longtemps.

Salon (7) : la trid contre le mur nord peut afficher la même chose que les écrans vidéo de la cabine de sécurité (voir p. 64).

Couloir (8) : un panneau secret dans le placard donne sur l'escalier qui descend au complexe souterrain.

B

, ainsi que précisé su

Étage
Grenier (1) : vide.
Chambre (2) : Ariel a établi ses « quartiers » dans cette pièce. Comme elle ne dort pas et n'a aucun autre besoin physique (vêtements, toilette, etc.), il n'y aucun signe trahissant le fait que quelqu'un vit ici.

- Un téléphone de poignet crypté. Il ne permet d'appeler qu'un seul numéro à Tir Tairngire (un numéro appartenant à Ehran, évidemment). Le commcode est 3503 (395-6985). Appeler tout autre numéro provoque l'autodestruction du téléphone. Identifier le code nécessite un test de Logique + Hardware (3). Le test nécessite un kit d'électronique. Si le test échoue, le téléphone est détruit. Tracer le numéro nécessite de mener une passe matricelle dans le GTR de Tir Tairngire. Ehran fait supprimer le numéro 24 heures après la fin de l'aventure.
 - Un créditube certifié contenant 60 000 dollars (des UCAS), soit environ 6 000 nuyens.
 - Un petit afficheur holo qui projette les holos de plusieurs tableaux. Si un expert en histoire de l'art vérifie les pièces, il détermine qu'il s'agit d'œuvres authentiques, ou au moins peintes conformément au style représenté. L'une d'entre elles représente un noble français aux traits délicats en habit de cour du XVII^e (Ehran). Un autre est un portrait stylisé d'une dame en robe espagnole, remontant au XV^e siècle. Même si cette dernière a clairement les traits d'Ariel, reconnaître

Ehran est une autre paire de manches. Cela nécessite un Test d'Intuition + Perception (3), ou à la discréption du meneur de jeu une compétence d'étiquette ou spéciale appropriée, contre un seuil de 4. Si le personnage a l'origine de cette tentative a déjà croisé Ehran, il fait le test contre un seuil de 2. Consultez la table ci-dessous.

success excédentaires	Résultat
0	Ben, tu sais, tous ces elfes ils ont la même tête, nan ?
1-2	Il me dit quelque chose. Tu as peut-être déjà vu ce tableau quelque part ?
3-4	Il me fait carrément penser à... à... Merde, c'est quoi son nom déjà ?
5+	Hé ! Il ressemble vachement à ce mec, Ehran le Scribe...

Chambres (3 et 4) : vides.

LE COMPLEXE SOUTERRAIN

Ascenseur (1)

Cet ascenseur mène au bungalow (la montée prend 2 tours). Une échelle grimpe le long de la cage d'ascenseur, qui fait 20 mètres de long. L'alimentation de l'ascenseur peut être coupée à partir des pièces 3 (cabine de sécurité) et 18 (transformateur électrique).

Escaliers (2)

Ces marches mènent au couloir du bungalow. La distance parcourue correspond à 35 mètres.

Cabine de sécurité (3)

Une vitre blindée donne sur l'ascenseur et la porte des escaliers. Un fusil d'assaut FN HAR et un Uzi III (utilisez l'Uzi IV) sont rangés dans un râtelier dans le coin sud-est. Tous deux sont chargés et équipés de visées laser.

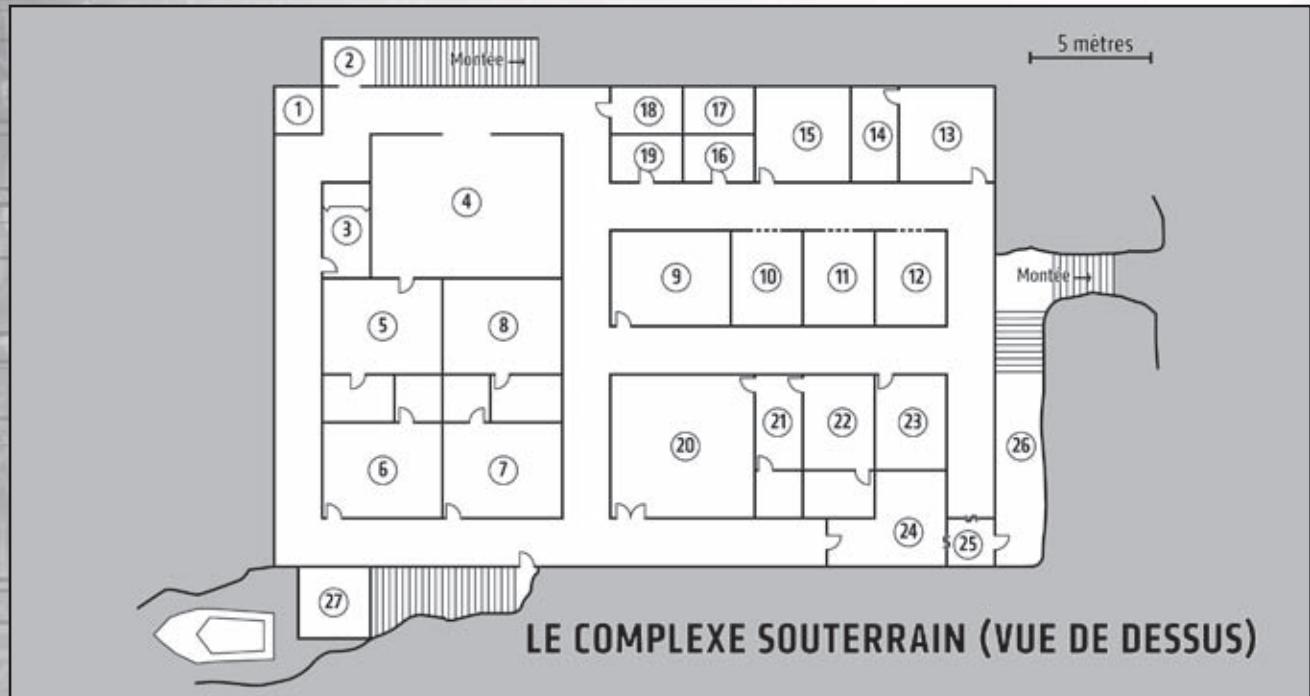
La cabine n'est pas occupée, sauf si les prisonniers ont déjà essayé de s'enfuir et échoué.

Une console avec les contrôles suivants se trouve le long du mur nord de la pièce :

- **Isolation hermétique** : cette commande isole le complexe de l'air extérieur, ne fonctionnant plus que sur de l'air recyclé. Le complexe est alors isolé de l'extérieur, ce qui peut menacer Ariel.
 - **Alarme** : déclenche les lumières clignotantes et les sirènes du complexe souterrain. Déclenche également les lumières rouges d'alerte dans le bungalow.
 - **Armurerie** : verrouille et déverrouille la porte de l'armurerie (pièce 23).
 - **Cellules** : verrouille et déverrouille les portes des cellules (pièces 10 à 12).
 - **Ascenseur** : active et désactive l'alimentation de l'ascenseur.
 - **Extincteurs** : actionne les extincteurs chimiques dans une ou plusieurs pièces du complexe souterrain. La mousse chimique conserve les traces de pas et fournit un couvert visuel (modificateur de visibilité -2). Elle perturbe sérieusement la vision thermographique (modificateur de visibilité -4 avec une vision thermographique).
 - **Infrarouge** : allume et éteint l'éclairage infrarouge dans une ou plusieurs pièces du complexe souterrain.
 - **Lumières** : allume et éteint les lumières dans une ou plusieurs pièces du complexe souterrain.
 - **Écrans vidéo** : trois écrans avec contrôles permettent de voir n'importe quelle pièce du bungalow ou du complexe souterrain.

Pièce commune (4)

Cette pièce accueille des tables et des chaises, des stations de travail dans l'angle nord-est et des distributeurs automatiques. Une grande trid sur le mur sud diffuse exclusivement des enregistrements (pas de réception avec l'extérieur).

**Cuisine (5)**

Rien d'intéressant, si ce n'est des paquets d'amuse-gueule répandus un peu partout.

Quartiers d'habitation (6 et 7)

Ces pièces ont été converties en baraquements temporaires pour les mercenaires. À moins que l'installation soit en alerte à cause d'une tentative d'évasion, un mercenaire ork se repose ici. S'il est battu, il est possible de piquer ses armes et son armure. Si un personnage prend le temps de fouiller la pièce, il trouve plusieurs choses intéressantes. Faites un Test étendu Intuition + Perception (5, 10 Tours). Chaque permet de récupérer un des articles suivants. Rayez les objets au fur et à mesure qu'ils sont découverts.

- Un Browning Max-Power (utilisez le Browning Ultra-Power (voir *Arsenal*), pistolet lourd avec visée laser) chargé de balles normales
- Un créditube certifié de 5 000 ¥
- Un couteau de survie
- Un paquet de 3 shurikens
- Un manteau renforcé

Par ailleurs, les évadés peuvent enfiler des vêtements et des chaussures s'ils veulent s'en donner la peine et prendre le temps qu'il faut. La plupart des gens se sentent plus à l'aise quand ils n'ont pas les fesses à l'air, surtout en plein combat.

Quartiers d'habitation (8)

Bonecrack et Iggy se partagent cette pièce. Si l'installation n'est pas en état d'alerte, Iggy s'y trouve.

Labo de magie (9)

Lancelot a installé un lit dans ce labo bien équipé. Il s'y trouve quatre unités d'invocation d'élémentaire de feu. Tous les objets magiques souffrissent aux prisonniers sont conservés ici. En dehors des séances de torture et si l'installation n'est pas en état d'alerte, Lancelot médite dans cette pièce.

Cellules (10 à 12)

Chaque cellule est éclairée par une simple applique au-dessus du lavabo, et est surveillée par une caméra dans l'angle sud-ouest, à deux mètres du sol. Les shadowrunners sont détenus dans la cellule 11. Un maglock se trouve à 60 centimètres à gauche de chaque porte. Les cellules ont des portes sont à barreaux, pas des portes pleines.

Réserve (13)

Divers équipements techniques sont entreposés dans cette pièce. Un kit d'électronique (modèle gouvernemental) est bien rangé dans un coin.

Salle de surveillance (14)

Un miroir sans tain donne sur la pièce 15. Divers équipements de mesure et d'enregistrement se trouvent dans cette pièce, notamment des moniteurs de stress vocal.

Salle de débriefing et d'interrogatoire (15)

Plusieurs parties du sol et des murs ont été nettoyées et brossées à fond.

Petit bureau (16)

Une console deck équipe le mur nord, à côté d'une grande porte blindée de salle des coffres.

Coffres (17)

Les agents des UCAS ont sorti tout ce qui se trouvait dans ces coffres quand ils ont évacué la planque l'année précédente. Ariel et son équipe n'ont pas essayé d'y aller. Il n'y a rien dans cette pièce.

Transformateur électrique (18)

Ce transformateur permet de couper l'électricité de tout le complexe souterrain. Toutes les lumières sautent et l'obscurité est totale. La vision thermographique fonctionne, mais la vision nocturne est inutile. Il est également possible de couper l'alimentation de n'importe quel équipement de l'installation à partir d'ici, mais identifier les circuits correspondants nécessite un Test étendu de Logique + Électronique (4, 10 Tours).

Salle du climatisateur (19)

Un panneau de contrôle permet d'activer l'isolation hermétique de la climatisation dans tout le complexe, ce qui se révèle très dangereux pour Ariel.

Infirmerie (20)

Pendant une séance de torture, le Docteur Qui, Lancelot et deux mercenaires (et leur victime) se trouvent dans cette pièce. En cas d'alerte, les gardes et Lancelot quittent la pièce, mais le Docteur Qui continue à « travailler » sa victime.

Salle de réveil (21)

Le Docteur Qui a installé ses quartiers dans cette salle de réveil et s'y trouve en dehors des séances de torture. Si une alerte est déclenchée, il est en train d'y ranger précipitamment ses affaires.

Chambre d'hôpital (22)

Une chambre à deux lits.

Armurerie (23)

La porte de cette pièce est verrouillée (maglock d'Indice 6). Elle peut être déverrouillée à partir de la pièce 3. Le passe qui permet de l'ouvrir ne se trouve pas dans la planque, et les intrus qui la squattent n'y ont donc pas touché. Tenter de la forcer déclenche une alarme (Test étendu Logique + Hardware (5, 1 Tour)). Celle-ci se déclenche dans les bureaux de la CIA de Downtown, dans le Federal Building. Si l'alarme est activée, le site va vite pulluler d'agents (utilisez la Patrouille de la Lone Star (*SR4A*, p. 284) en remplaçant la compétence Pistolets par Mitraillettes, avec armure corporelle intégrale (10 / 8) et Uzi III (utilisez les caractéristiques de l'Uzi IV) qui débarquent en 20 minutes.

La pièce contient :

- 6 Uzi III avec visée laser, 3 chargeurs de munitions normales (utilisez l'Uzi IV).
- 3 FN HAR, 2 chargeurs de munitions normales.
- 1 Ranger Arms SM-3 (chargé).
- 3 Ares Predator II, 2 chargeurs de munitions Ex-explosives (utilisez le Predator IV).
- Une caisse de 12 grenades défensives.
- Une armoire à munitions contenant 200 balles et des chargeurs supplémentaires pour chacune des armes.
- 3 combinaisons pare-balles (taille unique, utilisez la veste pare-balles).

Réserve (24)

Matériel d'entretien, draps, etc. L'équipement des shadowrunners qui leur a été enlevé lors de leur capture se trouve également dans cette pièce.

Salle secrète (25)

Cette salle secrète donne sur le tunnel d'évasion. Remarquer les portes secrètes donnant sur la pièce 24 et dans le couloir au nord nécessite de réussir un Test d'Intuition + Perception (5).

Tunnel d'évasion (26)

Ce passage mène aux bois qui entourent le bungalow.

Grotte (27)

Cette grotte donne sur la mer. À marée haute, l'entrée de la caverne est immergée. Autrement, elle est navigable jusqu'à une heure avant la marée haute, et de nouveau une heure après celle-ci. Un Samuvani Criscraft Otter est amarré au petit ponton (*SR4A*, p. 348).

LE DOC EST DANS LA PLACE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Lisez ce qui suit au chanceux dans le fauteuil roulant (tout personnage qui n'a pas été capturé par Ariel ne doit pas entendre ce qui suit) :

Tout sourire, un petit gars grassouillet débarque comme un Père Noël, la barbe en moins. « Bonjour ! Je suis Qui. » C'est une affirmation, pas une question, et il rit avec innocence en vous voyant tiquer sur le double sens. Il revêt un tablier de laboratoire en vinyle et approche une partie de son équipement sur une table à roulettes près de ta chaise. « Comment nous sentons-nous aujourd'hui, hm ? » Il commence à te relier à des câbles. « Vous savez, il m'est arrivé cette drôle d'anecdote en venant ici... » Il poursuit son petit monologue sans objet pendant quelques instants de plus, tout en fixant des électrodes à diverses parties de ton corps.

« Je crois que nous sommes prêts, maintenant » déclare-t-il, rayonnant. Il appuie sur un bouton, tourne quelques molettes... Une intolérable douleur te transperce.

« Oh, voilà qui picote, on dirait. Que diriez-vous de celle-ci ? » Il tourne un peu plus une molette. C'est comme si une aiguille chauffée à blanc te crevait l'œil gauche, pour finalement se loger dans ta mâchoire, l'élançant terriblement.

« La plupart des gens redoutent les maux de dents plus que tout le reste, » te confie ton tortionnaire dans un gloussement, « et j'ai remarqué qu'en touchant pile les bons nerfs, ils les détestent vraiment. » Il s'empare d'un long bidule sur la table et le branche à un câble.

Tu forces les mots à sortir d'entre tes dents serrées. « Je sais pas ce que tu veux savoir, mon pote, mais tu peux oublier. »

Les yeux bleus remplis de malice s'écarquillent en une surprise feinte. « Oh, dieu merci, je ne veux rien savoir pour l'instant. Peut-être que plus tard nous aurons de quoi discuter. » Il termine ses ajustements sur l'appareil qu'il tient à la main et se penche près de toi, te murmuran à l'oreille comme quelqu'un qui partage un secret amusant : « Voici quelque chose qui va t'intéresser, je le sais. » Sa main se déplace et quelque chose se met à bourdonner, mais le son est noyé sous tes hurlements.

Dans la cellule, le reste de l'équipe voit les lumières vaciller. Et après quelques heures, tes compagnons eux aussi comprennent ce que cela signifie...



L'ENVERS DU DÉCOR

Toutes les heures, Bonecrack et les gardes débarquent, choisissent un nouveau shadowrunner au hasard, le collent dans la chaise, et le poussent jusqu'à l'infermerie, où le Docteur Qui fait sa petite affaire. Après 15 à 30 minutes, la victime est renvoyée inconsciente dans la cellule, après avoir rempli le Compteur de Dommages étonnantes de son Moniteur de condition.

Le Docteur Qui n'est pas le seul à participer aux séances de torture : Lancelot Windtree et deux mercenaires sont présents à chacune d'entre elles. Bonecrack n'est là que lorsqu'il transfère le prisonnier entre l'infermerie et la cellule. Lancelot analyse astralement les personnages, informant le Docteur Qui du degré de véracité de leurs réponses, et de leur résistance à la douleur. Quand un magicien se trouve dans la chaise, il s'assure qu'il ne tente pas de passer en douce en projection astrale.

Lancelot aime son travail. Les victimes l'entendent se moquer doucement avec mépris de leur agonie. Il se moque des forts qui opposent une vaine résistance. Il se moque de la faiblesse de ceux qui craquent. Il explique aux non-elfes que leur infériorité raciale explique leur comportement, et blâme les elfes qui, selon lui, ne se montrent pas dignes dans l'adversité.

Après être passé par l'infermerie, chaque prisonnier reste pendant 6 heures dans la cellule. Puis la torture reprend, mais maintenant le Docteur Qui veut des infos. On lui a ordonné de ne pas tuer les victimes, ce qui limite l'emploi qu'il peut faire de ses chers scalpels, mais il est heureux avec ses stimulateurs nerveux, ses sondes électrifiées et autres appareils du même acabit.

Le Docteur Qui pose des questions sur les précédents runs de la campagne *Harlequin*. Il veut des informations sur le ou les Johnsons, toutes les informations que les personnages ont pu dénicher sur leur employeur, les montants versés, etc. Il veut également savoir ce qui s'est exactement passé à chaque run. Même si la progression de l'interrogatoire se fait par l'intermédiaire de jets de dés (voir plus bas), les joueurs doivent connaître sur le bout des doigts les sujets sur lesquels leurs personnages sont interrogés. Ils apprennent que ce run a un rapport avec les précédents, et que ceux-là sont visiblement liés les uns aux autres.

Lors de chaque séance, réalisez les Tests de Charisme + Intimidation (Torture) du Docteur. Son seuil est la Volonté ou la Constitution du shadowrunner (la valeur la plus élevée). Notez ses succès. Quand le Docteur Qui a obtenu 10 succès contre un shadowrunner, il est satisfait et sait tout ce que le runner peut lui apprendre. Chaque fois que le Docteur Qui fait l'un de ces tests, la victime dans la chaise doit résister (avec Constitution + Volonté) à des Dommages 8E. Elle ne peut évidemment ni esquiver, ni se défendre contre ces dommages. Si le personnage est toujours conscient, le docteur fait un nouveau test. Et la torture se poursuit, jusqu'à ce que le docteur obtienne ses dix succès ou que la victime perde conscience. Chaque test prend 10 minutes.

Quand un prisonnier perd connaissance, il est renvoyé dans la cellule, et une autre victime est sélectionnée. Les prisonniers qui ont fournis leurs dix succès d'infos ne sont plus interrogés de la sorte. Une fois que tous les prisonniers ont été interrogés une fois, le docteur fait une pause de deux ou trois heures, puis le cycle infernal reprend.

Les magiciens sont fermement sanglés pendant leurs interrogatoires. On leur administre un antidote pour dissiper les effets du sédatif sous lequel on les maintient en cellule, puis ils reçoivent une nouvelle injection à la fin de la séance. Le magicien voit que l'antidote se trouve dans une seringue bleue, alors que la drogue est dans une seringue verte.

Si un magicien tente la projection astrale pour échapper à la douleur, Lancelot l'attaque dans l'espace astral. Si le magicien tente de fuir la zone, Lancelot lui ordonne de regagner son corps, sans quoi il menace de le tuer. Si le magicien ignore l'avertissement, Lancelot regagne son propre corps. Au lieu de tuer le magicien, cependant, le Docteur Qui lui fait perdre connaissance (ce qui a pour effet de renvoyer le corps astral dans son enveloppe charnelle). Le magicien reçoit alors une injection de sédatif et est renvoyé dans sa cellule. Les futures séances d'interrogatoire sont faites sans administrer d'antidote au préalable.

LE COMBAT POUR LA LIBERTÉ

DITES-LE AVEC DES MOTS

Au cours de la première série d'interrogatoires, les personnages restés en cellule font la rencontre suivante :

Vous entendez un bruit lancinant comme celui d'une sirène. Il se rapproche, mais ne gagne pas beaucoup en volume. Puis un modèle miniature de Patrol-1 de la Lone Star, tous feux allumés, sirène hurlante, se faufile à travers les barreaux et s'immobilise en percutant vos pieds avec un bruit sourd. Qu'est-ce que c'est que ce délire ?

« Ze 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, alors qu'il désigne le jouet. « Mon grand frère m'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, le débile. T'es pas censé être ici. » Le troll se tourne vers lui. « Mais z'y zont ma ouature. Marty m'a offerte et... »

« Ils ont ta putain de bagnole, et alors ! Personne n'est censé 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 et on lui subtilise son arme. Vous entendez un craquement sourd quand Bonecrack plaque le merco gesticulant contre le mur et écrase son avant-bras contre sa trachée. Le merco tente de respirer, mais le samouraï accentue la pression. « Tu parles pas à mon frère comme ça, mec » 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, la bave aux lèvres. La voix de Bonecrack est toujours calme. « Ramasse ton flingue et retourne à ton poste. Déconne encore une fois 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 il 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 petit ? »

L'ENVERS DU DÉCOR

Cette rencontre permet aux runners de faire la connaissance d'Iggy, et de mettre en lumière la relation qu'il entretient avec Bonecrack.

Si les prisonniers sont méchants avec Iggy, le troll est complètement bouleversé. Bonecrack l'emmène hors de la pièce, et la rencontre se termine là. Bonecrack ne mentionne pas l'incident, et ne change pas 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 z'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 continue 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 runneuse, cette réaction est encore plus intense. Iggy décide que c'est son / sa nouvel(le) ami(e). Si plus d'un des prisonniers est gentil avec lui, choisissez-en un au hasard que le troll trouve particulièrement intéressant. Encore une fois, si l'un des runners



est une femme, il se focalise sur elle. Son esprit est celui d'un enfant, mais son corps et ses émotions sont ceux d'un adulte.

Iggy se pose encore plus de questions pour comprendre pourquoi son nouvel ami est en prison. Bonecrack doit lui parler séchement pour qu'il accepte de partir. Cela rend Iggy triste, mais le samouraï lui rend le sourire en évoquant ce qui manifestement est une vieille blague à 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 alors, et répond par la réplique consacrée : « Et la foule paaaart en délite ! » Bonecrack sourit en donnant un coup amical dans l'épaule d'Iggy, et le troll s'éloigne en sautillant.

Mais Iggy n'oublie pas l'incident. La prochaine fois que son ami est emmené pour interrogatoire, Iggy se faufile jusqu'à la porte de l'infirmerie et observe. En voyant les tortures, il devient hystérique et essaie d'intervenir. Le runner voit 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'infirmerie, et le repousse hors de la salle. Le Docteur Qui observe la scène, 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'entend dire : « Le maître interdit que nous nous battions entre nous. »

Dès lors, la séance de torture se poursuit normalement, mais le runner a pu glaner quelques bribes d'informations.

S'ÉVADER

Okay, on vient de décrire la manière dont les runners seront traités s'ils ne font rien. Quand le Docteur Qui a tiré l'équivalent de 10 succès d'information de chaque prisonnier, 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 daignent leur rendre la liberté. Plusieurs facteurs peuvent leur permettre de s'enfuir.

Plus de jus

Ainsi que cela a été mentionné dans *Le doc est dans la place*, chaque fois que le matériel du Docteur Qui est utilisé, le besoin supplémentaire de courant fait vaciller les lumières du complexe. Le circuit électrique n'a pas été entretenu depuis un bout de temps. À chaque fois que ce phénomène se produit, faites un Test d'Intuition + Perception (4), en utilisant la réserve de dés la plus élevée parmi les personnages occupant la cellule. Notez le nombre de succès supplémentaires. Un succès permet à l'un d'entre eux d'entendre un léger bourdonnement quand les lumières se mettent à vaciller. Trois succès leur permettent de déterminer que ce bourdonnement vient de la porte.

Dès lors, le meneur de jeu peut faire comprendre à quiconque possède une compétence en rapport avec les systèmes de sécurité, l'électronique, les maglocks, 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-circuitent 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. Fracasser la caméra ou le néon requiert un Test de Force (1). La personne qui fait cela subit des dégâts 6E(e) quand le courant passe à travers son corps. Évidemment, les prisonniers peuvent faire quelque chose de plus intelligent, comme projeter de l'eau sur le matériel. L'action doit être coordonnée, combinant une force exercée sur la serrure, déjà déficiente, et une surcharge électrique provoquée sur le circuit déjà saturé.

Le garde dans le couloir est 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 file un coup de main

Si les runners ne savent pas encore comment ils vont s'en sortir et, à moins qu'ils n'aient été particulièrement méchants envers Iggy, le troll fait quelque chose qu'il a vu à la tridéo la semaine précédente. 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 se contente de 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 un personnage examine la voiture, il remarque un petit tube de céramique enfoncé dans le compartiment passager. En l'ouvrant, il y trouve une scie monofilament : un mètre de monofilament reliant deux poignées de céramétal, capable de scier 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 lourdement armée et protégée, ils risquent de ne pas tenir plus d'une douzaine de secondes. Si une séance de torture est en cours, les autres prisonniers ont de bonnes 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 sont lancés à leur poursuite – sans parler d'Ariel et de Lancelot –, c'est fichu. L'équipe doit explorer le complexe pour trouver des armes et d'autres choses utiles, jusqu'à ce qu'elle atteigne la surface ou qu'elle engage le combat avec ses geôliers.

La légende du plan de la planque indique la localisation de leurs adversaires 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 dirigent immédiatement vers les bruits de coups de feu ou 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 tout personnage qui se rend est tabassé sans ménagements, puis jeté dans une cellule.

Iggy quant à lui cavale à travers le complexe, risquant d'être blessé par les deux camps, et extrêmement excité par tout ce raffut. S'il se retrouve en ligne de mire, Bonecrack interdit à ses hommes de tirer. Lancelot est moins susceptible de respecter un tel ordre, et la présence d'Iggy peut déclencher un conflit ouvert entre le samouraï et le mage.

Si l'un ou l'autre des deux frères est abattu, le second se retrouve littéralement hors-jeu. Si Bonecrack est tué, Iggy sombre dans une rage folle. Si c'est Iggy qui meurt, Bonecrak utilise tous les moyens à sa disposition pour se venger, et prend la fuite sans la moindre arrière-pensée, quitte à revenir plus tard s'il ne voit pas d'autre solution. Si les runners peuvent sauver le frère agonisant, ils se trouvent des alliés en les personnes d'Iggy et de Bonecrack.

Ariel patrouille astralement le complexe et se matérialise pour couper la route des prisonniers. Dans l'idéal, cela se produit dans l'escalier ou l'ascenseur qui remonte au bungalow. Ariel abandonne son camouflage astral : les vents se lèvent à son commandement.



Un magicien voit qu'elle est une sorte d'élémentaire de l'air, et s'il est assez perspicace, qu'elle est peut-être un esprit libre.

Les scènes et les combinaisons possibles de combat sont trop nombreuses pour être toutes mentionnées. Avec autant d'éléments pour construire des passages dramatiques, il revient au meneur de jeu de saisir toutes les occasions qui se présentent et de les exploiter.

SUR LA PISTE D'UN ESPRIT

Si certains des shadowrunners ont échappé à Ariel, ils comprennent rapidement 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 disparus 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 doivent commencer à s'inquiéter. À partir de ce moment, vous pouvez leur faire savoir que la Lone Star a retrouvé un véhicule abandonné. Il s'agit d'un van lourdement blindé, portant des traces de combat, qui est recherché dans le cadre du grand bombardement qui a eu lieu à Grantleigh Park.

Le van a été retrouvé dans un champ dans le nord du plexe. Passer par un fixer, un contact policier ou un Johnson permet en outre d'apprendre que les traces d'un puissant gaz incapacitant ont été retrouvées à l'intérieur du van (ainsi que tous les dégâts qu'ont pu causer les runners en tentant de s'échapper).

Il n'y a pas plus d'informations disponibles sur le van, mais l'affaire est prise très au sérieux par les agences de sécurité des UCAS. Les fédéraux se sont jetés dessus car le van, volé à la planque, est un modèle utilisé par la CIA.

Si les prisonniers ont été capturés par NatVat, leurs amis apprennent grâce à M. Johnson que NatVat, après des négociations initiales pour libérer les runners, a finalement rompu les discussions. Une source au service de la sécurité a tuyauté M. Johnson, l'informant que les prisonniers ont été livrés à une juridiction fédérale.

Les deux pistes suggèrent (à tort) que les runners sont aux mains des services de renseignement des UCAS. Évidemment, les Fédéraux sont dans l'histoire tout à fait innocents.

Laissez les PJ faire des recherches, voire jouez une passe matricielle si un decker fouine assez profond. 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 attirent l'attention des espions du gouvernement.

Un agent contacte les runners, leur expliquant qu'il se peut que de petites fouines sans accréditation soient en train d'utiliser à des fins discutables les ressources du gouvernement, et leur révèle où se trouve la planque. « Bien sûr, tout ceci n'est qu'une hypothèse. L'installation a été utilisée pour divers projets de recherche avant que le financement soit interrompu. Des éléments montrent cependant 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 à titre privé. Naturellement, si une quelconque complication devait survenir, le gouvernement niera avoir eu connaissance de vos agissements. »

Avec ce précieux indice offert par le gouvernement, les runners ne peuvent plus compter que sur eux-mêmes. Avant de 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 digne de confiance, ils peuvent tenter de retrouver leurs amis par l'intermédiaire de la sorcellerie rituelle.

RAMASSER 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 tous pour objectif une unique et puissante cible.

S'ils trouvent les holos dans les appartements d'Ariel (chambre 1 du bungalow), ils détiennent une preuve hallucinante qui montre que cette histoire dure depuis loooongtemps (à moins qu'Ehran aime juste se costumer). S'ils mettent à jour les preuves contenues dans le téléphone de poignet, ils peuvent également apprendre que le 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 leur révèle des infos utiles, mais sa loyauté envers Ehran nécessite un interrogatoire poussé pour lui soutirer quoi que ce soit.

ALLIÉS ET ENNEMIS

Si leurs adversaires s'enfuient, les shadowrunners peuvent chercher à retrouver la trace de plusieurs personnes pour approfondir la discussion. On peut imaginer en particulier qu'ils souhaiteront passer quelques heures de sérieuse conversation avec le Docteur Qui. Cela peut constituer en soi une aventure, car le doc assure sa protection en louant les services d'un puissant gang yakuza. L'atteindre ne sera pas facile.

Lancelot disparaît en rentrant dans le Tir s'il survit au run. Il est toujours possible de le poursuivre, mais dans les délais imposés, le retrouver dans le Tir est quasiment impossible.

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 tente de tuer quiconque a fait du mal à Bonecrack.

Si Iggy est mort, il vaut mieux que Bonecrack le soit aussi, sans quoi il traque sans relâche l'assassin de son frère pour l'éliminer. 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 de ceux qui tirent leurs ficelles.

Évidemment, avoir à ses côtés un samouraï comme Bonecrack, rendu fou par la soif de vengeance, revient à porter à la ceinture une charge 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 deviendront à l'avenir de fidèles alliés.

ATTRIBUER LE KARMA

Le karma d'équipe alloué pour ce run est compris entre 3 et 5 points.

Survivre	1
S'évader de la cellule	1
Vaincre les adversaires en combat	1
Opposition	2

Outre les critères d'attribution classiques (*SR4A* p. 269), du karma individuel peut être alloué pour un jeu de rôle particulièrement bon lors des séances 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

Elfe au port sévère, typique de Tir Tairngire, Windtree est convaincu de la supériorité des elfes sur n'importe quoi d'autre vivant sur 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 chirurgicale qui les rendrait moitié aussi beaux que Lancelot.

L'attitude de Lancelot est puante jusqu'à l'éccœurement. 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 explique son attitude lorsque les runners sont torturés (voir *Le doc est dans la place*).

Attributs et compétences : utilisez le Mage de combat, SR4A, p. 107. En plus de l'équipement listé pour ces archétypes, Lancelot dispose d'une arme focus (épée) d'Indice 3.

MARTIN HALLORAN, (« BONECRACK »)

Bonecrack est un mercenaire au sang-froid, même pour un samouraï. Sa réput' 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, on ne peut pas dire qu'il aime ou qu'il n'aime pas ça. C'est souvent la solution la plus simple à un problème : un bon ennemi est un ennemi mort, 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, la même conscience tactique qu'il accorde à un combattant armé et en pleine santé.

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 « petit ».

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 vaut mieux pour eux qu'ils finissent Bonecrack aussi. Dans le cas contraire, ils se sont fait un ennemi mortel 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 combattra 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 ses membres s'attendent : il protège leurs intérêts dans le contrat et s'occupe des dépenses médicales et légales.

Attributs et compétences : Utilisez le Samouraï des rues, SR4A, p. 110. Toutes ses



compétences de combat ont un Indice 5. Il possède aussi la compétence Étiquette (La rue) à l'Indice 3(+2).

Équipement supplémentaire : 1 chargeur de munitions gel et 2 de munitions explosives pour l'Ares Predator et le HK 227 (utilisez l'Ingram Smartgun X), une bande de 100 balles gel et une de munitions explosives, un gyrostabilisateur, une veste pare-balles, une épée monofilament et un électro-gant.

ARIEL NASIR (« ARIEL »)

Ariel est un élémentaire libre de l'air, tel que décrit dans *La Magie des Ombres*, pp. 102 à 107. Toutes les informations nécessaires pour jouer le personnage sont toutefois fournies ici.

« Ariel » n'est pas le vrai nom de l'esprit, seulement un surnom. Son « nom véritable », 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 ce run, elle prend le nom d'« Ariel Nasir » et prétend être une magicienne freelance.

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 véritable nature physiquement, elle est environnée de nuages, sa chevelure fouettée par des vents spectraux. Ses yeux se changent en puits de lumière nacrée.

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. À moins d'être étudiée par un initié (*SR4A*, p. 197), son aura est complètement camouflée. 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, son humeur peut devenir... euh... orageuse. Elle ne fait pas de cadeau, et si on lui fait face, elle sait 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 contrôlé.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
4	9	10	3	6	6	6
Vol	Mag	Ess	Init	PI	Puissance	Chance
6	6	6	16 (12)	2 (3)	6	3

Race : esprit libre de l'Air

Compétences actives : Analyse astrale 6, Arme exotique à distance 6, Combat au corps à corps 6, Combat astral 6, Contresort 4, Esquive 6, Lancement de sorts 6, Perception 6, Vol 6, Véhicules terrestres 5

Sorts : Boule de force, Boule étourdissante, Monde chaotique, Clairvoyance, Sonde mentale, Soins

Équipement : 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 : Accident, Attaque élémentaire, Camouflage, Forme astrale, Forme changeante, Forme réaliste, Confusion, Dissimulation, Engloutissement (Air), Matérialisation, Mouvement, Pacte spirituel, Recherche, Souffle nocif

Remarques : Ariel est capable de se déplacer dans l'air à la même vitesse que sur terre. La Puissance maximum de ses sorts est 6 (sa Puissance). Sous sa forme physique Ariel est immunisée aux armes normales (*SR4A*, p. 296).

Comme aucun personnage ne connaît son vrai nom, « tuer » l'esprit en combat ne fait que le dissiper, l'exilant du plan physique pendant environ un mois.





IGNATIUS HALLORAN (« IGGY »)

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 plus tard, le charlatan était retrouvé 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'un Homo sapiens ingentis.

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. Ça l'embête un peu, mais sa nature profonde est joyeuse, et il se remet toujours vite de ses déceptions.

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 envers toutes les femmes qu'il rencontre en ce moment, quel que soit leur métatype. Il est également très réactif à toute gentillesse de leur part.

Iggy préfère se donner le nom d'« Iggy » plutôt que d'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, seule 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 essaie 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 combat pas, à moins que quelqu'un ne tente de faire encore plus de mal à son frère ou à lui.

Iggy aime bien les gens qui sont gentils avec lui, et n'aime pas ceux 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 et compétences : utilisez le Porte-flingues, SR4A, p. 108. Ses compétences sont : Armes tranchantes (Haches) 5(+2), Infiltration 4, Combat à Mains Nues 5

Équipement : veste pare-balles (8 / 6), Chrysler-Nissan Patrol-1 miniature de chez Bandai-US, avec les lumières et la sirène qui marchent pour de vrai !!!!, Matraque (6E), M. Storeez (poupée clown qui parle : système expert avec plus de 100 heures d'histoires, de devinettes et de blagues !!!), hache de combat Wallacher (9P)

LE DOCTEUR QUI

Le Docteur Qui est un doc des rues, avec une réput' 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, le 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 l'air parfaitement inoffensif. Avec son teint clair, sa peau rose, son visage de chérubin encadré d'un halo de chevelure blanche folle et ses yeux bleus brillants, merde, on le verrait tout à fait en train de faire sauter ses petits-enfants sur ses genoux.

Le 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 voix 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.

Le Docteur Qui est un parfait trouillard, et il pleurniche et supplie s'il est menacé physiquement. Mais s'il a la moitié d'une chance de frapper par derrière, il tue en un instant, utilisant son bio-injecteur.

Attributs et compétences : utilisez le Doc des Rues, SR4A, p. 290. Remplacez la compétence Cybertechnologie par Arme de mêlée exotique (Bio-injecteur) 5. Remplacez Négociation par Intimidation (Torture) 4(+2).

Équipement : vêtements pare-balles (4 / 0), 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. Si l'attaque touche, un drogue est injectée. L'aiguille d'injection est très solide, flexible et fine. Le réservoir contient 4 doses. Coût : 15000 ¥.

Doses de drogues : Narcoject (Voir SR4A, p. 255) : le Docteur Qui en a une dose. Seven-7 : idem. Agonadine-delta : Vecteur : contact, Vitesse : 1 Tour de combat, Pénétration : -3, Puissance : 8, Effets : Dommages physiques, Désorientation. Dès que le produit est injecté, la drogue provoque des douleurs nerveuses qui la désoriente. À la fin du tour où le poison a été injecté, la cible doit résister au poison. Si les

dégâts infligés sont mortels, 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 ne tue pas, la douleur diminue jusqu'à devenir une irritation sourde. C'est le poison préféré du Docteur Qui, et son injecteur en contient deux doses.

LES MERCENAIRES

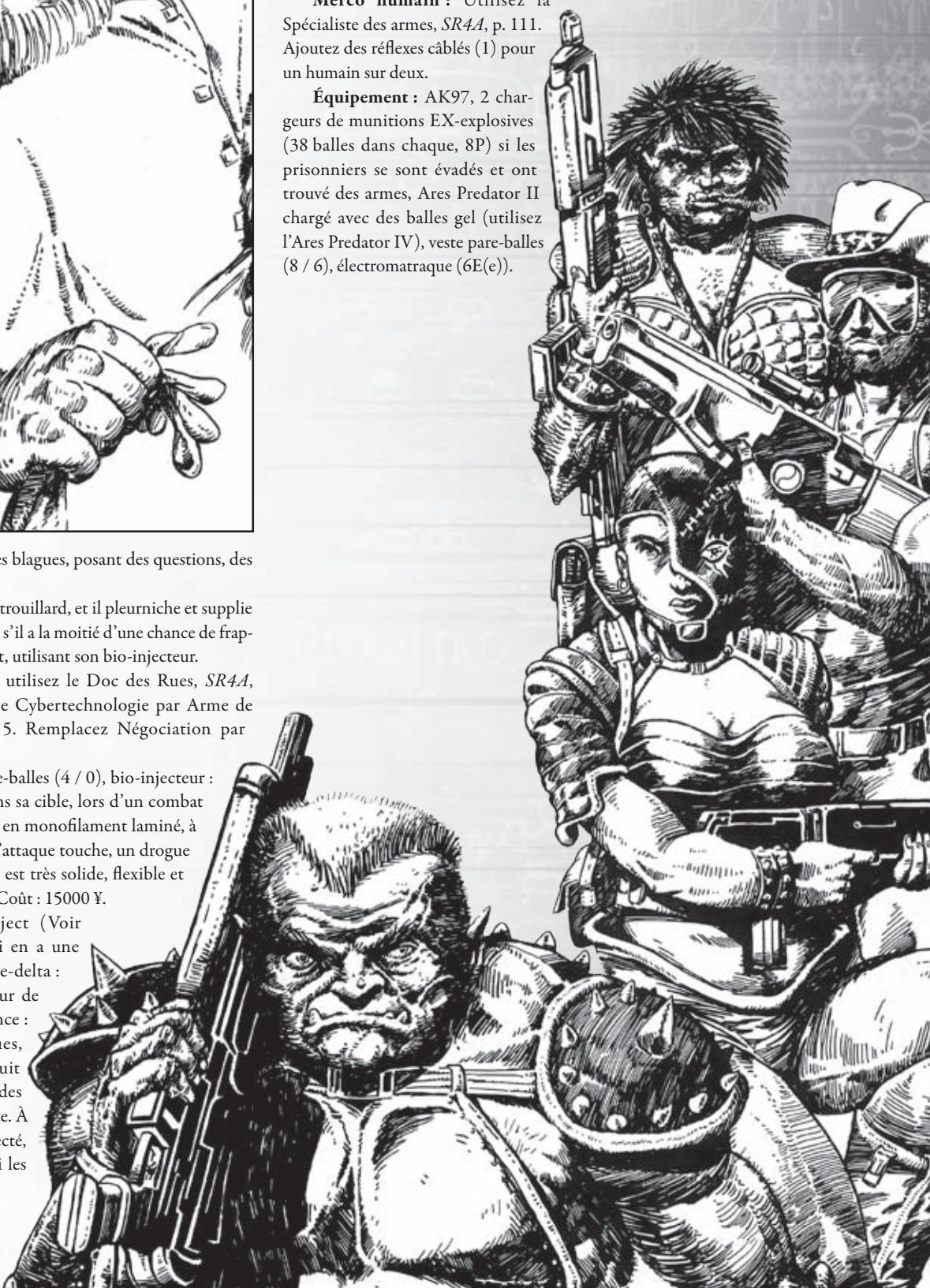
Bonecrack emploie un nombre de mercenaires égal à celui des runners dans cette aventure (minimum quatre). La moitié est composée d'humains, l'autre des orks. Ce sont des durs, hommes comme femmes, vétérans du combat, qui ont connu le sang. Ils ne se battront pas en vain s'ils n'ont pas une chance de gagner.

Attributs et compétences :

Merco ork : Utilisez le Ganger, SR4A, p. 104. Ajoutez des réflexes câblés (1) pour un ork sur deux.

Merco humain : Utilisez la Spécialiste des armes, SR4A, p. 111. Ajoutez des réflexes câblés (1) pour un humain sur deux.

Équipement : AK97, 2 chargeurs de munitions EX-explosives (38 balles dans chaque, 8P) si les prisonniers se sont évadés et ont trouvé des armes, Ares Predator II chargé avec des balles gel (utilisez l'Ares Predator IV), veste pare-balles (8 / 6), électromatraque (6E(e)).





Journal : Encore un matin

Je les ai envoyés contre lui une nouvelle fois, cette fois en un lieu d'où je ne pense pas les voir revenir. L'Amazonie. Une destination surprenante pour des gens comme eux. Est-ce leur travail ? Leur désir ? Ou bien est-ce que l'un d'entre nous se projette à travers eux ?

Est-ce mon cher frère d'autrefois ? Son influence dans la région est certaine, mais ces inquiétudes ne sont pas siennes. Sauf s'il a changé...

A-t-il changé ? Les mots qu'il écrit révèlent la même arrogance, tout comme ses actes envers les jeunes esprits qu'il parraine. Sa voix dans cette nation obsène est clairement entendue, mais le temps l'a tempérée.

Et il a appris à aimer les fleurs depuis la dernière fois que nous nous sommes rencontrés.

ESPRIT

INTRODUCTION

Cette fois-ci, Harlequin a engagé les runners par l'intermédiaire d'Anson Helm, avec pour mission de voyager jusqu'aux sources de l'Amazone. Il sait que la réputation de Helm convaincra les runners d'accepter le travail. Et ils auront besoin d'être sacrément convaincus et grassement payés pour accepter celui-là.

Il veut aussi voir à quel point les sévices d'Ariel les ont affectés. Il est tenté de révéler le lien avec Ehran dans toute sa splendeur, mais il a peur qu'ils ne tentent d'avoir recours à leur propre forme primitive de *chal'han* en cherchant à se venger de ce qu'ils ont subi. Si les runners survivent et accomplissent l'objectif que Harlequin leur a fixé, il sera encore plus tenté de les mettre dans la confidence.

Fonte do Sul est l'endroit où Ehran s'isole du reste du monde. Loin de ses soucis habituels, il passe des heures à entretenir ses fleurs, qui sont sa fierté et sa joie. En frappant Ehran dans son sanctuaire amazonien, Harlequin souhaite lui montrer qu'il n'est en sécurité nulle part, pas même dans son intimité la plus profonde.

ARMÉS ET PRÊTS À PARTIR

DITES-LE AVEC DES MOTS

Lisez ce qui suit au joueur qui sert généralement de négociateur ou de leader à l'équipe :

Tout a été étrangement 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 qui clignote sur votre ordinateur, indiquant qu'un message vous attend sur un des forums locaux. Quelques touches rapides et un ou deux mots de passe plus tard, vous le téléchargez.

Le texte dit : « J'ai hâte de vous rencontrer, vos partenaires et vous. J'ai besoin d'une équipe capable d'accomplir quelque chose... d'inhabituel, et je peux vous assurer que la paie est correcte. Si vous êtes intéressés, présentez-vous avec vos partenaires à la porte d'embarquement 12 de l'aéroport international Seattle Tacoma demain matin à dix heures, et demandez Anson Helm. »

Anson Helm est, d'après vos souvenirs, l'un des fixers qui a le plus de relations à 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 « inhabituel », vous allez vraisemblablement en mériter chaque centime.

Quand les personnages joueurs arrivent à l'aéroport, lisez-leur ce qui suit :

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 XXI^e siècle. L'aéroport pullule 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 détecteurs de métal sous le regard de trois flics à louer, vous vous sentez comme nus sans votre quincaillerie habituelle, mais il n'y a rien à faire. Personne n'amène ses flingues à l'aéroport sans une sacrée bonne raison. Vous ne pouvez qu'espérer que tous les papiers soient en règle.

La sécurité est plus rigoureuse encore à l'embarquement. Lorsque vous atteignez la Porte 12 et demandez Helm, un costard gris avec une visière réfléchissante vous inspecte et vous indique ensuite un escalier qui donne sur la piste. Un vent vif souffle sur le tarmac, portant le son des turbines. Le costard vous conduit jusqu'à une petite voiture électrique et vous fait parcourir une trentaine de mètres jusqu'à un Lear Platinium Custom. Deux minutes plus tard, vous êtes assis dans un fauteuil rouge très confortable, un verre frais à la main, et vous vous demandez où se trouve votre hôte.

L'interphone sonne et une voix cultivée annonce : « Si vous voulez bien attacher vos ceintures, nous allons décoller sous peu. Je viendrai vous retrouver une fois en l'air. »

Le bruit des moteurs devient subitement inaudible lorsque les portes se ferment. Le bébé est bien isolé. Un air frais et purifié envahit la cabine. Le jet s'approche de la piste d'envol. Lorsque les turbines montent en régime, vous pouvez à peine les entendre mais vous ressentez les vibrations et la tension du freinage. Puis l'accélération vous plaque doucement dans vos sièges rembourrés et l'avion s'envole. Il gagne lentement en altitude puis fait un virage brusque avant de se stabiliser de nouveau.

Un homme impeccablement habillé, la quarantaine finissante, entre dans la cabine. « Bonjour, je suis Anson Helm ». Il sourit et vous serre la main. Sa poigne a une force inhabituelle pour un fixer.

« J'espère que ça ne vous dérange pas de me rencontrer ici. Je viens juste d'acheter cet engin et je voulais l'essayer. En plus, cette tranquillité me semblait idéale pour parler affaires. Dès que nous aurons fini, je vous ramène à l'aéroport. »

En se servant un verre, Helm poursuit. « Je vous ai indiqué que l'offre d'emploi que je vais vous proposer est « inhabituelle ». Peu de gens seraient capables de la réussir, mais j'ai entendu beaucoup de bien à votre sujet. J'ai besoin d'une équipe pour se rendre sur une plantation près de la source de l'Amazone – oui, le fleuve – pour y récupérer et me ramener une orchidée rare qui y est cultivée. La mission nécessite de la discréetion. Vous devrez vous introduire puis vous échapper sans vous faire remarquer par les occupants de la plantation. Vous recevrez un bonus si vous ne faites pas de victimes.

« La plantation appartient aux Aguilar, une grande famille d'origine portugaise. Au fil du temps, ses membres se sont bâti une réputation d'excellents horticulteurs.

« Notre employeur souhaiterait que vous déposiez sur place une petite puce de données, à l'endroit où vous aurez coupé la fleur. Cela peut sembler étrange, mais j'ai reçu des instructions très précises à ce sujet.

« Quant à la partie « inhabituelle », la voici. Évidemment, vous ne pouvez pas approcher de la plantation par voie aérienne, pour des raisons de discréetion. Vous devrez traverser la forêt équatoriale, et j'ai entendu dire que des indigènes assez effrayants vivent dans les environs, et même des réducteurs de tête.

« Une fois que vous aurez récupéré l'orchidée, vous prendrez la fuite en vous emparant de l'un des nombreux appareils aériens de la plantation. Rendez-vous à Lima, au Pérou, où des billets d'avion pour un vol commercial vous attendront pour vous ramener à Seattle. Une fois de retour, vous livrerez l'orchidée et recevrez le solde de votre paie.

« Vous voyez pourquoi j'ai besoin de personnes fiables, et pas de quelqu'un qui se contente d'avoir du style et du chrome. On m'a fortement recommandé votre équipe, et si vous connaissez ma réputation, vous savez que je paie bien et que je fais en sorte que mes agents aient toutes les chances de leur côté. J'ai un plan de la plantation et des

linguasofts de tupi, la principale langue employée dans la région. J'ai même quelques puces de pilotage si vous les voulez.

« Qu'en dites-vous ? Voulez-vous parler affaires ? »

L'ENVERS DU DÉCOR

Anson Helm est exactement ce qu'il prétend être : un fixer honnête. D'autres fixers le sont plus ou moins selon l'humeur de la rue, faisant des promesses quand tout va bien, et disparaissant quand les choses se mettent à chauffer. Mais quand Helm passe un deal, il assure, et c'est une réputation qui l'a rendu riche au-delà des rêves de la plupart des fixers (combien peuvent s'offrir un Lear Platinum ?).

En revanche, Helm fait rarement des concessions. Il se montre parfaitement clair envers les runners et fait en sorte de mettre tous les atouts de leur côté. Mais une fois la mission lancée, ils sont livrés à eux-mêmes, et il n'a jamais entendu parler d'eux.

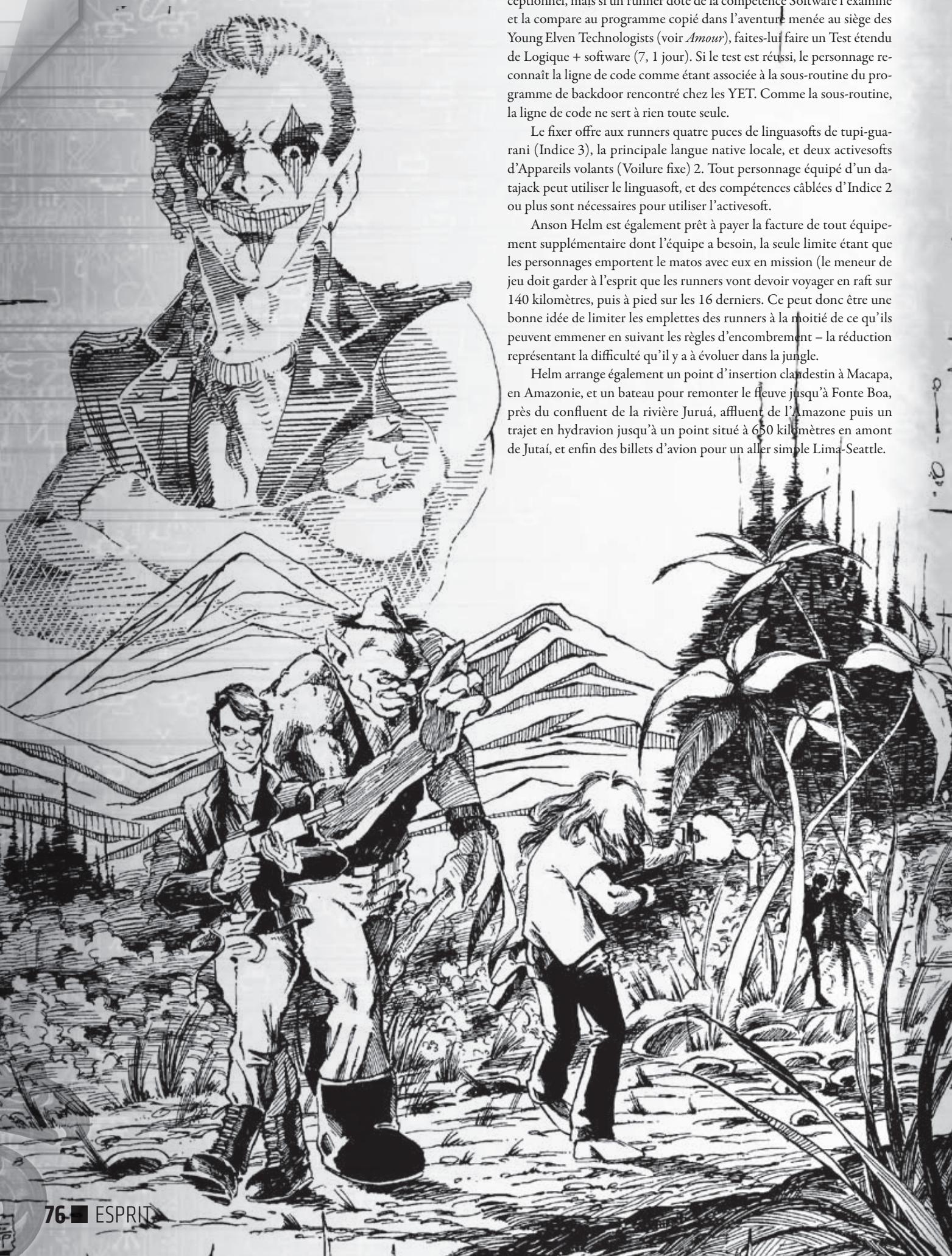
Vous pouvez utiliser le Fixer, SR4A, p. 290 pour interpréter Helm, mais traitez le personnage comme un M. Johnson mobile. Au niveau auquel opère Helm, il ne met pas les personnages en relation avec leur employeur, il est leur employeur. Helm signe des contrats avec diverses organisations pour s'occuper de leurs opérations spéciales, puis paie les agents de sa poche. Il dispose d'une petite équipe pour les tâches urgentes. Pour les missions plus difficiles et plus longues, il préfère embaucher les shadowrunners, parce qu'ils sont remplaçables.

Vu à quel point il est difficile d'infiltrer Fonte do Sul, la plantation d'Ehran le Scribe, Harlequin a engagé Helm pour faire faire le boulot, et lui a versé un paquet de nuyens d'avance. Helm est prêt à en faire bénéficier les runners, mais seulement s'ils le méritent. Son offre initiale est de 150 000 ¥ s'ils acceptent la mission. 10 % maintenant, et le reste à la livraison de l'orchidée. Utilisez les règles standard de négociation pour ajuster ces chiffres. Le groupe peut obtenir un bonus de 10 % s'il accomplit sa mission sans faire de victime à la plantation (bon courage pour ça). L'équipe peut choisir que le paiement lui soit versé en crédittubes certifiés, ou crédité sur les comptes de ses membres.

Helm ne mentionne à aucun moment son employeur. Si les runners insistent en lui posant des questions ou tentent d'en apprendre plus d'une manière douteuse, consultez *Mener Harlequin*, p. 114.

La puce de données n'est ni scellée ni cryptée. Si les runners l'examinent, ils ne voient qu'une puce optique classique, avec 10 mégapulses





de mémoire, et une seule ligne de code. La ligne elle-même n'a rien d'exceptionnel, mais si un runner doté de la compétence Software l'examine et la compare au programme copié dans l'aventure menée au siège des Young Elven Technologists (voir *Amour*), faites-lui faire un Test étendu de Logique + software (7, 1 jour). Si le test est réussi, le personnage reconnaît la ligne de code comme étant associée à la sous-routine du programme de backdoor rencontré chez les YET. Comme la sous-routine, la ligne de code ne sert à rien toute seule.

Le fixer offre aux runners quatre puces de linguasofts de tupi-guarani (Indice 3), la principale langue native locale, et deux activesofts d'Appareils volants (Voilure fixe) 2. Tout personnage équipé d'un datajack peut utiliser le linguasoft, et des compétences câblées d'Indice 2 ou plus sont nécessaires pour utiliser l'activesoft.

Anson Helm est également prêt à payer la facture de tout équipement supplémentaire dont l'équipe a besoin, la seule limite étant que les personnages emportent le matos avec eux en mission (le meneur de jeu doit garder à l'esprit que les runners vont devoir voyager en raft sur 140 kilomètres, puis à pied sur les 16 derniers. Ce peut donc être une bonne idée de limiter les emplettes des runners à la moitié de ce qu'ils peuvent emmener en suivant les règles d'encombrement – la réduction représentant la difficulté qu'il y a à évoluer dans la jungle).

Helm arrange également un point d'insertion clandestin à Macapa, en Amazonie, et un bateau pour remonter le fleuve jusqu'à Fonte Boa, près du confluent de la rivière Juruá, affluent de l'Amazone puis un trajet en hydravion jusqu'à un point situé à 650 kilomètres en amont de Jutaí, et enfin des billets d'avion pour un aller simple Lima-Seattle.

Le fixer dispose également d'un plan de la plantation, et indique précisément où se trouve la serre dans laquelle est cultivée l'orchidée.

Une fois l'accord passé avec les runners, il retourne dans le cockpit et retourne au Sea-Tac où il atterrit. Une fois posée, l'équipe repasse par l'aéroport. Leur vol vers l'Amazonie est prévu en début de matinée deux jours plus tard.

Quand les runners tentent d'accéder aux portes d'embarquement de Sea-Tac, vous pouvez consulter le *Guide du runner*, pour un aperçu général de la sécurité et du matériel de contrôle dans les aéroports.

LA ROUTE DE FONTE DO SUL

DITES-LE AVEC DES MOTS

Quand les personnages se présentent à l'aéroport Sea-Tac pour prendre leur vol vers l'Amazonie, lisez ce qui suit :

Comme convenu, vous approchez de l'une des portes d'embarquement privées du terminal. On vous escorte pour vous faire contourner la sécurité et vous emmener au jet de Helm. L'attente sur le tarmac est courte, et peu après, l'avion est dans les airs. On vous a expliqué que le plan de vol allait vous faire survoler plusieurs Nations des américains d'origine, mais le pilote vous assure qu'il a rempli tous les papiers nécessaires. Vous espérez que c'est le cas : certaines des NAO abattent de temps en temps les appareils non identifiés, en partant du principe qu'il s'agit de contrebandiers. Clairement pas une manière terrible de finir ses jours.

Le jet fait une brève escale à Kansas City, où vous vous attendez à subir un contrôle de sécurité quelconque, mais personne n'approche. Le Lear se pose juste le temps de faire le plein, puis il rugit de nouveau en s'élançant vers le ciel. Helms n'est pas entré dans le détail sur la façon dont il compte vous faire entrer en Amazonie, affirmant qu'expliquer les détails reviendrait à discuter de moyens qu'il ne souhaite pas révéler pour l'instant. Il a confirmé que votre arrivée dans le pays doit être entièrement clandestine. Depuis que les forces Éveillées ont renversé le gouvernement brésilien 17 ans plus tôt, on ne peut pas dire que le pays a accueilli les touristes à bras ouverts. Vous avez tous lu les rapports mentionnant la puissante magie utilisée par le gouvernement amazonien pour accélérer la croissance des forêts primaires dévastées, un pouvoir de l'échelle de celle de la Grande danse fantôme en Amérique du Nord. Les anciennes villes brésiliennes sont paraît-il des enclaves urbanisées en décomposition, supervisées par des maîtres qui ne font que peu de cas de leurs habitants. L'émigration de la population est encouragée, mais a rarement lieu car trop coûteuse.

Vous vous attendez à ce que je jet se pose à Atlanta, mais il poursuit son vol au-dessus de l'Atlantique. Quand l'avion se pose enfin, c'est sur une piste herbeuse située sur un îlot qui semble à peine plus grand que l'avion, sans parler de la piste. Un homme de haute taille, à la peau sombre, vêtu d'habits élégants blanc et crème vous accueille quand vous débarquez et récupérez votre équipement dans la soute. Avec un accent de Boston véritablement étranger à cet endroit, il se présente sous le nom de Mercer, associé de Helm. Il vous accompagne jusqu'à un pickup, y charge votre matériel, vous fait monter, puis prend le volant. Il vous conduit jusqu'à un petit lagon où est posé un hydravion. Vous transférez votre équipement à bord, et l'appareil prend son envol avec Mercer aux commandes. Il se montre sympathique durant le vol, parlant librement de la politique et des paysages locaux, mais il ne divulgue aucune information sur le plan de Helm. Si les runners insistent, il se contente de dire que « c'est l'une des plus jolies choses qu'il a jamais vues ».

L'avion quant à lui s'éloigne de l'île, cap au sud-est, alors que la nuit tombe.

Quelques heures plus tard, Mercer amorce sa descente, comptant visiblement sur l'inertie de l'appareil et les instruments de navigation assistée par satellite. L'amerrissage est si délicat que vous ne remarquez la forme sombre du cargo qu'une fois que l'avion se trouve pile à côté de lui.

L'équipage vous envoie des cordages, puis vous hisse avec votre équipement sur le pont. Une fois l'hydravion amarré, Mercer vous rejoint. L'hospitalité n'est pas de mise à bord du navire, un supertanker d'origine portugaise, d'après la langue des membres d'équipage. Les marins ont l'air de craindre quelque chose, et vous ignorent ou vous repoussent quand vous essayez d'engager la conversation. Mercer échange quelques mots avec l'un d'entre eux, puis vous fait signe de le suivre dans les entrailles du bateau.

Les corridors des ponts inférieurs sont sombres et étroits, mais vous entrez soudain dans un espace éclairé par une demi-douzaine de lampes à arc très brillantes. Posée dans la soute, à l'emplacement où devrait se trouver une très grande citerne à pétrole, se trouve une forme noire et aérodynamique. Il ne vous faut que quelques secondes pour reconnaître un VTOL de transport russe IL-290. Son pilote, un rigger aux yeux argentés et à l'air froid, vous attend près du nez de l'appareil. Il fait un signe de tête à Mercer, qui vous fait monter dans la cabine principale, qui comporte juste assez de sièges pour votre équipe et votre matériel. Alors que vous vous sanglez, Mercer prend la parole.

« Vous allez être déposés à l'ouest de Macapa, en Amazonie. À partir de là, vous devrez marcher un peu pour atteindre le fleuve. Voici un dispositif de localisation qui vous mènera à votre point de contact. Un homme vous y attendra avec un bateau pour vous faire remonter le courant. Vous le reconnaîtrez grâce au bandana rose qu'il portera au bras gauche.

« Quand le VTOL sera posé, vous n'aurez qu'une poignée de secondes pour sortir et vous mettre à l'abri. Les Amazoniens ne plaisantent pas avec la sécurité de leurs frontières, et ils ne se servent pas que de radars.

« Bonne chance. »

Mercer confie l'appareil à l'un des runners, puis repart après un bref signe de la tête. La porte se referme hermétiquement derrière lui.

Un instant plus tard, le bourdonnement sourd des moteurs à réaction se transforme en un puissant rugissement. Les lumières de la cabine s'éteignent, et le VTOL se jette vers le ciel.

Quand les runners atteignent le fleuve Amazone, lisez ce qui suit :

La jungle humide s'ouvre devant vous, et vous entendez des voix, et le bruit du métal qui frappe du métal. En jetant un oeil à travers la frondaison, vous apercevez ce qui doit être le bateau le plus hideux et le plus minable que vous ayez jamais vu. Il ressemble à un vieux remorqueur équipé d'un moteur électrique. Un grand latino avec un fin cigare au bec est adossé à la cabine, observant quelques ouvriers qui transbordent des caisses du ponton au pont du navire. De temps à autre, il se redresse d'un coup et aboie un ordre en portugais, puis s'appuie de nouveau contre la cabine. L'homme porte un bandana rose couvert de tâches noué autour du bras gauche.

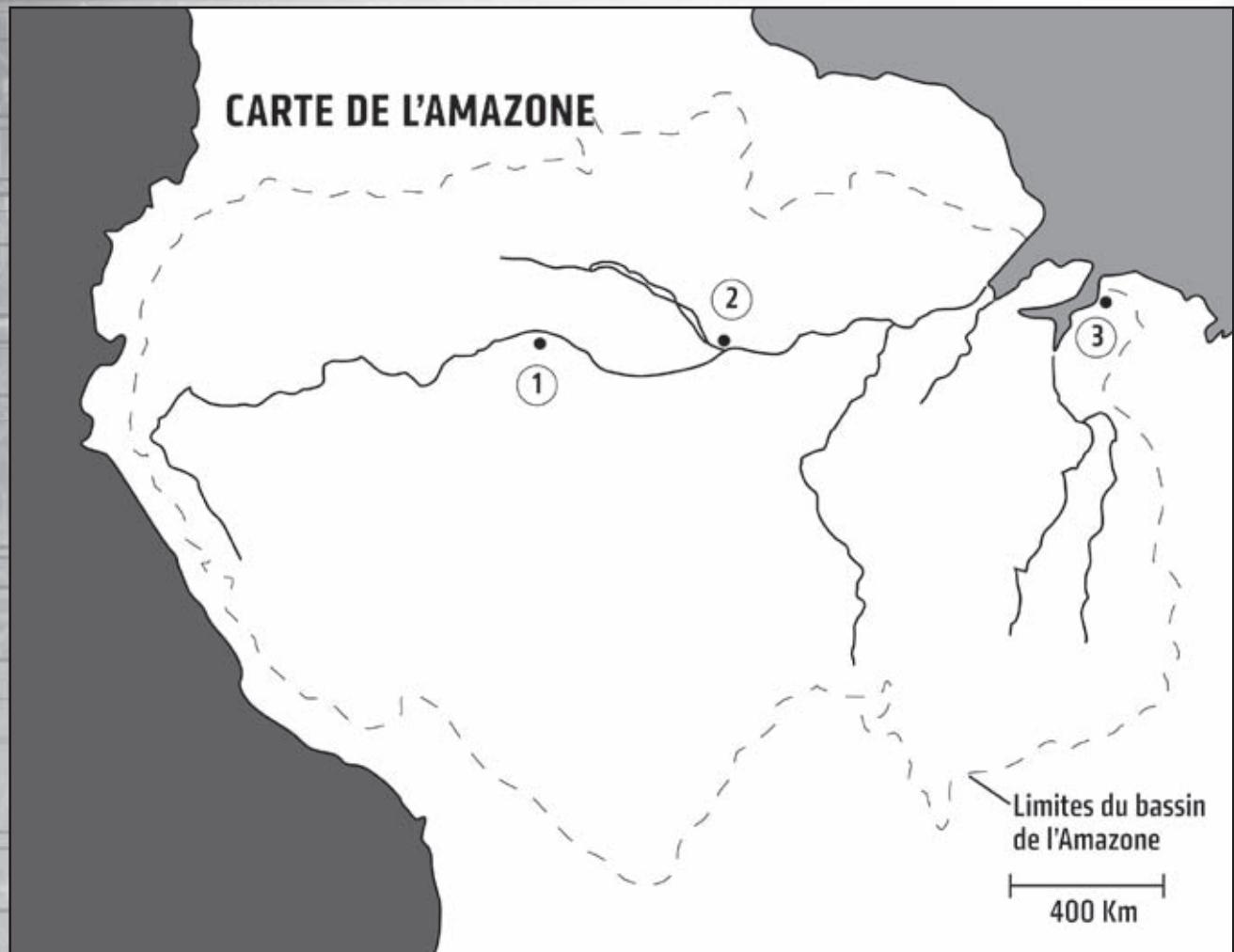
En vous apercevant, il vous fait signe de la tête et vous voyez deux petits bateaux pneumatiques jetés par-dessus bord, encore en train de se gonfler. Quelques instants plus tard, vous y prenez place et vous dirigez vers le grand bateau.

Une fois à bord, deux hommes d'équipage vous escortent jusqu'à l'homme au bandana. Il se redresse et vous adresse un sourire avenant, vous accueillant avec un grand geste. « Mes amis, » dit-il dans un très bon anglais, « je suis le capitaine Colón, et vous êtes sur mon bateau, l'*Esperança*. Bienvenue à bord. Suivez-moi, nous avons un sacré bout de chemin devant nous. »

Quand les runners atteignent Fonte Boa, lisez ce qui suit :

Il ne reste plus que quelques heures de jour quand l'*Esperança* atteint Fonte Boa. Un homme âgé à la fine moustache blanche vous attend sur le quai. Il essuie la sueur sur son front avec un bandana rose à votre approche.

« Vous êtes les gars de Helm ? » demanda-t-il avec un accent britannique haché. Quand vous le lui confirmez, il se présente sous le nom de Graem Greene, propriétaire et pilote du *March Rose*, l'hydravion



réservé par Helm. Greene appelle un groupe de dockers et leur ordonne de transférer votre équipement à bord de son avion. « Ils vont s'occuper de tout ça, pas d'inquiétude » vous assure-t-il. « Que diriez-vous d'aller manger un morceau en ville ? »

L'ENVERS DU DÉCOR

SE RENDRE SUR PLACE

Les runners se font balader lors de leur voyage en Amazonie, alors laissez-les en profiter. Il est important que le meneur de jeu se serve du trajet pour impressionner les runners avec les moyens et l'influence de Helm, car cela fait partie des instructions que Harlequin a données au fixer.

Le mot-clé derrière ce trajet est « professionnalisme ». Quelqu'un s'est donné beaucoup de mal et a dépensé beaucoup d'argent pour organiser cette mission. Les personnages joueurs vont certainement y penser.

DÉPOSE-MINUTE

Une heure environ après le décollage du VTOL, il vire brutalement et une voix froide et sans émotion demande aux runners de se tenir prêts à débarquer. Ils ont atteint l'Amazonie. Le meneur de jeu peut jouer l'insertion comme il le souhaite. Elle peut se faire sans la moindre anicroche, ou de justesse. Si tout se passe bien, l'appareil se pose brièvement dans une clairière, les runners sautent à terre avec leur équipement, et le VTOL repart aussitôt vers le ciel.

Si tout se passe mal, vous pouvez organiser une poursuite ou des recherches menées par des hélicoptères, de petits avions, ou des créatures volantes (« cette silhouette, là, c'est quand même pas un dracomorphe ? »)

L'ambiance qui entoure l'atterrissement doit se retrouver dans le petit trajet jusqu'à la rivière. L'appareil de localisation fonctionne à la perfection, mais cela ne veut pas forcément dire que l'approche est sans

histoire. Le meneur de jeu peut jouer sur les pires peurs des joueurs dans la jungle, mais garder les vraies choses terrifiantes pour plus tard.

À BORD DE L'ESPERANÇA

Les personnages joueurs peuvent stocker leur matériel dans la cabine, où plusieurs hamacs sont suspendus pour eux et pour le capitaine. *L'Esperança* a deux autres membres d'équipage, mais avec les passagers à bord, ils dorment sur le pont. Les deux seuls appareils électroniques du bateau sont un générateur sonore à haute fréquence qui repousse les insectes, et une radio à ondes courtes pour écouter de la musique et recevoir des appels d'urgence.

Le trajet en bateau prend dix longues journées sans histoire. Les seules choses qui rompent la monotonie sont les arrêts de ravitaillement, tous les deux jours environ, dans de petites villes le long du fleuve, et une période de 24 heures sur la fin du voyage, pendant laquelle Colón mène quelques transactions à Manaus. Manaus est une ville comptant un peu moins de 5 millions d'habitants. Finalement, *l'Esperança* atteint sa destination, Fonte Boa (70 000 habitants environ), et les shadowrunners débarquent avec leur équipement. Les runners n'ont vraiment pas grand-chose à faire pendant cette partie du voyage, mais ils auront certainement des idées.

Si on lui pose la question, le capitaine est plus qu'heureux de parler de la politique pro-environnement du gouvernement amazonien. Si quelque chose présente une menace vis-à-vis de l'écologie de la forêt équatoriale, c'est probablement interdit, ou du moins d'une légalité très limitée. L'objectif à long terme est de créer une nation et une société écologiquement durables et équilibrées.

FONTE BOA, ET AU-DELÀ

Graeme Greene, le propriétaire et le pilote de l'hydravion que Helm a commandé pour la mission, emmène les runners en ville le soir de leur

arrivée à Fonte Boa. Il les invite pour un bon repas (qu'il met sur sa note de frais à destination de Helm) et les installe dans un internat pour la nuit. Au cours de la soirée, Greene assène des questions précises aux runners, pour la plupart lourdes de soupçons. Habituer au monde sans pitié de Seattle, les personnages risquent de s'inquiéter de l'intérêt inhabituel que Greene leur porte, au point qu'ils risquent de se demander s'il ne travaille pas pour quelqu'un d'autre. Cette possibilité doit les rendre très nerveux, sachant que Greene est censé les emmener en avion le lendemain matin à plus de 600 bornes de la ville la plus proche, et les lâcher dans la nature. Si jamais Greene n'était pas de leur côté, rien ne l'empêcherait de les larguer loin de leur objectif, les laissant perdus dans la forêt vierge jamais cartographiée à des centaines de kilomètres de la civilisation.

Mais Greene n'a rien d'un agent double. C'est juste un vieil Européen solitaire, qui passe les dernières années de sa vie dans une région reculée qu'il appelle encore le Brésil. L'excitation des grandes villes animées lui manque, et il essaie simplement de la revivre un peu en parlant aux runners. Si ses questions semblent précises, c'est parce qu'il est quelqu'un d'intelligent.

En interprétant Greene, le meneur de jeu doit tenter de mettre les joueurs mal à l'aise, mais pas les inquiéter au point qu'ils annulent leur voyage. Si cela se produit, Greene réalise d'un coup qu'il a manqué de tact et de discréction, et s'excuse en expliquant qu'il se sent seul. Si les excuses sont suffisamment touchantes, les runners prendront sans doute en pitié le bonhomme, surtout s'il prend garde à ne plus leur poser la moindre question.

Les runners passent assez de temps à Fonte Boa pour remarquer quelque chose d'intéressant sur la ville : elle perd peu à peu sa bataille contre la jungle qui l'envahit. Si les runners le font remarquer à Greene, celui-ci leur explique que le gouvernement Éveillé a institué de puissants rituels pour provoquer la régénérescence de la forêt vierge, et réparer les dégâts causés par des décennies d'industrialisation. Dans de nombreuses régions, la lutte contre la jungle est devenue une véritable bataille. De nombreux quartiers de Fonte Boa portent les stigmates d'incendies et de débroussaillages massifs partout où la jungle menace de recouvrir les abords de la ville. Chaque matin, les habitants doivent dégager leurs véhicules de la flore qui s'est développée pendant la nuit.

Greene emmène finalement les runners là où il cache son avion. Il leur faut presque une heure pour atteindre l'endroit, mais Greene n'ose pas le garer plus près : l'appareil est à combustion fossile. Ça pollue, vous comprenez.

Quand les runners montent à bord du *March Rose*, le lendemain matin après leur arrivée à Fonte Boa, ils entreprennent un vol de cinq heures sur plus de 650 kilomètres. Le trajet consomme presque la moitié du plein de l'avion, et Greene a besoin du reste pour rentrer à Fonte Boa. De là, les runners ont encore environ 160 kilomètres à parcourir en raft. Passez à la prochaine section.

RETOUR À LA NATURE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Quand les runners commencent leur trajet en raft, lisez ce qui suit :
« Voilà, nous y sommes, jeunes gens » dit Greene en faisant virer le *March Rose* pour sa descente finale vers la rivière. L'avion perd lentement de l'altitude, touche la surface de l'eau avec une légère secousse, plus glisse vers l'amont, faisant gicler l'eau sous ses patins. Il s'arrête finalement le long d'une langue de sable près de la rive droite.

Vous assemblez votre raft et vous le faites glisser hors de l'appareil sur le sable. Greene vous serre la main et vous souhaite bon voyage.

« Si jamais vous repassez dans le coin, passez me voir. » Avec un sourire sardonique, il monte sur un patin et pousse l'appareil avec une longue perche. Vous le voyez remonter dans le cockpit, relancer les moteurs, manœuvrer l'hydravion dans le sens du courant, en direction de la civilisation, et s'envoler dans l'air pur. Quand le *March Rose* disparaît

à l'horizon, vous vous dites que vous venez de voir filer votre dernière chance de bazzarder la mission et de rentrer à la maison. Maintenant, la seule façon de sortir d'ici est d'atteindre votre objectif, où un avion vous attend pour que vous repartiez sur Lima. En tout cas, vous l'espérez.

Ce n'est pas la première fois que vous vous demandez ce qui vous a pris d'accepter ce job. Vous êtes des citadins, des enfants de la rue et de la vie urbaine, pas du lent flux et reflux des rythmes qui guident la nature. Et voilà où vous en êtes, avec cinq jours de coups de soleil et de coups de pagaises, et les moustiques pour seule compagnie la nuit. Bon, plus vite vous vous y mettez, plus vite vous en aurez fini, vous dites-vous en prenant place dans le raft et en glissant votre pagaye dans l'eau. Vous trouvez votre rythme, et les murs verts de la jungle se mettent à défiler autour de vous. Vous êtes en route.

Quand les runners rencontrent les Indiens Amahuaca, lisez ce qui suit :

Le soleil de l'équateur frappe la rivière, et vous pagayez. Les vaguelettes brillent autour de vous comme du verre brisé. Vous vous reposez les yeux en regardant les étendues vertes de jungle le long des rives. Plusieurs centaines de mètres en amont, vous repérez un mouvement inhabituel. Trois pirogues s'élancent de la berge, sur une trajectoire qui va couper la vôtre. Chaque pirogue est occupée par deux à quatre indigènes qui rament avec puissance, alors que vos propres bras tremblent presque de fatigue.

Certains de ne pouvoir les distancer, vous détendez vos muscles en prévision de la confrontation qui risque de se produire. Les pirogues filent vers vous, puis s'arrêtent à environ trois mètres en aval du courant. Les occupants portent très peu de vêtements, mais le type qui se tient à la proue de la pirogue de tête porte des dizaines de colliers de coquillages autour de son cou sombre. Un autre homme, à l'arrière de l'embarcation, porte de la peinture et des plumes d'une manière élaborée qui vous font penser qu'il s'agit d'un chaman.



Celui qui porte les colliers de coquillages vous fait un grand sourire et vous parle dans son dialecte indigène. Quand il voit que vous ne répondez pas, il tente une autre langue. Au troisième essai, il utilise une forme de tupi-guarani que vous comprenez grâce aux linguasofts.

« Vous venez reposer sur rive, venez manger avec nous ? » demande-t-il. « Beaucoup nourriture, bonne chasse. »

Si les runners acceptent, lisez ce qui suit :

Vous vous dites qu'à part leur tirer dessus (et qui sait ce qui risque de vous tomber sur le coin de la figure si vous le faites), vous n'avez pas trop le choix.

Vous abordez sur la rive avec votre raft, et vous suivez les Indiens qui montent jusqu'à une petite clairière, où un chaudron de fer bouillonne sur un feu. À l'intérieur se trouve une substance blanchâtre et pâteuse, qui ressemble à un bouillon de teub. Sur des feuilles grandes comme des assiettes, des lamelles de viande grillée ressemblent à du porc. Un grand type ouvre un sac de cuir humide et en tire un ver d'un mètre et demi de long. Il en gratte l'intérieur pour le nettoyer et le tend à votre groupe. Quand vous déclinez poliment, il renverse la tête en arrière et avale toute la bestiole comme un spaghetti.

Après le repas, le chef sort une gourde contenant un liquide dégagant une odeur de levure et la fait tourner. Vous découvrez qu'il s'agit d'un alcool sacrément fort. Alors que la gourde passe de main en main le long du cercle, le chef reprend la conversation.

« Pourquoi vous venez aussi loin des villes ? » demande-t-il. Quand vous comprenez qu'il n'a pas l'air d'avoir envie de tourner autour du pot, vous vous tournez vers vos compagnons pour décider quoi répondre.

Si les runners refusent de suivre les Indiens, lisez ce qui suit :

Le chaman à l'arrière de la pirogue de tête fait un grand sourire. « L'Homme-qui-rigole dit peut-être vous venez. Il dit peut-être vous êtes têtes de cons. » Le dernier terme sonne un peu bizarre, mais c'est clairement une insulte qui ne vient pas du coin. Sur ce, la pirogue de tête fait demi-tour et retourne vers la rive.

Quand les runners rencontrent les Indiens Jivaro, lisez ce qui suit s'ils sont en raft :

Vous décidez qu'il est temps de faire une pause et de se dégourdir les jambes, et de répondre à un besoin naturel, et vous accostezen votre raft, en le calant parmi les racines de ce qui ressemble à un cyprès géant. Vous montez la berge, vous éloignant un peu de la rive. Les frondaisons sont faiblement éclairées et immobiles sous la canopée de la forêt vierge, mais il y a étrangement peu de taillis : peu de lumière arrive jusqu'ici pour faire pousser les plantes plus petites. Haut dans les branches des arbres, des oiseaux colorés et de petits animaux se carapatent ou poussent de petits cris, mais la distance leur donne un air insignifiant. Les feuilles à vos pieds absorbent le bruit de vos pas, et il n'y a pas le moindre souffle de vent.

Soudain, le calme semble s'intensifier. Même les bruits des insectes passent en sourdine. Vous vous immobilisez et vous regardez autour de vous avec appréhension. De derrière le tronc de l'un des arbres géants sort un Indien grimaçant, qui serre un antique fusil à pompe contre sa poitrine. D'autres sortent de derrière les arbres autour de vous, certains avec des shotguns, d'autres avec des arcs dont les flèches sont en joue. Enfin, un Indien âgé apparaît, couvert de morceaux terreaux d'ossements, de plumes et de fourrure collés ou attachés à ses cheveux, à ses bras et à ses jambes. Des têtes réduites sont suspendues à la ceinture de son pagne. Son regard jauge avec excitation votre groupe.

« Vous êtes envahisseurs. » Sa voix rauque rend son tupi-guarani difficile à comprendre. « Vous n'êtes pas bienvenus ici. »

Si les runners sont à pied quand ils rencontrent les Indiens Jivaro, lisez ce qui suit :

Les frondaisons sont faiblement éclairées et immobiles sous la canopée de la forêt vierge, mais il y a étrangement peu de taillis : peu de lumière arrive jusqu'ici pour faire pousser les plantes plus petites. Haut dans

les branches des arbres, des oiseaux colorés et de petits animaux se carapatent ou poussent de petits cris, mais la distance leur donne un air insignifiant. Les feuilles à vos pieds absorbent le bruit de vos pas, et il n'y a pas le moindre souffle de vent.

Soudain, le calme semble s'intensifier. Même les bruits des insectes passent en sourdine. Vous vous immobilisez et vous regardez autour de vous avec appréhension. De derrière le tronc de l'un des arbres géants sort un Indien grimaçant, qui serre un antique fusil à pompe contre sa poitrine. D'autres sortent de derrière les arbres autour de vous, certains avec des shotguns, d'autres avec des arcs dont les flèches sont en joue. Enfin, un Indien âgé apparaît, couvert de morceaux terreaux d'ossements, de plumes et de fourrure collés ou attachés à ses cheveux, à ses bras et à ses jambes. Des têtes réduites sont suspendues à la ceinture de son pagne. Son regard juge avec excitation votre groupe.

« Vous êtes envahisseurs. » Sa voix rauque rend son tupi-guarani difficile à comprendre. « Vous n'êtes pas bienvenus ici. »

L'ENVERS DU DÉCOR

SUR LA RIVIÈRE JUTAI

Si les runners se donnent du mal, ils peuvent parcourir 32 kilomètres par jour en remontant le courant (léger) en raft. Ils peuvent passer quatre jours et demi sur la rivière, pour un total de 144 kilomètres, puis ils doivent parcourir les 16 derniers kilomètres les séparant de la plantation à pied. La forêt est moins dense à cet endroit et leurs sacs sont plus légers (ils ont fini la plupart de leurs provisions à ce stade), et il leur faut environ une demi-journée pour parcourir les 16 derniers kilomètres.

Chaque fois que les personnages parcourent 16 kilomètres, le meneur de jeu lance 1D6 pour déterminer s'ils ont été repérés par des Indiens Amahuaca. Cela signifie en gros qu'ils ont une chance de tomber dessus à midi, et une autre au crépuscule. Sur un résultat de 1, les runners tombent sur des Indiens Amahuaca (voir *Les gentils Indiens*, plus bas). La rencontre avec les Amahuacas ne se produit qu'une seule fois, plus la peine donc de lancer les dés une fois qu'ils les ont rencontrés.

À 96 kilomètres de la plantation, ils risquent de rencontrer des Indiens Jivaro. Le meneur de jeu lance 1D6 tous les 16 kilomètres. À 96 kilomètres, les personnages rencontrent les Indiens sur un résultat de 6. À 80 kilomètres, sur un résultat de 5 ou 6. À 64 kilomètres, sur un résultat de 4 ou plus, etc. Arrivés à 16 kilomètres, ils doivent abandonner la rivière et finir le chemin à pied jusqu'à la plantation. À 16 kilomètres, ils rencontrent automatiquement les chasseurs de têtes (voir *Chasseurs de têtes*, plus bas). Comme pour les Amahuacas, les runners ne rencontrent les Jivaros qu'une seule fois.

Il est techniquement possible que les PJ rencontrent les Jivaros avant les Amahuacas.

LES GENTILS INDIENS

Si les runners tombent sur les Amahuacas avant d'avoir parcouru les 144 premiers kilomètres de cette fin de voyage, la rencontre se déroule probablement sur la rivière. Si pour une raison ou une autre les runners sont à terre à ce moment-là, adaptez la description de la section *Dites-le avec des mots* en fonction de la situation. Quoi qu'il arrive, l'équipe se retrouve en compagnie de 2D6 Amahuacas.

Les Amahuacas sont un vaste ensemble de tribus de cueilleurs et de chasseurs relativement pacifiques qui vivent depuis des milliers d'années dans le bassin amazonien. Harlequin en a rencontré certains après avoir découvert l'existence de la plantation d'Ehran, et ses liens avec les Jivaros. Juste avant d'engager Anson Helm pour organiser le run sur la plantation, Harlequin est entré en contact avec les Amahuacas et leur a demandé de surveiller la rivière pour guetter l'arrivée d'une équipe, et aider ses membres dans la mesure de leurs moyens (sans aller jusqu'à participer à l'opération contre la plantation). Comme les runners ne sont visiblement ni des anthropologues ni des missionnaires, les Amahuacas sont à peu près sûrs qu'il s'agit là du groupe dont parlait Harlequin.



Les Amahuacas offrent de la nourriture, des conseils et des soins aux PJ en cas de besoin. Parmi les conseils, ils peuvent décrire la sauvagerie des Jivaros, par exemple, ou donner des astuces de survie basiques (quelles plantes sont comestibles et lesquelles éviter). Les Indiens suivent également les runners à distance et restent à l'affût de tout risque de conflit avec les Jivaros, comme précisé dans *Chasseurs de têtes*, plus bas.

Pour le chef amahuaca, utilisez le Consiglieri de la Mafia, SR4A p. 289 en adaptant certaines compétences. Pour le chaman, utilisez une version humaine la Chamane urbaine, SR4A p. 100 (esprit mentor : Serpent ; remplacez les compétences urbaines ou « du quartier » par leur équivalent dans la forêt). Pour les autres membres du groupe, utilisez le Ganger motard, livret de l'*Écran du meneur de jeu*, p. 7, mais limitez leur matériel à un couteau, un arc et 20 flèches, remplacez Étiquette (La rue) 1(+2), Mécanique automobile 3, Pistolets 2 et Véhicules terrestres 4 par Armes de trait (Arcs) 4(+2) et Plein air 4, et supprimez leurs connaissances.

Le chaman est celui qui a été le plus récemment en contact avec Harlequin, même si les Amahuacas mentionnent des anecdotes à propos des précédentes visites de l'Homme-qui-rigole. Le chaman ne dit rien sur « l'Homme-qui-rigole », et va même jusqu'à nier avoir prononcé ce nom.

Si les runners leur parlent de Fonte do Sul, les Amahuacas se contentent d'affirmer qu'un grand esprit démon y vit.

CHASSEURS DE TÊTES

Les Jivaros sont des sauvages qui ont résisté avec violence aux incursions d'autres peuples. Ils ont mauvaise réputation parmi les Amahuacas, et ont même attaqué des fermes et des plantations isolées à proximité de la ville d'Eirunepe.

Les Jivaros honorent les grands tueurs, les hommes au « foie de pierre ». Le problème quand on est un grand tueur, c'est que les Jivaros croient que les âmes de leurs victimes reviendront pour détruire leur meurtrier, à moins que ces âmes puissent être emprisonnées d'une manière ou d'une autre. Et ils n'ont pas trouvé mieux que de coudre les yeux, les oreilles, les narines et les lèvres de leurs victimes quelques heures après leur mort, avant que l'esprit ne se libère du corps. Une fois ces orifices scellés, le crâne est écrasé, et la tête est tannée, procédé au cours duquel elle est réduite à la taille d'un poing.

De nature violente, les Jivaros considèrent leurs shotguns comme leur bien le plus précieux, et ils les échangent ou les volent dans les endroits civilisés. Les Jivaros sont aussi de grands bluffeurs, et laissent souvent leurs victimes croire qu'un différent est résolu à l'amiable, avant de les assassiner quand elles ont baissé leur garde.

Les Jivaros sont en réalité originaires d'une zone située beaucoup plus à l'ouest, près de la frontière de l'Équateur et du Pérou, où se trouvent encore la plupart des leurs. Il y a quelque temps, Ehran se promenait sur le territoire des Jivaros quand des Indiens le rencontrèrent. Après avoir nourri et divertit Ehran, les Jivaros se jetèrent sur lui, espérant le prendre par surprise. Mais Ehran connaissait leur réputation, et était préparé. Au cours de la bataille qui s'ensuivit, il tua huit des hommes les plus courageux avant que le reste de la tribu ne batte en retraite.

Ignorant les croyances des Jivaros sur la vengeance de l'esprit d'un mort, Ehran laissa les cadavres pourrir pendant deux jours en attendant le retour de la tribu. Finalement, face à la puanteur de la décomposition, il creusa des tombes et y jeta les corps.

Les Jivaros, qui l'observaient depuis la forêt, interpréterent les actions d'Ehran comme un mépris calculé du risque de vengeance des morts. Quand ils virent qu'il ne tombait pas malade ni ne mourrait, ils réapparurent et se mirent à le vénérer comme l'incarnation de quelque dieu guerrier.

Ehran rassembla alors une demi-douzaine de tribus et leur ordonna de faire route vers l'est, dans la région de la forêt vierge entourant sa plantation. Il leur interdit de mettre un pied sur son domaine, ou de laisser qui que ce soit y pénétrer – sauf par voie aérienne. Les visiteurs peuvent ainsi aller et venir par les airs, mais toute approche terrestre est sûre de susciter le courroux des Jivaros.

Sachant cela, le meneur de jeu doit pouvoir jouer correctement le rôle des Jivaros. Pour déterminer combien d'Indiens sont présents, lancez 3D6. La moitié d'entre eux (arrondissez au supérieur) portent de vieux shotguns que leur a confiés Ehran il y a longtemps. Les autres sont armés d'arcs et de flèches. Tous ont des couteaux. Utilisez le Ganger motard, livret de l'*Écran du meneur de jeu*, p. 7, comme indiqué précédemment pour ces guerriers, mais limitez leur équipement au même que les Amahuacas, plus haut.

En compagnie de ces guerriers se trouve l'équivalent d'un chaman Corbeau (une version humaine la Chamane urbaine, SR4A p. 100 avec pour esprit mentor : Corbeau ; remplacez les compétences urbaines ou « du quartier » par leur équivalent dans la forêt et remplacez le sort Éclair mana par Silence) Le chaman ne reste pas lors du combat, surtout si son camp est en mauvaise posture. À la discréption du meneur de jeu, le chaman peut lancer des sorts à distance, une fois qu'il se sent en sécurité.

Si les choses tournent mal pour les runners dans cet affrontement, une bande d'Amahuacas (2D6 guerriers) leur vient en aide. Les Amahuacas ont suivi les shadowrunners à distance, en prévision de ce genre de situation. Si les runners n'ont pas encore rencontré les

Amahuacas, faites jouer la rencontre décrite dans *Les gentils Indiens* une fois la bataille résolue. Une fois que le combat contre les Jivaros est terminé, les shadowrunners peuvent finalement atteindre la plantation.

COURIR DANS LA JUNGLE

Il est probable que les runners se montrent réticents à l'idée de voyager dans la jungle amazonienne. Souvenez-vous, l'Éveil a touché la planète entière, et l'Amazonie ne fait pas exception. Il y a de quoi faire baver même le plus blasé des paranaturalistes.

Diverses espèces de lézards paranaturels abondent, et la plupart n'ont subi que des changements cosmétiques induits par l'Éveil, mais certains ont de véritables pouvoirs et aptitudes. De nombreux oiseaux de toutes sortes volent ça et là, et la plupart ont subi des changements mineurs et insignifiants. N'oubliez pas les insectes. Ils sont partout.

N'oubliez pas non plus les plantes. L'Éveil ne les a pas oubliées, lui. Les plus évidentes sont la flore carnivore comme l'attrape-mouches de Vénus, mais les lianes collantes articulées sensibles à la chaleur peuvent aussi être sympas.

Le meneur de jeu peut consulter SR4A pour trouver des idées de créatures paranaturelles. S'il conçoit les siennes, les personnages n'auront aucune idée de ce qu'ils affrontent. Il est même probablement possible de leur faire un peu peur pour de vrai.

L'APPROCHE FINALE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Quand les shadowrunners approchent de Fonte do Sul, lisez ce qui suit :

Alors que vous progressez vers le sud à travers la forêt vierge, vous remarquez qu'une zone moins dense se trouve devant vous. Soudain, vous voilà à l'orée d'une clairière d'environ 100 mètres carrés, entourée d'un grillage de cinq mètres de haut.

Vous êtes près de l'angle nord-est du site, et vous apercevez ce qui semble être un hangar de l'autre côté d'une piste d'atterrissage. Un Cessna C750 se trouve devant le bâtiment. Plus loin sur votre droite se dresse un véritable manoir, avec une serre érigée d'un côté. Plus loin dans la propriété, vous pouvez voir un grand bâtiment, une grange ou une étable, et des portions de champs clôturées.

Plutôt sympa comme endroit, si ça ne vous dérange pas de vivre à des millions de kilomètres de tout, au milieu de nulle part.

L'ENVERS DU DÉCOR

RECONNAISSANCE

Si les shadowrunners font le tour du complexe de Fonte do Sul pour repérer les lieux (et ils seraient bien stupides de ne pas le faire), le meneur de jeu peut utiliser le plan inclus dans ce chapitre pour décrire aux joueurs ce que voient leurs personnages. Chaque entrée sur le plan a sa description dans la légende ci-dessous.

LÉGENDE : FONTE DO SUL

Clôture (A)

Ce grillage de cinq mètres de haut est suffisamment électrifié pour empêcher les indigènes de pénétrer dans le complexe. Si les runners ont des gants pour s'isoler les mains, ils peuvent escalader sans danger la clôture en réussissant un Test de Force + Escalade 1. Si un personnage réussit le test, il franchit l'obstacle sans encombre. S'il n'obtient aucun succès, ou s'il touche la clôture avec sa peau nue, le personnage subit des dommages étourdissants 8E(e).

L'autre façon de franchir le grillage consiste à couper auparavant son alimentation électrique, ce qui nécessite un Test de Logique + Hardware 2. Le personnage le plus chanceux fait alors un

test de Chance et les shadowrunners disposent d'un Tour complet pour chaque succès obtenu. Passé ce délai, quelqu'un vient vérifier ce qui a provoqué la panne de courant.

Piste (B)

Cette étendue herbeuse n'offre aucun couvert aux shadowrunners s'ils la traversent. La nuit, la piste est bien éclairée, pas tant pour se signaler à un éventuel appareil en approche, mais surtout pour repousser les ténèbres de la forêt vierge.

Manoir (C)

Cet immense bâtiment de deux étages et ses deux ailes abritent tout le personnel du complexe. Tout l'étage supérieur est entretenu en cas de visite d'Ehran (environ une fois par mois). Le personnel l'appelle Senor Aguilar, et le considère comme le dernier membre de la famille Aguilar. Quand il vient dans son domaine, Ehran maintient un sort de Masque pour modifier ses traits afin qu'ils ressemblent à ceux de quelqu'un d'origine plus nettement portugaise.

Si les runners se retrouvent dans le manoir pour une raison ou pour une autre, le meneur de jeu doit inventer des détails sur l'agencement intérieur et le mobilier. Jour et nuit, des dizaines de serviteurs sur place peuvent se mettre à fuir en courant à la vue des shadowrunners, ce qui attirera l'attention des gardes du hangar qui viendront à la rescousse.

L'élément le plus intéressant du bâtiment est un tableau qu'Ehran a accroché dans son bureau à l'étage supérieur. Il s'agit de l'original de l'hologramme qu'Ariel avait dans sa chambre dans l'aventure *Riposte*.

Serre (D)

Une grande serre est accolée à l'aile ouest du manoir, et permet de maintenir le bon niveau d'humidité et de température pour l'orchidée de Fonte do Sul. Les shadowrunners doivent s'introduire dans cette partie du complexe pour voler une fleur éclosée et déposer les preuves incriminant les Young Elven Technologists.

Si les runners accèdent à la serre pendant la journée, il y a une chance sur deux pour qu'un jardinier soit en train de travailler à l'intérieur. C'est un humain moyen (attributs à 3). Le jardinier n'offre aucune résistance.

Il y a cependant autre chose dans la serre : un barghest (SR4A, p. 299). Pour repérer la créature endormie dans la verdure de la serre, l'observateur doit réussir un Test d'Intuition + Perception. Trois succès lui permettent de distinguer quelque chose dans la flore, quatre que ce quelque chose a la forme d'un chien. Cinq succès ou plus lui permettent de reconnaître ce dont il s'agit. À ce moment-là, le barghest lui aussi a une chance de repérer l'intrus. Si c'est le cas, ou dès qu'il peut après avoir été attaqué, il se met à hurler, alertant ainsi les gardes.

Ce hangar a été bâti pour protéger l'unique avion de la plantation (oui, il n'y en a qu'un, le Cessna, ce qui devrait faire gamberger les runners un moment). Le hangar est assez vaste pour abriter l'avion, mais l'appareil reste généralement sur la piste en cas d'urgence.

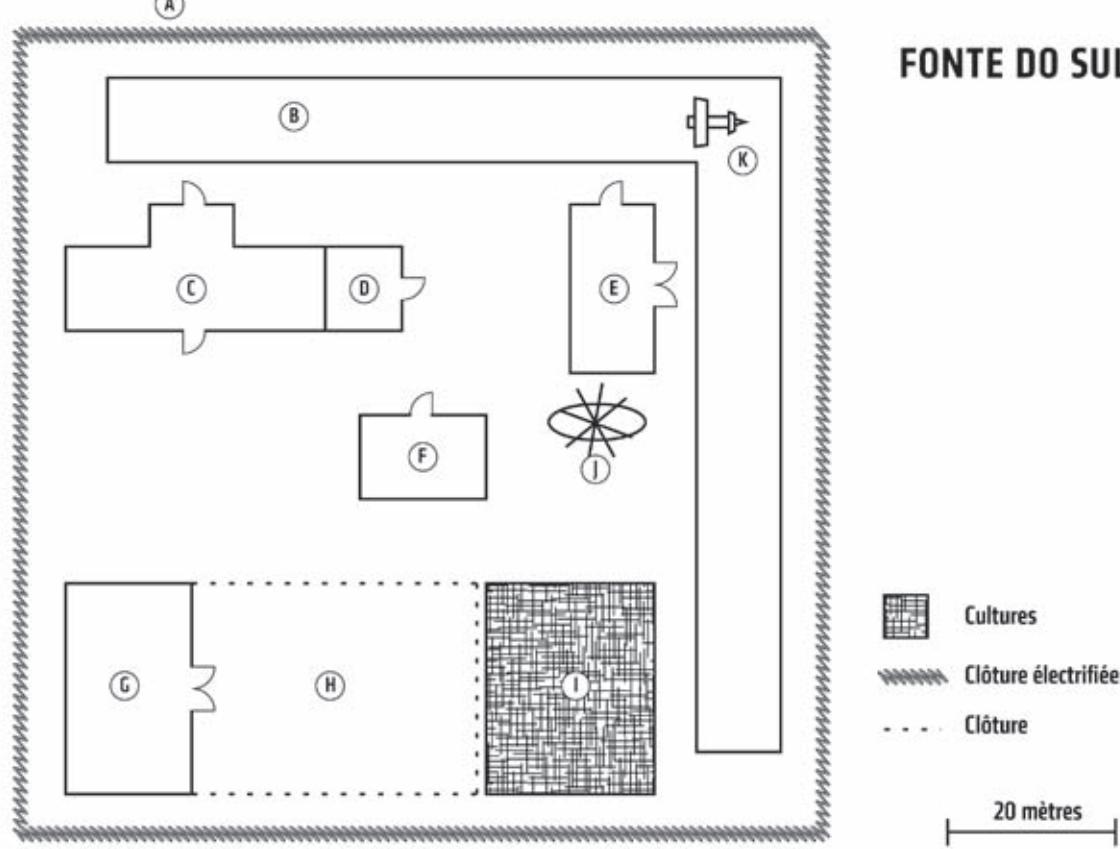
Le hangar est équipé d'une parabole satellite sur le toit pour surveiller l'arrivée d'appareils aériens, et d'une radio à ondes courtes pour informer des contacts à Eirunepe, la ville la plus proche, de la présence d'intrus dans l'espace aérien.

Quand les shadowrunners arrivent à la plantation, ils découvrent qu'un hélicoptère armé a atterri derrière le hangar. Une bande de six mercenaires ont posé l'hélico à proximité et y ont élu domicile. Utilisez la Spécialiste des armes, SR4A p. 111, mais avec comme armes des fusils d'assaut AK-98 (utilisez l'AK97 équipé d'un lance-grenades, SR4A, p. 320). L'hélicoptère est piloté par un rigger (utilisez la Contrebandeuse, SR4A, p. 102). Comme les mercos, le rigger dort dans le hangar.

Atelier (F)

Ce bâtiment est divisé en quatre pièces, chacune équipée d'outils destinés à un type de construction ou de réparation différent : électrique, charpenterie, mécanique et optique / électronique. Pendant la journée,

FONTE DO SUL



Il y a 1 chance sur 2 que quelqu'un travaille dans le bâtiment, et 1 chance sur 6 qu'une deuxième personne soit également présente. La nuit, le bâtiment est généralement désert.

Écuries / Étable (G)

Ce bâtiment abrite deux chevaux de monte, deux vaches à lait, 15 poules et assez de nourriture pour nourrir tout ce beau monde pendant 6 mois. Pendant la journée, il y a 5 chances sur 6 pour que quelqu'un travaille dans la grange. La nuit, cette chance est de 1 sur 6.

Pâturage (H)

C'est dans cet enclos herbeux que les vaches et les chevaux se dégourdisent les pattes.

Cultures de légumes (I)

Le soleil toute l'année, des pratiques agricoles modernes, et un peu d'engras : de nombreux légumes sont en permanence prêts à être récoltés dans ce champ. Il y a 1 chance sur 3 pour que quelqu'un travaille dans le champ lors de la journée.

Hughes WK-2 Stallion (J)

Avec le nombre d'attaques visant ses intérêts, Ehran a renforcé sa sécurité partout. Pour sécuriser Fonte do Sul, il a envoyé un Hughes WK-2 Stallion (utilisez l'Ares Dragon, SR4A, p. 343) et six mercos à la plantation (tous se sont installés dans le hangar). L'hélico est une version militaire, avec deux mitrailleuses lourdes et deux AK-97 sur les montures d'armes.

Si les runners ont un tant soit peu de bon sens, ils changeront de plan et voleront le Stallion au lieu du Cessna pour prendre la fuite.

Cessna 750 (K)

Cet appareil sert généralement une fois par semaine pour faire un aller-retour à Eirunepe pour récupérer le courrier et se ravitailler en denrées périssables. Les runners pourraient s'enfuir ainsi, mais la présence d'un hélicoptère de combat susceptible de les poursuivre présente un problème inattendu.

PASSAGE À L'ACTE

Une fois que les runners ont reconnu la plantation, ils doivent décider par quel côté ils veulent y entrer. Le jour, c'est le manoir qui est la partie la plus active du complexe, ainsi que la serre, le hangar et la grange. Rarement, quelqu'un se balade autour de l'atelier, et parfois au milieu du pâturage ou du champ. La nuit, la piste et le manoir sont les parties les mieux éclairées du complexe. Le jour comme la nuit, l'infiltration est plus simple par l'est, car elle offre la meilleure visibilité et un chemin rapide jusqu'à la serre.

Remarquez qu'aucune porte n'a de verrou. Si l'on excepte le fait de franchir la clôture et la possibilité de rencontrer un membre du personnel, les runners ne devraient avoir aucun mal à s'introduire dans la serre, à y déposer leur fausse preuve, à piquer une orchidée et à filer.

Cette partie de la mission doit être facile pour les joueurs. C'est la dernière partie qui se révèle particulièrement dure.

PRENDRE LA FUITE

Comme mentionné plus haut, quand les runners s'appretent à partir, le Stallion est une meilleure option que le Cessna car s'en emparer éviterait que les mercos n'utilisent leur hélicoptère pour raccourcir très vite leur évasion. Si nécessaire, le meneur de jeu peut rappeler aux personnages que même si leurs compétences en Appareils volants est faible, le Stallion dispose d'un autopilote. Il est évidemment possible en théorie pour les runners de détruire l'hélico puis de prendre le Cessna, mais cela signifie qu'ils devront probablement se frayer un chemin jusqu'à l'avion après avoir mis un coup de pied dans la fourmilière et / ou se faire tirer dessus en tentant de faire décoller l'appareil.

Si les shadowrunners volent le Stallion, les mercos tentent de les suivre à bord du Cessna, en espérant que les runners ne sauront pas servir des armes embarquées de l'hélico. Dès que les runners ouvrent le feu, cependant, les mercos abandonnent la poursuite et retournent à Fonte do Sul.

SORTIR DE LA GUEULE DU LOUP

À ce stade, laissez croire aux joueurs qu'ils sont tirés d'affaire. Dès qu'ils commencent à se réjouir, lancez la prochaine surprise à leur poursuite.

Alors que les runners étaient occupés à envahir la plantation, le chaman jivaro a invoqué un esprit l'eau de Puissance 6 avec les pouvoirs optionnels Contrôle du climat et Peur. Alors que les runners prennent la fuite, il envoie l'esprit intercepter l'appareil.

Le premier indice qui révèle aux runners la présence de l'esprit est le ciel qui s'assombrit de façon étrangement rapide autour de leur appareil. Immédiatement, celui-ci se met à secouer et à tanguer dans des vents turbulents, et l'autopilote a du mal à maintenir l'appareil en vol. Quand les personnages regardent par la fenêtre, ils comprennent que des nuages noirs bloquent toute vue à plus de quelques mètres ; ils ne peuvent même plus voir le sol.

Puis un éclair aveuglant suivi d'un coup de tonnerre déchire le ciel. Dans la cabine, les runners sont à l'abri d'un risque de choc électrique, mais sous leurs yeux horrifiés, les instruments grillent, notamment l'autopilote.

Les personnages se retrouvent dans un sacré pétrin. Avec l'autopilote mort, quelqu'un doit prendre le manche. Mais les instruments sont HS eux aussi, et le personnage va devoir piloter en aveugle, dans tous les sens du terme. Il s'agit là de la manifestation du pouvoir de Confusion de l'esprit. Un magicien reconnaît immédiatement la nature de l'esprit de l'eau. Il peut tenter de bannir l'esprit, mais pendant la bataille, l'appareil reste perdu dans les nuages et ses instruments ne fonctionnent pas.

À moins que l'esprit de l'eau ne soit occupé à résister aux tentatives de bannissement du magicien, il utilise au tour suivant son pouvoir de Peur sur ses victimes. Le meneur de jeu fait en secret un Test opposé de Volonté + Magie contre Volonté des cibles (le nombre maximum de cibles est égal à la Puissance de l'esprit). Le nombre de succès excédentaires indique l'intensité de la peur instillée par l'esprit. Si le pilote n'a pas succombé à sa peur, le meneur de jeu fait un test secret contre la compétence de Pilotage du personnage, mais quelque soit le résultat, il peut juste secouer la tête et soupirer.

Les armes peuvent être utilisées contre l'esprit, mais n'oubliez pas que le pouvoir Matérialisation donne aussi celui d'Immunité aux armes normales.

Le duel s'annonce rude, mais les runners devraient réussir à vaincre l'esprit, surtout s'ils disposent d'un magicien. Une fois l'esprit battu, l'autopilote se remet « miraculeusement » à fonctionner si les personnages ont vraiment du mal à piloter eux-mêmes l'appareil. À moins que quelqu'un ne puisse faire un Test de Logique + Mécanique aéronautique.

Si l'appareil se cashe, les runners se retrouvent seuls au beau milieu de la jungle, sans doute blessés. À ce stade, les possibilités sont infinies et le meneur de jeu peut se lâcher.

RAMASSER LES MORCEAUX

Selon l'humeur du meneur de jeu, la fuite depuis la plantation jusqu'à Lima peut se dérouler sans autre histoire, ou être un véritable enfer. Les runners sont-ils prudents ? Volent-ils bas pour éviter la détection, ou se montrent-ils stupides en alertant les gens du coin ? Ehran a, disons, certaines dispenses pour ses appareils à combustion interne, mais rien ne sauvera les joueurs s'ils agissent bêtement.

Helm a déjà arrangé le voyage retour de l'équipe entre Lima et Seattle, mais cela ne veut pas dire que vous ne pouvez pas faire surer un peu vos joueurs entre-temps.

Puis quand ils sont finalement de retour à Seattle, Helm leur dit de garder la fleur et de se tenir près : ils vont être contactés par un autre M. Johnson.

ATTRIBUER LE KARMA

L'équipe reçoit les points de Karma suivants pour ce run.

Survivre	1
Accomplir les objectifs de mission	3
Ne pas faire de dégâts ni de victimes à la plantation	2

Le Karma individuel est réparti en suivant les règles de SR4A, p. 269.



**« Le futur est incertain,
mais la fin n'est jamais loin. »**

– Jim Morrison

FUTUR

INTRODUCTION

Dans ce chapitre, les runners sont engagés pour se rendre à Columbia, dans le Missouri, et kidnapper là-bas une certaine Jane Foster. Jane qui est, bien que les runners l'ignorent, le sujet des données biomédicales et généalogiques qui avaient été détruites dans le système de Sylvan Information dans l'aventure *Corps*. 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-là, ils ne sont même pas encore à Columbia. Qui, alors ? Eh bien, Ehran, craignant qu'Harlequin n'ait poussé son *chal'ban* trop loin, a dépêché une équipe d'employés (lire « brutes ») pour s'emparer de Jane et la mettre en lieu sûr. Malheureusement, ses 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.

EN ROUTE POUR LE MISSOURI

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous pioncez du sommeil du juste, finissant de cuver le Green Neon Fizz de trop de votre soirée de la veille, quand la sonnerie du téléphone vous vrille les tympans. Comme une cigale insistant, il se met à vous percer un trou dans le cerveau jusqu'à ce que la seule chance d'échapper à la folie semble être de décrocher. Sans préambule, l'homme à l'autre bout du fil en vient directement aux faits. « Vous avez la fleur ? C'est très bien. M. Johnson souhaiterait discuter avec vous d'un run supplémentaire. Soyez au Tacoma Style à huit heures précises. Pas besoin de vous rappeler de laisser votre grosse quincaillerie à la maison. Au fait, le dress code est très strict. Ne me forcez pas à sortir pour vous faire entrer. 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 soyiez de ce coup-ci, que vous le vouliez ou non.

Quatorze heures plus tard, vous vous garez devant le Style, un des restaurants les plus tendance de Tacoma. 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, la principale portière du Style, hôtesse d'accueil ou videuse, selon l'humeur. Vous l'entendez ricaner tout bas alors qu'elle vous fouille à la recherche d'armes dissimulées. On dirait que c'est comme ça qu'elle prend son pied.

Avec l'approbation de Betty, les portes intérieures s'ouvrent pour vous laisser entrer dans le Style. Vous traversez la grande entrée blanche immaculée jusqu'au maître d'hôtel. 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. Les hors-d'œuvre vont vous être servis. » Il sourit, d'un air peut-être sympathique, et s'en va.

Vous avez dévoré la moitié de votre salade quand M. Johnson arrive. Il s'installe dans un fauteuil et déplie sa serviette d'un coup sec. « Messieurs, excusez mon retard. Je vous en prie, continuez votre repas pendant que je vous décris le run. » Décidément, ce Johnson tient vraiment beaucoup de choses pour acquises.

« Vous allez vous rendre dans une petite ville appelée Columbia, dans l'État du Missouri, dans l'ouest des UCAS. Sur place, vous récupérerez M^{lle} Jane Foster, une secrétaire corporatiste capricieuse qui travaille pour une petite société de software du nom de CommTech. Vous laisserez la fleur qui se trouve en votre possession dans l'appartement de M^{lle} Foster. Ce point est essentiel, mais je sais que vous avez une certaine expérience avec ce genre de conditions. M^{lle} Foster rentrera avec vous à Seattle. Vous prendrez un vol commercial à l'aller et vous rentrerez en jet privé. Appelez ce numéro quand vous serez prêts à rentrer avec la marchandise. Le transport sera prêt à l'aéroport de Columbia sous 30 minutes. »



M. Johnson fait glisser une feuille de papier sur la table. Dessus est inscrite l'adresse de Jane Foster à Columbia. « Je vous paierai 70 000 ¥ une fois M^{me} Foster saine et sauve à Seattle. Tout est clair ? Je l'espère. Maintenant, si vous voulez bien m'excuser, je dois filer. Voici une petite avance. Vous trouverez 10 000 ¥ sur chacun de ces créditubes certifiés. Vous avez des réservations ce soir sur le vol Delta de minuit cinq pour Kansas City, où un court courrier vous déposera à l'aéroport de Columbia. Les billets d'avion sont sur le créditube. Bonne fin de repas, tout le plaisir était pour moi. »

M. Johnson se redresse brusquement et se dirige vers la sortie. Vous réalisez d'un coup qu'il ne vous a pas laissé en placer une.

Quand les runners arrivent à Columbia, lisez ce qui suit :

Vous descendez du Cessna, crispés et fatigués après le vol d'une heure et demie. Vous vous étirez en regardant le terminal par-delà le tarmac illuminé. À l'est, l'aube pointe à peine. Plusieurs membres de l'équipe d'entretien s'affairent autour de l'avion et du véhicule de service. Vos bagages sont balancés à vos pieds. Pas de tapis roulant pour les récupérer sur ce vol. Vous ramassez vos affaires et vous vous dirigez vers le terminal, quasiment désert. Trois agences de location de voitures offrent leurs services de l'autre côté du grand hall. Vous en choisissez une au hasard, et vous approchez d'une employée assoupie. Vous tapotez le comptoir pour la réveiller. Elle rougit et vous demande si elle peut vous aider. Vous n'êtes pas vraiment surpris de voir que l'offre n'est pas terrible. Toutes sortes de modèles de voitures et de motos sont disponibles, mais aucun n'inspire vraiment d'autorité. Vous sélectionnez finalement un véhicule et insérez votre créditube. L'employée vous indique comment vous rendre à un petit parking attenant au terminal, où vous attend votre véhicule, avec le plein et les clés sur le contact. Vous sortez du parking et vous dirigez vers la Highway 63, qui relie Columbia au nord à Jefferson City au sud. Vous prenez la direction du nord, alors que soleil dépasse les crêtes des collines boisées sur votre droite. Et vous commencez à réfléchir à la manière dont vous allez mettre la main sur cette secrétaire corporatiste à laquelle M. Johnson tient tant.

L'ENVERS DU DÉCOR

L'équipe doit avoir compris qu'elle est dépassée par des événements qu'elle ne contrôle pas vraiment, en tout cas pour l'instant, et comprendre qu'il vaut mieux pour elle ne pas offrir de résistance et se rendre à Columbia. Les personnages se rattraperont plus tard. Le Tacoma Style est un restaurant-bar à la mode qui ne permet pas à ses clients d'entrer avec une arme, sauf les pistolets de poche, à des fins de protection personnelle.

Le Style a également un dress code strict. Betty, la videuse, ne laisse pas entrer quelqu'un de sale, de mal habillé ou de trop vulgaire. Exprimer son identité est une chose, mais cet endroit est conservateur et corporatiste. L'équipe connaît forcément cet endroit si elle a travaillé à Tacoma auparavant. Ceux qui ne peuvent pas entrer peuvent attendre dehors. L'équipe doit se douter que faire du grabuge est une bêtise, mais si les runners attaquent M. Johnson ou Betty, le maître d'hôtel déclenche le Panicbutton et une demi-douzaine d'agents de la Lone Star arrive peu après.

M. Johnson n'accepte aucune interruption pendant son monologue. Il livre les faits et tente de partir aussi vite que possible. Il ne négocie pas avec l'équipe sur les conditions du run. Après l'excellent repas (le dernier, celui du condamné, peut-être), les membres de l'équipe ont tout juste le temps de repasser chez eux pour récupérer l'équipement qu'ils peuvent emporter dans l'avion. Avec un peu de chances, ils ne tenteront rien de stupide. À l'aéroport, l'équipe se rend directement à la porte d'embarquement.

Après une courte attente, ils embarquent pour Kansas City, puis de là jusqu'à Columbia à bord d'un Cessna C750.

Utilisez le Porte-flingues, SR4A, p. 108, pour Betty la videuse. Ajoutez une matraque, des vêtements chics et remplacez le manteau renforcé par un gilet pare-balles (6 / 4).

Pour le maître d'hôtel utilisez le Garde du corps, livret de l'*Écran du meneur de jeu*, p. 8. Il possède un Beretta 101T (voir *Arsenal*) avec smartgun et silencieux, et des vêtements pare-balles (4 / 0).

Pour les 12 serveurs, utilisez le Barman, SR4A, p. 289, avec des vêtements pare-balles.

Enfin, utilisez le M. Johnson pour M. Johnson (sans blague), SR4A, p. 291. Ajoutez une veste pare-balles (8 / 6) et un Fichetti Security 500 (utilisez le Fichetti Security 600, SR4A, p. 317).

À ce stade, l'équipe risque d'être un peu en rogne contre son Johnson. S'ils hésitent à accepter le boulot, forcez-leur la main. La meilleure manière de le faire consiste à leur faire quitter la ville de gré ou de force. Si l'équipe ne compte pas se rendre à Tacoma, l'un des runners reçoit un message de la part de l'un de ses contacts de confiance : une prime de 150 000 ¥ a été placée sur la tête de chaque runner, et toutes les racailles de la ville veulent leur faire la peau. « T'as intérêt à trouver un endroit pour disparaître, sinon on n'entendra plus parler de toi, et pas parce que tu l'auras voulu. »

Faites en sorte que l'équipe soit traquée, ou qu'elle aille où quoi qu'elle fasse. Si les membres de l'équipe refusent de coopérer, faites-les kidnapper. Quand ils se réveillent, ils sont à bord du Cessna en approche de l'aéroport régional de Columbia. Harlequin est capable de les retrouver, et peu mobiliser les ressources (les gros bras) nécessaires pour les dominer. Il veut terminer le rituel, ne laissez donc pas l'équipe se faire abattre par les hommes d'Harlequin. Dans le pire des cas, débrouillez-vous pour qu'ils se fassent neutraliser et passez à la dernière aventure, *Présent*. Une autre équipe récupère Jane Foster, et débrouillez-vous pour expliquer l'attitude d'Harlequin envers les runners.

Dans cette aventure, les runners risquent d'attirer les ennemis en s'impliquant dans diverses situations. Celles-ci sont précisées dans le texte, et le meneur de jeu doit garder le compte de la performance de l'équipe. Si les runners attirent le mauvais genre d'attention, le meneur de jeu leur attribue un « marqueur », en secret. Trop de marqueurs



sont synonymes de conséquences – plus d'informations dans les sections suivantes.

QUAND LES RUNNERS ARRIVENT

Laissez l'équipe louer le véhicule de leur choix. Le coût correspond à 1 % du prix du véhicule par jour de location. Cela inclut le kilométrage, l'essence et l'assurance. Une date de retour est indispensable, ainsi qu'un paiement d'avance. Si les runners ne ramènent pas la voiture à la date spécifiée, les runners seront recherchés pour vol de voiture. La voiture est assurée tous risques : même s'ils la détruisent, ils ne paient qu'1 % de son prix par jour.

La Highway 63 mène vers le nord jusqu'à la ville de Columbia. À cette heure matinale, la circulation est fluide. L'équipe a plusieurs options. Si les runners veulent aller voir CommTech, passez à *Les techos*, p. 88. S'ils préfèrent chercher des infos dans la rue, passez à *Les rues de Columbia*, p. 93. Enfin, si l'équipe veut visiter l'appartement de M^{me} Foster, allez à *L'appart de Downtown*, ci-dessous.

L'APPART DE DOWNTOWN

DITES-LE AVEC DES MOTS

Le nom sous la sonnette indique « Foster », vous devez donc être au bon endroit. Vous vous trouvez sur Ninth Street, à un demi-pâté de maisons de Broadway, en plein centre de Columbia. De vieux bâtiments en brique bordent les deux côtés de la rue. Le plus haut ne fait que sept ou huit étages, ce qui vous rappelle encore une fois que Columbia est vraiment une petite ville. Vous ouvrez la lourde porte qui donne sur une volée de marches. L'ampoule de l'escalier a grillé. Vous montez jusqu'au deuxième étage.

Si votre sens de l'orientation est bon, vous êtes juste au-dessus d'un cabinet d'expertise comptable, qui lui-même se trouve au-dessus d'une boutique de prêt-à-porter féminin. Les deux donnent toutefois sur Broadway, la principale artère est-ouest de la ville.

Sur le palier, un petit couloir mène à deux portes. La première donne sur un placard de rangement. Sa porte blindée est équipée d'un maglock industriel, sur lequel est installé un scanner d'empreinte digitale en mauvais état. L'autre porte semble faite de bois particulièrement solide et s'ouvre elle aussi à l'aide d'un scanner à empreinte digitale. Un judas est percé au milieu de la porte.

Ce n'est pas évident au premier coup d'œil, mais la porte est déverrouillée et légèrement entrouverte. Le maglock semble avoir été forcé par des cambrioleurs amateurs, son mécanisme fondu en une masse informe. Vous ouvrez prudemment la porte et entrez dans ce qui se révèle être un très bel appartement.

Vous entrez dans le salon et refermez la porte derrière vous. La pièce est meublée avec goût et décorée de plusieurs poteries navajos qui doivent coûter un certain prix, et de beaux tableaux et esquisses sont accrochés aux murs. Les restes de l'une des poteries sont répandus par terre devant la porte, avec un bon paquet de sang. Vous vous séparez pour fouiller les pièces attenantes.

L'ENVERS DU DÉCOR

Quand l'équipe d'Ehran a rattrapé Jane, ses membres l'avaient presque fait sortir de l'appartement. Mais elle a échappé à l'emprise de Sunny et frappé Victor (voir *Salut la compagnie*, p. 90) avec sa plus belle poterie. Elle a surtout réussi à fuir grâce à un gros coup de chance, et n'est plus revenue depuis.

Si l'équipe fouille soigneusement l'appartement, elle découvre les informations suivantes. Chaque runner fait un Test d'Intuition + Perception quand il se trouve dans la pièce correspondante pour obtenir les informations indiquées. Révélez-lui également les informations disponibles pour un niveau de succès inférieur.

CUISINE

Nombre de succès	Résultat
0	Les provisions sont surtout à base de soja, avec très peu de véritable nourriture. La cuisinière fonctionne, mais il n'y a pas grand-chose dans le frigo. Jane doit souvent manger dehors.
1+	Un papier à en-tête de CommTech, Inc. est posé sur un bloc-notes vierge. L'adresse de la corpo est indiquée dessus.

SALON

Nombre de succès	Résultat
0	La poterie cassée a servi d'arme. Elle devait être vraiment belle, quand elle était intacte.
1	La quantité de sang sur la moquette semble indiquer que la blessure causée par le coup de poterie a dû faire mal, mais qu'elle n'a pas été mortelle.
2+	Quelqu'un s'est fait bousculer et a touché un tableau réalisé avec de la peinture à huile près de la porte d'entrée. Une petite main a étaié la peinture avant de passer à travers la toile. La peinture se trouve à l'opposé des traces de sang près de la porte, ce qui semble indiquer que Jane a dû faire face à deux agresseurs.

CHAMBRE

Nombre de succès	Résultat
0	On dirait que Jane était en train de dormir quand ses agresseurs sont arrivés. Le lit est défaits et un tailleur corporatiste est posé à côté de la penderie.
1	Les attaquants ont permis à Jane de s'habiller rapidement. Sa nuisette est dans un coin, et un tiroir rempli de gros sweat-shirts et de jeans est ouvert.
2+	Un petit briquet jetable avec les mots « B.K. Lounge » se trouve par terre, à côté de la penderie. Il est presque plein.

SALLE DE BAINS

Nombre de succès	Résultat
1	La salle de bains est petite mais fonctionnelle. Elle a visiblement été utilisée à la hâte il y a plusieurs nuits. La pièce est en désordre, avec plusieurs produits cosmétiques ouverts et un pot contenant un produit non identifié alignés sur une étagère.
2+	Le miroir est couvert de nombreuses traces de doigts sales qui dessinent une espèce de motif. Si les runners font couler de l'eau chaude pour faire monter de la vapeur, ces mots apparaissent : « À L'AIDE CHERCHER PRÉTENDERS ». Jane a écrit ce message quand on lui a permis d'utiliser la salle de bains avant de quitter l'appartement.

L'équipe au service d'Ehran se doute que Jane n'est pas assez stupide pour rentrer chez elle, et a décidé de ne pas surveiller son appartement. Jane reste effectivement loin de chez elle jusqu'à ce que les choses se calment, les joueurs ne reçoivent donc pas de points d'attention supplémentaires dans ce chapitre. Une fois que l'équipe a terminé de faire le tour de l'appartement, elle peut continuer ses recherches en passant

chez CommTech (*Les techos*, p. 88112) ou attendre la soirée pour aller chercher Jane au B.K. Lounge dans *T'appelles ça une soirée ?* p. 89. Si l'équipe veut chercher plus d'informations dans la rue, rendez-vous dans *Les rues de Columbia*, p. 93.

À ce stade, il est possible que les runners utilisent la magie pour poursuivre leur enquête. Il y a assez d'effets personnels appartenant à Jane dans son appartement pour essayer de la rechercher à l'aide de la magie rituelle. Si un runner essaie de le faire, il réalise qu'il ne peut pas pister Jane Foster. Un test réussi de Logique + Théorie magique (2) lui révèle que quelque chose la dissimule – quelque chose d'assez puissant pour obscurcir sa piste astrale.

LES TECHOS

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous arrivez devant la voie circulaire de CommTech, dont les locaux sont situés à l'extérieur de Columbia. L'installation occupe un espace boisé, à l'écart de la route. Vous êtes de prime abord surpris de ne voir aucune clôture autour du complexe, mais vous réalisez que cette région est bien plus sûre que Seattle. Vous vous garez sur une place de parking visiteur, face à l'entrée principale du bâtiment, et vous y entrez.

L'atrium intérieur est vaste et vide. Des portes mènent sur votre gauche et votre droite au reste du bâtiment, et un escalier en béton et en acier hideux se trouve face à vous, à côté de l'ascenseur. La réception est sur votre gauche, occupée par une blonde souriante derrière un grand bureau circulaire. Elle a une vue dégagée sur l'entrée, mais elle a l'air écrasée sous la taille de son espace de travail. Elle sourit encore plus alors que vous approchez. « Je peux vous aider ? » demande-t-elle.

Vous avez presque l'impression qu'elle en a vraiment envie. Vous demandez à voir Jane Foster, décidant sur le coup d'adopter une approche directe. Le sourire de la réceptionniste ne flanche pas. « Je suis désolée, mais elle n'est pas là aujourd'hui. Je peux peut-être contacter quelqu'un d'autre pour vous aider ? » Elle continue à vous sourire. Vous commencez à croire qu'elle veut sincèrement vous aider. « Son patron, M. Rehndig est disponible. » Pas mal, vous dites-vous.

Elle vous fait signe de vous installer dans des fauteuils rembourrés, puis pianote sur le système de communication interne. Quelques instants plus tard, un homme de grande taille vêtu d'un jean, de bottes et d'une chemise de cow-boy avec une fine cravate arrive en dévalant les escaliers. « Bien le bonjour, messieurs. Je suis Josh. » Il serre la main à chaque membre de l'équipe. « J'ai cru comprendre que vous cherchiez Janey. Nous pouvons peut-être en discuter. »

Sans attendre votre réponse, il vous entraîne vers la porte de droite, dans une petite salle de conférence. Josh vous offre des sièges, puis s'assoit lui-même.

« Bon, les gars, est-ce que vous savez où est ma secrétaire ? »

L'ENVERS DU DÉCOR

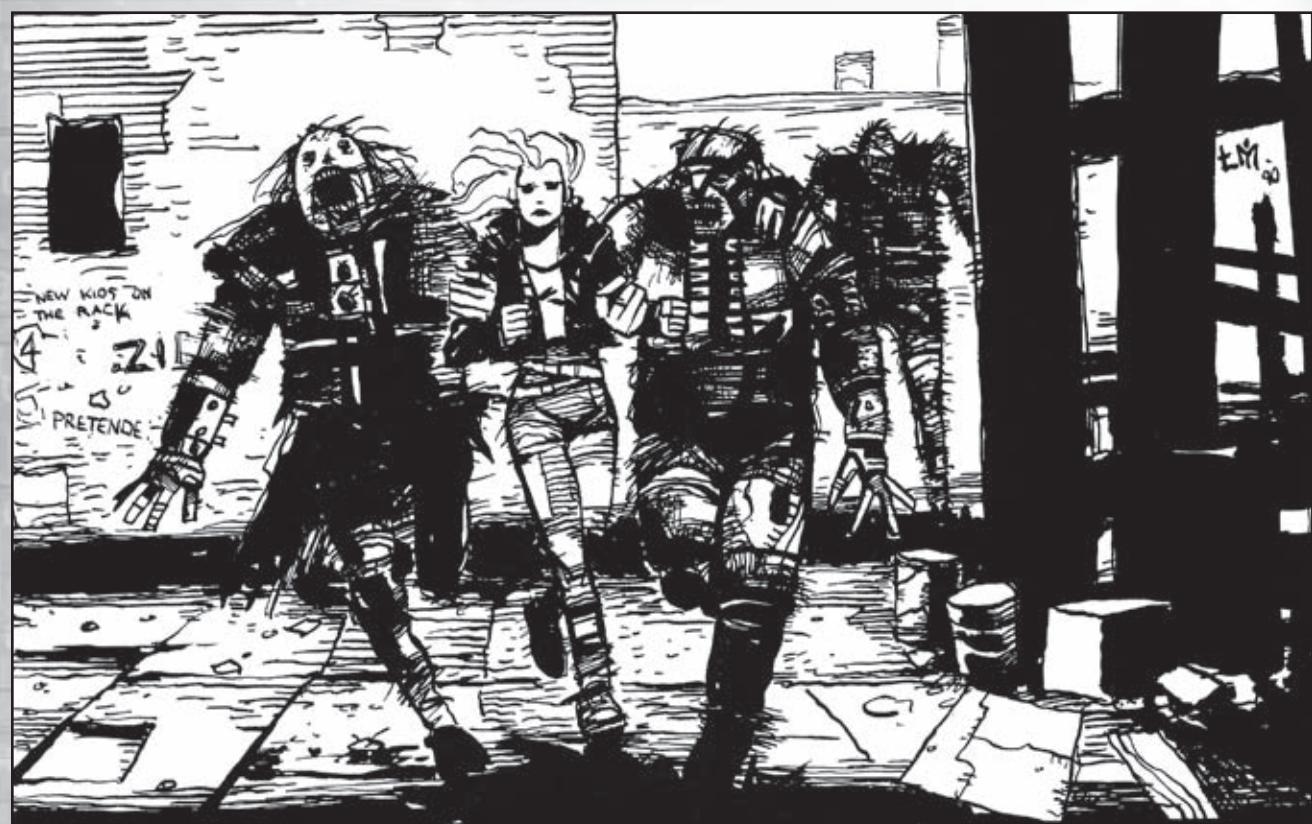
Josh Rehndig est le vice-président chargé de la division logicielle de CommTech depuis cinq ans. Il a très bien réussi, développant les bénéfices de la compagnie et parvenant à lui faire un nom sur le marché des UCAS. Son style de management décontracté l'a rendu très populaire auprès de ses pairs et de ses employés pendant toute sa carrière, mais pas question de se méprendre : Josh n'a jamais loupé une deadline, et a toujours fait le nécessaire, quelle que soit la situation. Sa carrière à CommTech est véritablement remarquable.

Josh a embauché Jane (il l'appelle Janey) après la disparition mystérieuse de sa précédente secrétaire. On n'entendit plus jamais parler d'elle. Nul n'a jamais découvert la cause de sa disparition, mais Josh s'en veut et a l'impression qu'il y est pour quelque chose.

La disparition de Jane l'a mis dans tous ses états. Il la connaît à peine, mais il a peur que quelque chose de terrible lui soit arrivé, à elle aussi.

Les deux disparitions n'ont en réalité aucun lien. La première secrétaire de Josh a filé à Saint Louis avec un membre de l'équipe de combat urbain locale.

Josh sait beaucoup de choses sur Jane. Si l'équipe parvient à le convaincre qu'elle est là pour venir en aide à la jeune femme, il l'aide du mieux qu'il peut. Pour voir si l'équipe arrive à le tromper, faites un Test opposé d'Escroquerie + Charisme. Josh répond à deux questions par succès excédentaire obtenu par les personnages. Si l'équipe n'en obtient



aucun, Josh se referme comme une huître et ne donne que de vagues références. Il ne donne aucune information utile. Si les runners réussissent à le faire parler, il leur explique que Janey habite en ville. Il leur donne son adresse, mais il ne sait pas exactement où elle se trouve. Il sait que Janey aime la musique et qu'elle fréquente l'une des boîtes de la ville, mais il n'est pas sûr de savoir de laquelle il s'agit. Il sait également qu'il lui arrive de traîner avec des gens pas toujours fréquentables, un gang de bar, ou un gang de motards. Là encore, il ne sait pas lequel.

Josh assure à l'équipe que Janey ne travaille sur rien qui puisse la mettre en danger. Même si elle traite de temps en temps de données sensibles dans son domaine, comme des données de marketing et des prévisions de ventes, rien ne justifie qu'on enlève sa secrétaire.

Si les runners lui demandent s'il a des soupçons, il accuse le gang de bikers. Si les runners ont du mal à suivre, utilisez Josh pour les orienter et leur fournir des indices et des infos supplémentaires. Il leur demande de le tenir au courant s'ils trouvent la moindre piste concrète au sujet de Janey. Si l'équipe le rappelle, Josh peut éventuellement leur donner de nouveaux indices.

Quels que soient les résultats, se rendre chez CommTech donne à l'équipe un point d'attention. Si cela fait passer leur total à 4 points, passez à *Salut la compagnie*, p. 90. Si l'équipe veut chercher des infos dans la rue, passez à la section *Les rues de Columbia*, p. 93.

Si l'équipe sait où chercher Janey, et qu'elle veut aller voir son appartement, passez à *L'appart de Downtown*, p. 87.

Si vous avez besoin de caractéristiques pour Josh Rehdig, utilisez le Cadre corporatiste, livret de l'*Écran du meneur de jeu*, p. 5. Pour la réceptionniste, utilisez la Secrétaire corporatiste, livret de l'*Écran du meneur de jeu*, p. 13.

T'APPELLES ÇA UNE SOIRÉE ?

DITES-LE AVEC DES MOTS

Après quelques recherches, vous finissez par identifier le bar où Jane Foster a ses habitudes : le « B.K. Lounge et Danceateria », à l'angle de Stadium et Broadway. Le Lounge est visiblement le meilleur spot de la ville, et B.K., quel qu'il soit, semble s'être extrêmement bien débrouillé. L'enseigne lumineuse est visible à un kilomètre de distance, et les deux projecteurs de l'entrée percent la nuit de leurs mégawatts de puissance halogène. À droite de l'établissement se trouve un petit héliport qui semble fonctionner sans arrêt. Vous secouez la tête avec consternation. C'est donc ce qui fait office de vie nocturne dans ce trou paumé.

Vous dépassiez plusieurs rangées de clients en train de discuter et vous dirigez vers la porte. Il n'est même pas minuit et l'endroit est blindé de monde. Vous ouvrez la lourde porte en bois et le bruit vous agresse alors que vous vous approchez du videur. Deux humains vous demandent vos crédittubes et vous montrent le signe sur le mur : « P.A.F. 20 nuyens ». L'un deux insère votre crédittube dans son lecteur et vous fait signe d'entrer dans le B.K.'s.

C'est la première chose que vous vous dites en regardant autour de vous. Le bar est un mix étrange entre trou à gnôle et taverne de luxe. Des lames en bois mal dégrossies font office de plancher sur lequel sont posées des tables bon marché, sous des murs couverts d'œuvres d'art dans des cadres en plexiglas. Sur le mur du fond, une rangée de toiles en noir et blanc représentent des stars de cinéma connues du siècle dernier. Vous vous dirigez vers le comptoir, où un unique barman sert des kamikazes à une douzaine de clients. Il vous faut presque dix minutes pour atteindre le comptoir. Vous agitez votre crédittube pour que le barman vous prépare un kaze. Visiblement, ils ne connaissent que ça dans le coin. Vous lui demandez s'il connaît Frosty alors qu'il vous tend plusieurs gobelets en plastique. Il secoue lentement la tête, et vous dit : « Voyez les Pretenders au fond du bar. Je crois qu'ils se connaissent. C'est cinq nuyens le verre. »

Vous regardez avec beaucoup de scepticisme les deux doigts de liquide pâle au fond du gobelet et lui tendez vos crédittubes.

Vous faites le tour du dancefloor bordé d'enceintes. Visiblement, B.K. n'a pas lésiné sur le son. Le système diffuse un vieux morceau de blues, et il est aussi bon que ceux que vous avez vu dans vos bars favoris. Au milieu de la piste, une petite quarantaine de punks à verres miroir sont étendus sur le sol, dans une position indescriptible. Vous avez entendu parler de cette « danse », mais c'est la première fois que vous la voyez... pratiquée. Elle consiste à rester aussi immobile que possible sur le dancefloor, les oreilles pulvérisées par un mur de son hurlant. Ces « danseurs » ont visiblement beaucoup de pratique.

Vous vous dirigez vers un groupe de gens habillés de la même manière au fond du bar : ils portent tous des vestes en cuir fatiguées avec les mots « The Pretenders ». Un grand barbu se tourne vers vous à votre approche. Les conversations s'arrêtent. Quand vous expliquez que vous cherchez Frosty, le barbu sourit : « Alors, c'est vous. Hé, les gars, ces mecs cherchent encore Frosty. Pourquoi ça ? Vous n'avez pas eu ce que vous vouliez quand vous avez défoncé la porte de chez elle ? J'veais vous dire, les Pretenders prennent soin des leurs, et Frosty est avec nous. » Sans un mot de plus, l'homme lance une attaque magique contre le runner le plus proche, faisant signe au reste de son gang de passer à l'attaque.

L'ENVERS DU DÉCOR

Le B.K. Lounge est la boîte la plus populaire de Columbia. Tôt ou tard, tous ceux qui veulent se montrer viennent y faire un tour. La gnôle n'est pas chère, la musique est kiffante, et le décor permet de se mettre un peu sur la gueule. Columbia est une ville assez calme, et les patrons n'ont généralement pas besoin de trolls à la porte pour fouiller les clients et les délester de leurs armes. Les runners peuvent donc facilement entrer dans le Lounge avec leur artillerie lourde. Faites faire aux deux portiers un Test d'Intuition + Perception contre la Dissimulation des armes des runners (*SR4A*, p. 311). S'ils remarquent une arme (i.e. s'ils obtiennent au moins un succès), ils sont un peu surpris et peuvent demander au runner de la laisser à l'entrée. Il pourra la récupérer en sortant, s'il est encore en état pour le faire.

Quand les runners entrent dans le bar, on les oriente vers les Pretenders, un petit gang de motards qui sévit sur la petite cinquantaine de bornes de la Highway 63 entre Columbia et Jefferson City. Les Pretenders sont le gang qui a aidé Frosty à échapper à l'équipe d'Ehran. Ils sont inquiets pour sa sécurité, et font tout ce qu'ils jugent nécessaire pour décourager ses poursuivants. Ils n'ont pas bien vu l'équipe d'Ehran, et ils croient que les runners tentent de retrouver Frosty par leur intermédiaire. Au cours de la bagarre, le meneur de jeu a intérêt à mettre en garde les joueurs s'ils veulent dégainer. Columbia n'est pas exempte de criminalité, mais le phénomène n'a rien à voir avec ce qui se passe à Seattle ou toute autre grande ville. Les combats se limitent généralement aux mains ou aux couteaux, même si beaucoup de gens ont des pistolets en dernier recours. Les Pretenders ne dégaineront que si on leur tire dessus en premier. Si un runner sort une arme automatique, il devient la cible prioritaire de tous les Pretenders. Le personnel du Lounge prend lui aussi pour cible ce personnage en priorité. Si les videurs sont à égale distance des Pretenders et des runners, ils s'en prennent en priorité à ces derniers. L'équipe est, après tout, nouvelle dans le coin. Le reste des clients reste à l'écart de la bagarre, sauf s'ils n'ont pas le choix. Les bagarres sont si fréquentes que personne n'appelle la police tant qu'aucune arme à feu n'est dégainée. Le temps que les poulets arrivent, les runners seront probablement loin.

Si l'équipe est toujours debout quand la fumée se dissipe et que la poussière retombe, elle peut interroger n'importe lequel des Pretenders. Même s'ils se sont pris une raclée, les gangsters veulent quand même défendre Frosty et ne parlent pas, à moins que les runners les y forcent. Faites un Test opposé de Charisme + Intimidation contre Volonté + Intimidation du Pretender interrogé. L'équipe a le temps de faire deux essais avant que la police n'arrive sur place. Révélez également les informations inférieures au niveau d'information atteint.

Nombre de succès	Résultat
1	« Ouais, on l'a aidée à disparaître. Après son agression chez elle, ça semblait la meilleure chose à faire. Je ne l'ai pas vu depuis deux jours. »
2-3	« On l'a planquée chez nous pendant quelques jours, mais quelqu'un est venu fouiner. Deux des nôtres l'ont déplacée hier soir. Pour ce que j'en sais, ils sont toujours avec elle et la protègent. Non, je ne sais pas où ils sont. »
4+	« Okay, okay, c'est bon. Elle est au foyer de réinsertion pour femmes Saint James. C'est sur Ash Street. Maintenant tu veux bien lâcher mon bras ? »

Une bagarre de bar inflige à l'équipe un point d'attention supplémentaire. Si les runners obtiennent les informations sur le foyer Saint James, ils reçoivent un point de plus. Une fois l'équipe en possession de ces infos, passez à la section *Les bonnes sœurs*, p. 91. Si l'équipe a suscité trop d'attention, cependant, et obtenu 4 points, passez d'abord à *Salut la compagnie*, ci-dessous.

LES PRETENDERS

Les Pretenders sont relativement connus dans la région de Columbia et Jefferson City. Ils sont toutefois loin de mériter leur réputation : ils passent une bonne partie de leur temps à se faire voir là où il faut et ils sont très bons quand il s'agit d'avoir l'attitude du dur à cuire, mais une équipe déterminée peut se mesurer à eux. Les membres présents au bar ne sont qu'une petite partie du gang tout entier, même s'il s'agit sans doute de ses meilleurs membres.

Le « Great Pretender » est le leader du gang, et ses ordres sont parole d'Évangile pour les autres membres. Il a un faible secret pour Frosty, et il est prêt à tout pour lui venir en aide. Utilisez le Mage de combat, SR4A, p. 107, mais réduisez sa Magie et ses compétences magiques de 1. Remplacez le Yamaha Sakura Fubuki par un Colt America L36 (SR4A, p. 317) dans un holster de cheville.

Rica est le plus fidèle lieutenant du Great Pretender. Elle le connaît depuis très longtemps, et elle soupçonne ses sentiments pour Frosty. Quand l'équipe arrive et pose ses questions, elle s'attend à la réaction de son chef, et attaque en même temps qu'elle. Utilisez l'Investigateur de l'occulte, SR4A, p. 106. Supprimez le sort Sonde mentale et remplacez l'Ares Predator par un Walther Palm Pistol (voir *Arsenal*).

Les autres membres du gang sont juste là pour passer du bon temps. Ils suivent leur leader sans poser de question, et se jettent dans

la bagarre à la première occasion. Ils ne sont cependant pas des tueurs, l'équipe devrait donc avoir le dessus en combat. Utilisez le Ganger motard, livret de l'*Écran du meneur de jeu*, p. 13 ; et ajoutez Magie 2, Conjuration (GC) 2, Sorcellerie (GC) 2, Gilet pare-balles (6 / 4), Fichetti Security 500 (utilisez le Fichetti Security 600, SR4A, p. 317) et une Suzuki Aurora (utilisez la Suzuki Mirage, SR4A, p. 348).

LE PERSONNEL DU LOUNGE

Les videurs et les portiers du Lounge sont des bons pour la région, mais ils ne jouent pas dans la même division que les gars qui viennent du métropole. Ils essaient d'arrêter la bagarre et de limiter au maximum les dégâts matériels. Utilisez le Barman, SR4A, p. 289. Équipez les d'un gilet pare-balles (6 / 4).

SALUT LA COMPAGNIE

DITES-LE AVEC DES MOTS

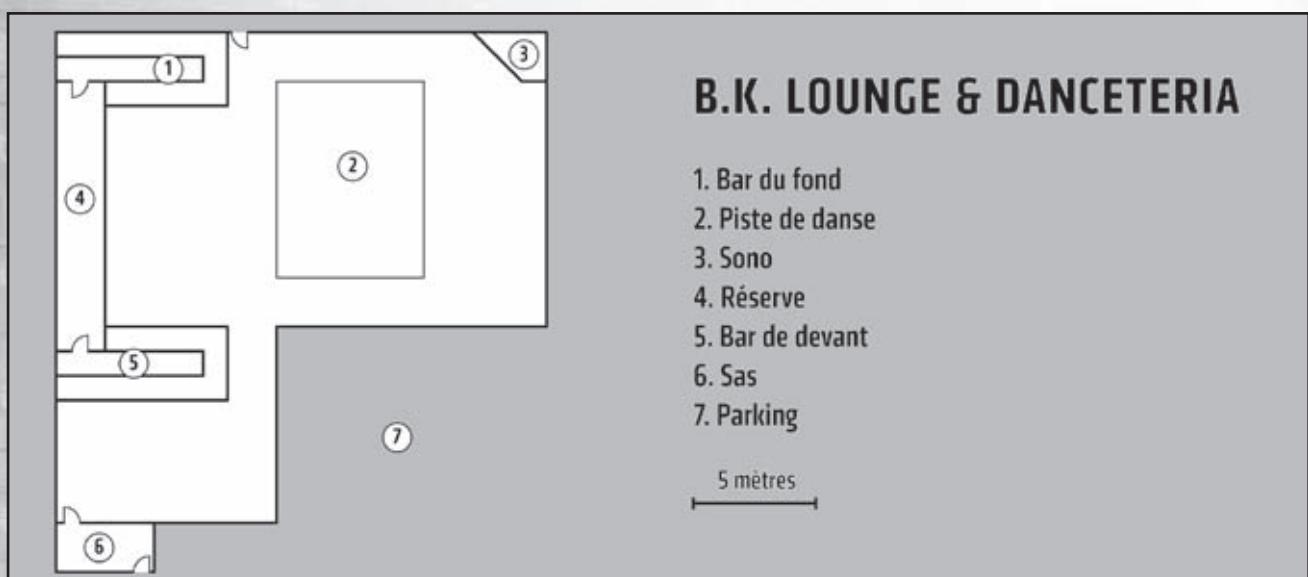
Vous vous garez sur le bas-côté et observez la rue. Tout a l'air okay, et vous sortez du véhicule. Soudain, une Westwind 2000 apparaît au bout de la rue. Le conducteur écrase le frein et envoie la voiture dans un dérapage contrôlé dans votre direction. La 2000 s'arrête dans un crissement, bloquant votre véhicule, et les portières opposées du bolide s'ouvrent à la volée. Un groupe de durs à cuire sort de la bagnole, arme au poing et prêts à en découdre. Et on dirait qu'ils n'ont pas envie de négocier.

L'ENVERS DU DÉCOR

L'équipe d'Ehran a fini par retrouver les runners. Cette rencontre a lieu quand les PJ ont accumulé quatre points d'attention. À ce moment, les gorilles passent à l'attaque. Les quatre membres de l'équipe d'Ehran ont tenté d'enlever Frosty trois jours plus tôt. Non seulement ils ont échoué, mais ils l'ont poussée à disparaître.

Ils la cherchent depuis lors. Le groupe d'Ehran a découvert que l'équipe cherchait Frosty et en a déduit qu'il s'agissait du groupe contre lequel Ehran les a mis en garde. Avec l'arrivée des runners, les hommes d'Ehran ont dû répartir leurs recherches entre Frosty et eux, et s'ils ne peuvent pas l'avoir elle, ils peuvent au moins avoir l'équipe qui la cherche. Quand la voiture arrive près des runners, chaque personnage fait un test de Surprise (4). Les runners ayant atteint le seuil de 4 ont droit à une action avant que la voiture ne s'arrête et que les portières ne s'ouvrent. Ce délai leur permet de se jeter à couvert, de préparer un sort ou de dégainer. Les membres de l'équipe peuvent tirer sur la voiture, mais ses occupants sont protégés jusqu'au début du combat proprement dit.

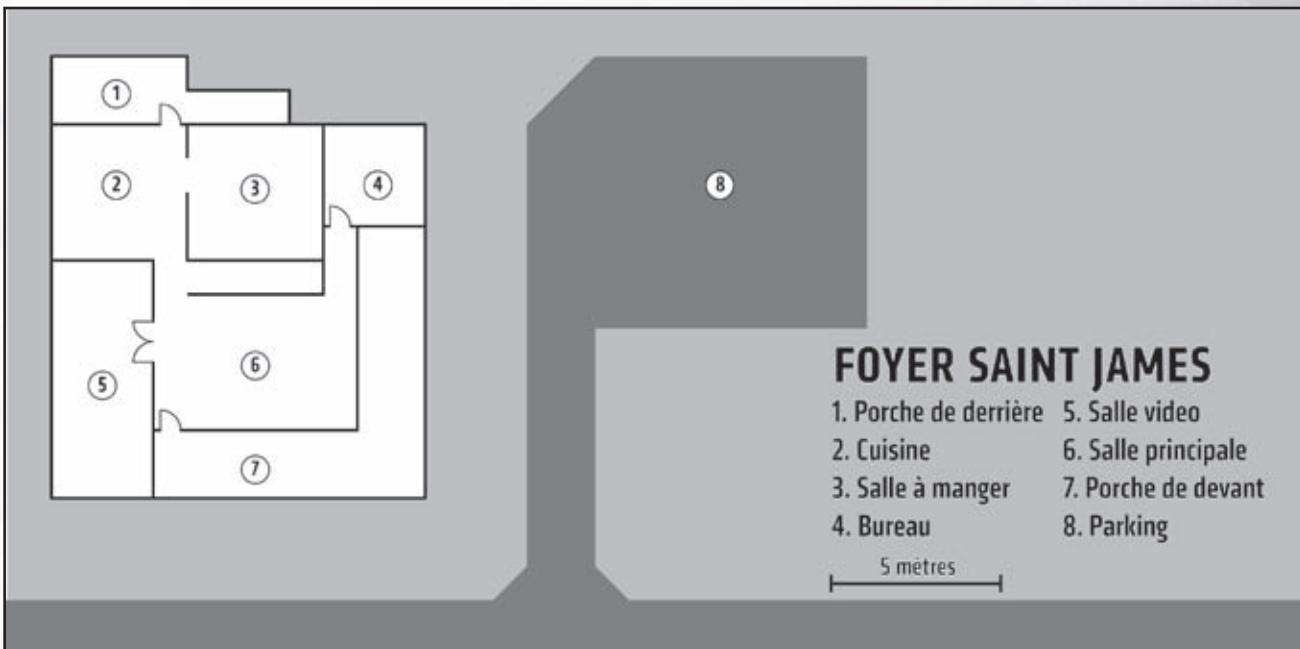
Au moment de l'embuscade, la rue est déserte. Les runners peuvent trouver des couverts, mais rien de plus qu'une benne à ordure ou un mur



B.K. LOUNGE & DANCETERIA

- 1. Bar du fond
- 2. Piste de danse
- 3. Sono
- 4. Réserve
- 5. Bar de devant
- 6. Sas
- 7. Parking

5 mètres



FOYER SAINT JAMES

- | | |
|-----------------------|---------------------|
| 1. Porche de derrière | 5. Salle video |
| 2. Cuisine | 6. Salle principale |
| 3. Salle à manger | 7. Porche de devant |
| 4. Bureau | 8. Parking |

5 mètres

de brique. Cette rencontre a lieu à n'importe quel moment de l'aventure, au meneur de jeu de choisir un lieu adapté (à moins qu'elle ne se produise juste avant une autre section). Le bon moment peut être quand l'équipe sort du B.K.'s Lounge, ou quand ils approchent du foyer Saint James.

Les porte-flingues d'Ehran ouvrent immédiatement le feu. Ils se fichent de la voiture de location, et sont assez désespérés. Ils se servent en priorité de leur meilleure arme, puis du reste. Ils ne veulent surtout pas échouer. Si l'équipe tente de fuir, ils la poursuivent, à pied ou en voiture. Quoi qu'il arrive, ils se battent jusqu'à leur dernier souffle et ne tentent pas de fuir, même s'ils meurent jusqu'au dernier. Même s'ils sont motivés, ce ne sont pas des shadowrunners expérimentés.

Une fois l'équipe débarrassée des gros bras d'Ehran, elle peut poursuivre ce qu'elle était en train de faire. Passez à la section prévue. Les runners peuvent toutefois vouloir mener une petite enquête sur ces gros bras. Banger est le seul qui connaît le lien avec Ehran le Scribe. Les autres travaillent pour Banger. Tout ce qu'il sait, c'est qu'Ehran lui a ordonné de trouver Jane Foster, de la récupérer et de l'emmener à un endroit sûr qu'Ehran lui aurait indiqué une fois qu'il aurait récupéré Frosty. C'est tout ce qu'il sait.

Les gros bras d'Ehran sont descendus dans un motel Nights Inn à l'entrée de la ville. Dans leur chambre se trouve une petite puce de données contenant un fichier complet et détaillé sur Jane Foster. Si un runner familier du fichier généalogique et médical trouvé dans le système de Sylvan Information de l'aventure *Corps* examine le fichier Foster, il peut faire le lien. Il fait un Test de Logique + Médecine (5), ou Intuition + Perception (6), ou autre compétence appropriée (seuil au gré du MJ). En cas de succès, le personnage fait le lien entre ce dossier et l'entrée effacée dans l'extrait de données biomédicales.

LES PORTE-FLINGUES D'EHRAN

Ehran a constitué une équipe en catastrophe pour récupérer sa fille. Il voulait envoyer des agents plus expérimentés, mais le chaos provoqué par Harlequin l'en a empêché. L'équipe prend sa mission assez au sérieux, mais elle est complètement dépassée.

Banger est le leader. Il est intelligent, mais c'est la première fois qu'il commande une équipe et il a fait de grosses erreurs tactiques. Frustré, il a décidé de s'occuper des runners en recourant à la force brute. Utilisez le Garde du corps du *Livret de l'écran*, p. 7.

Anastasia (Ana) en a plus qu'assez de Banger et de toute cette mission. Elle le considère comme un crétin fini et voit les UCAS tout entiers comme un pays de merde. Elle se bat comme une vraie furie ; pour

elle, les runners ne sont qu'un élément de plus dans une mission qui a tourné au fiasco. Utilisez le Mage de combat, SR4A, p. 107. Ajoutez les sorts Détection des ennemis et Chaos.

Victor Vee est heureux de laisser les autres membres de l'équipe se disputer et parler. Tout ce qu'il veut, c'est se battre. Et plus c'est violent, mieux c'est. Il considère les runners comme des adversaires potentiellement intéressants. Utilisez le Porte-flingues, SR4A, p. 108. Ses armes sont un shotgun Defiance T-250 (voir *Arsenal*) et un Ruger Super Warhawk (SR4A, p. 317). Il souffre d'une Allergie légère au plastique.

Quand à Sunny, c'est sa première shadowrun, et ça se voit. Cette tête brûlée du volant n'est pas vraiment bonne à grand-chose d'autre. C'est à cause d'elle que Frosty a réussi à s'enfuir. Depuis, elle a essayé de retrouver les bonnes grâces de Banger, sans grand succès. Utilisez la Contrebadière, SR4A, p. 103, mais remplacez Hacking et Guerre électronique par Pistolets 2 et Combat à mains nues 3. Son arme est un Ares Viper Slivergun (SR4A, p. 317).

LES BONNES SŒURS

DITES-LÉ AVEC DES MOTS

Vous approchez du porche d'une vieille bâtisse en bois. Malgré la couche de peinture fraîche, le bâtiment a visiblement vu passer de nombreux hivers. Vous grimpez les marches et vous frappez à la porte d'entrée. Vous voyez un petit visage jeter un œil par la fenêtre à côté de la porte, avant que cette dernière ne s'ouvre. La femme d'âge moyen qui vous fait face porte un pantalon de survêtement, un t-shirt du Columbia College et une paire de vieilles chaussures de tennis.

« Bonjour. Je suis Sœur Ann. En quoi puis-je vous aider ? » Elle a la force tranquille de quelqu'un qui a vu bien des choses dans sa vie.

Vous hésitez un instant, avant de dire : « Excusez-nous, ma sœur. Nous cherchons Jane Foster. » Soudain, la nonne se met à hurler « Fiche le camp, Janey, ils sont là ! » Vous ne savez pas exactement ce que vous attendiez, mais certainement pas ça. Derrière la nonne, vous voyez plusieurs femmes courir vers le fond du bâtiment. Sœur Ann soutient votre regard, vous défiant d'agir.

L'ENVERS DU DÉCOR

Sœur Ann n'est pas une sœur. C'est une criminelle endurcie qui travaille pour les Flames, un gang exclusivement féminin qui opère dans le centre-ville de Columbia. Elle a pris le contrôle du foyer Saint James par imposture, et se sert depuis de la vieille bâtisse comme base d'opérations.

Bien que le foyer fasse œuvre de charité, il sert essentiellement de sorte de centre de réinsertion pour des femmes qui retournent vivre dans la rue après un passage par la prison pour femme de l'État. Sœur Ann sélectionne les filles dont les compétences semblent adaptées, et les envoie cambrioler des commerces et des domiciles en ville. Comme Jane ne fait pas partie de son organisation, et comme Ann est persuadée que personne ne viendrait la chercher ici, elle est surprise par la question de l'équipe. Entre ça et le fait que Jane se trouve dans la pièce d'à côté, Ann panique. Si l'équipe tente de forcer le passage pour entrer, elle appelle d'autres résidentes à la rescoussse. Si l'équipe fait le tour de la maison, ils attrapent Jane alors qu'elle vient de sauter du porche de derrière, suivie par les deux membres des Pretenders.

Tant que l'équipe ne pénètre pas dans le bâtiment, Sœur Ann n'intervient pas. Elle est désolée pour Jane, mais elle ne veut pas risquer sa couverture. Si l'équipe entre dans la maison, cependant, elle n'a pas le choix.

Quel que soit l'endroit où l'équipe rattrape Jane, les deux membres des Pretenders attaquent les personnages pendant que Jane tente de s'enfuir. Ils font de leur mieux, mais ils ne sont pas bien armés. Au mieux, ils peuvent lui faire gagner un peu de temps, mais il y a peu de chance pour que cela suffise à Jane pour s'échapper. Les Pretenders se

servent en priorité de leurs meilleures armes, et elles se battent jusqu'à être immobilisées ou gravement blessées.

Si l'équipe entre dans le foyer Saint James, ses défenseuses utilisent tout ce qu'elles ont sous la main pour attaquer les runners, pendant que les autres membres vont chercher des armes.

Les Flames vaquent à leurs affaires courantes. Si l'équipe arrive tard le soir, certaines sont en train de dormir. À tout moment, certaines femmes membres du gang sont à l'extérieur pour une raison ou une autre. Les Flames se battent en équipe, et s'aident autant que possible.

Si Ann est menacée ou capturée, les Flames livrent Jane et se rendent si les runners leur promettent de libérer Ann. Une fois que l'équipe a capturé Jane, passez à la section finale, *À plus, mec*, ci-dessous.

LES FLAMES

Les Flames sont en train de se faire un nom, mais pour l'instant, le lien n'a pas été fait entre leurs cambriolages et leurs braquages les plus réussis. Si elles continuent à ce rythme, cependant, elles auront bientôt les moyens de compter en ville.

Sœur Ann a un peu plus de quarante ans, mais elle est bien conservée. Elle peut encore faire tourner la tête d'un homme, et elle le fait souvent. Malgré les bénéfices que génère son activité, elle commence à se sentir nerveuse. Jouer la nonne n'est clairement pas dans son caractère. Elle sait que ce n'est qu'une question de temps avant que les autorités ecclésiastiques ne découvrent le pot aux roses et révèle qu'elle n'est pas vraiment Sœur Ann. Utilisez le Fixer, SR4A, p. 290, mais supprimez tout son cyberware. Ann cache un Browning High-Power (utilisez le Browning Ultra-Power, voir *Arsenal*).

Les neuf membres des Flames interviennent pour protéger leur chef, mais ne veulent pas la mettre en danger. Si l'équipe réussit à neutraliser Ann, les autres se rendent. Les Flames sont des voleuses, pas des tueuses, même si elles sont armées. Utilisez le Flic des rues, SR4A, p. 291 et équipez-les d'un couteau et d'un pistolet Colt America L36 (SR4A, p. 317).

Les deux Pretenders sont des amies de Jane chargées de la protéger. Surprises par l'arrivée de l'équipe, elles reprennent vite leurs esprits et tentent de s'échapper. Utilisez le Garde de sécurité corporatiste, SR4A, p. 283, mais passez la compétence Combat à mains nues à 4, et équipez-les de pistolets Ares Light-Fire (voir *Arsenal*) et de vêtements pare-balles.

Si Frosty parvient tout de même à s'échapper, l'équipe doit pouvoir rapidement la rattraper. Elle est probablement pieds nus, et n'a pas les moyens de se cacher. La plupart de ses affaires et de ses vêtements sont restés dans sa chambre à l'étage du foyer. Si l'équipe la perd de vue, ou que le combat contre les Pretenders prend mauvaise tournure, les runners retrouvent Frosty après une heure ou deux (tout dépend si vous voulez les faire suer). Elle n'est pas capable de leur opposer beaucoup de résistance.

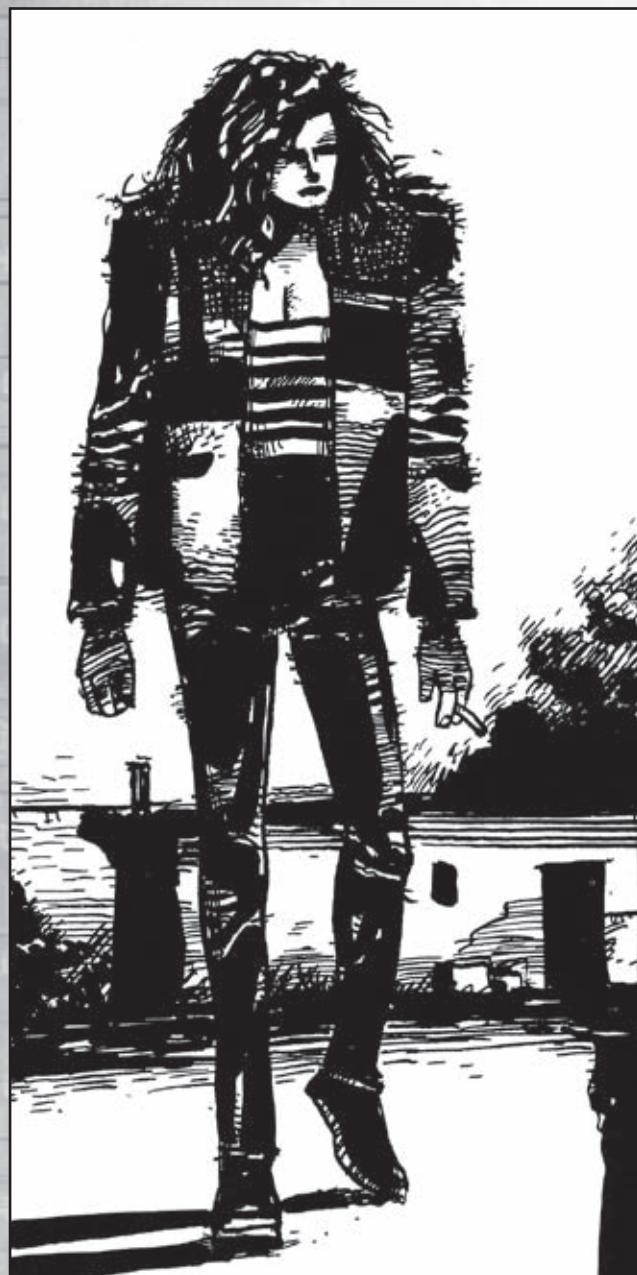
À PLUS, MEC

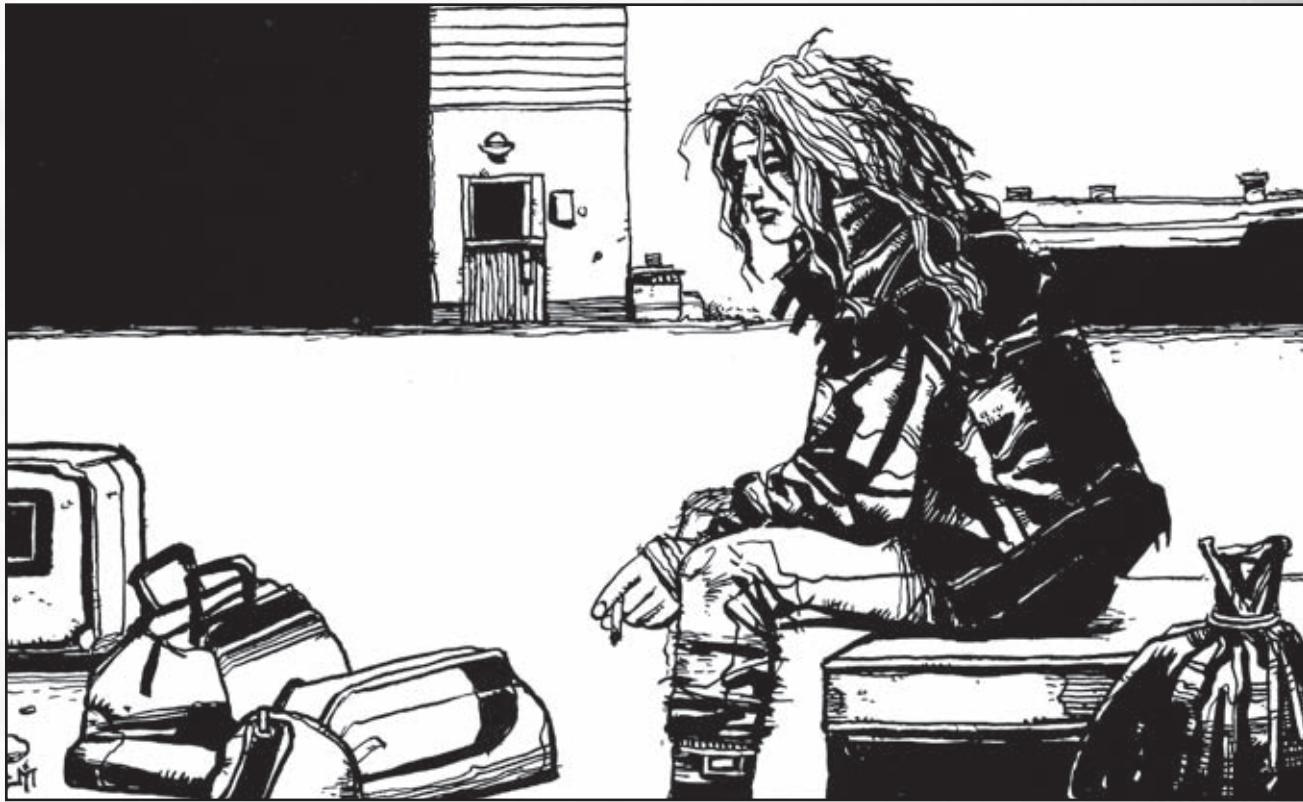
DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous ramenez en vitesse Frosty jusqu'à vos véhicules garés non loin. Elle a l'air fatigué et absent, comme si les derniers jours avaient épuisé ses dernières forces. Elle n'est pas habituée à ce genre de vie, mais qui peut dire qu'il l'est ? Elle ne vous parle pas et n'obéit pas activement aux ordres que vous lui donnez, mais elle se laisse guider.

Sur la route de l'aéroport de Columbia, vousappelez le numéro de contact qu'on vous a donné. La voix masculine à l'autre bout du fil vous répond rapidement. Dès que vous vous identifiez, il vous dit de vous diriger vers le terminal privé, sur la gauche du terminal principal. Il raccroche avant que vous n'ayez eu le temps de dire un mot de plus.

Vous filez le long de la 63 et vous êtes de retour au terminal après quelques minutes. Cette fois-ci, cependant, vous vous engagez sur la





voie menant au terminal réservé aux vols privés. Vous faites sortir Frosty sur le tarmac et vous l'entraînez en direction d'un Lear Platinum qui vous attend.

Une jeune femme avec un ordinateur portable vous attend au pied de l'avion. Alors que vous faites rapidement monter Frosty à bord, elle vous demande les clés de la voiture de location, comme si de rien n'était. Les moteurs de l'avion se mettent à chauffer et elle récupère les clés, puis vous tend l'ordinateur pour que vous y insériez votre créditube. Avec un sourire et un merci, elle récupère sa machine et s'en va. Vous la voyez monter dans la voiture et repartir vers le terminal principal.

L'intérieur de l'appareil est luxueux et confortable. Vous vous enfoncez dans votre siège alors que l'avion se met à rouler vers la piste. Vous souriez avec satisfaction : encore un job de réussi. Face à vous, Frosty a le regard fixé sur le hublot. Votre sourire disparaît. Vous vous demandez si vous êtes en train de faire ce qu'il faut. Clairement, Frosty n'a pas la moindre idée de ce qui lui arrive. Vous vous renfoncez dans votre siège et tentez de vous consoler avec la perspective de tous les tuyens qui vont tomber.

L'ENVERS DU DÉCOR

Une limousine Mitsubishi Nightsky pleine de gros bras attend l'équipe à la descente de l'avion à l'aéroport de Seattle. M. Johnson sort de la voiture et fait signe à l'équipe une fois la rampe du Lear déployée. Il hoche la tête et vous informe qu'il y a un léger changement de programme. Apparemment, les runners vont rencontrer leur employeur. Leur véritable employeur.

Passez à la suite, l'aventure *Présent*, p. 96, pour la phase finale de la campagne.

ATTRIBUER LE KARMA

L'équipe reçoit les points de Karma suivants pour ce run.

Survivre	1
Récupérer Jane Foster	1

Le Karma individuel est réparti en suivant les règles de *SR4A*, p. 269.

LES RUES DE COLUMBIA

Servez-vous de cette section quand les runners tentent de trouver des informations alors qu'ils sont à Columbia. L'équipe est hors de son élément, cependant, et leurs talents moins efficaces dans la rue (-2 aux compétences de recherche d'informations). Les équipiers doivent évidemment avant toute chose localiser les contacts grâce auxquels ils peuvent apprendre ces informations.

COMMERCES

B.K.'S LOUNGE & DANCEATERIA

B.K.'s Lounge est le coin le plus tendance de Columbia. Tôt ou tard, tous ceux qui veulent se montrer en ville finissent par s'y pointer. Ci-dessous se trouve une liste des contacts appropriés et du nombre de succès nécessaires pour obtenir des informations. Révélez toutes les informations disponibles, jusqu'au niveau de succès du runner.

Contacts appropriés

Quiconque vit à Columbia depuis plus de six mois a entendu parler du Lounge.

Nombre de succès	Résultat
0	« Le Lounge, c'est genre <i>the place</i> . Tout le monde le sait. Quel que soit ton truc, tu le trouveras au Lounge, tu vois ? »
1	« Y se passe pas grand-chose avant minuit. Évidemment, t'as intérêt à être en avance si tu veux trouver une table près de la piste. Je crois pas qu'un groupe descende en ville ce week-end, donc la musique sera sans doute pas live. Pas que ce soit une mauvaise chose, hein. »
2	« Des fois, ils sont pas trop regardants quand ça dégénère. Si tu vois ce que j'veux dire. Faut pas abuser, mais y a moyen de se mettre quelques mandales. »
3	« Il paraît que les Pretenders vont faire leur sortie de la semaine là-bas ce soir. Ce sont des durs venus des quartiers sud. Ils se retrouvent et se réservent généralement un coin à eux au fond du bar. »

FOYER DE RÉINSERTION DE FEMMES DE SAINT JAMES

Saint James a tout juste un an et demi. Créé par l'église locale pour aider les femmes à se réinsérer dans la société après un long séjour en prison, le foyer a aidé les malheureuses sans trop effrayer les voisins. Saint James se trouve à la limite de Downtown, et on voit souvent les femmes se balader dans les quartiers commerçants.

Contacts appropriés

Tout contact de la rue, barman, corporatiste ou membre d'un gang.

Nombre de succès	Résultat
1	« C'est clair, les nanas sont un peu tendues. Après avoir passé du temps derrière les barreaux, tu serais pas un peu antisocial ? C'est pour ça qu'ils ont fondé ce foyer. Pour les aider à se réajuster. »
2	« Sœur Ann, la nonne qui tient le foyer, est un sacré morceau. Sauf son respect, elle a pris les commandes il y a quelques mois. »
3	« J'ai l'impression qu'il n'y a pas que du réajustement là-bas. J'ai rien vu de louche moi-même, mais si ce foyer est complètement réglé, je suis le Pape. »

COMMTECH INCORPORATED

CommTech a vu le jour dans un garage dans les années 2020, et est devenue l'une des sociétés d'édition de logiciels les plus célèbres de la région. Leurs nouveaux locaux, à l'ouest de la ville, est l'une des premières choses que voient les voyageurs quand ils arrivent en ville sur la I-70.

La société est encore petite, mais elle a de l'avenir.

Contacts appropriés

Tout contact corporatiste, decker, contact de la rue ou technicien.

Nombre de succès	Résultat
1	« Ils font des programmes CI de haut niveau, et la plupart de leurs clients sont des corps de la côte Est. »
2+	« J'ai entendu dire qu'ils font aussi dans le marché noir. On dirait qu'ils ont un super programme Furtivité sous le coude. Ils ont déménagé dans de nouveaux locaux pour plus de sécurité. »

GROUPES ET INDIVIDUS

JANE FOSTER

Mme Foster est secrétaire de direction du président de CommTech, Inc. depuis trois ans. Malgré sa compétence, elle n'a montré aucun désir de prendre du grade dans la société ou d'avoir plus de responsabilités.

Contacts appropriés

Barman, proprio de club, tout contact corporatiste, videur troll.

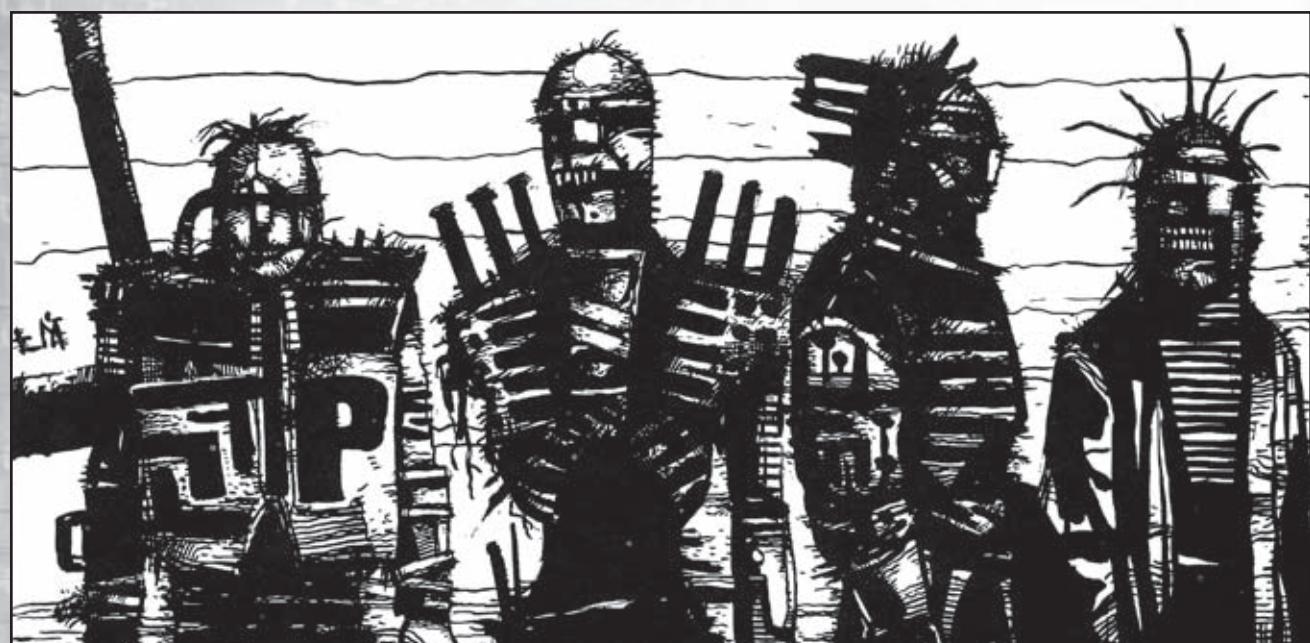
Nombre de succès	Résultat
1	« Tu parles de Frosty. J'ai jamais entendu personne l'appeler Jane depuis des années. Nan, ça fait quelques jours que je l'ai pas vue. »
2	« J'ai entendu dire que quelqu'un a essayé de l'enlever devant chez elle il y a quelques jours. Elle a réussi à filer, mais je ne sais pas comment. Un pauvre mec doit probablement pouvoir chanter comme un castrat maintenant. »
3	« Tu devrais aller voir au B.K. Lounge. Elle a pas mal traîné là-bas. La plupart des habitués connaissent Frosty. »
4	« Checke ça : elle traînait avec des mecs qui se font appeler les Pretenders. Genre groupe de rock qui a mal tourné, si tu vois ce que je veux dire. Enfin bon, ces clowns se baladent sur la Highway 63 entre ici et Jeff. Va les voir, ils pourront peut-être te filer un coup de main. »

LES PRETENDERS

Les Pretenders étaient un bon groupe de bar il y a des années de cela, mais ils n'ont jamais réussi à percer pour de bon. Frustrés et découragés, ils se sont tournés vers leurs seules autres amours : les motos et la gnôle. Ils se sont taillé une belle réputation de fauteurs de troubles dans les environs.

Contacts appropriés

Toute personne qui vit dans la région de Columbia et de Jefferson City depuis plus d'un an a entendu parler des Pretenders.



Nom	Nombre de succès	Résultat
Jane Foster	1	« Des racailles morveuses, voilà ce qu'ils sont. Évidemment, ça reste entre nous. Ce sont des durs, c'est clair. Certains sont des mages, en plus. »
	2-3	« On les voit parfois au B.K. Ils portent toujours leurs couleurs, donc ils sont plutôt difficiles à louper. Il paraît qu'ils sont restés plutôt discrets ces derniers jours, par contre. Il doit se préparer quelque chose. »
	4+	« Je sais que tu ne vas pas le croire, mais j'ai déjà vu ces gonzes au foyer Saint James. Je ne sais pas si ça veut dire qu'ils valent mieux que ce que disent la plupart des gens, ou si ça salit le nom de Saint James. »

JANE FOSTER (« FROSTY »)

Jane a grandi dans plusieurs orphelinats de la région de Columbia. Quand elle a été assez grande pour sortir toute seule, elle s'est inscrite à l'université du Missouri et n'a plus jamais regardé en arrière.

Jane s'est toujours demandé qui étaient ses parents, surtout son père, mais elle n'a jamais pris la peine de les chercher. Elle est heureuse, dans l'ensemble, et elle a commencé à se faire un nom chez CommTech.

Jane aime ce que la ville de Columbia a à offrir, même si elle n'en est presque jamais sortie. Cela ne la dérange pas. Elle aime bien traîner avec le gang de motards que sont les Pretenders, mais ne les a jamais accompagnés lors d'une de leurs opérations illégales. Même si Jane a beaucoup d'amis, les Pretenders sont sans doute pour elle ce qui se rapproche le plus d'une famille.

Elle l'ignore, mais Jane a un focus de maintien greffé au fémur gauche. Ehran l'a fait tomber malade quand elle n'était qu'un bébé, et s'est débrouillé pour insérer des éléments métalliques aux motifs complexes dans l'os alors qu'elle se trouvait à l'hôpital. À cette époque, Ehran a lancé un sort puissant, mais discret, qui a pour effet d'empêcher que les magiciens moins puissants puissent la retrouver. Ce sort établit un lien évident entre Jane et Ehran pour ceux qui savent quoi chercher. Ehran n'a *pas* activé le sort de peur de mener Harlequin jusqu'à sa fille. Ce qu'il ne sait pas, c'est qu'Harlequin sait déjà exactement où la chercher.

Jane est élancée, avec une longue chevelure d'un blanc de neige qui lui tombe en cascade sur les épaules. Elle est tout aussi à l'aise dans un costume corporatiste que dans des cuirs de motard. Elle veut que les gens la remarquent, et ses vêtements sont toujours de très bonne qualité, quel que soit son style. Elle cherche généralement des articles uniques et porte des bijoux simples mais élégants. Le plus remarquable est un anneau en platine en forme de dragon enroulé. Bien qu'il soit gros et un peu voyant, elle ne l'enlève jamais.

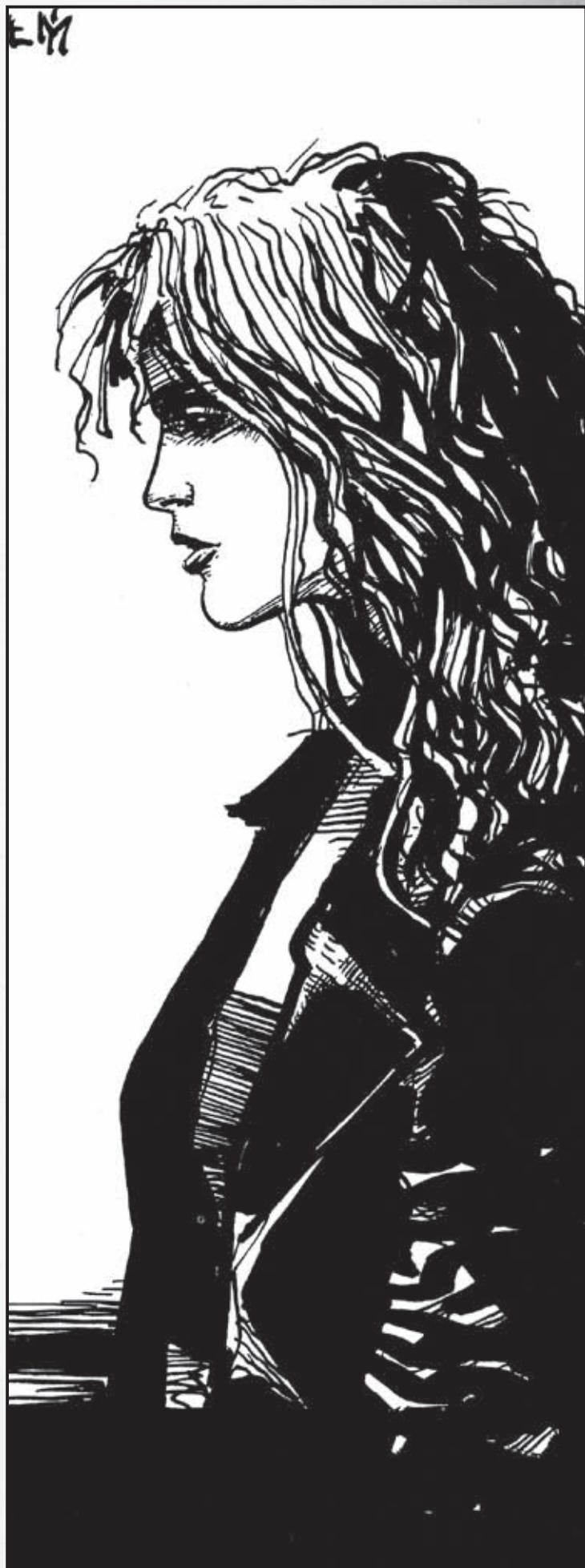
Jane maîtrise toujours la situation. Elle n'aime pas les surprises et se donne du mal pour savoir exactement ce qui se passe autour d'elle. Elle pense en permanence à l'avenir et à ce qu'elle veut ou à ce qu'elle a à faire. Du coup, elle a l'air un peu dur au premier abord, mais en vérité, c'est une passionnée qui se fait facilement des amis quand elle le veut.

Jane est loyale envers ses amis et envers elle-même, dans cet ordre. Elle ne veut pas qu'ils soient blessés par sa faute, physiquement ou mentalement. Elle fait ce qu'elle peut pour les protéger en permanence, même si cela signifie qu'elle doit prendre des risques inconsidérés. Ses amis sont sa seule faiblesse.

Con	Agı	Réa	For	Cha	Int	Log
3	5	4	1	6	4	5
Vol	Chance	Ess	Init	PI		
5	3	6	8	1		

Race : elfe

Compétences : Athlétisme (GC) 3, Étiquette (Corporations) 1(+2), Informatique 3, Perception 2, Véhicules terrestres (Motos) 3(+2)





« *Atque in perpetuum, frater, ave atque vale.* »

– Caius Valerius Catullus, poète romain

PRÉSENT

INTRODUCTION

La Danse du sang arrive à son terme, et les runners sont inexorablement entraînés vers l'œil du cyclone. Des éléments de l'histoire globale sont révélés sous un jour nouveau, alors que d'autres sombrent dans une plus profonde obscurité.

Harlequin lui-même appelle les runners, auxquels il ordonne d'amener Jane Foster au cœur des Barrens de Puyallup. C'est de là qu'ils vont faire un voyage mouvementé au cœur du monde d'Harlequin et d'Ehran et de leur haine.

Finalement, l'histoire les mène au sanctuaire d'Ehran sur les pentes du mont Saint Helens, à 150 kilomètres au sud de Seattle. Althain, comme l'appelle Ehran, est un lieu de splendeur et de mystère, qui offre un bref aperçu de choses rarement contemplées par qui que ce soit d'autre qu'Ehran, Harlequin et les leurs. Ce sont des indices sur les plus grands mystères de ce monde que les shadowrunners vont pouvoir entrapercevoir et sur lesquels ils vont pouvoir méditer.

Puis le livre de l'histoire d'*Harlequin* se referme. Pour l'instant.

EN ATTENDANT L'APPEL

DITES-LE AVEC DES MOTS

Cela fait 24 heures que vous êtes de retour à Seattle. Avec Jane Foster sur les bras, vous attendez dans ce trou sombre, en attendant l'appel. En attendant dans le noir, en ignorant les manières déprimées de Jane, et en vous donnant beaucoup de mal pour ne pas bondir au moindre bruit.

Soudain, le téléphone portable se met à clignoter. Quelqu'un l'attrape.

« Oui ? » dites-vous.

« Ah, » répond la voix à l'autre bout du fil, en vous appelant par votre nom. « Je suis content que vous ayez décroché. Excusez le cliché, mais vous avez la fille ? »

« Bien sûr... »

« Bravo ! Mon argent a été bien dépensé. Plus qu'une petite chose et vos affaires avec moi seront terminées. Venez avec la fille et vos associés au vieux complexe Southwind de Tarislar, demain matin à l'aube. Ne venez pas plus tôt, vous risqueriez de courroucer les gens du coin. Ils vous attendent, mais avec le soleil. J'ai hâte de vous rencontrer enfin. »

Sur ces mots, la ligne est coupée.

Quand les runners arrivent à Tarislar, lisez ce qui suit :

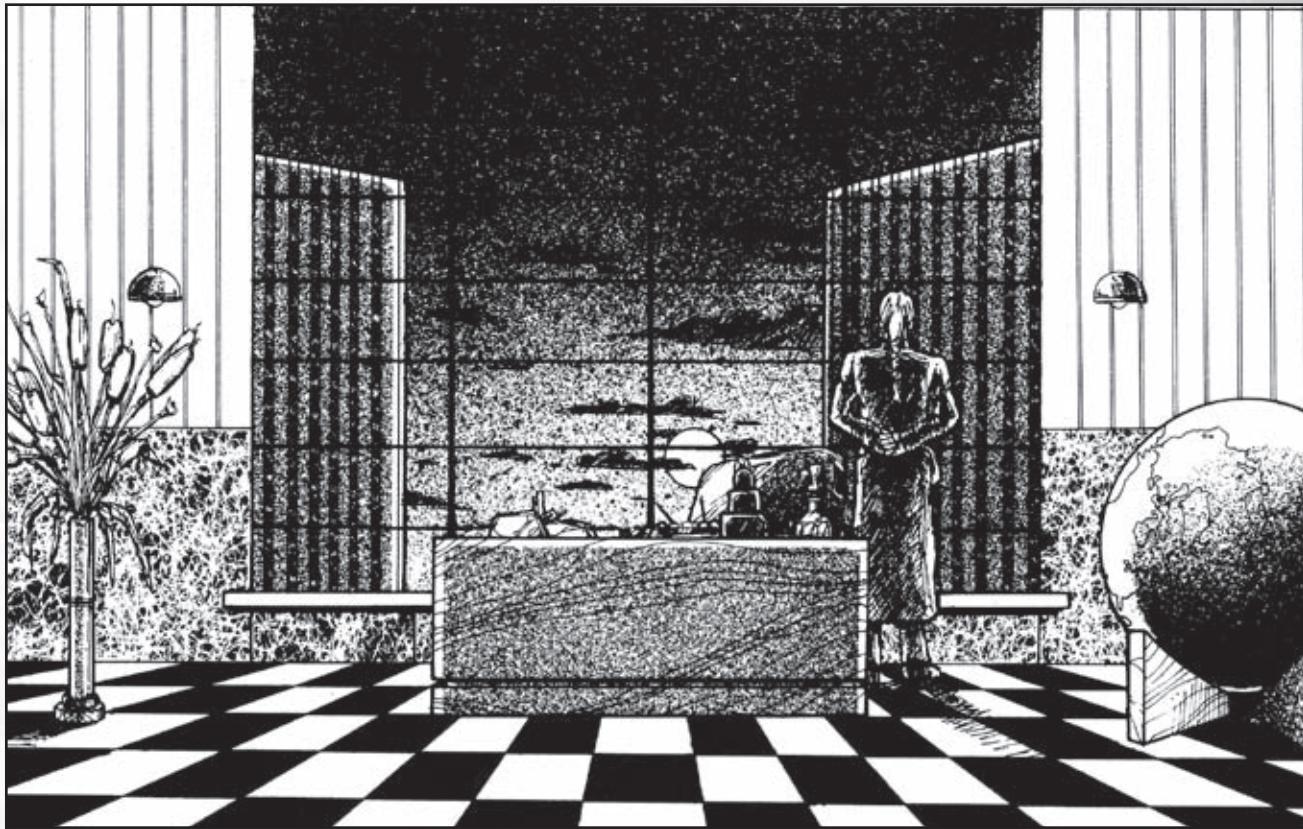
Tarislar. Il paraît que cela signifie « mémoire », « souvenir » en elfique, mais souvenir de quoi ? Des morts ? De la puissance de la nature ? Des vivants ? Personne ne le sait vraiment. C'est un peu comme si cet endroit s'était donné lui-même son nom.

La nuit est inhabituellement claire pour Seattle, mais cela change vite alors que vous vous dirigez vers le sud. Puyallup est toujours recouverte d'un nuage, de smog, de cendres ou de désespoir. Ces premières heures de la matinée n'y font pas exception. À chaque kilomètre parcouru, la lourdeur du ciel semble grandir. Bientôt, ce sera l'aube, mais vous vous demandez s'il arrive que la lumière brille en ce lieu.

Il y a trente-cinq ans, cette terre était une banlieue où beaucoup de gens vivaient assez heureux. Le jour où les Danseurs fantômes amérindiens firent sauter les volcans changea cela à jamais. Les cendres, la poussière et les pierres tombèrent sur le quartier pendant des jours et des jours, calcinant les maisons, les gens et les rêves. D'aucuns disent que les rêves ne reviendront jamais à Puyallup.

Bien que la route soit bien indiquée, la poussière et les cendres que soulève votre véhicule vous rappellent un désert stérile plutôt qu'un endroit où vivent des gens. Les cendres noires et grises sont partout, sur le sol et dans l'air. De temps à autre, vos phares illuminent un bâtiment ou des signes de vie dans un abri de fortune.

Finalement, vous arrivez près de Tarislar. Depuis la Nuit de la rage, ces bâtiments abandonnés servent de refuge aux métahumains, en particulier aux elfes, qui n'ont nulle part où aller. Ces structures désolées se trouvent à proximité de la frontière entre Seattle et le Conseil salish-shidhe, cruel rappel d'un sanctuaire autrefois promis aux métahumains, mais aujourd'hui inaccessible à cause de la politique et des discriminations. Des gens sont alignés le long des rues — que ce soit parce qu'ils vous ont entendu approcher ou qu'on les a prévenus de votre arrivée — leurs silhouettes ténèbreuses et mouvantes tout juste visibles dans



le brouillard qui précède l'aube. Leurs corps sont couverts de vêtements sombres, et seuls des masques filtrants en plastique sont visibles sur certains visages. Ils sont jeunes, vieux ou entre les deux, mais ils gardent le silence en vous regardant passer.

A l'est, le soleil franchit les collines et la lumière change, jetant une lueur gris-vert sur ce coin du monde. Devant vous se dressent les trois bâtiments de l'ancien complexe de bureaux de Southwind. Chacun fait une quarantaine d'étages, tours battues et déchirées de métal noir et de verre brisé.

Vous approchez des bâtiments et commencez à ralentir. Les plus attentifs d'entre vous le voient les premiers, une silhouette masculine dressée dans la cour qui s'étend devant les buildings. Vêtu d'une robe blanche, il semble attendre.

Vous attendre ?

L'ENVERS DU DÉCOR

Harlequin appelle au beau milieu de la nuit. Laissez les runners transpirer un peu après leur arrivée à Sea-Tac avant de jouer la scène de l'appel. M. Johnson (de *Futur*) se contente de leur dire de rester discrets et d'attendre un coup de fil. Il leur donne un téléphone portable au cas où les leurs seraient sur écoute. Maintenant qu'il a rempli sa part du contrat, il n'a plus grand-chose d'autre à ajouter.

Les runners peuvent se terroriser avec Jane où bon leur semble. Rien ne se produit avant l'appel d'Harlequin, mais les personnages joueurs n'ont pas besoin de le savoir. Laissez-les patienter. Laissez-les gamberger. Faites-les transpirer un peu.

Si l'un d'entre eux met la tête dehors pour n'importe quelle raison, jouez sur la parano du groupe. Est-ce que quelqu'un les suit ? Ils n'ont pas déjà vu cette voiture auparavant ? Pourquoi un silence pesant s'est-il fait dans le bar à leur arrivée ? Faites-les douter, et laissez-les inventer leurs propres raisons.

Peu importe ce que croient les personnages : personne n'est à leur recherche. Si l'un des hommes d'Ehran a réussi à s'échapper après l'aventure précédente, il a immédiatement appris l'enlèvement de sa fille. Sinon, le simple fait de n'avoir pas eu de nouvelles de ses porteflingues est suffisamment révélateur. Ehran s'est rendu à son sanctuaire,

Althain, sur les pentes du mont Saint Helens, pour préparer sa réponse au dernier mouvement du *chal'han* d'Harlequin. C'est là qu'il attend.

Tarislar est une partie profondément elfique des Barrens de Puyallup. Située quasiment sur la frontière du Conseil salish-shidhe, la zone porte les stigmates de la dévastation laissée par les éruptions des monts Rainier, Olympia, Adams et Saint Helens, il y a trente-cinq ans de cela. C'est un lieu de ténèbres et de désespoir.

LA SPLENDEUR DANS LES CENDRES

Le meneur de jeu peut trouver plus d'informations sur le quartier de Tarislar, dans le district de Puyallup, en consultant le chapitre sur Seattle dans *Capitales des Ombres*.

Dévastée par les cendres volcaniques et les coulées de lave qui ont accompagné l'éruption des volcans dans la région en 2017, le secteur ne s'est jamais remis. La cendre et les débris de ces journées d'horreur sont un témoignage douloureux de ce qui reste de cette époque. De nombreux elfes, et d'autres métahumains vivent ici dans les divers bâtiments à moitié abandonnés qui ont survécu tant bien que mal à la pluie ardente.

Le meneur de jeu peut se servir à sa guise de « l'accueil » solennel des habitants de Tarislar. Peut-être qu'on les a prévenus, ou qu'ils se rendent aux soupes populaires qui ouvrent à l'aube. S'agit-il d'un bastion d'Harlequin, ou est-il si détaché que ses émotions ne sont pas affectées par les conditions de vie de ces gens ? Le meneur de jeu peut considérer ces questions, sans pour autant devoir y répondre.

Le complexe Southwind est composé de trois bâtiments d'une quarantaine d'étages qui étaient autrefois les bureaux de diverses compagnies d'assurances. Les locaux ont été abandonnés après les éruptions, et sont devenus depuis des années un sanctuaire pour toutes sortes de gangs et de dealers.

Harlequin est arrivé il y a de cela un an et a pris ses quartiers à l'étage supérieur du bâtiment central. Les gangs et les criminels ont vite plié bagage, apeurés par celui qu'ils ont surnommé « The Laughing Man » (« L'homme qui rit ») et qu'ils ne pouvaient ni corrompre ni menacer. Ce mélange de peur et de respect superstitieux s'est rapidement diffusé chez les gens du cru, reconnaissants du calme que la

présence de l'étranger avait amené dans le quartier. Ils gardent toutefois leurs distances et restent à l'écart des bâtiments de Southwind.

L'air est tellement épais à cause de la poussière et des cendres, en particulier au niveau du sol dans la rue, que porter un masque filtrant est quasiment indispensable. Un masque basique coûte 20 ¥ et peut fonctionner pendant deux semaines avant de devoir être nettoyé ou remplacé. Un filtre trachéal est également suffisant, quel qu'en soit l'indice. L'air est considéré comme une toxine avec les caractéristiques suivantes : Vecteur : Inhalation ; Vitesse : 10 minutes ; Pénétration : 0 ; Puissance : 4P. S'ils n'ont pas de système de filtration adéquat, les personnages doivent faire le même test en quittant leur véhicule.

Quand les runners arrivent au complexe de Southwind, les premiers rayons de l'aube commencent à illuminer le ciel, leur permettant d'apercevoir une silhouette masculine qui se tient dans la cour devant les bâtiments. Il est vêtu de plusieurs couches de tissu blanc et se tient absolument immobile alors que les runners approchent de lui.

De plus près, ils distinguent deux choses sur la silhouette. Tout d'abord, il est couvert d'une quantité de poussière qui semble indiquer qu'il est planté là depuis plusieurs heures. Ensuite, quand il lève le tissu qui lui couvre le visage, le blanc laiteux de ses yeux révèle qu'il est aveugle.

Quand les shadowrunners arrivent devant lui, l'elfe révèle son visage et se tourne vers Jane Foster avec un signe de tête (oui, il est aveugle, mais le meneur de jeu doit l'interpréter comme s'il ne l'était pas du tout). Après quelques instants, il sourit et se tourne vers les personnages joueurs. « Il vous attend derrière moi, au sommet. Montez le voir, avec la femme. » L'elfe recouvre alors de nouveau son visage et ne dit pas un mot de plus.

Le bâtiment qui se trouve directement derrière l'homme en blanc est le building central de Southwind, et Harlequin attend les personnages au dernier étage. Quand les runners pénètrent dans l'entrée, ils remarquent que les ascenseurs sont apparemment hors service depuis longtemps. Les escaliers sont leur seule alternative.

Grimper au vingtième étage par les escaliers fatigue les personnages. Ils subissent une case de dommage étourdissant tous les (Constitution) étages, et au vingtième. Au bout de 6 cases de dommages un personnage risque de s'effondrer d'épuisement (*SR4A*, p. 164) ; il doit alors réussir un Test de Constitution + Volonté (1) et refaire ce test après un nombre d'étage gravit égal aux succès excédentaires plus un. S'il échoue au test, il s'effondre d'épuisement et doit se reposer avant de reprendre la montée.



GUITARE ACOUSTIQUE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Dixième étage.

Les escaliers sont sombres et l'ascension est laborieuse, difficile pour certains. De temps en temps, des rayons de lumière matinale traversent les murs de béton et d'acier percés. Vous n'aimez pas ce qu'ils vous donnent à voir.

Vingtième étage.

Jane Foster n'a pas dit grand-chose depuis que vous l'avez enlevée à Columbia. Maintenant, alors qu'elle gravit les marches, vous pouvez voir une lumière étrange baigner ses yeux. Comme si elle sentait approcher la résolution de quelque chose, et qu'elle l'accueillait.

Trentième étage.

Vous remarquez un graffiti sur un mur. « Il faut porter du chaos en soi pour donner naissance à une étoile qui danse. » Vous voyez également quelque chose de sombre, une tâche qui a dégouliné sur le sol. Rien d'autre sur le palier. De plus haut, bien plus haut, vous parvient le son d'une musique.

Dernier étage.

La musique est plus claire désormais. Elle vient d'une guitare acoustique. Les marches mènent sur un étage à moitié ouvert sur le ciel. La plus grande partie du mobilier et des cloisons intérieures ont disparu, tombés dans la rue en contrebas ou pourris sur place. Vous suivez le son de la musique et traversez l'étage, à travers les anciens bureaux, jusqu'à l'autre extrémité du bâtiment.

Debout, dans un espace où se trouvait autrefois le bureau surélevé du président de la corporation qui régnait sur cette tour, se trouve la silhouette d'un homme. Il vous tourne le dos, et vous ne voyez que son manteau d'un vert olive sombre, sa queue de cheval brune striée de gris, et le manche fin et brillant de sa guitare faite d'ébène et d'acier.

Vous l'observez et l'écoutez jouer, tantôt lentement, tantôt vite, mais toujours avec puissance. La musique évoque quelque chose de grand et de majestueux, sa mélodie tout à la fois étrangère et familière. Et excitante.

Une rafale de vent traverse le bâtiment et le soleil touche les montagnes dans le lointain. La musique ralentit, s'adoucit, et se termine dans un long accord dont l'écho retentit pendant un instant qui semble interminable.

Il se retourne, révélant un visage elfe maquillé pour lui donner l'air d'un arlequin ou d'un bouffon du temps jadis. Puis ses lèvres s'étirent en un large sourire.

« Messieurs ! » dit-il, d'une voix inimitable et affectée d'un drôle d'accent. « Bienvenue sur le mont Olympe. Je vous attendais. »

L'ENVERS DU DÉCOR

Voici enfin Harlequin. Le meneur de jeu peut consulter la description d'Harlequin fournie à la fin de la campagne pour plus d'informations sur son apparence et sa personnalité. Cependant, s'il fallait le résumer en un mot, ce serait « insaisissable ». Ses attitudes, son comportement, son langage corporel, ses tics de langage et sa manière de parler, son humour changent en permanence (si un personnage joueur dispose de la compétence appropriée, il remarque que la guitare a au moins 100 ans). Harlequin s'approche des personnages et se présente à chacun d'entre eux personnellement, les gratifiant tous d'une solide poignée de main. Ses manières suggèrent que c'est important pour lui. Il se présente simplement sous le nom de « Harlequin ».

Il approche de Jane Foster en dernier. Elle lui tend la main à contrecoeur, et il la porte délicatement à ses lèvres. « Mademoiselle Foster, » dit-il avec douceur, « j'ai attendu une vie entière avant de vous rencontrer. »

Sans lâcher sa main, il mène Foster au centre de la pièce. Si les runners se mettent à poser des questions (« Okay mec, c'est quoi ce bordel ? »), il prend la peine de leur répondre. Autrement, il commence le Rituel.

Ce qu'il est prêt à révéler est indiqué plus bas. C'est écrit du point de vue d'Harlequin pour offrir une base d'interprétation au meneur de jeu. Pas besoin de le lire complètement ou au pied de la lettre, mais cela peut servir de référence pour répondre aux questions précises que les joueurs peuvent poser.

« Êtes-vous sûrs de vouloir savoir ? » dit Harlequin. « Celui qui a dit que l'ignorance est mère de la sérénité n'avait pas tort. Mais je vais tout de même satisfaire une partie de votre curiosité. »

« Disons simplement qu'Ehran et moi-même sommes de vieux amis. De très vieux amis. Et il se trouve qu'Ehran est très doué à un jeu précis auquel nous jouions quand nous étions plus jeunes. Je suis cependant meilleur que lui. Mais ce n'est que maintenant qu'il en est conscient. »

« Tout ce que vous avez accompli a touché un élément essentiel de l'existence d'Ehran. Son Passé, et son Futur. Son Amour et sa Haine. Son Corps et son Esprit. En frappant chacun de ces éléments, j'ai prouvé sa vulnérabilité. »

« Vous n'avez cependant pas de souci à vous faire. Le rituel veut qu'Ehran n'ait pas le droit de s'attaquer aux agents au travers desquels je le défie, et vous n'avez donc pas à craindre de vengeance de sa part. »

Cela ne suffira probablement pas à calmer les runners qui ont fait la connaissance d'Ariel et ont fait la connaissance du Docteur Qui (voir *Riposte*). S'ils expriment leurs doutes, Harlequin les balaie d'un revers de main. Il affirme qu'Ehran est un légaliste. « Les règles sont sa raison de vivre. »

Si un ou plusieurs runners observent les alentours, le meneur de jeu peut leur apprendre une dernière chose de plus. Non loin de l'endroit où se tiennent Harlequin et Jane Foster, les runners remarquent un morceau de cloison sur lequel est écrit au marqueur noir :

Le RITUEL, pour 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 consacré, ta perte est invoquée
Ta forme et ta substance sont décrétées insignifiantes

Contre ton Corps, je prononce les paroles 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

Si les personnages lui demandent ce dont il s'agit, Harlequin se met à rire. « Je voulais voir comment ça sonnait en anglais » répond-il simplement. S'il n'y a pas d'autre question, Harlequin commence le rituel.

LE RITUEL

Bien qu'il ne s'agisse pas d'un véritable rituel, Harlequin fait comme si. Il fait de grands gestes (inutiles), entonne des rimes dans une langue mélodieuse que les runners ne comprennent pas (une comptine qui parle de nuages), et se déplace en suivant ce qui semble être une chorégraphie précise.

Il demande également aux runners de fredonner un bourdonnement sans arrêt pendant qu'il fait cela. Il les fait répéter le temps qu'il faut pour atteindre la bonne intonation. Finalement, il se résigne à accepter ce qu'émettent leurs cordes vocales en disant qu'il n'obtiendra

pas mieux et doit faire avec ce qu'il a. Marmonnant quelque chose à propos d'*« impuretés »*, il retourne prendre place à côté de Jane Foster.

Alors qu'il démarre son *« rituel »*, Harlequin parle à Jane comme un chirurgien qui s'adresse à un patient conscient pendant certains types d'opérations. Le meneur de jeu peut là encore lire l'extrait suivant aux runners ou simplement s'en inspirer, en adaptant le contenu en fonction des actions des runners.

À ce stade, Jane Foster a le regard rivé sur Harlequin. Elle ne dit rien, cependant, ni ne montre la moindre émotion à ce qu'il dit. En tout état de cause, elle ne se souviendra pas de tout ce que lui dit alors Harlequin :

« Maintenant, chère mademoiselle Foster, vous devez savoir que vous êtes la fille longtemps oubliée de l'illustre Ehran le Scribe, du nom dont il s'affuble aujourd'hui. Je devrais ajouter qu'il ne vous a pas perdue, mais vous a permis de le perdre. »

« Il n'a cependant jamais cessé de suivre vos moindres faits et gestes, tout au long de ces nombreuses années. Comment ? C'est très simple. Avant de vous avoir aussi misérablement abandonnée enfant, ou plutôt de permettre votre abandon après la triste fin bien mal avenue de votre délicieuse maman, il a placé un puissant focus de maintien en vous. »

« Ce focus de maintien n'avait rien d'ordinaire, Jane, si vous vous y connaissez un tant soit peu dans ce domaine. Quand vous n'étiez encore qu'une petite fille, il a introduit des matériaux soigneusement élaborés dans votre fémur gauche. Il les a enchantés pour maintenir un sort qu'il a lui-même conçu, et qui non seulement vous empêche d'être retrouvée, mais vous dissimule également aux regards des curieux. »

« Or ce sort est bien au-delà de ce que n'importe quel sorcier actuel peut prétendre maîtriser, et il pouvait donc raisonnablement considérer que vous étiez à l'abri des indiscrets. Mais il a oublié que nous avons été formés par le même maître, et que je comprends le fonctionnement de son lien. »

« Il m'a fallu un moment pour percer ses secrets à distance, mais j'ai fini par y parvenir. Et je suis certain qu'il ne s'en doute pas le moins du monde. »

« Ehran croit que je vais vous utiliser pour le forcer à sortir au grand jour, où je pourrais lui jeter un dernier défi, contre son corps physique. Mais au lieu de cela, je vais le frapper directement par votre intermédiaire. À travers ce lien qu'il a fourni si consciencieusement. »

Puis Harlequin se retourne vers les membres magiquement actifs du groupe (ceux qui peuvent prendre part à un lancement de sort rituel) et leur demande s'ils sont prêts. Il compte sur eux pour participer au lancement de sort contre Ehran.

Si l'un des runners magiciens accepte, il demande à un volontaire de surveiller le rituel, ou au moins de l'observer à cet instant depuis l'espace astral. Tout personnage qui le fait à ce moment-là, ou à tout autre moment, remarque les choses suivantes :

- Harlequin a l'aura d'un ordinaire. Il est évidemment un initié qui camoufle son aura. Même s'ils sont initiés, les runners ne sont pas d'un grade suffisant pour percer le Camouflage.
- Aucun être astral n'est présent, ni esprit, ni élémentaire.
- Le champ magique (voir *La Magie des Ombres*, p. 114) est supérieur à la normale, comme si une magie puissante était régulièrement pratiquée à cet endroit.
- Harlequin et Jane Foster se trouvent au centre d'un espace qui semble entouré d'un cercle magique hermétique ou d'une forme étrange de rune de garde. Le dispositif, quel qu'il soit, n'est pas actif mais un personnage qui réussit un Test d'Intuition + Analyse astrale (5) peut le remarquer.
- Jane elle-même a l'aura d'une ordinaire. Un Test réussi d'Intuition + Analyse astrale (6) révèle une faible aura magique émanant de sa cuisse gauche. Il n'est pas possible de le remarquer *avant* qu'elle soit entrée dans le cercle magique dissimulé. Il n'y a aucun lien qui pourrait la connecter à Ehran.

Tout runner qui choisit de participer au lancement avec Harlequin n'a pas de souci à se faire, même si le meneur de jeu n'a pas besoin de le préciser. Harlequin demande aux runners non magiquement actifs de reculer de cinq pas, mais il insiste et leur dit qu'ils ne doivent pas cesser de « bourdonner » tout le long du rituel. Il fait ensuite de grands gestes et passe aux choses sérieuses.

Harlequin entreprend d'activer le focus de maintien d'Ehran. Cette tâche est généralement difficile, voire carrément impossible. Mais cette fois-ci, Ehran s'est laissé aller, pensant que personne ne s'attaquerait jamais au sort. Et puis, Harlequin sait comment le sort et le focus de maintien sont conçus. Il compte activer le focus de maintien, et se servir du canal d'énergie ainsi créé pour lancer un sort physique qui devra exploser sous la forme d'un feu d'artifice autour d'Ehran pendant quelques minutes (ce genre d'effet n'est généralement pas possible d'après les règles de SR4A, mais la magie utilisée par Harlequin et Ehran est *différente...*). Le sort est très voyant, mais n'est ni dangereux, ni mortel.

Ehran ne le sait pas. Il s'attend à ce qu'Harlequin découvre le focus de maintien, s'il n'est pas déjà au courant, et s'est préparé à cette éventualité. Avec sa propre magie puissante, Ehran a prévu un sort exceptionnel mais instable qui doit se canaliser à travers le focus de maintien jusqu'à Harlequin par l'intermédiaire de l'énergie que ce dernier utilise pour l'activer. Le sort doit s'activer au moment où Harlequin active le focus de maintien, puis lui exploser à la figure pour bien le cramer.

La partie sorcellerie rituelle de toute cette affaire n'a pas encore commencé quand Harlequin active le focus de maintien, et aucun shadowrunner n'est donc en danger. Ce que verront les PJ, s'ils analysent la scène en perception astrale, est qu'Harlequin est en train de réaliser une action magique complexe et d'activer le focus de maintien. À l'instant où il le fait, une surcharge de puissance magique éclate. Harlequin hurle quelque chose et l'énergie jaillit du focus de maintien (dans la cuisse de Jane) droit sur Harlequin.

La barrière magique qui entoure Harlequin et Jane s'active aussi-tôt, renvoyant tout personnage en perception astrale à l'intérieur du cercle dans son corps physique. Alors que le cercle s'active, Harlequin

lance une forme de métamagie de Renvoi (*MdO*, p. 58), peut-être en déclenchant un focus de maintien qu'il porte dissimulé ou Camouflé sur lui. L'énergie qui sort du spell lock file vers Harlequin, puis repart immédiatement en sens inverse vers Ehran.

Alors que l'énergie rebondit vers Ehran, le focus de maintien est pulvérisé, en même temps que le fémur de Jane Foster. Harlequin lui-même est projeté en arrière et s'écrase au sol comme une poupée de chiffon. L'air est soufflé dans la zone comme si une petite grenade avait explosé.

Tout personnage qui mène une analyse astrale et regarde vers le sud, au-delà de l'endroit où se trouverait le mont Rainier s'il était visible, remarque un bref flamboiement d'énergie astrale. Huit minutes plus tard, tous les runners entendent distinctement le craquement et le grondement sourd d'une éruption partielle du mont Saint Helens. Voyez *Sur les pentes*, p. 101, pour plus de détails.

Harlequin bondit sur ses pieds comme une marionnette suspendue à des fils. Il regarde vers le sud pendant quelques instants, puis se tourne vers les personnages joueurs avec un air distant, peut-être même inquiet. Si aucun des runners ne s'est élancé au secours de Jane Foster, Harlequin ordonne à l'un d'entre eux de le faire. Sa jambe gauche est en miettes. Elle a une grave blessure physique (9 cases de Dommages physiques) et est inconsciente (compteur de dommages étourdisants rempli).

Si aucun des shadowrunners n'est en mesure de l'aider, Harlequin intervient avec mauvaise humeur et lance le sort Soins sur elle. Partez du principe qu'il est entièrement réussi une fois le délai nécessaire écoulé.

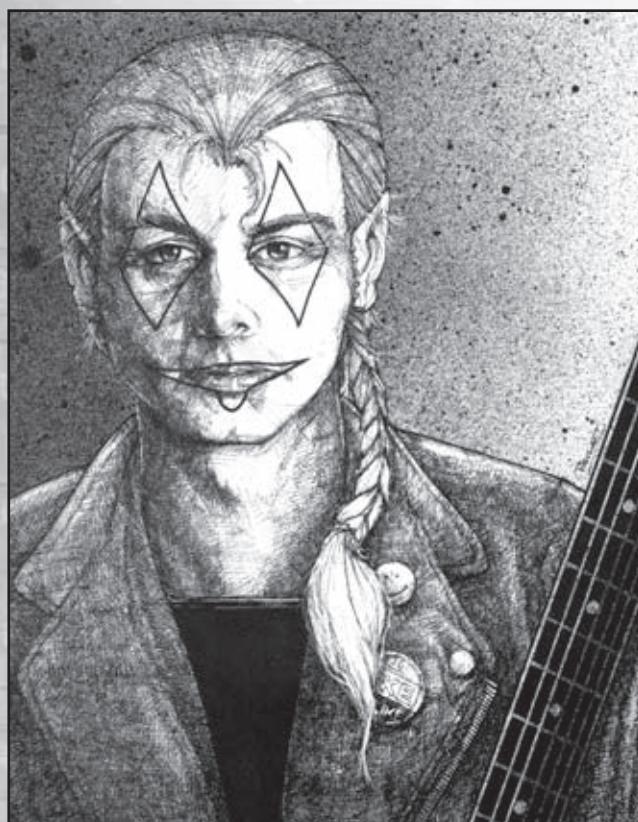
Pendant tout ce passage, Harlequin jure et râle dans une langue dure et gutturale qu'aucun des runners ne reconnaît. Une fois Jane soignée, ou s'il n'a pas eu besoin d'intervenir, Harlequin se met à parcourir la pièce à grands pas, maudissant Ehran dans cette même langue. Même s'ils n'en comprennent pas les paroles, le ton d'Harlequin ne laisse aucune place au doute et les runners reconnaissent clairement le nom d'Ehran.

Finalement, il s'arrête et se tourne vers les personnages joueurs, avec un air sombre et terrifiant sur le visage. « Messieurs, j'ai une dernière chose à vous demander. Vous devez aller jusqu'à Ehran et voir ce qu'il est advenu de lui. S'il est blessé, comme je le pense, aidez-le si vous le pouvez. La forme de défi que j'ai choisi d'invoquer ne peut pas avoir pour conséquence de le blesser. Si tel était le cas, j'aurais perdu le duel, et mon honneur avec. Si Ehran est encore en vie, les règles du défi m'interdisent toujours d'intervenir directement, c'est pourquoi vous devez y allez. »

Alors qu'il parle, le vent qui souffle à travers l'étage forçit sérieusement. Quiconque analyse l'espace astral remarque l'approche d'un très puissant élémentaire de l'air. Harlequin enjambe Jane, la prend dans ses bras, et se dirige vers un trou dans le mur.

« Ehran se trouvait sur les pentes nord du mont Saint Helens quand le sort l'a frappé. Il semble être entré partiellement en éruption, ce qui signifie qu'Ehran y avait lié son pouvoir d'une manière ou d'une autre. Vous devez y allez, le trouver, et attendre mes ordres. Si vous n'obéissez pas, je vous pourchasserai jusqu'aux confins de cette terre et je vous infligerai des douleurs qui sont au-delà de tout ce que cette civilisation a jamais imaginé. »

Avec Jane Foster toujours dans les bras, il se retourne, saute du bâtiment, et disparaît. Si quelqu'un observe la scène dans l'astral, il apparaît qu'Harlequin a été enlevé par un puissant élémentaire de l'air. Le vent se calme aussitôt. Le meneur de jeu doit savoir que toute cette section n'est qu'unurre conçu pour pousser les runners à se rendre au mont Saint Helens et au sanctuaire d'Ehran. C'est l'objectif ultime : tout le reste n'est qu'une vaste mise en scène. Si les personnages joueurs s'écartent d'une manière ou d'une autre des événements décrits dans cette section, le meneur de jeu doit se débrouiller pour les amener à la section *Sur les pentes*.



UN TOUR À LA MONTAGNE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Quand les runners arrivent au mont Saint Helens, lisez ce qui suit :
Le mont Saint Helens a connu trois éruptions volcaniques majeures au cours des soixante-quinze dernières années. La première s'est produite dans les années 1970, la seconde dans les années 2010, et la dernière il y a tout juste quelques heures.

Ce qui est étonnant avec celle-ci, c'est l'absence de fumée ou de lave. Comme si le sommet de la montagne avait explosé et qu'elle avait maintenant retrouvé son calme. De la poussière, des cendres et des roches tout juste crachées par le volcan courent les pentes et les environs de la montagne quasiment nue. À de rares endroits, de la vapeur ou de la fumée s'élève de l'endroit où un morceau de montagne ardent s'est écrasé au sol.

Les soldats du Conseil salish-shidhe n'arrivent pas vraiment à éloigner les spectateurs, mais la plupart des badauds respectent les avertissements et gardent leurs distances à plusieurs kilomètres au cas où une nouvelle éruption se produirait. Les forces du Conseil ne sont pas assez nombreuses pour boucler la zone, et vous devriez trouver un moyen de passer en douce.

L'ENVERS DU DÉCOR

Les runners sont livrés à eux-mêmes pour atteindre le mont Saint Helens. Voici quelques idées pour le meneur de jeu qui veut fournir des options à ses joueurs. De nombreux groupes ont déjà leurs propres habitudes pour traverser la frontière et passer en territoire salish-shidhe, et n'ont pas besoin d'aide. Quand aux autres...

MOYENS DE TRANSPORT

Voici quelques suggestions pour se rendre au mont Saint Helens.

Oui oui, on est des touristes

Le Conseil salish-shidhe organise régulièrement des visites des terres tribales à partir de Seattle, avec des excursions quotidiennes au mont Rainier et au mont Saint Helens. Le meneur de jeu peut arranger les horaires pour qu'ils correspondent aux impératifs des joueurs.

En bus, le trajet prend environ trois heures (après tout, il s'agit d'une visite touristique). Chaque place coûte 50 \$, et les runners n'ont le droit d'emmener que de petits sacs, qui seront fouillés au poste-frontière. À moins que les runners ne se montrent extrêmement malins, les gardes découvrent forcément tout ce qui a une taille supérieure à un pistolet léger.

Les runners doivent également obtenir un visa de touriste à l'ambassade du Conseil salish-shidhe sur Council Island (voir *Capitales des Ombres*, p. 98). À proximité du mont Saint Helens, l'équipe doit filer en douce pour quitter le groupe et se mettre en route par leurs propres moyens. La visite dure quatre heures. Si les runners peuvent accomplir leur mission et rejoindre le groupe avant qu'il ne reparte, ils n'ont aucun problème pour rentrer à Seattle. S'ils n'y parviennent pas, s'expliquer sera devenu le cadet de leurs soucis.

Pas de nouvelles, mauvaise nouvelle

Le mont Saint Helens est une nouvelle fois entré en éruption, même si celle-ci n'est que partielle. C'est suffisamment digne d'intérêt pour qu'un ou plusieurs médias de Seattle envoient une équipe de reportage sur place. Les journalistes vont se ruer pour obtenir les premières images, et les grosses chaînes commencent par envoyer des hélicos.

Tous doivent obtenir l'autorisation du Conseil salish-shidhe pour pénétrer dans son espace aérien, mais avec autant de monde à la fois, les runners peuvent eux aussi essayer de passer en y allant au culot. Une autre option consiste évidemment à détourner un hélico des médias et de se faire passer pour une équipe de journalistes travaillant pour telle ou telle chaîne. Le problème avec cette approche est que le Conseil aura



probablement été informé de la supercherie quand les runners tenteront de rentrer à la maison.

Ligne rouge !

Il reste toujours la possibilité de forcer le passage à la frontière. Le meneur de jeu doit équilibrer ce passage pour que les runners se retrouvent face à une opposition d'un niveau en gros équivalent au leur, et qu'ils soient poursuivis sur la moitié du trajet. Les forces en patrouille ne sont pas exceptionnelles parce qu'elles sont débordées par tous ceux qui veulent passer la frontière pour aller voir la montagne.

LES POSTE-FRONTIÈRES

Chacun des points de passage entre Seattle et le Conseil salish-shidhe est un blockhaus de béton et d'acier tenu par quatre gardes frontières, deux qui se trouvent sur la route et deux qui se tiennent en renfort. Utilisez la Patrouille de la Lone Star, SR4A, p. 284, mais remplacez Pistolets 3 par Armes à feu 3 et équipez-les d'un smartlink et d'un Beretta Model 70 (voir *Arsenal*). Les deux gardes sur la route sont armés comme indiqué, alors que les deux autres ont des fusils d'assaut Colt M22A2.

Si les runners franchissent la frontière comme des sauvages, les gardes frontières du Conseil envoient rapidement deux hélicoptères légers à leurs trousses, soit deux PRC-42b Wasp monoplaces (utilisez le Northrup Wasp, SR4A, p. 349), soit deux Hughes Stallion (voir SR4A, p. 169 pour les règles de poursuite et SR4A, p. 334 pour utiliser les sensors des hélicoptères).

Si les runners réussissent à voyager sans encombre, ils peuvent atteindre la montagne en moins de deux heures.

SUR LES PENTES

Ehran utilisait un système magique de géothermie contrôlée pour alimenter en électricité et chauffer Althain, son sanctuaire sur le mont Saint Helens. Quand son sort lui a pété à la figure, il a perdu conscience et la surcharge énergétique a dissipé plusieurs des constructs de sorts qu'il utilisait dans tout Althain. La petite éruption volcanique provient en fait du système de soupape de ses systèmes géothermiques, conçus justement pour éviter une éruption complète. Les seuls indices physiques de ce qui s'est passé sont les débris répandus aux alentours et le changement de la silhouette de la montagne près du sommet.

Le meneur de jeu doit garder à l'esprit à partir de maintenant qu'Ehran a placé un piège pour Harlequin. Il s'est donné beaucoup de mal pour que ce dernier pense que lui, Ehran, a été tué par la métamagie de Renvoi. Tous les signes semblent indiquer que personne ne maintient plus Althain, et que l'endroit se trouve dans un état de ruine physique et magique. Le trajet des runners jusqu'à Althain doit être riche en épreuves et en obstacles, sans les empêcher d'atteindre le sanctuaire.

Althain n'est accessible que par une série de fissures et de grottes sur la face nord de la montagne. Il faut six heures de marche pour atteindre les fissures à partir du pied de la montagne, à condition que les runners ne perdent pas de temps. Autrement, les délais sont plus longs. Pendant l'ascension, les runners risquent d'être repérés par des patrouilles. Le Conseil salish-shidhe a envoyé une unité dans la zone pour la boucler et assurer la sécurité des badauds un peu trop téméraires. Le terrain qui entoure la montagne est dans l'ensemble désolé, et les rares endroits où les arbres ont repoussé sont désormais eux aussi dévastés.

Régulièrement, un hélicoptère de patrouille ou de surveillance survole les environs. Le risque que les runners se fassent repérer dépend de la façon dont l'équipe se déplace. Si les runners se baladent tranquillement à découvert, ils risquent vraiment de se faire voir. S'ils sont prudents, furtifs, et qu'ils emploient la magie pour se dissimuler, ils ont de bonnes chances de ne pas se faire repérer.

Ils peuvent également tomber sur un petit groupe de soldats et de scientifiques qui étudient le secteur et cherchent des randonneurs ou des campeurs blessés. Le groupe est alors composé de deux guerriers tribaux (utilisez la Patrouille de la Lone Star, SR4A, p. 284, mais remplacez Pistolets 3 par Armes à feu 3 et équipez les d'un smartlink et d'un Berreta Model 70 (voir *Arsenal*) et d'un ou deux scientifiques corporatistes (livret de *l'Écran du meneur de jeu*, p. 13). Là encore, le risque de se faire repérer dépend du mode de déplacement des runners.

Un personnage en perception astrale peut localiser la faille d'accès grâce à l'énergie magique résiduelle qui en émerge. Ehran a érigé toute une série de puissants sorts d'illusion et de confusion dans les grottes que visitent de nombreux touristes, afin d'éviter qu'ils ne tombent par hasard sur Althain. Ces sorts sont actuellement dissipés, même si d'autres continuent de dissimuler le sanctuaire aux yeux des curieux.

Les failles et les grottes menant à Althain ont été formées par des coulées de lave et les gaz qui s'en sont échappés lors de l'éruption de 2017. Ils font l'objet d'une visite pendant l'une des excursions sur la montagne, mais l'éruption actuelle force les visites à s'arrêter à distance.

L'éclairage artificiel installé par le service des parcs nationaux pour les touristes est hors service à cause de l'éruption. Les runners doivent avancer à tâtons dans l'obscurité ou disposer de leurs propres sources de lumière. Le réseau de grottes peut être extrêmement simple ou au contraire un vrai labyrinthe, selon ce qu'attendent les joueurs (et les runners). S'ils pensent rencontrer des problèmes, ne rendez pas le passage trop compliqué, mais s'ils sont mal préparés, faites des cavernes quelque chose qui semble sorti des pires cauchemars d'Escher. Si la progression devient trop difficile, les runners peuvent toujours suivre la piste de l'énergie magique résiduelle jusqu'à l'entrée d'Althain.

Au cours de leur trajet, les runners tombent tout de même sur les terrains les plus effrayants de ce côté-ci du Styx. Le système de ventilation géothermique a réveillé certaines coulées de lave, qui se sont de nouveau remplies de roche en fusion. Les personnages joueurs dépassent de nombreux petits bassins et torrents de lave noire (à moitié refroidie) ou au contraire rouge (extrêmement chaude).

Près du fond des cavernes, ils doivent traverser un « pont » de pierre extrêmement étroit (moins d'un mètre de large) qui est la seule manière de franchir une rivière de pierre fondu coulant plusieurs centaines de mètres plus bas. Le meneur de jeu peut demander des tests d'attributs et de compétences pour rendre la traversée difficile et fatigante, mais pas fatale. Alors que le groupe est en train de traverser, les derniers sont attaqués par un étreignoir. Il s'agit d'un humanoïde de 1,90 m. de haut, avec les proportions d'un gorille et une peau rougeaudes

sans la moindre pilosité. Il possède deux petites cornes sur la tête et une grande bouche remplie de dents tranchantes).

L'étreignoir attaque le groupe avec férocité, attirant les personnages l'un après l'autre dans son étreinte mortelle. Si un autre personnage tire sur l'étreignoir alors qu'il maîtrise un personnage (SR4A, p. 161), le tir subit un malus de -2. S'il rate la créature à cause du modificateur, il touche son camarade à la place. L'étreignoir a été chargé par Ehran de défendre le pont, et combat à mort.

Utilisez les caractéristiques suivantes :

Étreignoir

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
10	5	4	8	3	3	1
Vol	Ess	Mag	Init	Pl	MC	
5	6	3	7	1	13 / 10	

Déplacement : 10 / 30

Compétences : Athlétisme (GC) 3, Combat à mains nues (Immobilisation) 3(+2), Perception 3

Pouvoirs : Immunité (feu), Mouvement (diminution seulement), Salive corrosive

Faiblesse : Allergie (Froid, Moyenne)

Notes : l'étreignoir est une créature duale et possède un bonus d'Allonge de +1.

De l'autre côté du pont, les runners atteignent un tunnel circulaire soigneusement ciselé. Un examen magique révèle que toute cette zone, pont compris, était autrefois protégée et dissimulée par de puissants sorts. N'importe quel magicien peut également voir que le tunnel n'est pas d'origine naturelle. L'entrée est protégée par une puissante rune de garde qu'aucune forme astrale ne peut traverser. En tout cas, aucune forme astrale que les personnages sont capables de créer ou d'invoquer.

À partir de là, tout personnage qui tente de passer en perception ou en projection astrale est gêné par les émanations de champ magique émanant de puissantes énergies et émotions.

À l'exception de certaines parties « propres » d'Althain, passer dans l'astral n'est pas souhaitable pour un personnage du niveau des joueurs. À chaque fois qu'un magicien passe en perception ou en projection astrale, il subit l'équivalent d'une attaque 6E à chaque Tour. Tout Test de Perception ou d'Analyse astral subit un malus de -6.

Althain est considéré comme un champ magique de puissance 6 (MdO, p. 114). De plus, toute tentative d'utiliser Clairvoyance et autre sort semblable échoue s'il est lancé dans une zone non « propre ».

Bienvenue à Althain

Dites-le avec des mots

Vous faites délicatement courir votre main sur la surface du tunnel polie comme un joyau, vous demandant quel pouvoir a bien pu le créer. Vous faites toutefois attention à ne pas vous couper sur une arête tranchante. Alors que le tunnel amorce une pente douce, vous sentez un léger courant d'air sur votre visage.

Puis une lueur apparaît au loin, de plus en plus brillante tandis que vous approchez de l'issue du tunnel. Alors qu'elle se trouve encore à une certaine distance, la lumière devient soudain éblouissante. Sans prévenir, vous vous retrouvez dans une vaste salle. Vous êtes entourés de hauts murs et d'un plafond qui semblent taillés dans du marbre blanc veiné d'or. Face à vous, quelques marches mènent à une porte de bronze et de métal noir.

Devant la porte se tiennent quatre créatures qui, si ce n'était pour leurs habits, correspondent à la description de la paracréature simiesque connue sous le nom de munchkin. Chacune porte un justaucorps descendant jusqu'à mi-cuisses, avec une doublure richement brodée pardessus une fine chemise de dentelle, et des braies moulantes enfoncées dans des bottes de cavalier.

Deux d'entre elles, de chaque côté, sont vêtues d'un vert émeraude et cendré, respectivement, et tiennent des plateaux couverts de fraises mûres qui ont l'air d'avoir été fraîchement cueillies, et de grandes flûtes de champagne. Les deux autres se tiennent entre les deux premières, l'une un peu plus grande que l'autre. Le munchkin qui se trouve le plus loin est vêtu d'habits d'un beau bleu turquoise, et semble patienter en attendant quelque chose, mais il ne porte rien. Le plus proche, qui porte des vêtements marron foncé, a lui aussi les mains vides. Il vous adresse un grand sourire à votre approche.

« Préparé nous avons, des coupes d'excellent champagne et une collation de fraises fraîches pour nos invités, » dit-il avec un curieux accent chantant. « Bienvenue en Althain. Venez. Mon maître vous attend à l'intérieur. »

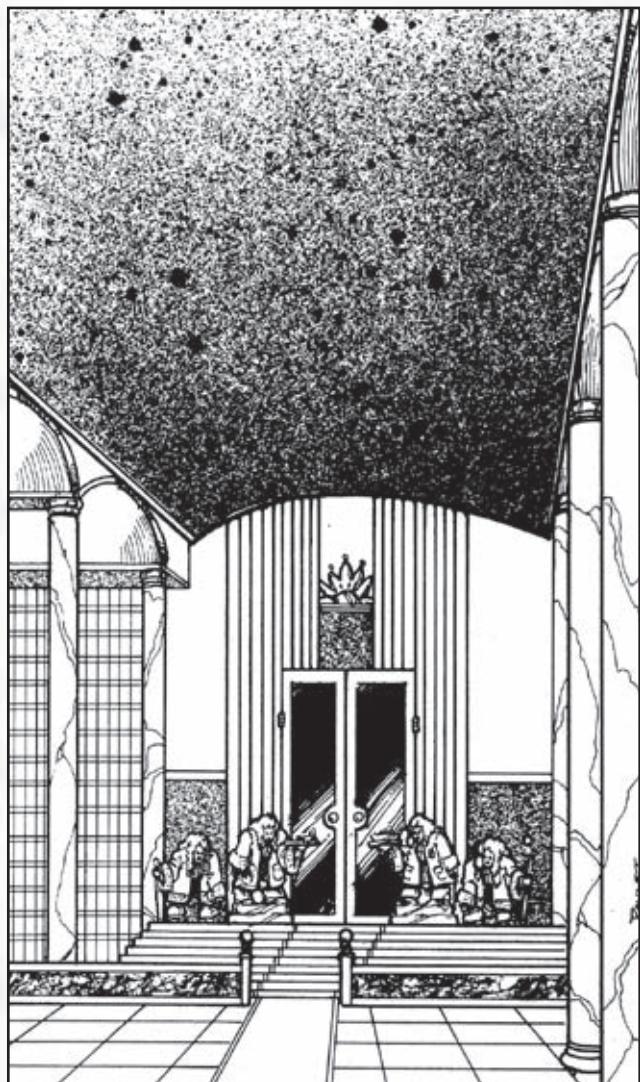
L'ENVERS DU DÉCOR

Le munchkin est un humanoïde chauve de 90 cm de haut avec des membres puissants. Son torse et le bas de ses jambes sont recouverts de fourrure, et ses dents sont celles d'un carnivore. Ses doigts et orteils griffus sont faits pour trancher, et il a un vestige de queue. Les caractéristiques des munchkins sont les suivantes :

Munchkin

Con	Agı	Réa	For	Cha	Int	Log
3	4	4	5mol	2	4	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
4	3	5	-	8	1	10 / 10

Compétences : Athlétisme (GC) 3, Combat à mains nues 3, Perception 2



Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes : VD 3P, PA 0), Sens accrus (Vision thermographique)

Faiblesses : Exigence alimentaire (molybdène)

Ces quatre munchkins, appelés ici Émeraude, Cendré, Turquoise et Marron, ont été formés spécialement par Ehran. Ils ont une intelligence faible ou légèrement inférieure à celle d'un humain moyen, et apporteraient certainement beaucoup d'eau au moulin des parazologues qui affirment que les munchkins sont des êtres pensants.

Ces quatre-là, ainsi qu'une douzaine d'autres, accomplissent les tâches quotidiennes domestiques et d'entretien en Althain. Ces quatre-là sont les intendants du sanctuaire. Les autres ont des noms correspondants à leur fonction : « Chef cuisinier », « Femme de chambre », « Bibliothécaire », etc.

Le champagne et les fraises sont exquis. Le munchkin répondant au nom de Turquoise offre de prendre les manteaux et les chapeaux des invités, mais les runners ont le droit de refuser. Turquoise ne leur demande pas de déposer les armes qu'ils portent.

Les munchkins ont reçu pour ordre de traiter comme des invités d'honneur tous les individus qui atteignent cette partie du tunnel. Ehran considère que toute personne qui arrive jusqu'ici est soit censée être là, soit mérite ce traitement parce qu'elle s'est montrée capable de déjouer tous les stratagèmes et mesures de sécurité. Dans ce dernier cas, la présence des munchkins peut retarder suffisamment les visiteurs pour permettre à Ehran d'agir.

Ehran est conscient de l'arrivée des runners. Pour préserver la masquerade qu'il a mise en place, il reste hors de vue. Les munchkins sont totalement passifs et n'offrent aucune résistance s'ils sont attaqués. Leur mort pousse toutefois Nettoyeur et Junior à sortir de leur coin pour, eh bien, nettoyer.

SANCTUAIRE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Une fois les salutations achevées, les munchkins se retournent et vous conduisent à travers les énormes portes. Au-delà s'étend un gigantesque hall en marbre, avec un escalier en colimaçon menant à un étage, et à deux portes blanches incrustées d'or. Des verrières laissent entrevoir un ciel bleu et des nuages, ce qui est étrange vu que vous êtes censés vous trouver au cœur de la montagne. La pièce est décorée dans un style européen de la fin du XVIII^e siècle, avec de nombreuses et magnifiques œuvres d'art. Pour ceux qui y sont sensibles, l'odeur de la magie emplit la pièce.

Le munchkin vous fait traverser les portes du fond et vous longez un petit couloir. Deux doubles portes se trouvent de part et d'autre, ainsi qu'une dernière dans le mur du fond. Le munchkin de tête ouvre les portes de droite et fait signe aux runners d'entrer.

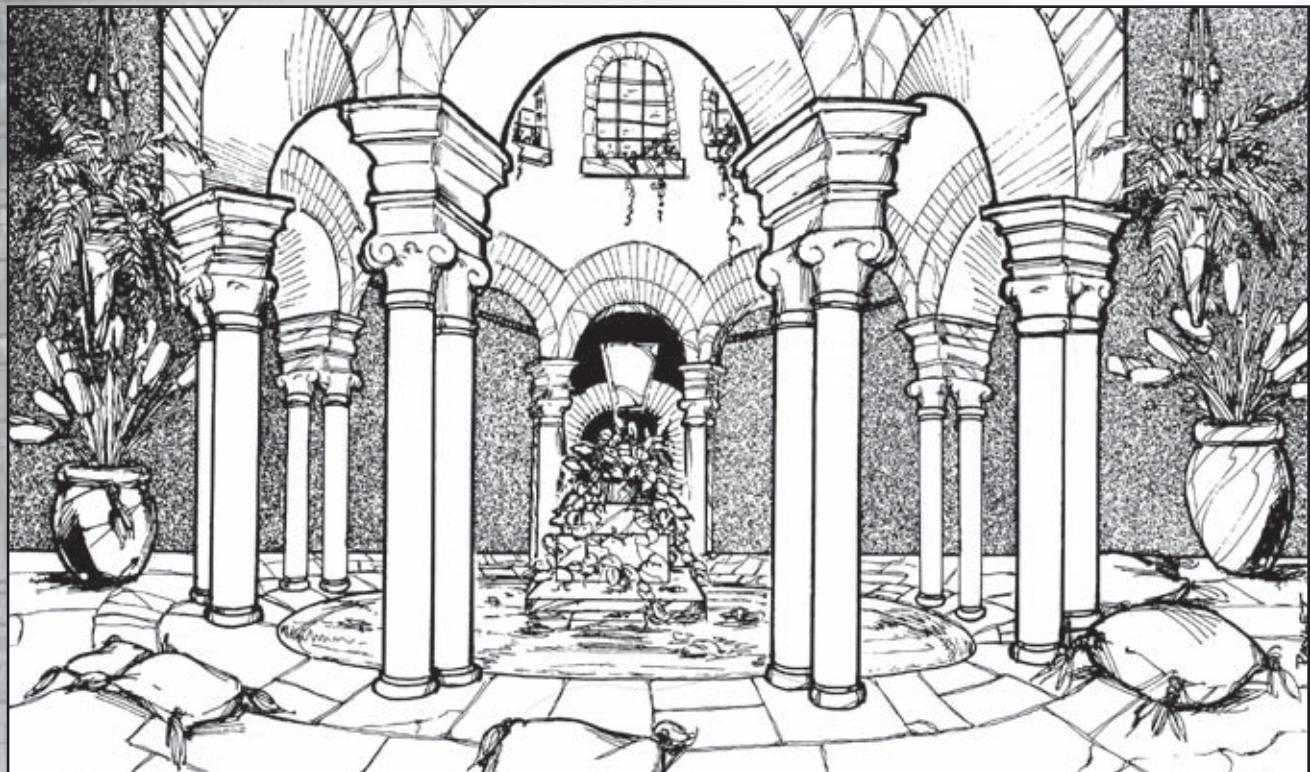
« Mon maître est occupé pour l'instant, et il vous prie de l'attendre ici jusqu'à ce qu'il soit disponible » dit le munchkin avec le rictus typique de la créature.

Cette pièce est elle aussi en marbre pâle, mais le contraste de noir et de blanc des décorations lui donne un style moderne. La pièce est meublée d'un bar et d'un système audiovisuel complet. C'est le genre de splendeur que vous ne voyez que dans les vidéos sur la vie de luxe ou les suites pour l'élite corporatiste.

Le munchkin de tête ferme les portes derrière vous, après avoir laissé passer celui qui porte des vêtements cendrés. « Je suis votre serviteur » dit Cendré. « Quels sont vos souhaits ? »

L'ENVERS DU DÉCOR

Cette pièce sert généralement de salle d'attente aux visiteurs qui préfèrent les modes de vie modernes. Elle est entièrement équipée pour la détente et les interactions sociales, mais n'a pas de téléphone. Toute tentative d'utiliser un téléphone cellulaire ou un signal radio depuis Althain est vouée à l'échec.



Marron laisse les runners, et ne doit revenir que quand Ehran le lui dira – ce qui n'arrivera pas. Les personnages joueurs peuvent attendre dans cette pièce jusqu'à ce qu'il neige en enfer, s'ils le veulent. Il y a bon à parier qu'ils vont s'impatienter et explorer les environs avant d'en arriver là.

Cendré reste avec eux, patient, répondant au moindre de leur souhait. Si les runners lui posent une question à laquelle il ne peut pas répondre ou lui demandent quelque chose de trop compliqué (pas très difficile, vu son intelligence limitée), il part poser la question à Marron. Si Marron peut répondre à la question où répondre à leur demande, il le fait. Autrement, la procédure normale consiste à aller voir Ehran. Pour l'instant, cependant, « le Maître dort dans la grande-salle » Si l'un des runners suit Marron, le munchkin se dirige droit dans la grande-salle (11). Il approche du corps immobile et tordu de ce qui semble être Ehran le Scribe (« semble », uniquement) et dit « Maître, ils vous attendent dans la salle moderne. » Puis il se retire et retourne vers les quartiers des munchkins.

LÉGENDE : ALTHAIN

Tunnel (1)

Comme décrit plus haut. Il s'agit du passage poli taillé dans la roche noire. L'entrée du tunnel, qui n'est pas sur le plan, marque la frontière mystique d'Althain. Elle est protégée par une puissante rune de garde que même une forme astrale ne peut traverser.

Entrée (2)

Comme décrit plus haut. Cette pièce semble taillée dans du marbre blanc et d'autres couleurs, alors que les piliers de part et d'autre sont taillés dans un marbre noir veiné d'argent. Les marches qui mènent à la porte sont également en marbre clair. Les portes sont en bronze et en métal noir, et n'ont pas de serrure.

Comme ailleurs dans Althain, la lumière provient essentiellement d'applications sur le mur qui brillent d'une lueur magique.

Hall (3)

Comme décrit plus haut. Le hall a des murs et un plafond de marbre blanc et des piliers de marbre noir. L'escalier qui monte en colimaçon est lui aussi taillé dans du marbre blanc, apparemment d'un seul bloc. Le côté de la pièce qui fait face à l'escalier est couvert de nombreuses

œuvres d'art (cadres et sculptures), certains de styles connus des runners, d'autres de forme totalement étrangère.

La verrière semble donner sur le ciel et les nuages, mais il s'agit d'une illusion.

Deux doubles portes, identiques à celles qui viennent de l'entrée, permettent de quitter cette pièce.

Couloir (4)

Ce couloir simple est de marbre gris. Des doubles portes occupent les murs latéraux, et celui du fond.

Les murs sont décorés de chaque côté de tableaux et de dessins dans des cadres magnifiques. Certains sont des chefs d'œuvre originaux, d'autres, bien qu'originaux, ne sont pas reconnaissables.

Salle d'attente (5)

Cette pièce est décorée de macroplast noir, de chrome et d'acier. Le système de détente audiovisuel offre une sélection complète de puces audio, vidéo et simsens. La salle est également dotée d'un bar bien fourni en alcool et en amuse-gueules.

Salle d'attente (6)

Cette pièce accueille certains types d'invités spéciaux. Son style d'architecture n'est pas familier pour les runners, mais certaines compétences permettent de noter certaines similitudes avec divers styles européens et moyen-orientaux de l'ère pré-chrétienne. Les piliers et le mobilier sont taillés dans le quartz et le marbre.

Les bassins réfléchissants sont remplis d'eau fraîche naturelle où nagent d'étranges variétés de poissons d'ornement. L'eau est douce, pas salée. Des tables se trouvent un peu partout dans la pièce. Quelques gros coussins ronds sont également posés un peu partout par terre.

Salle centrale (7)

Bien que cette salle soit surtout utilisée pour se rendre dans les diverses pièces d'Althain, elle est décorée avec le même luxe que les autres. Le mur du fond est occupé par une unique tapisserie brillante représentant une cité de cristal et d'or bâtie au sommet et au pied d'une falaise. En l'examinant de plus près, on peut voir qu'un travail incroyable a été réalisé pour broder à la main cet objet somptueux, couture après couture.

D'autres œuvres d'art, certaines reconnaissables et d'autres non, sont installées ou suspendues dans la pièce.

Quartiers des munchkins (8)

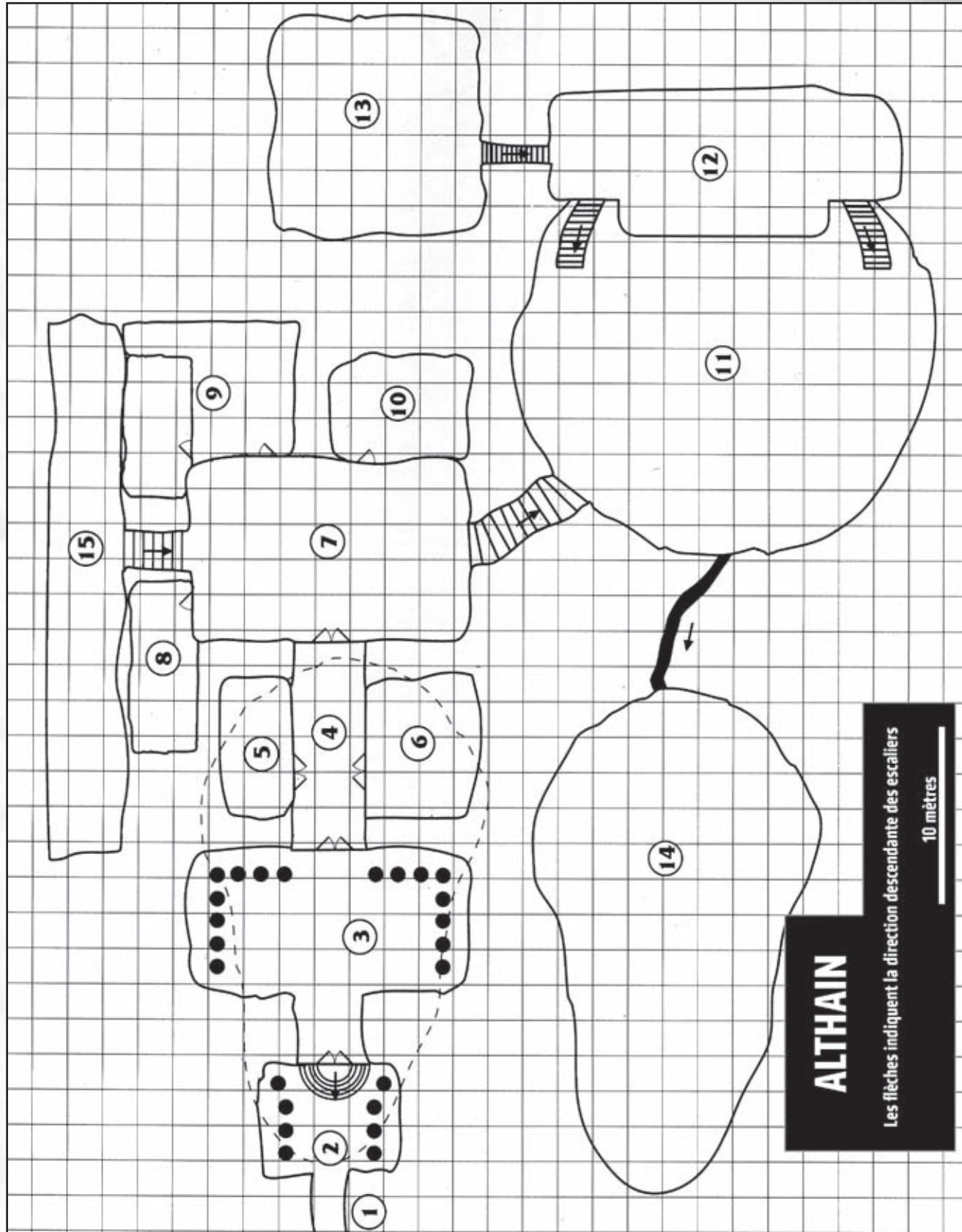
Les munchkins vivent ici quand ils ne travaillent pas. La salle a été conçue pour leur petite taille, ce qui la rend inconfortable et confinée pour les runners. La chambre est composée de lits superposés, d'une baignoire commune, et d'une zone où les munchkins prennent les repas. Quelques-uns peuvent s'y trouver quand les runners entrent, si le meneur de jeu le souhaite.

Chambres d'amis (9)

Ces deux pièces sont splendides, mais il ne s'y trouve rien d'intéressant.

Cuisines (10)

C'est ici qu'est préparée la cuisine pour Ehran, ses invités occasionnels et les munchkins. La plupart des ustensiles de cuisine et des provisions sont destinés à des métahumains normaux. L'un des placards contient également du molybdène pour les munchkins (qui ont une exigence alimentaire envers ce métal toxique).



Grand-salle (11)

Il s'agit de la pièce principale, si l'on excepte la bibliothèque. C'est ici qu'Ehran pratique sa magie, mais le champ magique est étonnamment faible, bien plus bas que dans les autres salles.

La pièce est bâtie dans le même marbre blanc que le reste d'Althain, mais la pierre contient des veines d'or beaucoup plus riches. Diverses alcôves contiennent des sculptures impressionnantes taillées dans du marbre blanc et noir. Les sculptures représentent des individus et des figures stylisés d'images mythologiques. Une seule de ces statuettes dit quelque chose aux runners. Il s'agit d'un modèle en taille réelle d'un homme dont la ressemblance avec Harlequin est frappante, maquillage du visage compris. Mais les vêtements de l'homme, une cape et une robe aux nombreux plis et replis, ne disent rien du tout aux runners.

Le plafond est voûté, et culmine à trois étages au-dessus du sol. Des chandeliers d'or et de cristal ciselés sont suspendus aux cinq pointes d'un pentagone, brillant de lumières magiques vacillantes. Le plafond est peint de motifs élaborés, représentant ce qui ressemble à une carte ou un diagramme astrologique. Vous ne reconnaissiez aucun des symboles ou des caractères, cependant.

Le sol est en marbre blanc lisse, avec des sections courbes de pierre plus sombre. Le centre de la pièce est occupé par l'incrustation d'un octogone en métal noir et argenté. Là aussi, les symboles et les signes sont gravés dans le matériau. Tout personnage disposant d'une compétence de connaissance théorique sur la magie en reconnaît certains comme portant un pouvoir magique ancien, mais la majorité ne sont tout simplement pas identifiables.

Au centre de l'octogone se trouve un brasero en bronze. Le brasero a été renversé, et les braises se sont répandues sur le sol où elles ont rapidement refroidi. À côté du brasier est étendu le corps d'Ehran le Scribe. Il porte une simple tunique blanche, un pantalon blanc, et des bottes en cuir noir. Le corps est étendu sur le dos, ses yeux ouverts, mais perdus dans le vide. Aucune aura n'entoure le corps, et il n'y a pas la moindre trace d'activité magique.

Si un joueur examine la forme en astral, il ne trouve aucun résidu émotionnel ou magique, ce qui devrait lui faire soupçonner quelque chose (voir les règles sur les champs magiques, *MdO*, p. 114). Ce corps n'est pas celui d'Ehran, mais d'un membre malheureux des Young Elven Technologists qu'il a décidé de sacrifier (Windtree, peut-être ?).

Un balcon de marbre domine la pièce, un étage plus haut.

Si un personnage réussit un Test d'Intuition + Perception (4) ou utilise un senseur à ultrasons, il remarque une porte secrète dans une section de mur. La porte se trouve dans une alcôve et on peut l'ouvrir en touchant les deux côtés simultanément, ce dont les munchkins sont incapables. Si les runners veulent forcer la porte, considérez qu'elle a les mêmes caractéristiques que du béton fin (Blindage 8, Structure 9, voir barrières, *SR4A*, p. 166).

Balcon (12)

Il est possible d'accéder au balcon par l'intermédiaire des deux escaliers de part et d'autre de la grand-salle (11). Il est bâti simplement, mais son parapet est richement décoré de gravures ornementales. Le parapet arrive tout juste au niveau des cuisses.

Au-delà du balcon, un petit couloir mène aux appartements privés d'Ehran.

Suite d'Ehran (13)

Tout ce que les runners peuvent distinguer des appartements d'Ehran est ce qu'ils peuvent voir de la porte. Une barrière physique (Puissance 6) et une mana (Puissance 6) invisible protègent l'encadrement de la porte, bloquant le passage. Comme les murs, les plafonds et les sols sont faits de marbre naturel couvert de lierre Éveillé (voir *MdO*, p. 123), ils sont eux aussi impassables pour un voyageur astral. Si les runners ont assez de puissance de feu pour endommager un mur d'Althain, l'effort est vain. Le même est vrai pour les sorts provoquant des dommages physiques.

Si les runners jettent un œil par la porte, les runners distinguent ce qui ressemble à une petite antichambre. Le mobilier et les ornements datent du milieu ou de la fin du XVII^e siècle. Un portrait de femme est suspendu sur le mur du fond. Les runners ne reconnaissent pas son visage. Au-delà de l'antichambre, à travers la porte, les runners peuvent distinguer une petite pièce. Ils ne peuvent y voir qu'une cheminée, avec des fauteuils à l'air confortable qui font face au feu qui crépite. Plusieurs petits objets scintillent doucement sur le manteau à la lumière du feu de cheminée.

Si les runners parviennent à éclairer la scène ou bénéficient d'une augmentation d'intensification de lumière, ils peuvent remarquer quelque chose de plus. Au-dessus de la cheminée est accroché un grand portrait représentant un homme en vêtements typiques de l'Espagne de la fin du XVII^e siècle. Si le runner réussit un Test d'Intuition + Perception (2), il remarque la ressemblance entre cet homme et Ehran le Scribe. Trois succès ou plus révèlent immédiatement au personnage qu'ils sont une seule et même personne. Avec seulement un ou deux succès, toutefois, le personnage ne reconnaît l'homme que la prochaine fois qu'il voit Ehran, même s'il s'agit de l'imitation étendue sur le sol de la grand-salle.

Autrement, il n'y a rien de visible dans la pièce. Le champ magique empêche d'utiliser un sort de Clairvoyance, qui ne donne à voir que des interférences magiques.

Atelier (14)

Accessible uniquement depuis la porte secrète de la grand-salle (voir grand-salle, plus haut), c'est dans cet atelier qu'Ehran mène ses recherches les plus élaborées et les plus complexes.

L'escalier menant à cette pièce descend de la grand-salle et mène aux pièces qui sont situées sous le foyer, les salles d'attente et la grand-salle. La position exacte de cette étude est représentée par une ligne discontinue sur le plan.

La pièce est éclairée par les mêmes appliques que le reste d'Althain, plus des braseros supplémentaires. Il ressemble à un laboratoire d'alchimie moderne. De l'équipement traditionnel de recherche côtoie des analyseurs moléculaires modernes et des microscopes. La pièce est véritablement un rêve de magicien – avec certaines précisions.

Tout d'abord, la plus grande partie des recherches menées ici sont au-delà de la compréhension des chercheurs en thaumaturgie qui ne sont pas du niveau d'Ehran. Il n'est pas difficile de déterminer le rôle de l'équipement, mais pas ce à quoi ils servent ici. À la discréption du meneur de jeu, tout magicien qui souhaite passer un peu de temps pour examiner la pièce peut effectuer un Test d'Intelligence + Théorie magique (8) – bon courage. Aucun point de Chance ne peut être utilisé au cours de ce test. Un test réussit révèle à l'examinateur que les recherches d'Ehran ne semblent pas 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 tendre à prédire certains effets physiquement et magiquement impossibles. C'est à ce stade de la théorie que l'étendue des recherches d'Ehran dépasse véritablement le shadowrunner.

L'autre précision vient de ce qu'elle contient. Deux dragons. Plus précisément, un jeune dracomorphe et une wyverne. Les deux sont couchés sur le sol, à quelques mètres l'un de l'autre. La wyverne a été disséquée en détail, comme l'attestent les restes posés sur les diverses tables d'examen de la pièce. Comparée au reste d'Althain, cette pièce est « propre », avec un champ magique de 2 suscité par les échos émotionnels de la créature. Cela signifie qu'il est possible d'examiner la wyverne dans l'astral. Un magicien qui tente cela doit réussir un Test d'Intuition + Analyse astrale (5) pour apprendre que la wyverne n'a pas été disséquée. Elle a subi une vivisection magique.

Quelle différence ? Une dissection est pratiquée sur un cadavre. Une vivisection, sur une créature encore en vie.

Le dracomorphe est encore en vie. Il s'agit d'un jeune dragon occidental, visiblement immobilisé sous l'effet d'un sort. Dans la lumière tamisée, on peut distinguer un halo rouge orangé qui brille autour de lui. Il semble respirer normalement, mais il est immobile. Le dragon est en réalité retenu par une puissante barrière physique qui l'empêche de bouger, tout en le protégeant des attaques éventuelles. Si un personnage réussit un Test d'Intuition + Analyse astrale (4) en observant la créature en astral, il réalise que la barrière est en train de se décomposer peu à peu. Le dracomorphe utilise peut-être lui aussi la magie ? Impossible de dire combien de temps il va falloir pour que le sort se dissipe, mais les joueurs doivent se douter que ce sera à un moment qui ne les arrange pas.

La description ci-dessus part du principe que le meneur de jeu a permis aux runners d'entrer dans l'atelier avant l'arrivée des elfes de Tir Tairngire. S'ils arrivent après l'entrée en scène des elfes et la libération du dragon, alors seule la wyverne se trouve dans cette pièce. Voir *Face à face*, pour plus d'informations.

Arboretum (15)

Cette pièce regorge de plantes, dont la plupart sont familières, mais d'autres sont inconnues des shadowrunners. Parmi les arbres, les fleurs et les arbustes, sont creusés des bassins semblables à ceux de la salle d'attente (6). Des piliers et des sièges du même style que ceux qui se trouvent ailleurs en Althain constituent le reste de la pièce. Une petite salle à manger occupe un côté de la salle.

Celle-ci est éclairée par des lumières magiques venues du plafond. Cette pièce n'est accessible que par l'intermédiaire de l'escalier en colimaçon.

Laissez les personnages se promener à l'envie. Une fois qu'ils auront visité à peu près tout Althain, passez à la section *Face à face*.

Le meneur de jeu peut également donner aux munchkins un rôle plus actif dans la scène. Nombre d'entre eux vaquent à diverses tâches et corvées dans tout Althain. Ils peuvent constituer une distraction amusante pour les shadowrunners.

FACE À FACE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Une fois que les shadowrunners ont suffisamment exploré Althain, Harlequin arrive par le tunnel d'entrée, et marche droit vers la grand-salle. Lisez ce qui suit :

L'humeur d'Harlequin est massacrante et son pas déterminé. Sans même vous jeter un regard, il vous dépasse et s'arrête à moins d'un mètre du corps d'Ehran. Il le regarde fixement. Puis il s'agenouille lentement, et place la paume de sa main sur le front d'Ehran. Pendant un long moment, il reste silencieux.

« C'est comme cela que vous l'avez trouvé ? » demande-t-il finalement. Vous hochez la tête et une fois de plus, il reste silencieux pendant un bon moment.

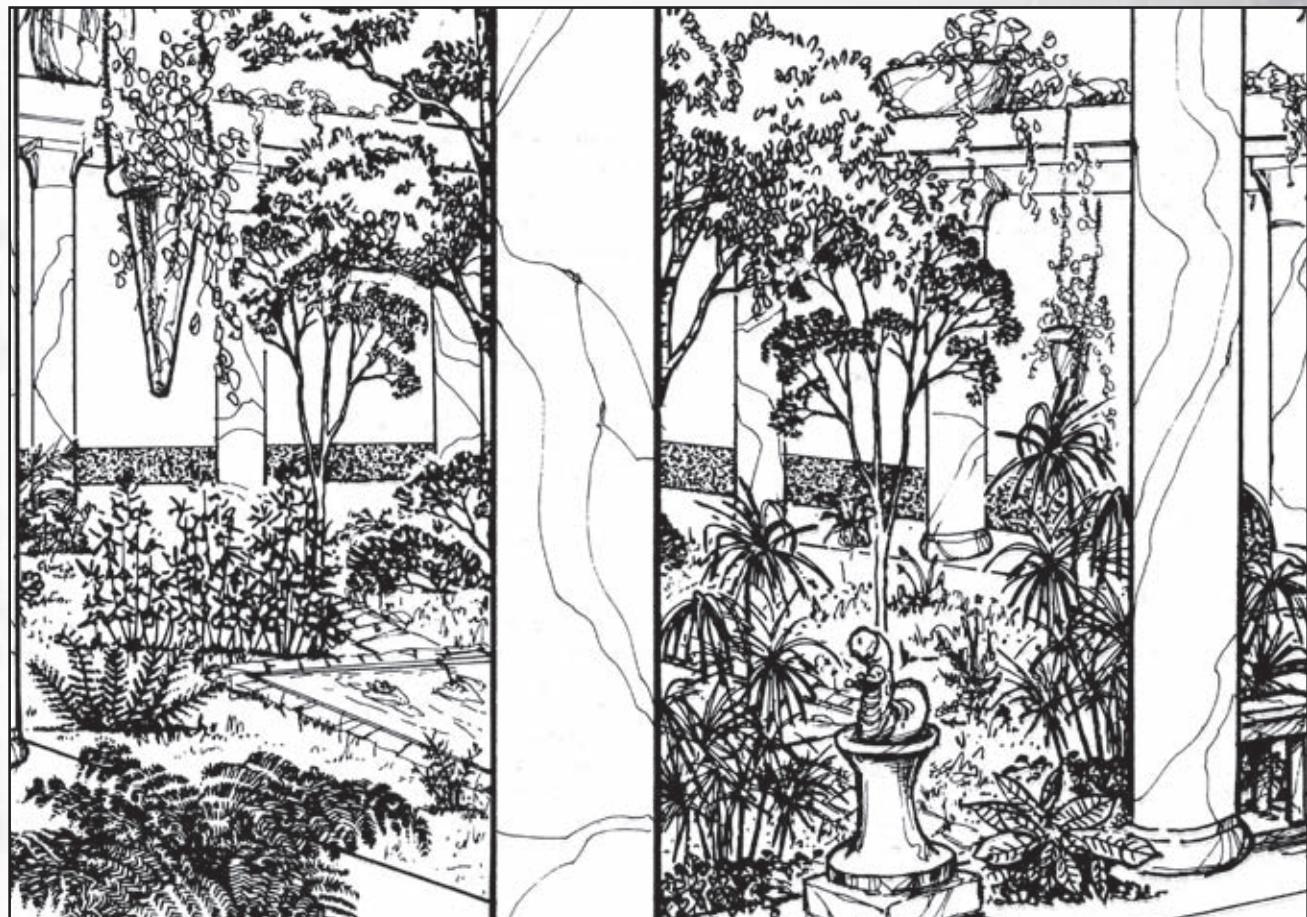
Puis il se redresse lentement, les poings si serrés que ses articulations en deviennent blanches. Levant la tête au plafond, Harlequin se met à hurler.

Quand Harlequin est depuis un moment en Althain ou que les runners lui adressent la parole, ou qu'ils ont fait tout ce qu'il leur restait à faire, lisez ce qui suit :

La porte derrière vous s'ouvre et Marron s'approche en trotinant du corps d'Ehran. « Maître, des hommes viennent de la Terre promise pour vous parler. Ils sont dans la salle d'attente moderne. »

Sans même vous porter la moindre attention, à vous ou à Harlequin, Marron part préparer la cuisine pour servir les nouveaux invités. Harlequin fixe la créature du regard jusqu'à ce qu'elle quitte la pièce, puis amorce un léger sourire. « Bon, il faut reconnaître qu'il fait de son mieux » dit-il.

Sans prévenir, il se retourne brusquement pour vous faire face. « Ce sont probablement les hommes d'Ehran. Allez vous occuper d'eux. » Il contemple le cadavre.



Lisez ce qui suit aux personnages qui partent à la rencontre des elfes :

Vous quittez la grand-salle, laissant les portes se refermer derrière vous. Vous descendez les marches, et vous êtes à mi-chemin de la salle centrale quand vous voyez une silhouette qui monte dans votre direction, vêtue d'une tenue de duel d'il y a plusieurs siècles. L'individu porte deux rapières à la garde courbée, une dans chaque main, lame au clair. Il vous sourit alors que vous vous rapprochez. C'est Ehran le Scribe.

« Ah, » vous dit-il avant que vous ne puissiez réagir, « la menace pour vous, ce n'est pas moi, mais ceux qui viennent d'arriver. Ils se contrefichent de ce qui vient de se passer. Ce sont de sacrées têtes de mule, vous savez, et ils ont des ordres à respecter.

« Si vous voulez bien m'excuser, j'ai un duel à terminer. »

Lisez ce qui suit aux personnages restés avec Harlequin :

Harlequin fixe toujours le corps, et après quelques instants, ses paupières s'étrécissent. « Je me demande si... » commence-t-il doucement. Les portes menant à la grand-salle s'ouvrent à la volée, et vous vous attendez à voir soit des elfes, soit votre coéquipier. Mais il n'y a qu'un seul elfe. Ehran le Scribe.

Il se tient dans l'encadrement de la porte, un grand sourire sur le visage, vêtu d'habits vieux de plusieurs siècles. Il tient dans chaque main une rapière à la garde courbée, lame au clair. « *Temeravilhas, Har'le'aquin ?* » demande Ehran en entrant dans la pièce. « *Que't des trui e't coton ?* »

Harlequin part d'un grand rire, un son sombre et froid qui n'efface pas son rictus malicieux. « Je demande si ton esprit est aussi mort que ce simulacre. *Eh'he'ran*. Ta fichue langue l'est, pour sûr. Et si on vérifiait ça ? » À ces mots, Harlequin porte la main sur le côté de son crâne et arrache son oreille gauche. Elle tombe par terre avec un claquement sec.

« Ainsi soit-il ! » s'écrie-t-il alors qu'Ehran lui jette une des épées.

Et le duel commence.

Quand les personnages partis chercher les elfes entrent dans la salle centrale, lisez ce qui suit :

Vous laissez passer Ehran, et vous entrez dans la salle centrale. Face à vous, les portes s'ouvrent à la volée et quatre elfes pénètrent dans la pièce. Ils portent des capes rembourrées en cuir blanc, avec des ornements et des capuches de tissu brun et gris, et s'immobilisent en vous voyant.

Les trois hommes et la femme se tendent à votre approche, mais ne semblent pas vouloir agir immédiatement.

L'ENVERS DU DÉCOR

EHRAN ET HARLEQUIN

Harlequin est venu jusqu'en Althain après avoir déposé Jane Foster en lieu sûr. Il a décidé de venir en personne voir ce qui est arrivé à Ehran le Scribe. L'état de l'énergie magique dans les grottes l'a inquiété : elle n'augurait rien de bon quant à la survie d'Ehran. Il a même ressenti un petit pincement de peur en traversant le tunnel. Il était bien conscient des sorts gardant le passage, et voir la plupart d'entre eux désactivés, laissant l'entrée ouverte comme un moulin, est pour lui mauvais signe.

A l'aide de ses pouvoirs et des capacités, il a réussi à entrer dans Althain sans révéler sa présence aux munchkins, qui ne l'ont pas accueilli à son arrivée. Il est déjà venu auparavant, et il sait dans quelle salle Ehran était susceptible d'avoir utilisé sa magie : la grand-salle.

Quand il examine le corps d'Ehran, il ne trouve aucun indice qui laisserait penser qu'il ne s'agit pas de lui, mais il remarque l'absence de résidu ou d'aura magique. Cela peut être dû au temps qui s'est écoulé depuis sa mort, mais...

L'arrivée des elfes de Tir Tairngire exaspère Harlequin au plus haut point. Il part du principe qu'ils sont des disciples d'Ehran, n'imaginant pas un instant que le Haut prince de Tir Tairngire aurait l'outrecuidance d'interférer dans le différend qui l'oppose à Ehran.

Mais la « résurrection » d'Ehran change tout. Harlequin est à la fois heureux et courroucé à la vue de l'elfe : il est heureux qu'Ehran ne soit pas mort à cause d'un sort qui lui a été renvoyé, ce qui signifie qu'Harlequin peut encore le vaincre, et courroucé à l'idée d'avoir été roulé dans la farine.

Ehran porte deux rapières finement ouvragées, très belles. Après l'échange détaillé plus haut, Harlequin et Ehran démarrent leur duel. Si un ou plusieurs runners sont présents, Harlequin prononce les paroles suivantes, avec l'approbation d'Ehran.

« Si c'est ici et maintenant que doit se terminer cette histoire, ce doit être ainsi qu'elle a commencé. Toi ! – il gesticule en direction d'un runner – « tu seras le second d'Ehran. » Ehran désigne un endroit situé environ un mètre derrière lui.

S'il y a un second runner, Harlequin lui ordonne de lui servir de second. S'il n'y a pas d'autre runner, il se tient à côté du corps du faux Ehran, et affirme qu'un second mort vaut mieux que pas de second du tout.

À ce stade, Harlequin lève sa rapière et salue Ehran, qui lui retourne la politesse, non sans se tourner auparavant vers le runner qui se tient derrière lui. « Vous devriez partir » dit-il. « Votre rôle dans cette histoire est terminé. Allez aider vos amis. »

Alors que les deux se rapprochent, Ehran donne deux coups d'épée vifs en l'air, et dit : « J'aurai l'autre aussi, tu sais. » Harlequin se met à rire et effectue une jolie botte.

Si un runner reste et observe la scène, il est témoin d'un incroyable duel d'épéistes comme il n'en a jamais vu auparavant. Les deux hommes sont athlétiques, ce qui caractérise leurs styles de combat. Leurs styles sont tellement semblables qu'un observateur avisé note probablement qu'ils ont eu le même professeur.

Le combat dure longtemps, aussi longtemps qu'il faut au meneur de jeu pour mener son histoire. À un moment au cours de la bataille, une sphère dorée scintillante apparaît, comme sortie de nulle part, englobant les deux elfes. Un Test réussi d'Intuition + Analyse astrale (4) révèle que la lueur vient d'une manifestation subtile d'un duel magique, qui s'ajoute au combat physique.

Mais la bataille se termine tôt ou tard. Le meilleur moment correspond au passage où les elfes de Tir Tairngire et les shadowrunners arrivent à la grand-salle. La bataille, qui occupe désormais toute la pièce, a mené les deux elfes au sommet des marches sur le balcon (9). C'est finalement là qu'Harlequin accule Ehran avec une série de mouvement et de contre-attaques. Puis, d'un geste vif de sa lame, il tranche l'oreille gauche d'Ehran.

Se prenant la tête dans les mains, Ehran hurle de rage et de douleur alors qu'Harlequin crie sa joie. « Tu n'a pas gagné ! Nous sommes tout juste à égalité ! » Harlequin se tourne face à son adversaire, s'incline bas devant lui et lui envoie un baiser, puis il jette sa rapière au pied de l'un des personnages joueurs, et fait un pas en arrière. C'est alors que sa silhouette se déforme, comme à travers un prisme, et disparaît. Ehran pousse un nouveau hurlement, fait un pas en avant, et disparaît de la même manière.

Si à un moment quelconque au cours du duel les runners tentent d'intervenir, le meneur de jeu peut faire apparaître Ariel (voir *Riposte*) pour les en dissuader. Ce duel est une histoire personnelle et une intervention par les runners risque d'être très mal vécue par les deux parties. L'apparence d'Ariel risque de mystifier les runners, surtout s'ils n'ont pas découvert qu'elle est un élémentaire de l'air.

Si les runners lui posent des questions, elle ne révèle que la chose suivante : Harlequin et Ehran ont une très, très ancienne rivalité, mais les « tensions » actuelles viennent du fait qu'Ehran a tranché l'oreille d'Harlequin au cours d'un duel récent (récent, en tout cas de leur point de vue), qu'Ehran, elle et Harlequin sont en réalité bien plus vieux qu'il n'y semble, et que cet endroit, Althain, rappelle à Ehran le lieu où il vivait étant enfant. Il ne donne pas le nom de cet endroit.

Si elle se trouve sur place quand Allaech et les autres elfes du Tir arrivent dans la grand-salle, elle sourit à Allaech (qui murmure un juron entre ses dents), puis se retourne pour regarder Ehran. Ariel disparaît peu après son maître.

LES ELFES DE TIR TAIRNGIRE

Le Haut prince de Tir Tairngire a envoyé ces quatre elfes pour deux raisons. La première est qu'il a entendu parler d'un duel qui opposerait l'illustre et influent Ehran le Scribe et un sorcier elfe renégat répondant au sobriquet d'Harlequin. Prenant en compte son histoire passée avec Ehran, le Haut prince a décidé de ne pas intervenir, mais il a envoyé des espions pour surveiller Ehran et en apprendre un peu plus.

Les rapports faisant état d'un incident magique sur le mont Saint Helens, qu'il sait être l'endroit où se trouve le sanctuaire d'Ehran, ont perturbé le Haut prince. Il craint que cette rixe personnelle d'Ehran soit allée un peu trop loin. Le Haut prince préfère que le monde extérieur reste dans l'ignorance des politiques internes des elfes. Le moindre signe de dissension risque d'offrir les moyens de pression dont rêvent les puissances nationales et corporatistes. Le Haut prince a suffisamment de problèmes avec les exigences des militants shidhes de Tir Na nÓg dans les îles britanniques. Il ne veut pas de problèmes chez lui.

Pour enquêter sur cette histoire troublante, il a envoyé quatre membres de la Bratach Gheal, la Bannièvre blanche, sa garde personnelle. Il s'agit d'Allaech, leur leader, d'Aimsir, de Sruth et de Taelech.

Allaech

En tant que membre le plus gradé de la Bratach Gheal présent, Allaech dirige cette opération. La responsabilité de sa réussite repose sur ses épaules, ce qui ne lui plaît pas beaucoup. L'observation et l'expérience personnelle lui ont appris à quel point il pouvait être dangereux d'insulter Ehran et les siens. Il fait de son mieux pour suivre les ordres du Haut prince, mais il est prêt à accepter toute solution qui permet d'éviter au maximum les complications.

Bien qu'il soit né à Phoenix, Allaech a vécu toute sa vie d'adulte dans le Tir. Il est accoutumé aux styles et aux manières de la « société elfe moderne », du moins ceux que promeuvent le Haut prince et ses fidèles. Ce dont il est témoin à Althain est à la fois intrigant, incroyable et terrifiant.

Con	Agí	Réa	For	Cha	Int	Log
4(8)	5	4(7)	4	4	3	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
5	3	6	7	8(11)	1(4)	12/10

Compétences actives : Armes à feu (GC) 4, Athlétisme (GC) 4, Combat rapproché (GC) 5, Escroquerie 3, Étiquette (Tir Tairngire) 2(+2), Infiltration 3, Négociation 3, Perception 2, Véhicules terrestres 2

Compétences de connaissances / langues : Sperethiel

Avantages : Adepte

Pouvoirs : Attribut amélioré (Constitution) 4, Réflexes améliorés 3

Équipement : épée (5P), vêtements en cuir renforcés (6/4)

Notes : Allaech est initié de rang 3 (Techniques métamagiques : Camouflage, Contrôle somatique (*MdO*, p. 51), Camouflage étendu (*MdO*, p. 56)).

Aimsir

Aimsir est une mage de combat, et elle croit qu'Ehran le Scribe est l'une des voix qui sortiront le peuple elfique de la classe inférieure. Elle l'a rencontré à une occasion alors qu'elle assurait la sécurité d'un événement officiel, mais il ne se souvient pas d'elle, ce qui de toute manière lui importe peu. Aimsir est effrayée par Althain, qui contient tant de choses qu'elle n'a jamais vues auparavant. Elle n'est ni assez perspicace, ni assez érudite pour comprendre les implications de toutes ces nouveautés.

Con	Agí	Réa	For	Cha	Int	Log
3	5	5	3	4	5	5
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
6	3	6	8	10(10)	1(3)	10 / 11

Compétences actives : Armes tranchantes 3, Athlétisme (GC) 2, Combat à mains nues 4, Conjuration (GC) 4, Escroquerie 3, Étiquette (Tir Tairngire) 1(+2), Perception 2, Sorcellerie 6

Compétences de connaissances / langues : Gaélique (compétence de Centrage), Sperethiel, Théorie magique

Avantages : Magicien (hermétique)

Équipement : Ares Light Fire (munitions explosives), épée (5P), vêtements en cuir renforcés (6/4)

Sorts : Clairvoyance, Combustion, Éclair étourdissant, Éclair mana, Masque physique, Soins

Notes : Aimsir est initiée de rang 2 (Techniques métamagiques : Activation, Centrage). Le sort Sens du combat 4 (4 succès) est maintenu par Activation. Aimsir a lié un esprit du feu (Puissance 4, 3 services)

Sruth

Sruth est une taupe, un infiltré de la « police secrète » de Tir Tairngire, dont les membres d'élite sont appelés les Paladins. Sruth n'est pas encore un Paladin à part entière, et il a été infiltré dans la Bratach Gheal pour garder un œil sur elle et sur ses membres. C'est par pur hasard qu'il a été choisi pour accompagner Allaech. S'il survit à sa mission à Althain, ce qu'il voit et ce qu'il entend risquent de se révéler nuisible, ou au moins embarrassant pour Ehran à l'avenir.

Bien qu'il reste impassible au cours de la plupart des événements, Sruth a l'occasion de voir un peu ce qui se passe en Althain, même s'il les comprend à peine. Il est particulièrement courroucé de voir des non elfes présents, sans même parler du fait qu'ils sont des shadowrunners.

Con	Agí	Réa	For	Cha	Int	Log
5	6	5(7)	5	4	4	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
3	3	3,66	-	9(11)	1(3)	11 / 10

Compétences : Appareils volants (Rotors) 1(+2), Pistolets 4, Athlétisme (GC) 2, Combat rapproché (GC) 4, Escroquerie 3, Étiquette (Tir Tairngire) 3(+2), Perception 2, Véhicules terrestres 2

Connaissances / Langues : Sperethiel

Équipement : Ares Crusader (munitions APDS, voir *Arsenal*), couteau de survie (4P), vêtements en cuir renforcés (6 / 4), linguasofts (japonais 3, espagnol 3, salish 3, tous chargés)

Cyberware (alphaware) : réflexes câblés 2, oreilles cybernétiques 1, yeux cybernétiques 1, datajack, compétences câblées 3

Taelech

Taelech est à la croisée des chemins dans sa vie. Il n'est pas heureux, mais il ne sait pas vraiment ce qu'il peut y faire. Jeune elfe à Dallas, il voyait dans le Tir un refuge, le paradis des elfes. Maintenant qu'il y a passé suffisamment d'années, il voit que le pays est loin d'être véritablement cette « Terre promise » tant vantée.

Il est particulièrement perturbé par ce qu'il ressent comme les « objectifs cachés » de certains membres de la hiérarchie du Tir, Ehran compris. Il rapportera dans le Tir les témoignages et les implications de ce qu'il a vu en Althain. De tous les membres de la Bratach Gheal (à l'exception possible d'Aimsir), Taelech est celui qui est le plus prêt à explorer les lieux.

Con	Agí	Réa	For	Cha	Int	Log
5	6(7)	5(1)	5(6)	3	3	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
4	3	3	-	8(9)	1(2)	11 / 10

Compétences : Pistolets 5, Armes lourdes 3, Armes tranchantes 6, Athlétisme (GC) 2, Combat à mains nues 3, Étiquette (Tir Tairngire) 1(+2), Perception 2, Véhicules terrestres 2

Connaissances / Langues : Sperethiel

Équipement : hache de combat (7P), Remington Room Sweeper (munitions explosives), vêtements en cuir renforcés (6 / 4), linguasofts (japonais 3, espagnol 3, salish 3, tous chargés)

Cyberware : réflexes câblés 1, substituts musculaires 1

RÉSOLUTION

Dans la salle centrale, à l'arrivée des elfes du Tir, Allaech se fait porte-parole de son groupe, exigeant de savoir ce qui se passe, où se trouve Ehran, insistant pour le voir, etc. Il tente de faire comme s'il connaissait la musique, tout en tentant de tirer la moindre bribe d'information aux runners. Il commence par s'adresser à l'elfe qui a l'air le plus respectable (d'après lui) dans le groupe de PJ. Si le groupe n'en compte aucun, il choisit un autre métahumain. Il se fiche pas mal de la personne à laquelle il parle tant qu'il obtient des réponses.

Allaech n'a reçu aucun ordre à propos des shadowrunners et est très surpris de les voir. Il part immédiatement du principe qu'il s'agit des hommes de main d'Ehran. Allaech porte un « ordre princier » demandant qu'Ehran et le dénommé Harlequin (s'il peut être retrouvé) comparaissent devant le Haut prince pour expliquer leurs récentes activités. On lui a ordonné de remettre l'ordre à Ehran et à lui seulement, et il prend ce point très au sérieux.

Selon la manière dont le meneur de jeu et les joueurs gèrent la situation, il se peut très bien qu'un conflit éclate. S'ils sont provoqués, les elfes du Tir interviennent immédiatement pour combattre au corps à corps. Aimsir a également pour instruction d'utiliser son Éclair étourdissant sans modération, et peu importe qui se trouve dans l'air d'effet du sort.

Peu de temps après, les véritables bonshommes d'Ehran débarquent. Il s'agit des survivants de son équipe dans l'aventure *Futur*, ainsi que d'un certain nombre de samouraïs des rues, de mages de combat et de mercenaires elfes (voir les archétypes de SR4A, pp. 98-113). Le meneur de jeu peut équilibrer le groupe comme il l'entend, en fonction de la situation dans laquelle se trouvent les elfes de Tir Tairngire, les personnages joueurs, et leurs états respectifs. L'objectif est que les elfes

du Tir et les runners s'unissent pour faire face aux hommes d'Ehran quand ces derniers débarquent.

Le meneur de jeu dispose d'une option supplémentaire : le dragon au sous-sol. Le sort qui le retient s'est peu à peu dissipé depuis le combat de sortilèges entre Harlequin et Ehran, et il se libère au moment qui arrange le plus le meneur de jeu. La première action du dragon consiste à essayer de s'échapper. Dans son état perturbé, cela signifie filer vers le ciel. Directement au-dessus de lui se trouve la salle centrale où les runners font face aux elfes du Tir. Rien de tel qu'un dragon enragé qui traverse le sol au beau milieu des deux groupes pour désamorcer une situation tendue. Le dragon, dont les caractéristiques sont fournies ci-dessous, est tellement enragé qu'il ignore tous les modificateurs de blessures. Ses pouvoirs sont ceux d'un dragon occidental classique. Pour plus de détails sur les dracomorphes, en particulier les dragons occidentaux et leurs pouvoirs, voir SR4A, pp.303-304.

DRAGON

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
13	8	8	32	8	6	6
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
8	6	10	10	14	2	15 / 12

Une fois le dragon mis hors d'état de nuire ou vaincu, Allaech, frustré par la situation et estomaqué par l'apparition du dragon, insiste toujours pour être introduit auprès d'Ehran. Les shadowrunners présents décident si les elfes du Tir et eux-mêmes assistent à la fin du duel entre Ehran et Harlequin.

Si tel est le cas, Allaech a une réaction hystérique lorsque Harlequin et Ehran disparaissent. Voyant leur évasion comme son échec personnel, il se met à jurer et à râler en elfique, avec moult gesticulations et l'air de pleurnicher « pourquoi moi ? » Aimsir est sciée : elle réalise qu'elle n'a jamais rencontré personne qui soit capable du genre de magie qui a permis à Ehran et à Harlequin de disparaître. Elle se lance aussitôt dans une analyse astrale des environs, en vain.

Il est utile de préciser que le langage qu'Ehran et Harlequin utilisent dans leur dialogue, ainsi que dans la nouvelle d'introduction de la campagne, n'est pas de l'elfique. Personne, pas même Allaech, n'a entendu cette langue auparavant.



Une fois qu'Ehran et Harlequin ont disparu, et qu'Allaech a fini de se lamenter sur son sort, une étrange lumière apparaît dans ses yeux. Il se tourne alors vers les runners et s'écrie : « Attendez ! Vous avez vu ce qui vient de se passer. Je peux vous ramener au Haut prince ! »

Les runners trouveront sans doute à objecter. Ils peuvent tenter de convaincre leur adversaire d'oublier son idée, ou en venir aux mains. Si la situation est résolue à l'amiable, les elfes du Tir quittent Althain et vont faire leur rapport au Haut prince. C'est ce que conseille de faire Sruth, et Allaech accepte, la mort dans l'âme.

En fonction de la façon dont les choses ont évolué, le meneur de jeu risque d'avoir du mal à faire sortir les runners d'Althain. La manière la plus simple consiste à faire apparaître Ariel devant l'un des runners, et de le prévenir qu'Ehran est sur le point de revenir et qu'il a déjà commencé à réactiver ses systèmes de sécurité. S'ils ne partent pas sur le champ, dit-elle, ils risquent de ne jamais pouvoir le faire.

Pourquoi Ariel se montre-t-elle soudain si aidante envers les runners ? Parce qu'elle les voit comme des instruments qu'elle pourra potentiellement utiliser contre Ehran à l'avenir (voir l'aventure *Riposte*, p. 58, pour plus de détails à ce sujet). Elle peut faire ce qu'elle est en train de faire parce que cela ne contredit aucun des ordres d'Ehran.

Si les runners tentent de s'emparer de l'une des œuvres d'art d'Althain, Ariel tente vivement de les en dissuader. Il ne faut pas oublier qu'il s'agit de l'héritage d'Ehran. Jusqu'ici, il n'a épargné les runners que parce qu'ils faisaient partie intégrante du défi d'Harlequin.

Si les runners se plaignent de n'avoir pas été payés par Harlequin pour leur travail, Ariel renifle avec mépris et leur rappelle qu'Harlequin leur a jeté une épée juste avant de disparaître.

Espérons simplement que les runners utilisent leur tête et comprennent que le moment est venu de plier bagage. Après tout, ont-ils vraiment envie d'être encore là au retour d'Ehran ?

RETOUR AU BERCAIL

PLIER BOUTIQUE

Présent peut se terminer de plusieurs manières : c'est pour cette raison que la partie *Ramasser les morceaux* habituelle de ce chapitre a été intégrée à cette section.

D'une manière ou d'une autre, les runners quittent Althain. Cela peut se faire dans le calme, en grande hâte, ou sous les tirs nourris des elfes de Tir Tairngire. Quelle que soit la manière dont la sortie se déroule, ils finissent par partir, et découvrent aussitôt qu'ils ne peuvent pas y retourner.

Toute tentative de retrouver Althain échoue. Ehran a réactivé ses sorts de sécurité de camouflage et d'illusion pour en dissimuler complètement l'accès. Pour autant que puissent le dire les runners, le site a disparu de la surface de la Terre. Ils sont en mesure de localiser nombre de cavernes y conduisant, mais ne retrouvent plus la faille, le pont de pierre ni le tunnel.

Les runners doivent 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 les touristes et les curieux. La foule présente sur place peut aider les runners à prendre la fuite. D'un autre côté, plus de monde signifie 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 sont pas inquiétés.

FOURGUE L'ÉPÉE

Au moins 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 meneur de jeu.

Les styles de jeu varient selon les groupes de *Shadowrun*. Certaines campagnes sont faiblement payées et l'on doit y gagner chaque nuyen à la sueur de son front, alors que d'autres voient défiler beaucoup plus de cash. Le meneur de jeu doit prendre en compte les besoins et le style de sa campagne avant de fixer une valeur à l'arme. La valeur de base tourne cependant autour de 100 000 nuyens.

Toutefois, pour fourguer l'arme, les runners doivent trouver un intermédiaire à la hauteur. Celui qu'ils utilisent habituellement ne fera vraisemblablement pas l'affaire, même s'il leur propose sans doute de les en débarrasser pour 15 % de sa valeur réelle. (si les runners sont suffisamment idiots pour accepter, ils tombent sur un reportage tridéo à propos d'une rapière ancienne mise aux enchères pour plusieurs millions). Un individu pratiquant le commerce des armes de collection n'est en général pas le genre de personne qui a des contacts dans les rues, ce qui ouvre de nouvelles perspectives dramatiques que le meneur de jeu peut exploiter. Les runners peuvent obtenir le nom d'un collectionneur d'armes vivant reclus, et susceptible d'être intéressé par la rapière. Le seul problème est qu'il est un programmeur de réalité virtuelle de haut vol pour UCAS Data System, et qu'il est cloîtré dans le complexe de la corpo à Denver. Les possibilités sont illimitées.

ÉPILOGUE

La première information que les runners entendent à propos d'Ehran est que la publication de *L'Humanité révélée* est repoussée de six mois. La raison avancée est qu'Ehran est souffrant et qu'il ne sera pas en mesure d'assurer sa tournée de promotion dans l'immédiat. D'ici six mois, Ehran le Scribe revient sous les feux de la rampe plus frais et dispos que jamais. Il est pourvu de deux oreilles.

Si les runners entrent en contact avec Ehran ou des membres importants des Young Elven Technologists qui savent ce qui s'est passé, leur attitude est neutre, mais méfante. Ehran leur a à tous donné pour instruction de ne pas se venger sur les runners. La vengeance contre les pions est interdite par les règles du *chal'han*. Cela ne veut pas dire pour autant que les membres de l'entourage d'Ehran ou des YET se mettront en quatre pour remercier les runners d'avoir pourri la vie de leur patron.

Le rapport d'Allaech, ou plutôt son absence de rapport, n'a aucun effet sur les futures relations entre le Tir et les runners. Naturellement, si Sruth a survécu aux événements d'Althain, leur rôle et leurs photos seront dorénavant enregistrés dans un fichier des services secrets de la nation elfique. 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'ont aucune nouvelle dans un premier temps. S'ils tentent de recourir à l'un des intermédiaires ou des Johnsons rencontrés au cours de cette campagne, ils n'arrivent pas à les contacter. Environ un mois plus tard, un des runners recevra une holocarte personnalisée postée de Phoenix, dans le Conseil pueblo. La photo montre le centre-ville de nuit. La silhouette d'Harlequin est clairement visible, faisant une révérence exagérée devant l'appareil. Si les personnages examinent la photo de suffisamment près, ils remarquent 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'est-ce qu'il fait chaud. Dommage que vous ne soyez pas là. -H ».

ATTRIBUER LE 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 meneur de jeu peut accorder d'office environ 8 points, plus 1 point pour chaque aventure de la campagne à laquelle l'équipe a participé au complet.

Le Karma individuel est réparti en suivant les règles de *SR4A*, p. 269.

INVESTIGATIONS GÉNÉRALES

Cette section couvre le travail d'enquête que les personnages peuvent entreprendre à n'importe quel moment au cours de la campagne *Harlequin*, par opposition aux investigations spécifiques à tel ou tel chapitre de l'histoire.

SYLVAN INFORMATION SYSTEMS

- DÉBUT D'EXTRAIT : *Registre corporatiste de Seattle, dernière mise à jour : octobre 2050*

Siège social : Seattle, UCAS

P-DG : Malachi Morgan

Principaux produits ou services : publications multimédias / interactives et logiciels industriels.

Profil économique : Sylvan est connue dans le monde de l'édition comme la « maison elfique », dans le sens où elle publie presque exclusivement des auteurs ou des concepteurs elfes. Sylvan détient également les droits de publication de tous les ouvrages du sociologue elfe Ehran le Scribe.

Forces de sécurité / militaires : Sylvan dispose d'une force de sécurité interne. Son système informatique a la réputation d'être plutôt bien défendu.

- FIN D'EXTRAIT -

Contacts appropriés

Tout contact dans le milieu corporatiste, ou des médias.

Nombre de succès	Résultat
1	« Oui, j'ai entendu parler d'eux, une société de production multimédias, si ma mémoire ne me trahit pas. Ils se spécialisent dans les documentaires hypermédias tridéos et simsens, ainsi que beaucoup de publications conventionnelles. Je crois qu'ils conçoivent également des programmes de base de données. Une corporation basée sur l'information, au sens large. »
2	« Ils ont obtenu une belle vache à lait avec les droits exclusifs des trucs 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. »

LES YOUNG ELVEN TECHNOLOGISTS (YET)

- DÉBUT D'EXTRAIT : *Base de données politique de Seattle, mars 2051*

Siège social : Seattle, UCAS

Leader : John Winter

Responsables du policlub :

Endoctrinement : Nick Francis

Recrutement : Patricia Stein

Sécurité : Alex Manke

Profil : Policlub métahumain influent, les Young Elven Technologists (« jeunes elfes pro-technologie ») sont établis dans les Puyallup Barrens. Leur principal bienfaiteur, Ehran le Scribe, finance la majorité des dépenses du policlub par l'intermédiaire de longues tournées de conférences à travers l'Amérique du Nord. Des fonds supplémentaires prennent la forme de dons et de contributions personnelles.

Les Young Elven Technologists 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 se situe dans une zone plutôt déplaisante des Barrens, le policlub ne rencontre que très rarement des problèmes dans le quartier. Cela peut être attribué soit au dédain envers la violence que manifestent les Young Elven Technologists, soit, si l'on considère l'éducation de leurs membres, leur puissance de feu supérieure.

- FIN D'EXTRAIT -

Contacts appropriés

Tout contact qui a vécu dans la région de Seattle plus de six mois a entendu parler des Young Elven Technologists.

Nombre de 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 rage. Après qu'Ehran le Scribe – tu sais, cet écrivain elfe – se soit mis en relation avec eux, bam, les voilà devenus un grand policlub. Va comprendre ! »
2	« Les gars des YET n'arrêtent pas de s'accrocher avec un autre groupe d'elfes, l'association Para-Nobilis, 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 forums de deckers. Le club chasse les têtes puis conduit les nouveaux jusqu'à une boîte de prod et de développement multimédia. Non, je ne me souviens pas laquelle. »
4+	« Ah si, ça me revient. Sylvan Information. »



L'ASSOCIATION PARA-NOBILIS (APN)

- DÉBUT D'EXTRAIT : Base de données politique de Seattle, août 2050

Siège social : Seattle, UCAS

Leader : Aaron Mitchel (alias Xeric)

Responsables du policlub : Six membres d'un conseil de décision. Les individus identifiés sur les statuts de l'association sont les dénommés Xeric, Allair, Erendahl, Thiran et Blaine Deathedge.

Profil : Connue pour être un policlub radical, l'APN préconise une ligne philosophique dure de « retour à la nature » pour le peuple elfique. Le groupe a eu plusieurs fois recours, par le passé, 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'existe aucun rapport indiquant que l'APN ait essaimé dans d'autres régions d'Amérique du Nord. L'APN se réunit actuellement dans un bâtiment à proximité de l'arcologie Renraku, près de Post et University.

Sécurité : L'APN recourt à ses propres membres pour assurer sa sécurité.

- FIN D'EXTRAIT -

Contacts appropriés

Tout ganger, métahumain, militant pour les droits des métahumains, membre de l'Orks Rights Committee, mouchard, flic en uniforme ou en civil, tout contact de la rue.

Nombre de 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. Où est-ce qu'ils traînent ? À côté de l'arcologie. Va comprendre, hein ? »
2	« Ils se sont confrontés à quelques occasions avec les Young Elven Technologists. Leurs points de vue respectifs sont plutôt à l'opposé l'un de l'autre. C'est devenu très violent, plusieurs fois. On pourrait penser que ce mec, Ehran, ferait quelque chose pour calmer la situation, mais ça n'a pas été le cas. »
3+	« Et attends un peu d'entendre le meilleur : CE NE SONT PAS DE VRAIS ELFES ! Tu le crois, ça ? Les guignols de leur « cercle intérieur » sont tous des imposteurs. Reconstruction cosmétique, fausses oreilles et tout le toutim. »

EHRAN LE SCRIBE

- DÉBUT D'EXTRAIT : Who's Who des UCAS, édition 2050

Ehran le Scribe a atteint une position de proéminence nationale au cours des quinze dernières années, d'abord en tant qu'éditorialiste des principaux journaux des grandes villes, puis comme auteur et commentateur social dont les travaux ont été publiés. Son premier essai traitait de l'apparition soudaine de la sous-classe métahumaine et des changements sociaux qui l'ont accompagnée. Bien qu'il ne se soit pas agi d'un best-seller, il lui valut beaucoup d'éloges de la part des milieux académiques et des critiques.

Maintenant considéré comme un véritable théoricien social, Ehran est mieux connu pour ses ouvrages longs : *La nouvelle magie*, *La vie après 2001 : l'humanité ascendante* (lauréat du prix Pulitzer) et *Métagènes : la spirale du futur*. Parmi ses essais et articles les plus reconnus, on compte *Démontage du mythe néo-anarchiste : pourquoi l'humanité a besoin d'un leadership*, *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 le quartier dévasté des Shattergraves de Chicago. On ne dispose d'aucune trace écrite indiquant une quelconque 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 D'EXTRAIT -

Contacts appropriés

Tout contact corporatiste, gouvernemental, ou travaillant dans les médias ; tout contact ayant ses entrées dans la haute société.

Nombre de succès	Résultat
1-2	« Ehran, un type intéressant, un des esprits les plus brillants que j'ai jamais rencontré. On a toujours l'impression qu'il y a dix niveaux de réflexion en cours derrière ses yeux. »
3	« Il est enregistré comme donateur 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 fait une connexion intéressante. »
4+	« 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 meneur de jeu a devrait encourager ses joueurs à faire leurs propres recherches, ou mettre un dictionnaire ou une encyclopédie à leur disposition.

Contacts appropriés

Aucun.

Nombre de 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 niquer en invoquant un élémentaire, il y a deux trois ans. Sa femme l'a revendu en pièces détachées. » (Note au MJ : il s'agit d'une fausse piste, ce n'est pas le même Harlequin que dans cette campagne).

HARLEQUIN - APPENDICE

MENER HARLEQUIN

LA TOILE DE FOND

Dans la plupart des aventures, le meneur 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 avec les autres, ainsi que 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 meneur de jeu ne voit ni ne connaît la toile de fond. La danse du sang d'Ehran et d'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 meneur 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 meneur 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 sont témoins.

Reste que cela rend la tâche légèrement plus difficile pour le meneur qui doit susciter certaines situations et provoquer des actions variées sans connaître l'intrigue et le raisonnement sous-jacents. Tous les efforts ont été faits pour structurer *Harlequin* de manière à rendre une telle difficulté mineure plutôt que d'en faire 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 meneur de jeu doit présenter Ehran et Harlequin comme des individus d'un tel pouvoir et d'une telle intelligence qu'ils sont virtuellement préparés à toutes les situations.

Ainsi, si un runner tente d'abattre Ehran, l'elfe dispose déjà d'un sort Armure, 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 meneur de jeu peut balayer 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 choix.

Les personnages joueurs doivent sortir de *Harlequin* en sentant qu'ils ont été impliqués dans les affaires de deux individus 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. À l'intérieur de ces aventures, tous deux ont le pouvoir et les capacités de s'acquitter de toutes les actions qu'ils souhaitent. Si l'un des runners ne se montre pas réglo, l'un et l'autre utilisent la magie pour le neutraliser temporairement.

Les deux elfes sont de très puissants magiciens 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 de dissiper ou de contrer des sorts. L'histoire principale le demande. Les joueurs ne doivent pas sentir qu'ils sont manipulés.

INTERPRÉTER EHRAN ET HARLEQUIN

Ehran et Harlequin ont des personnalités bien distinctes. Ehran plausible rarement, sauf dans ces rares moments où son adrénaline monte. Il est cultivé et a généralement un port 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.

Harlequin apparaît comme ayant la trentaine, ayant l'air un petit peu plus vieux que la plupart des elfes. Il met ceci sur le compte d'une « jeunesse exubérante », bien qu'il refuse d'entrer dans les détails. D'une taille d'un peu plus de deux mètres, il a 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 en provenance des meilleurs tailleurs d'Espagne et de Tokyo.

Harlequin, d'un autre côté, est le chaos personnifié. Ses attitudes, ses manières, sa philosophie, ses vêtements et son accent peuvent changer d'un instant à l'autre. Il est vif d'esprit, mais parfois ses blagues concernent quelque obscure référence que seules trois autres personnes au monde peuvent probablement comprendre. Il se met rapidement en colère et, d'un autre côté, pardonne rapidement...en général. Si sa colère dure, comme c'est le cas envers Ehran, elle devient une passion qui le consume.

Le meneur de jeu doit jouer Harlequin comme une force sauvage, presque élémentaire. Il est enclin à parler sans arrêt et à délier sur la plupart des sujets mystiques, mais ce qu'il dit est souvent fascinant et révélateur. Ehran et lui sont tous les deux de puissants magiciens. Contrairement à Ehran, pourtant, Harlequin expose cette puissance ouvertement, allant jusqu'à user d'une vulgarité criarde pour démontrer qu'il dispose d'un niveau de magie que les runners n'ont pas. Par contre, comme Ehran, il camoufle son aura.

Harlequin fait une demi-tête de moins qu'Ehran et est légèrement moins bien bâti. Ses vêtements sont plus typiques d'un habitant de la conurb, sauf qu'il semble toujours adopter un style légèrement démodé. Il porte un long manteau à plusieurs poches, avec de nombreux pin's sur son revers gauche.

COLUMBIA, MISSOURI (UCAS)

- Tiré d'une publication de l'Office du tourisme des UCAS, *Voyager, pour de vrai*, édition août 2050

Columbia est avant tout une ville universitaire. L'université du Missouri à Columbia fut la première université à laquelle on offrit de s'implanter à l'ouest du Mississippi, et la ville grandit autour d'elle.

Située au centre du Missouri, Columbia est équidistante de Kansas City, la première ville de l'Ouest, et de Saint Louis, la dernière ville de 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, 86 % de sa population âgée de plus de 18 ans disposent d'au moins un diplôme universitaire. Le travail spécialisé est à la fois accessible et abondant. Les prix sont un peu plus élevés à Columbia que dans une ville semblable ailleurs, mais les attractions culturelles et le paysage agréable valent bien ce prix pour les 80 000 personnes qui y vivent.

SE RENDRE À COLUMBIA

Columbia est située sur l'Interstate 70, qui mène à Kansas City deux cents kilomètres à l'ouest, et autant à l'est vers Saint Louis. La Highway 63 relie Columbia à Jefferson City quarante-huit kilomètres au sud, ainsi qu'à de nombreuses autres villes au nord. Les routes sont toutes dans un état correct, voire bon, et la I-70 est la meilleure de toutes. Le transport autoroutier reste le principal moyen d'acheminer les marchandises dans la région.

Dans tous les cas, le voyage dans la région de Columbia n'est pas restreint. Les voyageurs venus de Seattle s'y trouveront agréablement libérés du stress provoqué par la proximité des NAO et du Conseil salish-shidhe. Le Missouri ne s'écoule qu'à seize kilomètres des limites de la ville, offrant une autre voie d'accès à Columbia. Les villes de Rocheport, Booneville et Jefferson City ont toutes un commerce fluvial florissant, faisant revivre la tradition de leurs aïeux 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 (ARC). Petit selon les standards des grandes villes, l'aéroport accueille une rotation de cinquante à soixante-dix vols par jour. La petite taille de sa piste d'atterrissement limite ces vols aux jets court courrier et aux hélicoptères. Une demi-douzaine de vols par dirigeable arrive et part quotidiennement de l'aéroport de Columbia.

La sécurité de l'ARC n'est évidemment pas du niveau des grandes villes. Elle se limite à des détecteurs de métaux et à une horde d'alarmes passives qui sonnent quand certaines substances sont détectées. La plupart des voyageurs ne sont même pas conscients qu'ils sont passés au scanner.

AUTORITÉS

Le gouvernement de Columbia n'a pas beaucoup changé depuis la fin du XX^e siècle. Le choix des votants est recueilli à l'occasion d'élections électroniques, comme par le passé.

Le maire et son conseil dirigent la ville. Le mandat de deux ans n'offre ni salaire ni prime. La plupart des maires de Columbia doivent donc conserver un emploi supplémentaire pour vivre. Chacune des neuf circonscriptions électorales de la ville élit un représentant pour servir au conseil municipal 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'arène politique locale.

Le vrai pouvoir de la ville est détenu par le responsable du service d'urbanisme. Engagé par le conseil municipal, cette personne se charge de la majeure partie des affaires courantes de la ville. Il ou elle est engagé(e) pour un contrat d'un an, avec possibilité de renouvellement par le conseil. La plupart d'entre eux restent en place jusqu'à ce qu'ils quittent leur poste pour un nouvel emploi, souvent malgré des erreurs de gestion désastreuses.

Tous les services de la ville sont financés par des impôts payés par les citoyens de la ville et du comté. La ville fournit tous les services, sauf l'approvisionnement en eau et l'énergie. Les différentes circonscriptions choisissent chacune leur approvisionnement en eau, alors que la Calloway County Nuclear Power Corporation, du comté voisin de Fulton, approvisionne Columbia en énergie. Le conseil municipal examinera prochainement la proposition qui a été faite de sous-traiter les opérations de maintien de l'ordre à des sociétés de sécurité locales, afin d'assurer plus de sécurité dans le voisinage.

SE DÉPLACER

Columbia offre un étrange mélange de routes, d'échangeurs et de voies à sens unique. Bien que la plupart des habitants s'en sortent bien, un « touriste » (c'est-à-dire toute personne qui vit en ville depuis moins de deux ans) trouvera cela impossible. Les touristes peuvent vous dire où vous êtes et offrir des informations limitées pour vous orienter, mais rien de plus.

Les automobilistes utilisent des voitures électriques rechargeables aux stations locales. Des plans en vue d'installer un réseau GridLink ont été lancés, mais le débat sur le titulaire du marché public et les coûts engendrés ont retardé leur concrétisation. Pour l'instant, les utilisateurs se contentent des stations de recharge locale.

Les transports en commun sont abordables, mais rarement pratiques et peu fiables. Le manque de financement public rend ces services risqués au mieux. Ceux qui ne craignent pas d'attendre peuvent se rendre n'importe où en ville grâce au Columbia Area Transport System (CATS), le réseau de transport de l'agglomération de Columbia, pour 5 nuyens.

MÉDIAS ET DIVERTISSEMENT

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 diners et les restaurants formels pullulent dans tous les coins et recoins de la ville. Les bars, les discothèques, les clubs et autres bouges se développent pour subvenir aux envies de toutes les couches de population, mais la plupart se concentrent sur une clientèle étudiante ou jeune.

Les Mizzou Tiggers sont classés dans chaque discipline sportive universitaire. Farrow Field est le siège de l'équipe universitaire de football américain, attendant encore son option sur l'insaisissable « bowl ». Le Hearnes Centers accueille les Black and Gold Bengals, l'équipe locale de combat urbain, sponsorisée par l'université. Les Bengals sont l'unique équipe de sport professionnel de la ville. Pour voir d'autres sports pros, il faut se rendre à Kansas City ou Saint Louis.

Grâce à ses nombreux étudiants, Columbia accueille une grande variété de groupes de rock. Souvent visitée lors des tournées de promotion dans l'ouest des UCAS, la population de la ville augmente souvent d'un tiers quand les groupies se réunissent à Hearnes ou Farrow pour écouter leurs groupes favoris.

Les visiteurs peuvent être surpris du niveau d'information de la population locale en matière d'actualité mondiale et locale. Cela vient principalement du fait que l'école de Journalisme de l'université offre aux étudiants une expérience intéressante en leur permettant de couvrir les événements locaux et régionaux. Avec autant d'étudiants et aussi peu de reportages à faire, la compétition est rude et les résultats souvent excellents.

ENDROITS INTÉRESSANTS

Columbia est dominée par l'Université du Missouri, qui accueille environ 30 000 étudiants et augmente d'un tiers la population de la ville quand tous sont présents. L'établissement offre une vaste palette de disciplines d'études, allant de l'ingénierie électrique et de la gestion industrielle à la géométrie matricielle et à la thaumaturgie appliquée.

Le campus possède quelques-uns des bâtiments les plus beaux et les mieux conservés de la ville. La faculté de Lettres organise un grand nombre d'événements spéciaux, notamment une chorale et des performances théâtrales, ainsi que des discours et des débats politiques. Contactez le bureau local pour plus d'informations sur les événements spéciaux et les représentations.

Outre Columbia University, la ville compte également le Columbia College et le Stephens College. Beaucoup plus petites que l'université, ces deux institutions sponsorisent tout de même elles aussi de nombreuses expositions et représentations. Le festival d'art du CC, à l'automne, est aussi attendu par les habitants que par les collectionneurs, car la fac attire toujours des étudiants en art parmi les plus talentueux des UCAS.

À l'extérieur de la ville se trouvent des parcs et des zones de loisirs. Les résidents peuvent utiliser gratuitement ces sites, ou payer une somme modique quand le parc propose des aménagements spéciaux, tels que des courts de tennis ou un terrain de baseball.

LES OMBRES DE LA VILLE

Columbia possède sa part de criminalité et de violence urbaines, mais elles restent confinées dans des lieux isolés et évités. Le seul crime

organisé dont on peut parler est dû à des gangs urbains locaux ou à des bandes de motards qui apparaissent régulièrement pendant un mois ou deux.

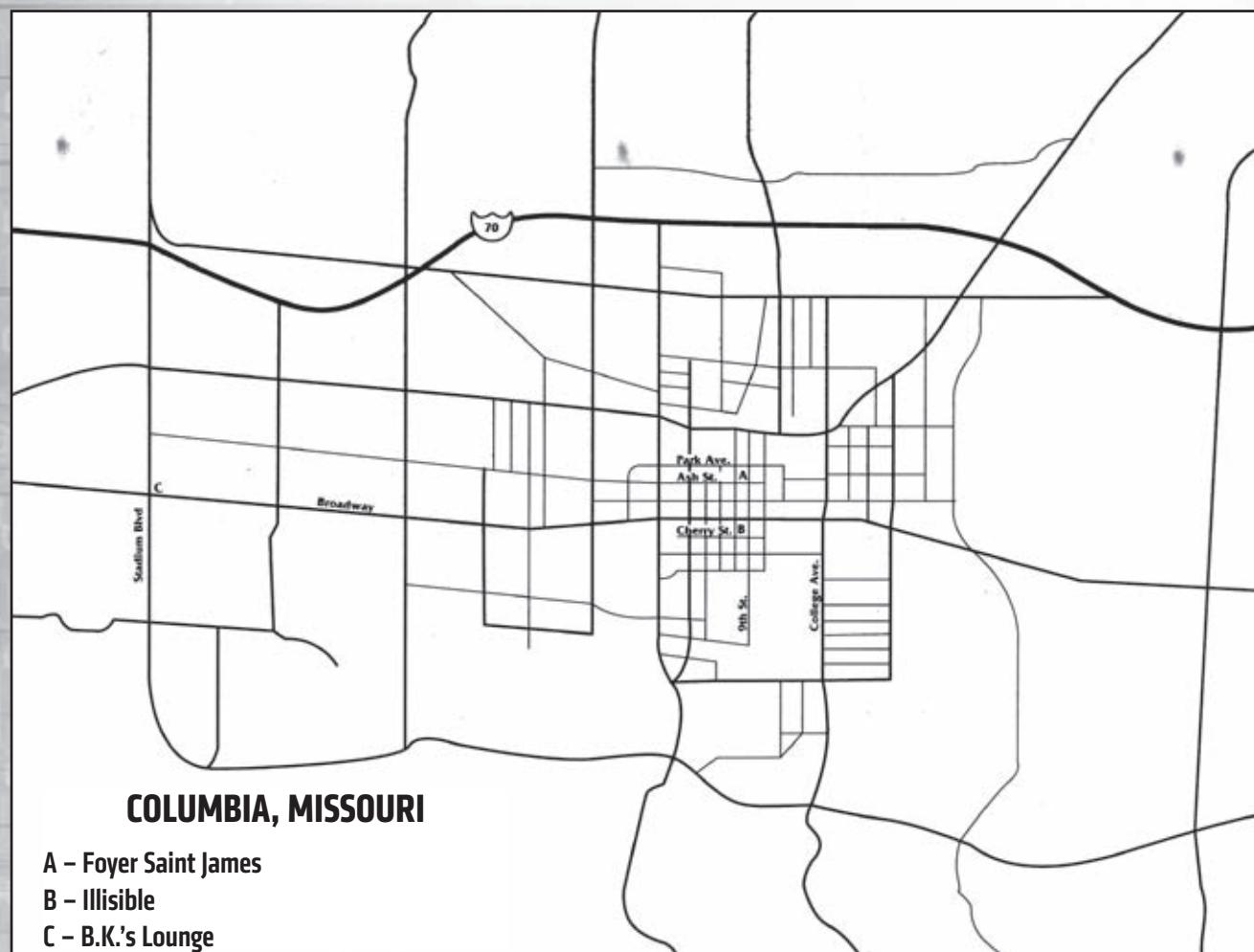
Des gangs locaux, seuls quatre sont présents depuis suffisamment longtemps pour être considérés comme plus qu'une simple bande de voyous. Le gang de motards des Pretenders est le plus ancien, et ses membres aiment parcourir les autoroutes menant aux autres villes de la région. Leurs attaques sont cependant restées suffisamment rares pour que la police du comté n'investisse pas de temps ou d'efforts particuliers pour les pourchasser.

Les Guys in Sunglasses sont le gang le plus important de la ville. Un peu comme une milice de proximité, ces types se donnent du mal pour maintenir les « mecs de la fac » et les « rats des fraternité » à l'écart des filles du coin. Les combats entre les Guys et les différentes organisations de l'université sont souvent brutaux, et parfois même mortels.

Les Flames sont un gang de femmes basé dans le centre-ville. Surtout issues de familles aisées, ses membres se contentent de rouler ivres et de commettre de menus larcins.

Le dernier groupe, les Spirits, est plutôt récent. Il se développe dans les quartiers résidentiels, et est tenu pour responsable d'une série de récents incidents violents et d'effractions.

Le réseau matriciel de Columbia est extrêmement sûr. Comme les trois facs offrent des cursus en informatique, la ville doit déjouer les plans de nombreux deckers en herbe qui adoreraient cracker des systèmes corporatistes à la recherche de données intéressantes. La plupart des jeunes diplômés réellement talentueux sont recrutés pour faire de grandes carrières dans le monde corporatiste.





LES VOIX DU PASSÉ

Harlequin était assis dans une pièce silencieuse, éclairée seulement par les flammes agonisantes d'un feu mourant. Il portait une longue robe de chambre simple, brodée de fils couleur sang et or, et son visage n'était pas maquillé. La lumière du feu faisait briller les fils métalliques de la tenue d'Harlequin, ainsi que les motifs complexes sur les murs derrière lui. Harlequin fixait le verre dans sa main, inconscient de tout ce qui l'entourait.

L'alcool tournait dans son verre, sous l'impulsion du mouvement de son poignet. Il regardait le mélange magique de couleur, flirtant à la limite de la solidité, maintenu liquide par la seule énergie transmise par sa main. Il inversa le mouvement de l'alcool et ses couleurs changèrent de manière spectaculaire. La lumière réfléchie dansait sur les bords du verre à pied en cristal.

Harlequin se sentait fatigué, usé par le passage du temps, des émotions et des changements que le monde lui avait faire vivre. Pour la première fois, aussi loin qu'il puisse se souvenir, il n'avait plus de but, de cause à défendre. Cette époque était révolue, bannie par le vif claquement d'une fine lame. Inutile, futile, il le savait, et désormais disparue.

Soupirant, Harlequin but une gorgée de sa coupe et laissa la chaleur de la boisson l'envahir. Ce plaisir le fit presque rire, jusqu'à ce que l'arrière-goût glacial le prenne par surprise, comme à chaque fois.

« Tu es tombé bien bas » souffla une voix, depuis longtemps morte, derrière lui.

Doucement, Harlequin se détourna du feu et inspecta la pièce sur toute sa longueur. En son centre se tenait une silhouette, enveloppée dans une chape noire parcourue des ombres projetées par les flammes dansantes. L'habit était déchiré et couvert de la poussière récoltée sur mille et mille chemins. Des mains sombres et noueuses pendaient mollement des manches, et aucun visage n'apparaissait sous la capuche. Harlequin pouvait seulement distinguer de la fumée s'en échapper.

L'elfe leva un sourcil, renifla et porta son verre à ses lèvres. « Allez, c'est une blague » marmonna-t-il.

« Tu ne peux pas m'ignorer » rétorqua la silhouette encapuchonnée, dont la voix glaciale était soulignée par un hurlement de vent.

Harlequin grogna une nouvelle fois, postillonna quelques gouttes de son breuvage. « Je fais comme bon me semble » cracha-t-il. Il but encore, bien plus cette fois-ci.

« Tu es saoul. »

Harlequin rit. « Et vous, Monsieur, représentez une tentative peu convaincante de me faire peur avec une image si commune qu'elle n'effrayerait pas un enfant. » Il plongea son regard dans les flammes. « Lewis Caroll doit s'en retourner dans sa tombe. »

« En effet, » accorda la créature. « Tu n'es pas seulement ivre, mais également perdu. *Un Chant de Noël* a été écrit par Charles Dickens, pas

par Carroll. Tu embrumes tellement ton esprit que tu ne distingues plus le vrai du faux. »

Soudain, Harlequin se redressa et lança son verre sur la silhouette. Le projectile n'atteignit pas sa cible, explosant en de multiples fragments de cristal brillant dans un jet de liquide coloré. Le spectre n'avait pas bougé.

« Va-t-en, esprit infect ! » cria Harlequin. « Je ne t'ai pas appelé dans ma maison, et je t'en bannis ! » Il pointa ses mains en direction de la silhouette, écartant ses doigts comme s'il jetait de la poussière. Un soupçon de pouvoir dansait entre ses doigts.

« Tu ne peux pas me bannir » commenta la sombre silhouette, immobile.

Le visage d'Harlequin se décomposa. « Je le peux, et je le fais ! » s'écria-t-il, écartant grand les bras. « *M'aela j-taam querm talar !* »

La pièce s'assombrit d'un coup. Des nuages d'humidité se formèrent dans l'éclat brûlant des flammes, projetant un déluge d'étincelles dans l'air. Elles tombèrent sur Harlequin, jusqu'à ce qu'un vent froid les frappe et les refroidisse à l'état de braises. Il épousseta la poussière de ses épaules.

La chape noire n'avait toujours pas bougé. « Cela fait longtemps que ces mots n'ont pas été prononcés, Har'lae'quinn. Et ce n'est pas la première fois que tu les utilises contre moi. » Le manteau de la silhouette flotta légèrement. « Ils ne t'avaient déjà été d'aucune utilité. » Harlequin pâlit. « Non ... » haleta-t-il, avant de s'effondrer sur sa chaise. « Tu as disparu... oublié. »

« Oublié, peut-être, mais pas disparu. Comment pourrions-nous jamais disparaître réellement ? »

Harlequin se détourna, protégeant ses yeux avec son avant-bras.

« Tu appartiens au passé. Ta place est là-bas » gémit-il. « Ce monde-là a disparu. »

« Peut-être, » répondit la silhouette, « mais aussi longtemps que tu te souviendras... »

« Oui. C'est la solution, n'est-ce pas ? » soupira Harlequin, baissant son bras. Il fit face à la silhouette. « Mon esprit. Tu as raison, quoi que tu sois. Je suis saoul, et c'est un sale état pour quelqu'un comme moi. »

« Alors, je ne suis que le fruit de ton imagination ? »

Harlequin haussa les épaules. « As-tu jamais été autre chose ? »

La chape bougea, comme si la silhouette riait, mais Harlequin n'entendit rien. « On atteint les limites du blasphème. Jadis, tu étais meilleur dévot. »

« Jamais envers toi. »

« Je te comprenais trop bien. »

Harlequin enfonça ses mains tremblantes dans les poches de sa robe de chambre. « Ou vice-versa. »

La silhouette s'inclina légèrement. « Peut-être. La folie peut apporter la sagesse. »

Harlequin ricana. « Tu es le Maître du Chemin tortueux. La seule sagesse que tu enseignes est la fuite. »

« Et pourtant je suis encore là. »

« L'alamestra, » dit Harlequin, désignant les globes colorés maintenant immobiles autour des pieds de la silhouette, « n'est pas une douceur connue pour rendre sage. »

« Et en ce qui me concerne ? »

« En ce qui te concerne ? » rétorqua Harlequin.

« Si j'existe en tant que simple création de ton esprit, pourquoi suis-je ici ? »

Harlequin haussa les épaules. « Ça n'a pas d'importance. Tes paroles sont mensonges, et tes actes, trahisse. Ton inspiration est la trahison. Je me fiche de savoir pourquoi tu es là et je ne t'écouterai pas. »

« Et pourtant tu dis que tu m'as invoqué. »

« Je suis... J'étais saoul. »

« Si je suis sans importance, pourquoi as-tu échoué à me dissiper ? »

Harlequin le fixait du regard.

« Tu as vidé ton esprit. Le brouillard est levé mais je suis toujours là. »

« Tu es une gueule de bois incarnée, rien de plus. »

La silhouette bougea à nouveau. « Tu te mens à toi-même. »

« Non, » contredit Harlequin, « c'est toi qui me mens. »

« C'est bien ce que je disais. »

Harlequin était crispé. « C'est de la folie. Tu es une ombre d'un passé révolu, invoquée par mon esprit saoul pour m'exaspérer. »

« Pourquoi moi ? »

« Je m'en fiche, » grommela Harlequin sur un ton cinglant, se tournant vers le feu mourant.

« Tu te mens à toi-même. »

« Tu te répètes, esprit quelconque. »

Doucement, la silhouette leva un bras et le pointa vers Harlequin.

« Je suis Tromperie. Je suis Malhonnêteté. Je suis Traîtrise. Je suis Trahison. Je suis les passions qui conduisent les hommes à se mentir, aux autres et à eux-mêmes. »

Harlequin se retourna et fixa la silhouette, écarquillant les yeux.

« Comme tu veux. »

« Comme toi, maintenant. »

« Tes paroles ne sont que mensonges » dit Harlequin.

« Je ne suis pas des paroles, *Har'lea'quinn*. Je suis émotion, je suis passion, je suis ce que tu ressens. »

Harlequin resta silencieux.

« Et tu les ressens, n'est-ce pas ? »

« Je ne ressens rien. »

« Tu peux les sentir dans l'air. »

« Je ne sens rien. »

« Sens-les dans le vent. »

« L'air est immobile. »

« Écoute-les rire dans le silence, réclamant leur dû. »

« Je n'entends que ta voix exaspérante. »

La silhouette abaisse son bras. « Tu te mens à toi-même. »

Soudain, Harlequin s'avança vers la silhouette. « Je ne mens pas ! » hurla-t-il, ses mains devant lui, serrées et moites. Il les agita devant la silhouette. « Il est trop tôt ! »

« Elles arrivent. »

Harlequin s'éloigna puis fit à nouveau face à son adversaire.

« Il est trop tôt ! Elles ne peuvent pas être sur le point d'arriver ! »

« Tu te trompes. »

« C'est toi qui te trompes ! »

« C'est bien ce que je disais. »

Les épaules basses, Harlequin s'effondra face au feu. « Il est trop tôt... » marmonna-t-il. « Ça ne colle pas... Je ne comprends pas... »

« Tu ne souhaites pas comprendre. Les humains jouent avec des choses qu'ils ne comprennent pas, parce que personne ne leur a expliqué. »

Harlequin fit volte-face. « Et leur apprendre les arrêterait ? Je ne crois pas. »

La silhouette se déplaça. « Les humains ont fait leur petite danse, *Har'lea'quinn*. Ils ont ébranlé ce monde, et les autres. Maintenant, ils en payent le prix. »

Harlequin prit sa tête entre ses mains et la secoua. « Non... Il est trop tôt... »

« Tu diras encore cela quand il t'arracheront les doigts des mains pour te les planter dans les yeux. Es-tu tombé si bas, *Har'lea'quinn* ? As-tu oublié l'horreur ? »

« Je ne peux pas... »

« Moi non plus. » La silhouette fixa Harlequin. « J'en attendais plus du dernier Chevalier de la Flèche des Pleurs. »

Harlequin fixa la silhouette. « Les îles du Nord ont disparu. Poussières oubliées d'un monde oublié. »

« Comme tout le sera, *Har'lea'quinn*, comme tout le sera. »

« Que voudrais-tu que je fasse ? » s'écria Harlequin.

« Détruis le pont. »

Harlequin pâlit. « C'est impossible... Comment... »

« La voix de Thayla. »

Harlequin s'assit brusquement. « Non. »

« Tu sais où elle erre. Son chant les empêchera de passer. Elles ne peuvent pas la passer. »

Harlequin plongea son regard dans les ténèbres et hocha lentement la tête. « Oui... »

« Voyage léger. Leurs alliés arpencent déjà les mondes inférieurs. Ce ne sera pas sûr. Ils sentiront ta présence. »

« Je comprends. »

La silhouette dépassa Harlequin, avançant vers les braises mourantes. « Dépêche-toi, Homme-qui rit, ils ont déjà bâti leur pont, autrefois. »

Harlequin regardait les ténèbres en silence, hochant la tête.

Secouant la tête, la silhouette avança dans le feu. Les braises s'illuminèrent et s'enflammèrent mais Harlequin ne perçut aucune chaleur. Enfin, il leva les yeux, vit l'ombre grandissante de sa chaise sur le mur, et se retourna juste à temps pour voir disparaître les derniers restes de tissu enflammé, alors que la chaleur du feu maintenant renforcé les faisait tourbillonner de plus en plus haut.

Il regarda fixement les flammes, puis se retourna vivement quand les larges portes décorées s'ouvrirent brusquement à l'autre bout de la pièce. Une jeune femme entra, ses longs cheveux blancs tombant en vagues sur le peignoir de satin noir qu'elle maintenait fermement contre elle, d'une main. Son autre main tenait un lourd pistolet chromé. « Est-ce que tu... » balbutia-t-elle, « j'ai senti... »

Harlequin se leva et se dirigea vers elle. « Oui, c'est le cas. Prépare-toi, il est temps de voir si tu as bien appris. »

Elle le fixa. Après l'avoir dépassée, il se retourna et continua de marcher, à reculons. « Les mondes inférieurs... » Il marqua une pause et sourit. « Excuse mon anachronisme. Les métaplans vont résonner des sons de batailles et de chansons qui n'ont plus été chantées depuis longtemps. » Il sortit à reculons de la pièce et descendit le couloir.

Elle le suivit rapidement. « Je ne... Que s'est-il passé ? »

Harlequin fit un large sourire. « Les temps ont changé. » Il suivit la courbe du couloir dans lequel ils se trouvaient. Il commença à monter l'escalier, toujours face à elle.

Elle s'arrêta aux pieds de l'escalier et cria à Harlequin : « Est-ce que tu comptes m'expliquer ce que c'est que ce bordel ? »

« Quoi donc, ma chère ? » répondit-il, se détournant finalement d'elle, « c'est le retour d'Harlequin. Ça ne se voit pas ? »

Le Retour d'Harlequin est une campagne composée de plusieurs aventures qui se déroulent dans le monde Éveillé de *Shadowrun*.

Nous sommes en 2055. Les avancées de la technologie sont éblouissantes, les humains sont capables de ne faire qu'un avec les ordinateurs et peuvent voyager à travers l'univers d'informations qu'est la Matrice. Encore plus incroyable, la magie est de retour : elfes, nains, dragons, orks et trolls ont repris leur forme réelle. Les mégacorporations, qui ont remplacé les superpuissances, dominent la planète. Et des êtres parcourent ce monde comme un murmure dans la nuit : les shadowrunners. Personne n'admet leur existence, mais personne d'autre qu'eux n'est capable de réaliser les tâches confidentielles pour lesquelles on les emploie.

Il existe une autre dimension dans le monde de 2055, que peu d'êtres vivants connaissent. De tout temps, nombreux sont ceux qui ont donné des noms divers à ces lieux changeants de chaos ordonné. Les mystiques du Sixième Monde donnent à cette dimension le nom de *métplans*, et c'est là que se déroulent les aventures du *Retour d'Harlequin*. Bienvenue dans la quête métaplanaire d'Harlequin, les mecs.

INTRODUCTION

REMARQUES POUR LE MENEUR DE JEU

Le Retour d'Harlequin se démarque singulièrement des aventures et des campagnes publiées jusqu'à ce jour pour *Shadowrun*, même s'il contient de nombreux éléments similaires. Les cinq aventures qui composent cette intrigue constituent une quête métaplanaire aussi immense que bizarre. Bien que les personnages joueurs (PJ) soient les protagonistes de chaque aventure, la quête métaplanaire toute entière est avant tout celle d'Harlequin. Pour plus d'informations sur ces aspects du *Retour d'Harlequin*, voir *Synopsis de l'intrigue et Mener Harlequin*, pp. 122-124 de cette section.

Voici un certain nombre de définitions des termes spécifiques utilisés dans cette aventure pour faciliter le suivi des divers éléments. L'*histoire* correspond aux thèmes et aux informations de contexte spécifiques du *Retour d'Harlequin*, qui fournissent un cadre de référence au travers duquel les joueurs et le meneur de jeu peuvent voir et comprendre les événements.

Une *aventure* correspond aux événements qui se déroulent dans chaque partie de la quête métaplanaire (*Séquelles*, *Pour une poignée de karma*, etc.) et décrit les objectifs, l'opposition et les actions que peuvent accomplir les personnages joueurs. Il s'agit tout simplement de versions raccourcies des aventures standards de *Shadowrun*. Les diverses parties de chaque aventure sont des *scènes*, et les *sections* sont les différentes informations sur chaque scène, comme *Dites-le avec des mots*, *Atmosphère*, etc.

Les aventures du *Retour d'Harlequin* combinent des formats d'arbre logique et d'histoire linéaire. Dans chaque aventure, les personnages joueurs peuvent débarquer à différents moments de l'*histoire*, par différents moyens, ou suivre chaque moment successivement au précédent. Afin de caser autant de choses mystérieuses et dangereuses que possibles dans *Le Retour d'Harlequin*, les aventures ont souvent un aspect plus linéaire que les aventures classiques de *Shadowrun*. Le meneur de jeu a intérêt à considérer chaque aventure comme une base à partir de laquelle il peut broder pour l'étoffer et offrir plus de choix à ses joueurs. Pour aider le meneur de jeu, les scènes de chaque aventure sont accompagnées de suggestions sur la façon de gérer les situations dans lesquelles les personnages risquent de se retrouver.

Pour mener *Le Retour d'Harlequin*, le meneur de jeu doit bien connaître le matériel présenté dans cet ouvrage, ainsi qu'en entretenir une familiarité avec les règles de *Shadowrun*. Le meneur de jeu a également intérêt à connaître les règles de magie avancées présentées dans *La Magie des Ombres*. Outre les *Aides de jeu* présentées en fin d'ouvrage, toutes les informations contenues dans *Le Retour d'Harlequin* sont strictement réservées au meneur de jeu.

Cette campagne est la suite de la première campagne *Harlequin* publiée en 1990 (et rééditée dans le présent ouvrage, bande de chanceux) : le meneur de jeu et les joueurs ont intérêt à connaître les événements de cette campagne et à l'avoir faite jouer, même si cela n'est pas indispensable. Au cas où les joueurs n'ont pas joué *Harlequin*, le meneur de jeu doit faire quelques ajustements à certaines scènes et certaines séquences du *Retour d'Harlequin*. Plus particulièrement, le meneur de jeu doit déterminer comment les runners peuvent connaître Harlequin et Jane Foster, ou créer une façon d'introduire le duo. Le meneur de jeu doit également ajuster le texte là où c'est nécessaire pour expliquer la présence ou l'absence de Jane Foster à tel ou tel moment de l'*histoire*.

Le Retour d'Harlequin est conçu pour une équipe de quatre à six shadowrunners avec des talents divers. L'équipe doit comporter au moins un personnage joueur féminin et un ou plusieurs mages ou chams. Le meneur de jeu ne doit pas révéler la nature magique, exotique de cette quête métaplanaire trop tôt à ses joueurs, et ne pas permettre à la nature de l'aventure d'influencer le type de personnages que les

joueurs vont incarner. *Le Retour d'Harlequin* offre des défis à la pelle aux personnages orientés technologie comme les deckers, les riggers et les personnages lourdement cybernétisés : leur équipement change, voire disparaît en fonction des exigences de l'espace astral. Gérer de tels changements, et trouver des usages efficaces à leurs compétences spécifiques, devrait permettre de s'assurer de l'intérêt des joueurs.

RÈGLES DE SHADOWRUN

Le Retour d'Harlequin fait appel aux règles de *Shadowrun, Quatrième édition (SR4)* ainsi que de *Shadowrun, Quatrième édition 20^e anniversaire (SR4A)*, et aux règles avancées sur la magie de *La Magie des Ombres*. Toutes les informations spécifiques sont fournies en accord avec ces règles.

LES TESTS DE RÉUSSITE

Au fil des aventures de la campagne, 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 l'attribut, le nom de la compétence et le seuil de réussite. Par exemple, un test de Magie + Invocation (3) réfère à un Test d'Invocation avec un seuil de réussite de 3 (c'est à dire que au moins 3 dés doivent être des succès (5 ou 6) pour que le test soit réussi, voir *SR4A*, p. 63 pour plus de précisions).

LES TABLES DE RÉUSSITE

Quelquefois 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 CET OUVRAge ?

À l'exception des règles de base de *Shadowrun* et des règles de magie avancée de *La Magie des Ombres*, cet ouvrage contient tout ce qui est nécessaire pour faire jouer cette campagne. Il est recommandé que le meneur de jeu la lise entièrement avant de commencer le jeu. Certains développements de la trame ne deviennent apparents que tard dans l'aventure, mais le meneur de jeu doit en établir les bases bien avant cela – et il ne peut le faire que s'il est tout à fait familier avec l'*histoire* globale.

Le meneur 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 s'efforce de couvrir tous les événements probables (et parfois improbables) susceptibles de se produire au cours des aventures, il est impossible de tout prévoir. Parfois, mieux vaut se laisser guider par les imprévus. Le *Synopsis de l'intrigue*, présenté plus loin dans ce chapitre, résume en détail le contexte de l'histoire et le déroulement probable de ces événements. Dans ce synopsis, la première mention des personnages importants du *Retour d'Harlequin* apparaît en **gras**.

Le Retour d'Harlequin est composé de plusieurs aventures différentes, dont la plupart sont indépendantes, même si certaines ne servent qu'à relier deux aventures. Chacune contient un certain nombre de scènes décrivant chacune des rencontres et événements auxquels les personnages joueurs seront probablement confrontés en jouant *Le Retour d'Harlequin*.

Le Retour d'Harlequin se déroule au début en 2055, plus de quinze quinze ans avant SR4A. Notez bien que rien ne vous empêche cependant de transposer les événements de cette campagne dans les années 2070, si vous le souhaitez.

LA MATRICE 1.0

La nature du *Retour d'Harlequin* fait que la Matrice ne joue quasiment aucun rôle dans la campagne. Cependant, les informations qui suivent valent le coup d'être gardées à l'esprit à des fins de roleplay.

Dans les années 2050, la Matrice était plus rudimentaire. Pour coller à « l'époque » et à son « retard » technologique, les règles à utiliser dans cet ouvrage sont les mêmes que celles de SR4A, avec deux limitations : la RA n'existe pas (la RV est donc le seul mode disponible, et on y accède à l'aide d'un datajack, indispensable), et la connectivité sans fil est limitée, voire inexiste (il faut donc se brancher sur un port d'entrée / sortie physique à la Matrice, comme une station de travail ou un terminal quelconque, pour pouvoir accéder au système matriciel).

Commlinks vs cyberdecks & créditubes

En 2055, les commlinks, la RA, les PAN, les marqueurs RFID et la connectivité sans fil n'existent pas encore. Les hackers s'appellent des *deckers* et accèdent à la Matrice (exclusivement en RV) par l'intermédiaire d'un *cyberdeck*, une console de la taille d'un clavier reliée par un câble en fibre optique d'une part à un point d'entrée / sortie matriciel, et d'autre part au cerveau du decker grâce par le biais d'un datajack.

Pour le commun des mortels, les fonctions remplies par un commlink dans les années 2070 sont assurées dans les années 2050 par des *créditubes* (de forme semblable aux créditubes certifiés de 2072, avec les mêmes informations que celles que l'on trouverait sur un commlink) ou des *ordinateurs personnels* (de poignet, portable, de bureau, etc.) et des *puces de données* (beaucoup plus répandues qu'en 2072).

Pour les besoins de la conversion, traitez comme des commlinks les cyberdecks (pour l'aspect piratage informatique) et les créditubes (pour l'aspect papiers d'identité / transactions financières).

ÉQUIPEMENT

Armes, armures et accessoires : pour préserver le côté « historique » de cette campagne, les noms des armes et des équipements de l'époque ont été conservés : vous allez pouvoir vous servir d'un vénérable pistolet lourd Ares Predator I ou d'une bonne vieille mitrailleuse légère Ingram Valiant. Dans tous les cas, des équivalents SR4A sont indiqués entre parenthèses pour vous permettre de disposer de caractéristiques.

Implants : les noms des implants n'ont pas vraiment changé, mais si vous voulez jouer dans les règles de l'art, n'oubliez pas que la nanotech, la génértech et les implants les plus modernes n'existent pas en 2050 – ou sont du moins extrêmement rares.

Decking & rigging : les règles et la pratique du « decking » (l'ancien nom du hacking) et du rigging ont évolué, mais cela n'a pas d'incidence sur cette campagne. Considérez simplement les commlinks comme des cyberdecks (pour les deckers) et remplacez les commlinks des autres joueurs par des créditubes et des ordinateurs de poignet ou portables.



Chaque chapitre commence par une section intitulée *En bref*. Cette section résume les événements de l'aventure et la manière dont ils s'intègrent à la structure de l'histoire globale. Ici, *En bref* décrit également les aspects métaphysiques des événements de chaque aventure. Les sections de chaque aventure correspondent au format standard de *Shadowrun*. La plupart suivent un format en 4 parties : *Dites-le avec des mots*, *Atmosphère*, *L'envers du décor* et *Antivirus*.

La section *Dites-le avec des mots* est lue à haute voix aux joueurs. Elle décrit l'endroit où se trouvent les personnages joueurs et ce qui leur arrive. En fonction des choix précédents des personnages joueurs et / ou du stade de l'aventure auquel la rencontre se produit, le meneur de jeu doit ajuster le texte à telle ou telle situation. Toute information spéciale à l'attention du meneur de jeu apparaît en **gras**.

La seconde section, *Atmosphère*, donne des astuces au meneur de jeu sur l'imagerie à utiliser dans la scène, les émotions à susciter, les sons, les sensations et les textures, etc. Les informations fournies dans cette section varient en forme et en contenu d'une scène à l'autre, qu'il s'agisse de thèmes généraux ou d'informations spécifiques. Souvent, la section *Atmosphère* décrit le symbolisme et les métaphores importantes à la compréhension de la rencontre. La nature métaphysique des événements du *Retour d'Harlequin* rend l'usage efficace des sections *Atmosphère* particulièrement important. Quand aucun changement véritable n'a lieu dans l'environnement des personnages joueurs d'une scène à l'autre, l'information est absente plutôt que d'être répétée.

La section suivante, *L'envers du décor*, indique au meneur de jeu ce qui se produit vraiment dans chaque rencontre et propose un enchaînement potentiel des événements. Tous les plans dont peut avoir besoin le meneur de jeu se trouvent dans cette section. Les informations que peuvent découvrir les personnages joueurs et les conséquences possibles de leurs actions y apparaissent également. Les caractéristiques des personnages non joueurs y figurent elles aussi. Cette section peut contenir des indices et des suggestions sur la manière de gérer telle ou telle rencontre.

La section finale de chaque scène, *Antivirus*, offre des suggestions pour remettre la partie sur les rails si les choses dégénèrent. Par exemple, si les personnages joueurs oublient une donnée essentielle, ou si la moitié de l'équipe se fait malencontreusement décliner. Le meneur de jeu n'est pas obligé de recourir aux suggestions offertes dans cette section : s'il dispose d'une meilleure façon de remettre tout le monde en selle, tant mieux. Comme toujours, le meneur de jeu peut toujours laisser libre cours au déroulement des événements sans la moindre intervention extérieure.

La nature inhabituelle de cette campagne fait que les runners ne peuvent pas utiliser leurs contacts pour utiliser des informations, et cet ouvrage ne contient donc pas de partie *Investigations*. Les personnages ne peuvent utiliser les règles standard en la matière que dans une aventure, *Pour une poignée de karma* (pp. 158-178), et les *Investigations* de cette aventure donnent aux runners les informations et les rumeurs sur divers personnages et aspects de l'histoire qu'ils peuvent apprendre des locaux. *Pour une poignée de karma* inclut également une petite section *Ombres portées* qui présente les descriptions et les caractéristiques des principaux personnages de cette aventure. La section *Ombres portées de la campagne* en fin d'ouvrage inclut des informations de jeu et des éléments d'interprétation dramatique pour les principaux personnages non-joueurs du *Retour d'Harlequin*. *Ramasser les morceaux* fournit des indices sur la manière de boucler la campagne toute entière, d'attribuer du Karma et de répondre aux questions restées sans réponses des personnages joueurs ou des joueurs eux-mêmes. Enfin, le chapitre *Aides de jeu*, en fin d'ouvrage, comporte plusieurs aides à distribuer aux joueurs au fur et à mesure que leurs personnages dévoilent peu à peu les éléments de l'intrigue.

BACKGROUND DE LA CAMPAGNE

Comme *Le Retour d'Harlequin* est, à bien des égards, la quête métaphysique d'Harlequin, le background de cette campagne est avant tout celui d'Harlequin. Harlequin est très vieux, même s'il n'est pas l'être le plus

vieux de la planète (cet honneur douteux revient à quelqu'un d'autre, qui n'est même pas métahumain). Il n'est même pas le plus vieux de sa génération. Toutefois, par une combinaison de circonstances (ou un coup du destin), de ruse, d'ambition et de pure volonté, il est peut-être le plus puissant d'entre eux. Il n'a que très peu de véritables amis et autant d'enemis, mais beaucoup plus de gens le craignaient s'ils le comprenaient.

Contrairement à ses semblables (ne dites pas « ses pairs », ça le met en rogne), Harlequin ne recherche pas le pouvoir temporel. Les grandes machinations de la politique, de l'économie et de la société ne l'intéressent pas, ou peu, en comparaison de la manière dont ces machinations fonctionnent. Sa fascination pour les rouages de la vie l'a poussé à établir des rapports, d'une manière ou d'une autre, avec diverses puissances anciennes en 2055 sans que la moindre d'entre elles ne le considère comme une nuisance. Ses recherches métaphysiques permanentes, en particulier depuis la réémergence de la magie, lui ont également permis de rester en phase avec le monde dans son ensemble, même s'il ne s'en rend compte qu'à un niveau subconscient.

Ces derniers temps, Harlequin s'ennuie. Pendant des années, ses recherches et sa féroce haine d'Ehran le Scribe, suscitée par un affront mineur des siècles plus tôt, avaient occupé toute son attention. Après avoir lavé son honneur il y a quelques années de cela (dans la campagne *Harlequin*), Harlequin s'est consacré corps et âme à ses recherches métaphysiques et à l'instruction de sa nouvelle apprentie, Jane Foster (la fille illégitime d'Ehran le Scribe, bien qu'elle ait oublié ce point). Harlequin s'est toutefois rendu compte qu'il a perdu le sens de son existence. Il y a bien longtemps, dans un monde réduit en poussière depuis des lustres, Harlequin était un héros, un chevalier en armure scintillante, jusqu'à ce qu'une tragédie qu'il n'ose pas aborder déchire son étendard chevaleresque. En ces temps modernes, sans rien pour le pousser de l'avant, sans but dans la vie, il a sombré dans une profonde mélancolie imbibée d'alcool.

La nouvelle d'introduction, *Les voix du passé*, s'ouvre sur un Harlequin en état d'ivresse. Les événements de cette nouvelle peuvent être interprétés comme une véritable vision ou comme les délires alcoolisés de son esprit subconscient (qui pourrait bien être plus en accord avec la réalité que le reste de sa psyché). Qu'elle soit vraie ou non, la vision mentionne une vérité effrayante qu'Harlequin confirme rapidement : des temps sombres approchent pour le Sixième Monde. Alors que le niveau de magie dans le monde augmente, les barrières entre ce monde et d'autres s'affaiblissent, permettant à des créatures de cauchemars d'atteindre celui-ci. Ces bêtes horribles et ténébreuses ont visité notre monde autrefois, pendant la jeunesse d'Harlequin, et ont tout dévoré sur leur passage. Certaines consument la matière physique : les pierres, les arbres, l'herbe, les animaux, la chair. D'autres étaient à la recherche de nourritures moins tangibles : les émotions, les pensées, les rêves, les désirs. Elles n'avaient aucun égard pour la vie telle que nous l'entendons. Et elles lancèrent une formidable invasion, par milliers, centaines de milliers, peut-être par millions, se répandant à travers la planète entière, consommant tout sur leur passage, impossibles à arrêter. Incapables de faire face à cette horde immonde, les civilisations du monde trouvèrent refuge derrière de puissantes protections magiques et attendirent que le niveau de magie redescende sous le seuil qui permettait à ces créatures de survivre dans notre plan. Une fois les créatures parties, les gens sortirent de leurs refuges pour reconquérir leurs terres. Les créatures portent de nombreux noms, mais Harlequin les appelle « l'Ennemi ».

Entre ses recherches et son expérience personnelle, Harlequin sait que les barrières métaphysiques entre les mondes ne devraient pas s'être encore affaiblies au point de permettre aux créatures de passer de l'un à l'autre en nombre suffisant. Cette catastrophe ne devrait pas pouvoir se produire avant au moins 2 500 ans environ. Cependant, la vision d'Harlequin et les résultats de ses recherches montrent que les créatures risquent d'arriver bientôt (au cours de la décennie à venir, en fait) à cause d'un événement unique qui s'est produit dans l'histoire récente de l'Amérique du Nord.



EARTHDAWN

EARTHDAWN, PASSÉ MYTHIQUE DE SHADOWRUN

D'où sortent toutes ces références à un précédent âge, et ces elfes millénaires ? Que sont ces obscures références à la « Flèche des Pleurs » et à ces « bêtes obscures et ténébreuses » ?

Earthdawn est un jeu de rôle cousin de *Shadowrun*. Ce dernier se déroule dans le Sixième Monde, qui succède au Cinquième Monde (le nôtre). *Earthdawn* quant à lui prend place dans le Quatrième Monde, le précédent âge de magie, plusieurs milliers d'années avant les événements décrits dans *Shadowrun*.

Dans cet univers d'heroic-fantasy, vous retrouverez certains visages connus... Et vous ne serez pas complètement dépaysés. La nature de « l'Ennemi » et les ravages qu'il provoque sont très largement expliqués dans *Earthdawn*, édité en français par Black Book Éditions. Pour plus d'informations sur la gamme *Earthdawn*, allez faire un tour sur http://www.black-book-editions.fr/index.php?site_id=83.

Lors des premiers jours du retour de la magie sur le monde moderne, feux les États-Unis d'Amérique ont mené et perdu une bataille politique contre une bande de puissants Américains d'origine Éveillés menés par Daniel Coyote-Hurlant. Pour forcer les USA à rendre les terres amérindiennes traditionnelles à qui de droit, Coyote-Hurlant et ses acolytes ont fait appel à un puissant rituel magique connu sous le nom de Grande danse fantôme (nous n'entrerons pas ici dans les détails qui expliquent comment ils ont eu connaissance du rituel), qui leur permit de contrôler l'essentiel de l'environnement dans l'ouest de l'Amérique du Nord. Pour démontrer leur pouvoir (et les conséquences qu'auraient un rejet de leurs exigences), ils provoquèrent des éruptions volcaniques et de terribles tempêtes. Les Danseurs fantômes remportèrent une victoire, mais à un prix que Coyote-Hurlant et ses fidèles soit n'avaient pas prévu, soit s'étaient résignés à accepter. La Grande danse fantôme, et les autres danses fantômes, plus petites, avaient été alimentées par la magie du sang, et elles avaient coûté la vie à nombre de ses participants.

Les danseurs étaient peut-être inconscients de l'autre conséquence terrible de la Grande danse fantôme. La Danse créa un pic, une « pointe » dans le niveau de magie à l'endroit où elle fut menée. La débauche d'énergie vitale sacrifiée et les puissantes émotions suscitées sur place provoquèrent une hausse du niveau de magie dans cette zone, plus forte que partout ailleurs dans le monde (avec un effet semblable au champ magique, décrit dans *La Magie des Ombres* p. 114). Dans la région touchée par la pointe, les créatures qui ravagèrent le monde il y a de cela des millénaires se trouvent donc « plus près » du Sixième Monde que partout ailleurs. L'existence du pic a réduit la distance et la durée du « voyage » qu'elles doivent accomplir à travers les métaplans, de plusieurs milliers d'années à une simple poignée.

Le Sixième Monde est condamné, à moins que quelqu'un n'agisse de manière déterminante. Sachant cela, les Puissances supérieures de ce monde (au sens métaphysique) ont secoué Harlequin et lui ont ordonné de s'occuper du problème. Et bien sûr, Harlequin va avoir besoin d'un peu d'aide...

PRÉPARER L'AVENTURE

Il est impossible de créer une campagne fournissant le bon niveau d'opposition pour n'importe quel groupe de personnage joueur. Certains groupes sont tout simplement plus puissants que d'autres.

Le meneur de jeu doit ajuster les caractéristiques de jeu et les capacités de l'opposition pour disposer du bon niveau de difficulté pour le groupe. Si la campagne ne correspond pas aux forces et aux faiblesses des personnages joueurs, le meneur de jeu peut l'utiliser comme une simple base pour développer sa propre campagne. Ou encore, tout peut fonctionner à quelques exceptions près : dans ce cas, modifiez les parties de l'intrigue et de l'histoire qui vous gênent pour que la campagne soit mieux adaptée à vos joueurs.

La campagne suggère des indices de professionnalisme (*SR4A*, p. 280) pour tous les PNJ. Le meneur de jeu peut ajuster la puissance des



adversaires pour mieux refléter le niveau d'opposition présenté aux personnages joueurs, surtout dans les aventures où il est essentiel de maintenir l'équilibre de jeu. C'est pourquoi le texte est annoté de temps à autre pour indiquer la difficulté que doit présenter telle ou telle rencontre.

Il est essentiel que le meneur de jeu manipule cet aspect pour que les rencontres restent gérables. Les combats du *Retour d'Harlequin* fonctionnent mieux sous forme chorégraphiée, comme dans un film d'action. Même si le plomb et la magie volent de toutes parts, rares sont les méchants qui réussissent véritablement à toucher les héros. Cette limitation, ainsi que l'utilisation des règles sur l'indice de professionnalisme, permet de garder les grands combats sous contrôle.

Le système de professionnalisme fonctionne comme suit : les PNJ avec un indice de professionnalisme de 0 réagissent maladroitement et paniquent dès qu'un quart de leur effectif est neutralisé ; avec un indice de 1 ou 2, ils réagissent de manière coordonnée et se retirent dès que la moitié des membres sont à terre ; avec un indice de 3 ou 4, ils sont de vrais combattants et ne se replient (en bon ordre) que si les trois quart du groupe est hors combat ; avec un indice de 5 ou 6, ce sont des professionnels qui ne reculent que si c'est dans l'intérêt de leur mission.

SYNOPSIS DE L'INTRIGUE

Comme Harlequin aime le répéter : « Quand la Destinée te tape sur l'épaule, t'as intérêt à l'écouter. Malheureusement, elle a aussi la sale habitude de te taper sur l'autre épaule, ce qui fait que quand tu te retournes, elle est de l'autre côté, et elle glousse comme une écolière. Je déteste ça. » La versatilité de la Destinée est un thème qui sous-tend la campagne toute entière, comme les personnages joueurs vont bientôt le découvrir.

Quelques semaines avant le début des événements décrits dans *Le Retour d'Harlequin*, la Destinée choisit ses soldats, qui vont participer à la quête métaplanaire de cette campagne. Harlequin croit que la Destinée est l'une des Puissances supérieures de l'univers, et qu'elle détermine, ou du moins qu'elle donne un coup de pouce à certains

événements qui « doivent » se produire. Harlequin accepte le fait que la Destinée joue un grand rôle dans l'histoire qui se trouve derrière les événements de cette campagne.

Pour une raison quelconque, la Destinée choisit les personnages joueurs (Harlequin n'aurait pas forcément fait le même choix, mais si la Destinée considère que ces rebuts de la société civilisée font l'affaire, il est prêt à se montrer très patient et à faire preuve de beaucoup de bonne volonté pour voir comment les choses tournent). La Destinée se manifeste tout d'abord de façon subtile : par exemple, les personnages sont plus chanceux, et tout le monde se met à les traiter avec le respect qu'ils ont toujours estimé être en droit de recevoir. Les animaux s'arrêtent et les fixent du regard. Les oiseaux interrompent leur chant et se mettent à piailler bruyamment. Les chamans remarquent que des animaux correspondant à leur totem se mettent à les suivre de plus en plus nombreux. Tous les magiciens réalisent que les esprits invoqués, qu'ils soient de vieux alliés ou des nouveaux venus, se comportent avec une déférence inhabituelle. En gros, les choses deviennent bizarres.

Une nuit, deux ou trois semaines après le début de ces événements étranges, les runners s'endorment et se mettent à rêver. Bien qu'ils ne découvrent pas immédiatement la vérité, ils s'embarquent dans une quête métaplanaire – plus précisément, la quête métaplanaire d'Harlequin visant à repousser les créatures qui menacent d'envahir le monde depuis l'espace astral.

Les runners se retrouvent seuls sur une longue route sombre qui mène à une rivière. Sur la rive se trouve un vieux bateau à fond plat transparent, semblable à tous ceux que l'on trouve dans tout un tas de pièges à touristes aquatiques. Les PJ peuvent même distinguer un logo, « Aqua Park », à demi effacé par le temps sur la coque. Le batelier (oserait-on l'appeler le passeur ?) est une figure de cauchemar que les personnages trouvent à la fois terrifiante, étrangement familière, et réconfortante. Le batelier est le Gardien du seuil, le gardien des métaplans. Il défie les runners, les forçant à prouver leur valeur dans cette quête.

Même si les runners ne savent pas ce qui se passe, le Gardien leur offre quelques indices. Il les avertit que « cette quête est des plus sérieuses », et que faire demi-tour aura des conséquences terribles pour eux-mêmes et tous ceux qu'ils connaissent.

Une fois que les PJ ont réussi les tests du Gardien, ils traversent la rivière. De l'autre côté, ils se réveillent (en tout cas, c'est ce qu'ils croient), entassés à l'arrière d'un minivan qui traverse le désert dans le sud-ouest de l'Amérique du Nord. C'est Harlequin qui conduit. Assurant la navigation sur le siège passager se trouve son apprentie, Jane « Frosty » Foster (que les runners qui ont joué la première campagne *Harlequin* connaissent bien). À la fois bref et terre-à-terre, Harlequin leur explique un certain nombre de choses sur la situation, sans pour autant tout leur révéler. Il leur décrit les effets de la Grande danse fantôme, l'invasion imminente des créatures terrifiantes, et la quête que les runners sont sur le point d'entreprendre.

Alors que le crépuscule envahit le ciel, le van quitte l'autoroute et s'engage sur une piste en terre battue. Plusieurs heures plus tard, dans les profondeurs de la nuit, les runners arrivent dans l'endroit le plus reculé qu'ils aient jamais vu. Chacun d'entre eux, même ceux qui n'ont pas le Talent, peut sentir le pouvoir qui baigne ces lieux.

Harlequin gare le van, branche l'alarme, puis livre un dernier briefing aux runners. Il leur dit qu'ils doivent chercher la Voix de Thayla, la voix chantante magique d'une ancienne et puissante reine aujourd'hui emprisonnée dans un Oiseau-chanteur enchanté (l'histoire de Tayla est détaillée dans *Le Pont, première partie*, p. 132). La découverte de l'Oiseau-chanteur est en réalité la dernière partie de la quête. Avant cela, les personnages doivent rassembler les objets nécessaires pour pouvoir transporter l'oiseau depuis l'endroit où il se trouve jusqu'à l'endroit où il doit aller : ils doivent trouver une cage, un perchoir, et une capuche pour couvrir les yeux de l'oiseau. Harlequin ignore où et sous quelle forme ils trouveront ces objets, mais il sait que les runners seront éprouvés en chaque lieu avant de pouvoir les obtenir.

Harlequin prévient également les runners en leur disant de se méfier de la nature symbolique de leur voyage. Il leur conseille de chercher le sens métaphorique autant que le sens littéral dans ce qu'ils vont voir et vivre, et leur affirme que les événements qui vont se produire dans leur quête leur diront au final ce qu'ils doivent faire. Harlequin lui-même va entreprendre une autre partie de la quête, la recherche d'un certain rituel nécessaire pour accomplir la tâche qui lui a été confiée. Il ne connaît pas la nature du rituel, ni l'endroit où il est censé le trouver. C'est dans cette direction, d'après lui, que la Destinée pointe du doigt.

Remarque : le texte des aventures part du principe que Jane Foster accompagne les personnages, mais sa présence n'est pas indispensable. Si l'équipe n'a pas de membre féminin, Jane Foster part avec eux. Si l'équipe compte une femme, Jane peut être présente ou pas, à la discrédition du meneur de jeu. Pour plus de détails sur la nécessité que le groupe compte une femme, consultez l'aventure *Par l'épée*, p. 179.

La quête commence quand les runners et Harlequin descendent dans les entrailles de la Terre et émergent sur un immense promontoire qui s'étend loin au-dessus du bord d'un immense abîme (voir *Le Pont, première partie*). Loin par-delà le gouffre, les PJ distinguent à peine ce qu'Harlequin désigne comme « l'Ennemi », une horde grouillante de créatures en train de bâtir un pont. L'abîme représente le vide qui s'étend entre les métaplans entre notre monde et celui des créatures. Le promontoire représente la pointe de magie créée par la Grande danse fantôme, et le pont, le voyage entrepris par les créatures pour atteindre le Sixième Monde. Harlequin informe les personnages joueurs qu'ils doivent arrêter les créatures avant qu'elles ne finissent le pont. Avant qu'il ne puisse ajouter quoi que ce soit, des êtres terrifiants attaquent les personnages joueurs. Harlequin, inquiet, les repousse. Après avoir offert du Karma aux joueurs, il les envoie vers leur destinée.

Dans la première aventure, *Séquelles* (pp. 137-157), les runners se retrouvent dans le nord-ouest de l'Amérique du Nord, près de la côte Pacifique, dans un futur proche après un terrible cataclysme. En ce lieu,

les runners se retrouvent impliqués dans l'épreuve d'une minuscule communauté, l'**Enclave**, face au village voisin, le **Collectif**. L'équipe doit découvrir et s'emparer de la capuche de l'Oiseau-chanteur, qui se trouve actuellement en la possession du leader du Collectif, un homme du nom d'**Oscuro**. Oscuro est en réalité la manifestation d'un humain nommé **Darke**, qui vit dans le même monde que les runners et devient leur ennemi juré à travers toute la quête métaplanaire. Darke est un allié des créatures que la quête métaplanaire cherche à repousser : dans la plupart des aventures, ses avatars symbolisent le mal en apparaissant sous une forme duale, à la fois homme et monstre. Harlequin lui aussi est manifesté en ce lieu : il est **Leroy**, le chef de l'Enclave. **Thayla** est elle aussi présente, sous les traits de la femme de Leroy, **Talia**.

Le lieu suivant mêle l'Ouest sauvage américain des années 1880 et des variations de technologie et de magie néo-victorienne (dans la plus pure tradition *steampunk*). Cette aventure, *Pour une poignée de Karma* (pp. 158-178), confronte les runners à l'énigmatique et maléfique **M. Trey** (alias Darke), le propriétaire oppresseur de la mine locale. M. Trey veut acheter toutes les terres entourant la petite ville paisible de Valley Hope pour étendre ses opérations minières néfastes. En ce lieu résident également une chanteuse de saloon sourde, **Cella** (la manifestation de Thayla), le shérif **Bergamot** (manifestation d'Harlequin), un pistolero tout juste sorti de prison et assoiffé de sang, **Dred Francis**, et **Sy Vants**, un puissant propriétaire de ranch, voyou et sadique, qui convoite Cella. Vants est l'avatar du guerrier sombre, l'être qui symbolise l'Ennemi (voir *Éléments de l'histoire*, p. 124, dans la section *Mener Harlequin*). Difficulté supplémentaire, les lois de la magie et de la technologie ne fonctionnent pas tout à fait comme les runners s'y attendent à Valley Hope. C'est en ce lieu qu'ils doivent trouver le perchoir de l'Oiseau-chanteur – mais ils ne réalisent pas d'emblée qu'il s'agit d'un morceau d'os qu'ils doivent littéralement arracher à Trey.

L'aventure suivante, *Par l'épée* (pp. 179-195) se déroule dans une Angleterre arthurienne où la quête du Graal n'a jamais eu lieu, où **Lancelot** a trahi le roi Arthur par luxure, et où un hiver éternel enserre la terre de son état jusqu'à ce que le **Champion du Printemps** assassiné puisse renaître. C'est en ce lieu que les runners doivent trouver « la lame qui a transpercé le meilleur et le plus doué des Chevaliers de la Table ronde. » Ce chevalier n'est cependant sans doute pas celui qu'attendent les runners. Par ailleurs, l'épée est brisée : pour la réparer, les PJ doivent pratiquer l'alchimie des hommes et des femmes, des lieux de richesse et de pouvoir, et de la rédemption payée dans le sang. Les PJ doivent alors emporter l'épée reforgée vers le lieu suivant, où un PNJ, l'**Architecte**, fabriquera la cage destinée à transporter l'Oiseau-chanteur.

L'aventure suivante, *Le rêve impossible* (pp. 196-208) mène les runners vers un royaume purement métaphorique où les habitants consacrent leur vie à bâtir une grande **Tour** dans l'espoir d'atteindre un Paradis inaccessible. Les runners voyagent à travers ce lieu plongé dans la confusion, les faux-semblants et le mensonge, dont le paysage regorge de sens cachés et de secrets. Tout en haut de la Tour, le **Contremaître** (Darke) tient en otage la délicieuse **Vierge** (Thayla) pour empêcher l'Architecte (Harlequin), qui a aidé à bâti la Tour, de s'attaquer à lui. Les runners doivent sauver la Vierge et libérer le peuple de la Tour de l'oppression du Contremaître. En contrepartie, les runners demandent à l'Architecte de fabriquer la cage qui accueillera l'Oiseau-chanteur.

Ensuite, les runners voyagent jusqu'en un lieu où les attend l'Oiseau-chanteur. Dans cette aventure, *L'Oiseau-chanteur* (pp. 209-210), les runners découvrent ce qu'il est advenu de la terre sur laquelle Thayla régnait autrefois. Ils peuvent également apprendre que le chant de l'oiseau n'est pas assez puissant pour repousser l'Ennemi sans la volonté de Thayla pour le soutenir. Avec l'oiseau en main (ou plutôt en cage), les runners retournent jusqu'à l'abîme et au Pont, pensant sans doute avoir terminé la quête métaplanaire.

Malheureusement pour les runners, ils sont loin d'être au bout de leurs peines. Dans *Le Pont, deuxième partie* (pp. 210-211), les runners voient leurs soupçons confirmés : l'Oiseau-chanteur seul ne peut arrêter les créatures. Harlequin leur dit qu'ils doivent trouver Thayla elle-même,

dans le monde lointain où elle vit avec son sombre compagnon. Les runners se rendent donc au prochain lieu, suivant l'Oiseau-chanteur vers un inquiétant manoir victorien (*Le bal masqué*, pp. 212-226). Le maître des lieux, **Lord Umberley** (Darke) organise un grand bal masqué auquel sont conviés les runners. Thayla est retenue prisonnière dans le manoir par le frère d'Umberley, **Nacht** (le guerrier sombre), et les runners doivent la libérer des griffes maléfiques d'Umberley et de Nacht. Umberley fait tout pour que les runners échouent dans leur tentative, sans savoir que certaines des **Puissances supérieures** des métaplans (les totems, et autres) sont, elles aussi, venues au bal masqué pour observer le dénouement de la quête.

Après avoir réuni Thayla et sa Voix, les runners retournent à l'abîme (*Le Pont, troisième partie*, pp. 227-228), où ils retrouvent Darke en train de polluer le lieu pour que Thayla ne puisse y utiliser sa magie. Les personnages joueurs doivent arrêter Darke et son rituel de magie du sang, et détruire ses créatures au cours d'une ultime bataille, gigantesque et épique. Après cela, les runners et Harlequin se retrouvent face à un dilemme cornélien. Les alliés humains de l'Ennemi connaissent désormais l'emplacement du promontoire qui surplombe l'abîme, et ils savent également que Thayla s'y trouve. Si les runners l'y laissent seule, les alliés de l'Ennemi viendront certainement la tuer. Les runners sont libres de choisir de rester pour garder Thayla. S'ils le font, les Puissances supérieures interviennent pour protéger le lieu de l'Ennemi... pour l'instant.

MENER HARLEQUIN

Cette section offre quelques conseils et lignes directrices pour mener *Le Retour d'Harlequin*. Le meneur de jeu a intérêt à lire cet ouvrage autant de fois que nécessaire, afin de se familiariser complètement avec les aspects évidents et plus subtils de l'histoire, ainsi que la façon dont tous les éléments s'entremêlent tout au long de la campagne.

RÈGLES ET RESTRICTIONS

Les différents lieux des métaplans que visitent les runners ont tous leurs règles et leurs lois propres, en particulier pour le fonctionnement de la magie. Le meneur de jeu a intérêt à suivre les règles indiquées pour représenter les caractéristiques uniques de chaque lieu pour maintenir l'équilibre du jeu, mais il est libre de les ajuster à son gré pour accomoder les différents joueurs présents. Tout le monde n'a pas les mêmes attentes en jeu, il est donc tout à fait possible de modifier la manière dont fonctionne un lieu pour s'assurer que tout le monde en profite et passe un bon moment. Respecter l'aventure à la lettre n'a aucun intérêt si les joueurs en sortent frustrés ou ne se sont pas amusés.

Une règle de magie s'applique en revanche quoi qu'il arrive : **PAS DE PROJECTION ASTRALE**. Les personnages joueurs ne peuvent pas se projeter dans l'astral au cours d'une quête métaplanaire. De toutes façons, le faire risquerait de déséquilibrer l'histoire et ruinerait l'intérêt même de la quête métaplanaire en révélant trop d'informations. **NE PERMETTEZ PAS AUX PERSONNAGES D'UTILISER LA PROJECTION ASTRALE AU COURS DE CETTE CAMPAGNE**.

CHOIX DES PERSONNAGES JOUEURS

Bien qu'il n'existe techniquement pas de restriction sur les personnages qui peuvent prendre part au *Retour d'Harlequin*, le meneur de jeu doit considérer avec attention quel genre de personnage est « choisi par la Destinée » pour participer à la quête métaplanaire. Dans l'idéal, il vaut mieux que les participants ne soient pas de simples machines à tuer. Ils devraient avoir certains traits « positifs » : de la compassion, de la pitié, de l'empathie ou du courage, par exemple. Pas besoin d'en faire des héros (eh, on joue à *Shadowrun*, vous ne croyez quand même pas qu'on va se limiter à des PJ héroïques ?) mais mieux vaut-il que certaines qualités les distinguent de la racaille amorphe de la rue et des traîtres avec lesquels ils font régulièrement affaire.

Les aptitudes des personnages ont intérêt à ne pas trop dépendre de l'équipement extérieur. Les PJ comme les deckers et les riggers, qui ont besoin de machines pour utiliser leurs talents spéciaux, auront plus de mal à jouer un rôle actif dans l'histoire. Certaines des aventures du *Retour d'Harlequin* n'offrent tout simplement pas de place à un decker ou à un rigger, même en transposant leur rôle dans l'univers dans lequel se déroule l'aventure (en transformant le rigger en conducteur de diligence, par exemple). Même si de tels personnages peuvent participer aux aventures, la nature de leurs capacités les rend plus difficiles à intégrer. Naturellement, des joueurs entreprenants peuvent voir cela comme un défi intéressant. Comme toujours, c'est le meneur de jeu qui a le dernier mot à ce sujet.

Les magiciens, quelle que soit leur tradition, peuvent jouer un rôle actif dans *Le Retour d'Harlequin*, bien que les différents types de magiciens puissent voir leur magie altérée d'une manière subtile ou dramatique en fonction de l'aventure. Les personnages doués d'un talent magique risquent de ne pas comprendre les règles de fonctionnement de la magie d'un lieu à l'autre, mais, après tout, le chaos fait partie de la vie. Les personnages équipés de cyberware et autres implants conservent leurs aptitudes dans la plupart des lieux, même si la manière dont ces capacités se manifestent peut changer radicalement.

L'aventure *Par le glaive* nécessite la présence d'un runner de sexe féminin. Si nécessaire, Jane Foster peut jouer ce rôle en tant que PNJ.

GÉRER LA MORT DE PERSONNAGES JOUEURS

Le Retour d'Harlequin est lourd de conséquences pour l'univers de *Shadowrun*, et le meneur de jeu doit lui aussi faire des choix importants quant à la destinée ultime des personnages joueurs qui participent à l'aventure. Si les personnages meurent, le meneur de jeu peut leur réserver trois sorts.

Si un PJ meurt au cours d'une aventure, il n'est « mort » que dans cette aventure et ne gagne pas de Karma à l'issue de celle-ci. Il retrouve le groupe au début de l'aventure suivante, dans le nouveau lieu.

Un personnage joueur mort peut également rester « mort » pour tout le reste des aventures du *Retour d'Harlequin*. Dans ce cas, le PJ se réveille dans le « vrai » monde de *Shadowrun* en même temps que le reste de l'équipe, mais il n'a pas de souvenir de ce qui s'est passé. Il conserve le Karma gagné dans les aventures auxquelles il a participé, mais n'obtient rien pour les autres.

Enfin, un personnage joueur qui meurt peut également être mort pour de bon, point. Le personnage meurt dans le monde physique comme il meurt dans le monde astral.

L'option choisie par le meneur de jeu affecte l'attribution du Karma à la fin de l'aventure.

ÉLÉMENTS DE L'HISTOIRE

En apparence, *Le Retour d'Harlequin* est l'histoire de runners qui tentent d'empêcher l'arrivée de l'Ennemi dans le Sixième Monde. Mais ce qui sous-tend cette histoire, c'est la reconnaissance par Harlequin de ce qu'il est devenu, et son acceptation de sa situation. Observer Harlequin dans chacune des aventures montre que, sous ses états d'âmes changeants, il reste un être souvent incertain, en proie au doute, hanté par ses démons et ayant plutôt tendance à ignorer un problème plutôt qu'à l'affronter directement.

Les joueurs ne peuvent pas faire grand-chose, si ce n'est d'assister à la bataille qui se livre dans la psyché d'Harlequin, à moins qu'ils ne soient particulièrement perspicaces et qu'ils parviennent à le manipuler durant *Le Pont, troisième partie* (p. 227). C'est son conflit mental et émotionnel, tout autant que le combat des personnages pour repousser l'Ennemi, qui tient lieu de fil rouge du *Retour d'Harlequin*. Tous les éléments tangibles et éphémères qu'Harlequin et les runners doivent examiner et accepter, ou rejeter, apparaissent sous diverses formes dans chacun des lieux de la quête. Chacun de ces éléments a une représentation symbolique, décrite plus bas. Le meneur de jeu peut utiliser ces symboles pour nouer plus étroitement les aventures indépendantes en



insistant sur leurs points communs qui se répètent dans l'histoire toute entière, et comme ressort dramatique pour donner aux actions des personnages joueurs une signification plus profonde.

LE SACRIFICE

Le sacrifice est une expression ultime d'empathie consistant à nier son propre intérêt pour le bien d'autrui, et il est souvent la plus grande forme d'héroïsme. Mais un sacrifice peut être facilement corrompu s'il est réalisé pour de mauvaises raisons.

LA RÉDEMPTION

Dans cette histoire, la rédemption consiste à retrouver des idéaux perdus, à revenir à des manières anciennes, et peut-être meilleures.

THAYLA

Sous toutes ses formes à travers l'histoire, Thayla incarne l'héroïsme, le sacrifice, la force et l'accomplissement artistique.

HARLEQUIN

Bien qu'il refuse de reconnaître son propre rôle métaphysique dans l'aventure, Harlequin apparaît sous les traits d'un guerrier déchiré, d'un poète en colère et d'une âme perdue à la recherche d'une rédemption physique et spirituelle.

L'ENNEMI

L'Ennemi symbolise la corruption, la destruction et la consommation aveugle, la tromperie, la tentation et l'obsession. Dans toute l'histoire, l'Ennemi se manifeste essentiellement sous les traits de Darke et de ses sombres avatars, ainsi que du guerrier sombre. Pour les personnages joueurs, Darke représente l'adversaire à abattre et la principale force à laquelle ils doivent se mesurer, mais il ne reste qu'un humain allié de l'Ennemi, symbole de sa noirceur plus grande encore, représentée par le guerrier sombre.

LA CORRUPTION

L'Ennemi incarne la corruption dans l'histoire, et le guerrier sombre est son agent, mais la corruption peut prendre d'autres formes. Par

exemple, celle des actes de ceux qui sont prêts à tout pour obtenir ce qu'ils convoitent : céder à la tentation, agir de manière égoïste, ou se laisser mener par son ego, son ambition, etc.

LA BEAUTÉ

À travers tout *Le Retour d'Harlequin* transparaît la beauté de forme, de mouvement, d'expression, en pensées et en actes, ainsi que sa valeur pour les individus comme pour l'univers tout entier. Souvent symbolisée par Thayla, la beauté s'incarne également dans l'Oiseau-chanteur et sous d'autres traits.

LE CONFLIT

Le conflit peut être mené pour le bien ou le mal, symbolisé par l'affrontement des forces, grandes ou petites, et par des désirs contradictoires.

LA TRANSFORMATION

La transformation est présente sous de nombreuses formes : celle de Thayla donnant sa voix à l'Oiseau-chanteur, puis la retrouvant. Celle de la rédemption de Lancelot, et de la résurrection du Champion du Printemps, entre autres.

LA RETENUE

La retenue s'exprime sous la forme des restrictions et de l'isolement, symbolisés par l'emprisonnement de la Vierge, de la voix de Thayla captive de l'Oiseau-chanteur, et de Thayla otage de Nacht, le guerrier sombre.

L'AMOUR

L'amour est présent dans *Le Retour d'Harlequin*, au travers de l'amour que vole Thayla à sa terre, qui la pousse à se sacrifier. D'autres possibilités que le meneur de jeu peut explorer sont l'amour issu de la beauté, et trahi par la corruption.

LES RUNNERS

Les runners représentent un potentiel insoupçonné, et les possibilités sans limites qu'offre l'inconnu

PRÉSAGES

EN BREF

Cette section introduit les aventures du *Retour d'Harlequin*. Elle décrit les événements qui se déroulent avant le début de l'histoire proprement dite, et qui laissent présager de l'aventure astrale. Ces passages étranges et inexplicables ajoutent de l'atmosphère et du suspense dans la vie des personnages à un moment où ils ne soupçonnent rien d'inhabituel. Dans l'idéal, le meneur de jeu devrait intégrer ces événements dans des histoires et des aventures sans lien, réel ou supposé, avec les histoires du *Retour d'Harlequin*. Montrez-vous particulièrement subtil si les joueurs savent que vous envisagez de leur faire jouer *Le Retour d'Harlequin* dans un avenir proche. Faites un peu transpirer et douter les joueurs. Leurs personnages, eux, n'ont aucune idée de ce qui est sur le point de leur arriver.

ATMOSPHÈRE

Les mots-clés de ce passage sont : étrange, bizarre, inattendu et annonciateur. Les événements détaillés plus bas n'ont pas d'explication claire et doivent pousser les joueurs à se demander ce qui se passe. Plus ils sont paumés, mieux c'est.

L'ENVERS DU DÉCOR

Les grands événements ne se produisent pas d'un seul coup. Ils se mettent en place petit à petit, et gagnent en puissance comme une tempête, disséminant divers indices à l'attention de l'observateur perspicace. Les événements décrits dans cette section doivent permettre de laisser présager de l'aventure principale de la même manière. Introduisez ces éléments dans les aventures qui précèdent *Le Retour d'Harlequin*. Comme toujours, ces événements ne sont que des suggestions, vous êtes libre d'extrapoler à partir de ceux-ci ou d'inventer les vôtres.

LES CHATS ABOIENT

Un ou plusieurs PJ remarquent que tous les animaux qu'ils croisent ont un comportement étrange. Quelquefois, les animaux se calment d'un coup et se tiennent immobiles autour des runners. D'autres fois, ils sont très bruyants et excités, mais rarement violents. Même les animaux qui devraient se montrer violents ne le font pas. Les chiens de garde dressés pour attaquer, ou au moins pour aboyer, restent assis et les regardent, la langue pendante.

Mettez en scène des chiens qui aboient, des chats qui hurlent, un vol d'oiseau qui jaillit d'un seul coup d'un arbre. Tous les animaux d'une zone qui plongent d'un seul coup dans le silence, observant les runners sur leur passage, etc. Décrivez ces événements de manière aussi décontractée que possible. Laissez les joueurs donner autant ou aussi peu d'importance qu'ils le souhaitent à ces événements.

LA CHANCE LES ACCOMPAGNE

Pendant une courte période, ajoutez 1 dé à toutes leurs réserves de dés. Ne leur dites pas pourquoi, faites-le. Cela devrait complètement déboussoler tous les juristes de règles qui insistent pour calculer le moindre seuil avec leur meneur de jeu.

Rétablissez la Chance des joueurs à son maximum sans raison apparente. Les personnages doivent avoir l'impression qu'ils ont bénéficié d'un « coup de bol » exceptionnel.

D'UN COUP, ON LES RESPECTE

Modifiez de manière subtile la façon de parler et le langage corporel des PNJ, afin que les PJ soient d'un coup plus respectés ou craints par

leurs amis, les étrangers, leurs collègues, leurs alliés, leurs ennemis, leurs esprits... Tout le monde. Tout le monde agit comme si quelque chose avait changé chez les runners, quelque chose que personne ne peut vraiment identifier ou voir mais à laquelle tous réagissent, de toutes manières. Les joueurs ne peuvent pas savoir ce qui a changé chez eux, ni comment faire durer cet état de grâce. C'est comme ça, point.

RÊVES PRÉMONITOIRES

Les rêves sont un vecteur de présages très courant dans le folklore et la mythologie. Au début des événements décrits dans *Le Retour d'Harlequin*, chacun des personnages fait un rêve de ce genre. Choisissez parmi les suggestions ci-dessous, créez les vôtres, ou ignorez tout simplement cette idée si vous préférez. S'ils sont utilisés correctement, les rêves prémonitoires sont un formidable moyen d'ajouter de l'ambiance à la campagne et de donner aux runners des indices sur ses objectifs et leurs actions possibles.

Une magnifique femme à la chevelure de jais, vêtue d'habits médiévaux, est assise devant un bassin aux eaux miroitantes. Le reflet qu'elle y voit n'est pas le sien, mais celui d'un beau et jeune guerrier elfe dans une armure serrée d'argent et de cristal bleuté. Soudain, une flèche noire frappe le guerrier, qui recule sous le coup de la douleur. Une noirceur d'encre jaillit de la blessure et emplit le bassin. La femme hurle quand un bras noir et huileux prend forme à la surface et l'agrippe, la tirant dans l'eau où elle commence à se noyer.

Une unique tour, surmontée d'une flèche de cuivre et d'or, se dresse haut dans un ciel de saphir, le soleil au zénith. Le rêveur vole autour de la tour qui s'élève au-dessus d'une vaste cité scintillante. Une voix de femme, si belle et attrayante qu'elle en défie toute description ou compréhension, entonne un chant. Le rêveur s'élève, atteint le sommet de la tour et entre dans la pièce qu'elle recèle. La salle est vaste, mesurant des dizaines de mètres de côté, et ouverte sur le ciel à chacun des quatre points cardinaux. Une petite cage à oiseaux en bois à l'air fragile est suspendue à une fine chaîne en or au centre de la pièce. Le chant provient de l'intérieur de la cage. Le rêveur glisse dans sa direction et aperçoit un oiseau noir et blanc d'une beauté à couper le souffle, sa tête levée dans un chant joyeux. Le reste de la cage contient un horrible tas d'immondices, comme si la cage n'avait pas été nettoyée depuis des siècles. Soudain, une ombre recouvre la cage, l'oiseau bégaye, et le rêveur se réveille.

Le rêveur ne peut pas oublier l'image récurrente d'une jeune orke qui s'élance dans la rue pour pousser son bébé, piégé sur la trajectoire d'un semi-remorque automatisé. Le camion frappe l'orké, la fracassant sur son pare-buffles et lui roulant dessus de chacune de ses six roues. Le rêve se rejoue au ralenti, et à chaque fois le rêveur voit dans ses yeux que l'orké sait ce qui l'attend. Elle sait ce qui va se passer si elle sauve son enfant. Elle sait ce qui va se passer si elle ne le sauve pas. Chaque fois, elle sauve l'enfant, et chaque fois, elle meurt dans une lente agonie sur le trottoir, son fils, en pleurs, tirant sur sa veste alors que ce qui lui reste de sang et de souffle meurt avec elle dans de petites bulles entre ses lèvres.

Un personnage chaman voit le corps de son animal totem empalé sur une terrifiante lance noire et tordue. En l'examinant de plus près, le rêveur remarque que l'arme est faite d'ossements d'enfants.

Un arbre géant s'élance vers les cieux, puis ses feuilles et ses branches se flétrissent et meurent, et l'arbre s'effondre en une ruine sans vie en l'espace de quelques minutes. Le rêveur fait quelques pas à travers les débris et voit un grand masque en forme de tête de coyote. Les yeux clignent, et le masque se met à rire alors que le rêveur s'éveille.

Un personnage équipé de beaucoup de cyberware est allongé sur une table d'opération d'hôpital. Il regarde son corps et voit qu'il est entièrement composé de métal et de câbles. Une main gantée détourne la lampe aveuglante qui l'éclaire, et un docteur se penche sur le personnage. Ses cheveux sont couverts d'une charlotte et le bas de son visage est recouvert d'un masque. Le rêveur peut tout de même distinguer le visage pâle du médecin, et un unique losange noir au-dessus de son œil gauche. Le docteur désigne une table identique et demande : « Comment peux-tu espérer la sauver alors que tu n'as pas de sang ? » Le rêveur regarde l'autre table et aperçoit une femme d'une beauté à couper le souffle, à la chevelure de jais, à la peau pâle et cireuse. Un cathéter est relié à son corps en prévision d'une transfusion sanguine, mais c'est le médecin qui tient l'autre extrémité. Le corps du rêveur n'a pas de veine à laquelle relier le tube.

Les trois rêves suivants donnent des indices aux runners quant aux actions qu'ils vont devoir accomplir lors de l'aventure. Ils n'ont pas forcément à être introduits sous forme de rêves, mais les joueurs doivent en prendre connaissance d'une manière ou d'une autre avant le début de la campagne. Pas la peine de les présenter dans l'ordre, mais l'image essentielle de chaque rêve doit être forte.

Un long morceau de métal brillant et étroit, brisé en deux parties, fond rapidement, comme sous l'effet d'une haute température. Il se met à courir en veines liquides et forme une flaue qui s'élève peu à peu pour prendre la forme d'une cage finement ouvragée. Le son d'un ferronnier au travail et le bruit de ses outils sur le métal sont audibles.

Un magnifique oiseau noir et blanc lève sa tête pour chanter, mais deux mains (celle d'un homme et celle d'une femme) prennent délicatement l'oiseau et passent une petite capuche de cuir blanc sur sa tête. L'oiseau accepte la capuche, sans protester, et cesse de chanter.

Une femme à la beauté saisissante, à la chevelure noire et à la peau pâle, portant une belle robe de soie rouge, est agenouillée sur ce qui semble être une longue pièce de bois blanc. Elle pleure et tente de chanter, mais aucun son ne sort de ses lèvres.

QU'EST-CE QUE C'EST QUE CE CLOWN HYSTÉRIQUE ?

Différents personnages tombent nez à nez à différents moments avec un clown obèse mal maquillé qui tient trois ballons noirs dans sa main et qui rit comme un hystérique au visage des personnages. S'ils le poursuivent, il relève son pantalon trop large et se met à courir, riant à gorge déployée comme un dément. Les runners ne peuvent pas l'attraper.

CHOSES ÉTRANGES ENTENDUES

Des morceaux de conversation sans signification particulière, par exemple celles qui sont détaillées ci-dessous, restent dans la tête des personnages.



- « J'ai l'impression de n'être plus que l'ombre de l'homme que j'étais, et que j'espère que personne ne va éteindre la lumière. »
- « Il s'attendait à ce qu'ils fassent quoi ? C'est pas comme s'il en avait quelque chose à faire, de toute façon. »
- « Ça avait l'air d'aller. Tout avait l'air d'aller, mais comment j'aurais pu savoir ? Qui aurait pensé à regarder là... »
- « Mooon Dieu, que j'aimerais que ce paf arrête de chanter. Putain, il me rend dingue ! »
- « C'est une femme différente maintenant. C'est comme si elle avait quelque chose qui la pousse, un but. Mais je me demande si je ne la préférerais pas avant... »
- « Parfois, il faut savoir dire stop, leur dire que tu en as assez de cette merde et faire avec, point barre. Si tu ne le fais pas, qui va le faire ? »

EN MOINS DE VINGT QUESTIONS

À un moment donné, chacun des personnages est abordé dans la rue par un membre séduisant du sexe approprié, qui pose quelques questions au personnage. Les personnages joueurs peuvent se sentir assez en confiance pour répondre sans hésitation et sans mentir. Insistez sur ce point auprès des joueurs : ils doivent répondre sans hésiter et sans mentir. Les réponses doivent être la vérité pour leur personnage. S'ils sentent qu'ils n'ont pas de réponse évidente ou qu'ils veulent décider d'une, laissez-les faire. Cette réponse devient alors la vérité pour le personnage. Faites remplir le questionnaire en privé, pour que les autres joueurs ne puissent pas entendre les réponses. Ces questions ont été reproduites sur un formulaire marrant qui peut être téléchargé sur le site de Black Book Éditions (<http://www.black-book-editions.fr/>).

1. Quelle est votre couleur préférée ?
2. La dernière fois que vous vous êtes déguisé(e) pour vous amuser, quel était votre costume ?
3. Dans quelles circonstances, s'il y en a, seriez-vous prêt(e) à sacrifier votre vie ?
4. Quelle est la meilleure chose que vous ayez jamais faite ?
5. Quel est votre chiffre préféré ?
6. À quelle grande figure de la mythologie, de la littérature ou des médias vous identifiez-vous ?
7. Quelle est la pire chose que vous ayez jamais faite ?
8. Dans quelles circonstances, s'il y en a, pourriez-vous trahir vos amis ?
9. Quelle est pour vous la pire façon de mourir ?

Ces questions doivent être posées sans lien apparent avec *Le Retour d'Harlequin*. Ces questions doivent simplement inquiéter les joueurs, et vous donner une idée sur leurs approches métaphysiques. Certaines des réponses à ces questions joueront un rôle plus tard dans la campagne.

DÉMARRER L'AVENTURE

Quand le meneur de jeu estime que les joueurs sont assez stressés par les événements, la campagne en elle-même peut commencer. Une terrible tempête secoue Seattle (ou l'endroit où résident les runners, quel qu'il soit) cette nuit-là. Des pluies torrentielles se déversent sur la ville, accompagnées d'éclairs aveuglants et de coups de tonnerre à faire trembler les murs. Les présentateurs locaux de la météo parlent de « la tempête du siècle » avec un air beaucoup trop convaincu.

Les runners s'endorment au milieu de ce vacarme. Et même s'ils sont probablement dispersés dans toute la conurb, ils plongent tous dans le sommeil quasiment en même temps.

Et les choses sérieuses peuvent commencer.

ANTIVIRUS

La seule façon dont les runners peuvent dérailler, c'est en sombrant dans la paranoïa. Passez à la partie suivante, *Dans le désert*.

DANS LE DÉSERT

EN BREF

Les runners sont prêts à se mettre en route dans l'astral avec Harlequin et Jane Foster. Mais ils doivent tout d'abord passer le Gardien du Seuil, ce qui marque le début de leur quête. Ils apprennent certains des éléments qui expliquent ce qui se passe, notamment des choses auxquelles ils ne veulent probablement pas penser. Mais leur voyage ne fait que commencer.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Quand la quête métaplanaire commence, lisez ce qui suit :

Un très fin croissant de lune apparaît dans le ciel nocturne encombré de nuages. Vous vous tenez, avec le reste de votre équipe, sur une route en terre battue tout juste assez large pour pouvoir y marcher de front. La route porte des signes de passage fréquent, mais vous ne voyez personne d'autre. La route vide s'étend dans les ténèbres comme il le pouvait se poursuivre éternellement. La forêt profonde, de part et d'autre de la route, semble étrangement immobile, et son silence n'est pas troublé par le moindre son. Même l'air paraît figé, sans la moindre petite brise. La route fait un coude devant vous. Si vous écoutez bien, vous pourrez entendre le bruit paisible d'un cours d'eau.

Un nuage obscurcit la lueur de la lune et vous distinguez une faible lumière que vous identifiez comme un feu au-delà du coude de la route. Un vent quasiment imperceptible souffle dans cette direction. Vous vous dirigez vers cet éclat, et le son de l'eau qui clapote devient plus fort.

Quand les personnages atteignent la rivière, lisez ce qui suit :

La route franchit une colline et descend en pente douce vers une large rivière noire qui s'étend aussi loin que porte le regard. Au bout de la route se trouve un simple ponton en bois, de quelques mètres de long, bordé d'une rangée de torches enflammées.

Un bateau à fond plat est amarré le long du ponton. Il fait presque toute la longueur de ce dernier, et il semble avoir une teinte bleu clair ou vert pâle. Il semble fait en fibre de verre et a visiblement un fond en plastique transparent. Comme vous vous approchez, vous distinguez les mots « Aqua Park » le long de la coque, écrits en grosses lettres capitales à demi effacées. Plutôt surprenant dans un endroit pareil...

Soudain, vous remarquez un individu qui se tient à l'extrémité du ponton. Vous n'êtes pas sûr qu'il était là un instant plus tôt. Même dans la lumière des torches, vous le distinguez à peine. Il porte de longues robes sombres et déchirées. Sa capuche cache son visage, mais le vent soulève les plis de son vêtement et, l'espace d'un instant, vous apercevez dessous quelque chose de vieux, de desséché et de flétris. D'une main tordue et difforme, la silhouette vous fait signe d'embarquer.

Quand le bateau s'éloigne du ponton et traverse la rivière, lisez ce qui suit :

La silhouette en robe mène le bateau en l'éloignant du ponton. Vous n'entendez le bruit d'aucun moteur ni d'aucun autre moyen de propulsion. Vous observez la silhouette, retenez un rire à la vue du contraste comique de cet être qui se tient derrière la barre d'une barquette à touristes, et vous réalisez la présence de quelqu'un sur le ponton que vous venez de quitter.

Une silhouette féminine se tient debout au bord du ponton. La lumière des torches souligne son corps sous les jupons de sa fine robe qui brille d'une multitude de couleurs. Elle agite la main, répandant des fils colorés, et disparaît dans les ténèbres...

Vous réalisez que votre pilote a disparu, tout comme le bateau. Vous êtes ailleurs.

Faites une pause, puis lisez ce qui suit :

« Y en a pas un parmi vous qui aurait un briquet, par hasard ? » demande l'elfe. « Dire qu'on est arrivés jusqu'ici et que le putain d'allume-cigarette est foutu. »



Vous sentez comme une décharge et la plupart d'entre vous se cognent la tête contre le plafond bas d'un minivan. Aussi impossible que cela puisse sembler, toute votre équipe est entassée à l'arrière du véhicule. L'elfe qui est au volant porte un t-shirt noir avec un motif que vous ne distinguez pas très bien. Une femme à la peau claire est assise à côté de lui sur le siège passager, vêtue d'un débardeur fatigué et d'un short en jean. L'elfe vous jette un regard, dans l'attente d'une réponse, et vous voyez qu'il porte une casquette de baseball aux armes des Brooklyn Dodgers (vous n'êtes pas tout à fait sûrs de savoir comment vous remarquez ça). Puis vous reconnaissiez le conducteur. Harlequin. Il sourit.

« Paumés ? » demande-t-il, alors que la femme se tourne elle aussi vers vous, pour vous gratifier d'un regard critique derrière une paire de lunettes italiennes incroyablement fines. Vous la reconnaissiez, surpris : Jane Foster. Quelques instants plus tard, la femme soupire, secoue la tête et se replonge dans le paysage désertique illuminé par le clair de lune qui défile à l'extérieur du van. Vous voyez que ce paysage s'étend à perte de vue sur des kilomètres et des kilomètres, dans toutes les directions.

« Tain z'avez bien raison. Des trucs zarbs dans une époque zarb. De quoi secouer les fondations du paradis, des fois, vous pigez ? Mais flippez pas, vous seriez pas là si y avait pas quelqu'un qui pensait que vous êtes capables de vous en tirer. » Il s'interrompt pour tirer une taffe sur sa cigarette. « Vous avez d'jà fait ce genre de chose, les mecs ? Vous savez, glisser entre les mondes inférieurs... enfin, les métaplans, à redresser des torts, à accomplir des actes héroïques et toutes ces conneries ? » Il fait une nouvelle pause, les regarde, puis ajoute : « Nan ? Bah, vous en faites pas, faut bien commencer quequ'part. »

Harlequin tire une autre bouffée sur sa cigarette, qui ne semble pas se consumer. Il fait un geste avec. « Elle vous a dit ce qui se passe ici ? » demande-t-il. « Vous savez, la Destinée, la Fortune, la Tisseuse, Kismet, la Chance. C'est elle qui vous a choisi pour cette histoire, les gars, pas moi. Alors faites en sorte de remercier comme il faut le cosmos, à l'occasion. Elle m'a tapé sur l'épaule à moi aussi, et elle a fait ce truc où elle se débrouille pour être de l'autre côté quand vous tournez la tête. Je déteste ça. Enfin bon, c'est pas comme si on avait le choix. Si elle m'avait consulté, j'aurais dit oui. C'est logique, quand on y pense. »

Il se retourne vers la route qui s'étend devant vous, et quitte la route pour emprunter une piste à peine visible sur le sol durci du désert.

Quand le minivan atteint le site de la Grande danse fantôme, lisez ce qui suit :

Sans prévenir, le minivan s'arrête brusquement le long de la piste. Harlequin examine les environs pendant un moment, puis souffle doucement : « Nous y sommes. » Il coupe le moteur mais laisse les phares allumés.

L'elfe ouvre sa portière et sort du véhicule, laissant entrer l'air frais de la nuit. Vous faites de même, et vous le rejoignez à quelques mètres devant le van. La femme est la dernière à sortir.

« Vous pouvez la sentir ? » demande l'elfe, sans s'adresser à personne en particulier. « Putain, c'est presque comme si je pouvais l'entendre, aussi. »

Les phares du van illuminent une vaste zone dégagée. Alors que vos yeux s'habituent à la lumière, vous remarquez que la plus grande partie de la zone est encore plus plate et stérile que le terrain qui l'entoure. Même si le désert n'abrite que peu de vie, il semble que rien ne pousse sur ce vaste espace vide.

« Je me demande combien il y avait de cercles, combien de gens » dit-il, solennel. « Ont-ils utilisé des tambours, ou bien ont-ils juste dansé ? Le ciel et la terre se sont-ils ouverts pour eux ? Les Puissances sont-elles venues les observer ? Combien sont morts ? Combien ont survécu ? Combien auraient préféré ne pas vivre ? Et putain, qui leur a appris comment la faire ? »

Il se retourne vers vous, enlève sa casquette et se passe la main dans les cheveux. « C'est ici que c'est arrivé, les mecs. C'est là qu'ils ont fait perdre leurs esprits (pardon pour le jeu de mots) à ces bons vieux USA. C'est ici qu'ils ont dansé la Danse, la Grande danse fantôme. Et c'est d'ici que nous allons partir. »

Permettez aux personnages d'interagir un peu avec Harlequin et d'observer les environs, puis lisez ce qui suit :

Harlequin parcourt en silence un large cercle, d'environ 20 mètres de diamètre, puis marche vers son centre, toujours sans rien dire. Jane Foster le suit le long de la circonference du cercle, mais elle n'entre pas à l'intérieur.

Enfin, Harlequin s'arrête en plein centre, lève les yeux au ciel, puis les pose au sol. Il lève sa main droite et une petite sphère de lumière argentée s'en élève, de plus en plus brillante jusqu'à ce qu'elle illumine la zone toute entière d'une lumière qui ne projette pas d'ombres.

« La magie laisse une empreinte partout où elle est utilisée » commente-t-il. « Généralement, celle-ci est négligeable et ne produit aucun changement durable. Mais quand vous faites de la magie au niveau de ce qui a été fait ici, c'est une toute autre histoire. »

« Les énergies de la vie alimentent la magie, et quand une vie est perdue dans cet effort, les résultats peuvent être terribles. Ils laissent une impression permanente à cet endroit. Voyez-vous, la magie, à travers le monde, existe à un certain niveau. Au fil de temps, ce niveau augmente dans le cycle actuel que vous appelez le Sixième Monde. La magie s'élève, puis se réduit à presque rien, répétant un schéma vieux comme le monde. Quand le niveau de magie augmente, il en va de même pour les aptitudes des magiciens. Il y a plus de puissance à partir de laquelle travailler, et plus de choses à faire. Même chose pour les dangers. »

« Certaines choses et certains êtres ont besoin d'un certain niveau de magie pour exister. Et certaines choses ne peuvent entrer dans notre monde que lorsque la magie ici atteint un certain seuil. Le problème est que la Grande danse fantôme a élevé ce niveau de magie à cet endroit précis, dans des proportions bien supérieures au reste de la planète. Ici, le niveau est équivalent à ce qu'il sera ailleurs dans le monde dans mille ans. Et à cause de cela, dans un laps de temps beaucoup trop court, des créatures venues d'ailleurs dans les métaplans seront en mesure de pénétrer dans notre monde et de le détruire. »

Il fait une pause et regarde les runners. Sa voix est empreinte d'une gravité non feinte. Il n'exagère pas.

« Elles ont eu d'autres noms, mais appelons-les simplement l'Ennemi. Il ne veut que détruire et consumer, et ne se soucie de rien d'autre. Toutes ces créatures ne sont pas dénuées d'intelligence, cependant. En fait, certaines sont même brillantes. Si les choses avaient suivi leur cours normal et que l'Ennemi n'était pas apparu avant deux mille ans, l'humanité aurait pu avoir sa chance. D'ici là, la magie et la technologie seraient devenus des alliés puissants. Dans les temps anciens, quand vint l'Ennemi, les gens décideront soit de se battre et de mourir, soit de se cacher et de survivre. Mais dans deux mille ans, je crois que l'humanité aurait été capable de faire face. »

« Mais l'Ennemi capable d'entrer dans notre monde aujourd'hui pourrait y survivre et ravager la planète. Les créatures ont besoin d'un certain niveau d'énergie pour franchir le pas, mais la plupart d'entre elles pourraient survivre facilement une fois sur place. Nous n'aurions aucune chance face à elles. Seuls ces putains de dragons pourraient peut-être espérer s'en sortir. Cet endroit, ce niveau de magie dans lequel il baigne, sera bientôt assez élevé pour que l'Ennemi se glisse dans notre monde. Et si cela se produit, nous sommes tous morts. »

Il s'interrompt. « Je suis sérieux. S'ils passent, la planète et tous ses habitants sont morts. Nous devons arrêter cela. Nous n'avons pas le choix. »

ATMOSPHÈRE

Ici encore, le mot-clé est *bizarre*. Les lois de la nature ne devraient pas permettre aux runners de tous tenir à l'arrière du minivan, mais c'est pourtant le cas. Tout aussi étrange, la compagne d'Harlequin n'est autre que Jane « Frosty » Foster (les runners qui ont joué *Harlequin* reconnaîtront cette elfe), et cette clique improbable est apparemment en plein road trip dans le désert. Laissez couler la scène, elle devrait suffire à étonner les joueurs.

Cet endroit vide, quasiment plat dans le désert est le site de la Grande danse fantôme, et le lieu irradie à la fois pouvoir et majesté. L'endroit est étrange et il y règne un silence de mort. Il sert de carrefour aux métaplans, ce qui a une portée et des conséquences incommensurables. Décrire l'endroit devrait suffire pour poser l'ambiance. Les runners comprendront rapidement eux-mêmes la signification qu'a le site.

L'ENVERS DU DÉCOR

La quête métaplanaire a commencé. Officiellement, elle débute quand les runners rencontrent le Gardien du Seuil, mais ce rituel n'est ici qu'une formalité (même le Gardien le sait). N'oubliez pas qu'à partir de ce moment, toutes les aventures se déroulent entièrement dans l'espace astral. Il se peut qu'il ressemble au monde réel, il est même possible de s'y blesser comme dans le monde réel, mais c'est un univers complètement différent.

Bien que *Le Retour d'Harlequin* soit une quête métaplanaire, cette aventure n'utilise pas les règles classiques de *Shadowrun* pour ce genre de voyage (*MdO*, p. 125). Harlequin est la principale force derrière la quête (bien que les runners doivent l'accomplir pour lui) et comme il a été élevé et a appris la magie à une époque différente, la perception qu'il a des métaplans diverge de celle qui prévaut en 2055. De nombreux principes sont identiques, mais la personne engagée dans la quête ne se contente pas d'enchaîner les épreuves jusqu'à atteindre son but. La compréhension métaphysique qu'a Harlequin est bien moins linéaire que cela, et c'est cette vision qui compte. Oui, cela signifie que la perception qu'un personnage a du monde détermine comment la magie fonctionne pour lui dans l'univers de *Shadowrun*.

Résolvez toutes les rencontres de cette quête métaplanaire par le roleplay. Les joueurs doivent réagir aux événements comme si leurs personnages étaient vraiment impliqués dans des rapports physiques. Résistez à la tentation de laisser les personnages résoudre les rencontres en quelques jets de dés : ces événements sont d'une importance bien trop capitale pour la survie du monde pour que les PJ s'en sortent par une telle pirouette. Les personnages joueurs doivent vivre pleinement ces événements.

LE DÉBUT DU VOYAGE

La quête commence comme indiqué dans l'entrée *Dites-le avec des mots*. Même si les runners l'ignorent, ils s'approchent du Gardien du Seuil (nexpliquez JAMAIS ce qui se passe dans *Le Retour d'Harlequin* ; laissez-les comprendre tout seuls ce qui leur arrive). L'environnement dans cette partie de la quête métaplanaire est très limité. Un personnage qui tente de quitter la route et de s'enfoncer dans la forêt réapparaît de l'autre côté de la route. La perception astrale offre une image semblable des lieux. Il est possible de lancer des sorts, mais ceux-ci n'ont aucun effet. Les armes et autres équipements technologiques ne fonctionnent pas non plus, bien que les personnages équipés de cyberware ne soient pas gênés le moins du monde. Aucun esprit ne répond à l'invocation d'un magicien ici, et tout esprit lié qu'un magicien a à sa disposition apparaît mais dit au magicien qu'il n'a « pas le droit de révéler ce qui est en train de se passer. » Les esprits refusent également de répondre à toute question, quels que soient les efforts déployés par le magicien pour les y forcer. Un personnage qui tente de suivre la route de l'autre côté atteint un coude qui l'amène au bord de la rivière. Les runners ne peuvent pas éviter le Gardien.

Ces caractéristiques sont également valables pour les environs du ponton et pour le court trajet en bateau. Toutes les actions entreprises par les runners les ramènent irrémédiablement sur le ponton ou sur le bateau.

Sur le ponton, les runners rencontrent le Gardien, sous la forme d'une silhouette vêtue d'une robe. Quand la silhouette bouge, les runners entendent un bruit semblable à un bruissement de feuilles mortes. Après avoir fait signe aux runners d'embarquer, la silhouette prend la parole. Chacun des runners entend la voix d'un proche mort depuis longtemps (cette scène fonctionne encore mieux si chaque runner se sent coupable, au moins partiellement, de la mort de cet individu).

« Bienvenue en ce lieu d'Au-delà » salue le Gardien de sa voix terriblement familière. « Tu ne pourras aller plus loin avant d'en avoir été jugé digne. »

À ce stade, un personnage particulièrement perspicace peut comprendre qu'il s'agit là d'une quête métaplanaire. Si les personnages ne réalisent pas maintenant la nature de ce qui les entoure, ils y viendront bien assez vite. Dès qu'ils l'auront compris, les joueurs poseront sans doute deux questions. Tout d'abord, s'il s'agit d'une quête métaplanaire, pourquoi des ordinaires sont-ils présents ? Bonne question, n'y répondez pas. Ensuite, pourquoi ne peuvent-ils pas interrompre la quête et retrouver leurs corps ? Encore une bonne question sans réponse – en réalité, tout cela est lié au rituel mené par Harlequin pour les faire participer à la quête. La nature du rituel va bien au-delà de ce que les runners sont capables de comprendre, et même, des capacités naturelles d'Harlequin (il l'a mené sur le véritable site de la Grande danse fantôme, à l'aide du niveau de magie plus élevé qui y existe), et elle devrait rester un mystère.

Le Gardien appelle chacun des runners par son nom (le vrai, pas le surnom dont ils s'affublent). Il les met également face à un acte particulièrement honteux qu'ils ont accompli. Si nécessaire, consultez les réponses fournies dans le petit questionnaire mentionné dans *Présages*, p. 126, pour trouver quelque chose de vraiment gênant. Accordez à chaque personnage le même traitement, le même temps et infligez-lui autant d'embarras. Si les runners tentent d'affronter le Gardien, toute tentative se solde par un échec, qu'elle soit individuelle ou collective ; le runner belliqueux se retrouve jeté sans ménagement dans la rivière, puis il en est ressorti, dégoulinant, et se retrouve devant le Gardien parmi ses camarades.

Puis le Gardien teste chaque runner. Le meneur de jeu choisit une compétence ou un attribut qui caractérise le personnage et imagine une épreuve qui doit démontrer sa valeur dans ce domaine. Faites faire au joueur un Test de réussite avec un seuil de 6. Les personnages Éveillés qui ont déjà entrepris une quête métaplanaire devraient se souvenir que plus l'épreuve est difficile, plus la quête est ardue, et devraient être passablement effrayés. Notez tous les succès excédentaires obtenus et multipliez le résultat par 3. Le nombre obtenu représente les points de Chance supplémentaires dont dispose le personnage tout au long de la quête métaplanaire. Les joueurs ne le savent pas, mais ils ne peuvent pas dépenser leur Chance habituelle (voir SR4A, p. 74). Seuls les points qu'ils obtiennent ici seront à leur disposition personnelle (pour plus d'informations, voir *Le cadeau d'Harlequin*, p. 136, dans la scène suivante).

En temps normal, les personnages qui échouent au test du Gardien du seuil sont renvoyés dans leur corps physique et ne peuvent pas participer à la quête. Ce n'est pas le cas ici. Si un personnage échoue au test (comme ce sera probablement le cas pour la plupart des personnages), le Gardien se contente de le fixer du regard en silence avant de dire : « Malgré ton échec, malgré le fait que tu ne sois pas digne des tâches qui t'attendent, ni de la compagnie de ceux qui ont prouvé leur valeur, je n'ai pas le droit de t'interdire le passage. »

Encore une fois, les joueurs remarqueront sans doute que cela contredit clairement les règles habituelles, mais le Gardien ne donne aucune explication. Les Puissances supérieures ont voulu cette quête, et elles ont décrété que tous les runners passeront. Bien qu'il ne le sache pas vraiment, Harlequin a des amis hauts placés dans cette histoire.

Une fois que tous les runners ont été humiliés, testés, et peut-être humiliés une fois de plus, ils montent à bord. L'embarcation tangue dangereusement, surtout si l'équipe compte des orks ou des trolls. Une fois les runners assis dans les petites travées, le Gardien se glisse derrière eux pour aller se poster en poupe à la barre et éloigner le bateau du ponton. Lisez aux runners le troisième passage de la section *Dites-le avec des mots*.

Les runners ne peuvent pas interagir avec la silhouette féminine qui apparaît sur le ponton au moment où ils s'en éloignent. Il s'agit de la Destinée, qui tisse ses derniers fils en envoyant les personnages joueurs dans leur quête. Les runners ne le savent pas, bien évidemment, mais ils pourraient le deviner.

ROAD TRIP

Une fois que le bateau s'est éloigné, les runners se retrouvent soudain, dans la même position, à l'arrière du minivan conduit par Harlequin. Heureusement pour eux, la clim est en marche.

Le van n'est qu'une représentation du voyage du groupe. Comme la route de la scène précédente, le minivan est un environnement limité. Toutes les actions des runners les ramènent irrémédiablement à l'arrière du véhicule.

Harlequin porte un t-shirt orné de l'illustration de l'album *Dark Side of the Moon* de Pink Floyd (pour ceux qui ne voient pas ce dont il s'agit, elle représente un prisme frappé par un unique rayon de lumière sur son côté gauche, et qui émet de l'autre côté l'éventail des couleurs de l'arc-en-ciel). Il est également vêtu d'un vieux jean, de bottes de cowboy et d'une casquette des Brooklyn Dodgers. Une veste en jean est accrochée au dossier du siège, sans autre particularité qu'une broche représentant un yin et un yang.

Jane « Frosty » Foster occupe le siège passager. Les bracelets qu'elle porte aux poignets et le pendentif suspendu à son cou dans son débardeur pourraient être des focus. Elle reste distante et ne participe pas à la conversation, sauf si les runners lui posent directement des questions. Autrement, elle ne parle pas et regarde défiler le paysage désertique.

Le minivan lui-même est quelconque, avec de la moquette grise, des housses de siège bleues, une radio qui diffuse diverses stations, et une clim en état de fonctionnement. L'allume-cigarette, lui, ne marche pas. Il n'y a rien dans la boîte à gants, mais un petit berger allemand en suédine est fixé sur le tableau de bord, et sa tête sur ressort s'agit alors que le van file dans la nuit. Il n'est pas possible d'ouvrir les portières, ni de sortir du véhicule.

Si aucun runner ne lui tend un briquet, Harlequin fait apparaître une petite flamme pour allumer la clope qu'il a au bec. Si l'un des runners se plaint de la fumée, il l'ignore. Les vitres ne s'ouvrent pas mais la clim permet de brasser l'air. Malheureusement, elle envoie aussi la plus grande partie de la fumée à l'arrière.

Quand Harlequin ouvre la bouche, il est agité et il baragouine. Il parle beaucoup et assez vite, parce que, pour être franc, il a un peu la trouille. Cela fait une éternité qu'on ne lui a pas demandé d'accomplir quelque chose du genre de ce que les runners et lui sont sur le point d'entreprendre, et il a peur d'être rouillé. Ce genre de chose était monnaie courante pour lui dans sa jeunesse, mais aujourd'hui... S'il vous faut un modèle pour visualiser son comportement, imaginez un comédien sarcastique et tendu qui parle sans arrêt.

Si l'un des runners lui pose des questions à l'issue de son monologue, Harlequin l'ignore d'un geste de la main. S'il insiste, il répond en râlant : « Bon, je peux soit répondre maintenant à des questions auxquelles je devrai répondre plus tard de toutes manières, soit me concentrer sur la conduite de ce truc. Croyez-moi, c'est pas le genre d'endroit où vous avez envie de vous perdre. » Jane Foster s'est assoupie et ne se réveille qu'une fois que le van est arrivé sur le site de la Grande danse fantôme, à moins que les runners ne la réveillent exprès.

S'ils le font, elle peut répondre à quelques-unes de leurs questions, même si elle n'est pas prête à révéler grand-chose, vu qu'Harlequin lui-même est présent. Tout ce qu'elle sait, c'est que le groupe, Harlequin et elle-même participent à une quête métaplanaire pour régler un « problème », et elle n'a aucune envie de jouer aux devinettes (même si elle a une idée assez précise de ce dont il s'agit). Elle ne sait pas exactement où se rend le van. Potentiellement n'importe où, sans doute, vu que les personnages sont dans l'espace astral. Encore une fois, elle se doute bien de la destination, mais elle manque de certitudes et de confiance en elle pour émettre de telles suppositions basées sur son instinct. Elle est incapable d'expliquer pourquoi ce sont les runners qui ont été choisis. Elle peut leur dire qu'Harlequin et elle avaient au départ choisi de recruter eux-mêmes ceux qui les accompagneraient dans cette quête, mais il est rapidement apparu que quelqu'un d'autre prenait les décisions à leur place. Elle ajoute : « Comme il le dit si bien, quand l'univers vous tape sur l'épaule, vous écoutez, et vous essayez de rester hors de son chemin. »

Le temps passe, et les PJ ne peuvent pas faire grand-chose, sachant qu'Harlequin ne leur adresse plus la parole.

M'ACCORDERIEZ-VOUS CETTE DANSE ?

Si l'un des runners pénètre véritablement dans l'espace qui a accueilli la Grande danse fantôme (à l'intérieur du cercle de 20 mètres de diamètre stérile décrit à la fin de la section *Dites-le-avec des mots*), il sent immédiatement la présence du pouvoir. La Danse était véritablement alimentée par la « magie du sang » : des gens sont morts délibérément pour canaliser la magie et les échos de ce sacrifice sont encore sensibles. Les ordinaires eux aussi ressentent ces échos : ils ont la tête qui tourne et se sentent agités. Pour les magiciens, l'expérience est beaucoup plus radicale : doublez l'attribut Magie des chamans, et divisez-le par deux pour les autres.

Contrairement à la route menant à l'Habitant du Seuil, ou au minivan, cet endroit est « vrai ». La technologie et la magie fonctionnent, ici. La perception astrale (pensée surprenante, vu l'endroit où ils se trouvent) provoque une formidable bouffée d'émotion et de puissance qui gifle le magicien. Tout magicien qui regarde dans l'astral doit réaliser un Test de Volonté pour résister à une attaque de puissance 10 Étourdissant. Les dommages encaissés disparaissent par la suite au rythme d'une case par minute. La sensation ne provoque pas de dommages permanents, elle est simplement bouleversante.

À part la platitude et la stérilité des environs, rien n'indique que le site a accueilli le plus puissant rituel magique de l'ère moderne.

Une fois qu'Harlequin a joué son petit numéro inquiétant aux runners, ceux-ci lui poseront certainement tout un tas de questions. Répondez-leur du mieux que vous le pouvez à l'aide des informations présentées plus bas. Voici quelques questions possibles, et les réponses correspondantes d'Harlequin.

Pourquoi nous ? « Bonne question, gamin. Comme je vous l'ai dit, je ne vous ai pas choisis. C'est un coup de la Chance. Remerciez-la elle quand vous la verrez. »

Que pouvons-nous faire ? « J'ai ma petite idée à ce sujet, mais il faut d'abord qu'on change d'endroit pour en parler. »

Pouvons-nous prévenir quelqu'un ? « Je m'en suis chargé. La plupart d'entre eux refusent de me croire. Mais ça ne m'étonne pas, ils ont toujours été une bande de gros égocentriques. »

Je peux rentrer chez moi maintenant ? « Pas moyen, on est tous partis pour un long voyage, que ça vous plaise ou non. »

Quelle est l'étendue de la puissance de l'Ennemi ? « Pris individuellement, ces êtres peuvent être de petits minables ou des tueurs de dragons. Certains ont déjà été invoqués, ou se sont glissés dans notre monde. C'est comme ça. Le problème, c'est que quand le reste débarquera, ils formeront une armée. Une gigantesque armée déferlante et impossible à arrêter. »

Les esprits insectes sont-ils l'Ennemi ? Les *invae* ? Pas du tout. Ces choses-là ne sont qu'une petite nuisance de rien du tout. L'Ennemi n'est pas composé de véritables esprits comme les insectes. Ils sont beaucoup plus physiques, tangibles. Les insectes eux aussi ont besoin d'un certain niveau de magie pour être invoqués, mais la Grande danse fantôme n'a fait qu'accélérer leur apparition de quelques siècles. Et puis ils ne sont plus vraiment une menace importante. » (remarque : cette question ne peut être posée que si certains PJ connaissent les esprits insectes présentés dans les anciennes aventures de *Shadowrun* telles que *La Confrérie universelle*, *La Reine Euphoria* et *Glow City Blues*).

Une fois qu'Harlequin a répondre aux questions, la sphère argentée qui illumine la scène se met à vaciller. L'elfe la regarde, fait une grimace et dit : « Okay, c'est le moment de passer de l'autre côté. Tout le monde en cercle autour de moi. » Alors que les runners se rassemblent, la boule tombe au niveau de la tête de l'elfe puis disparaît, plongeant toute la zone dans l'obscurité.

« Voyons un peu ce que nous allons devoir affronter » lance finalement Harlequin. Et la lumière fut.

ANTIVIRUS

Ici encore, il ne risque pas d'y avoir de problèmes dans cette partie. Les PJ n'ont pas vraiment l'occasion de dévier des événements tels qu'ils sont présentés. Passez à la scène suivante, *Le Pont, première partie*, ci-dessous.

LE PONT, PREMIÈRE PARTIE

EN BREF

Dans cette scène, les runners ont leur premier aperçu de l'Ennemi. Harlequin les mène au bord du Chasme, près du Pont, afin de constater les progrès accomplis par l'Ennemi pour combler le gouffre qui les sépare encore de notre monde. Harlequin raconte aux personnages joueurs l'histoire du Chant de Thayla, ainsi que ce qu'ils doivent faire pour amener l'Oiseau-chanteur au Chasme. Quand l'Ennemi attaque, d'une manière ou d'une autre, de ce côté-ci du Chasme, les runners doivent repousser l'agression et entamer leur quête.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Dès la fin de *Dans le désert*, lisez ce qui suit :

La lumière est aveuglante, plus forte que le soleil au zénith. L'air est sec et chaud, et un vent fort souffle sa chaleur sur vos visages. Vous clignez des yeux, toussez, et réalisez que le désert semble bien différent. Auparavant, le sol était couvert d'arbustes, de rochers et de reliefs. Il est désormais plat, comme brûlé, et craquelé. Puis vous réalisez qu'il n'y a pas de soleil dans le ciel. C'est le ciel lui-même qui jette une lumière brillante mais sans couleur sur tout ce qui vous entoure.

L'un d'entre vous a un hoquet de surprise, et les autres se retournent pour regarder. Deux puits d'une profondeur impossible plongent de part et d'autre de l'endroit où vous vous tenez. Vous ne pouvez en distinguer ni le rebord opposé, ni le fond de chacun d'eux. Vous vous tenez sur une étroite bande de terre d'une centaine de mètres de large, bordée par le vide, qui s'étire presque à perte de vue jusqu'à l'horizon. Quasiment perdus dans le brouillard qui baigne le lointain, vous distinguez à peine deux petites formes.

Vous plissez les yeux, abasourdis, le sifflet coupé pendant un bon moment, jusqu'à ce que vous réalisiez qu'Harlequin s'est mis à avancer sur cette langue de terre, suivi de près par Jane Foster. Il vous fait signe de le rattraper, et vous vous lancez à sa suite.

Faites une pause, puis lisez ce qui suit :

Vous suivez l'elfe pendant un moment. Une petite partie de votre esprit, sans doute la plus rationnelle, se demande combien de temps s'est écoulé depuis que vous avez commencé à marcher. Des heures ? Des jours ? Des années ? Puis, dans la brume qui vous fait face, votre destination apparaît, et vous comprenez que vous n'avez pas marché entre deux puits. Vous réalisez que vous vous trouvez sur un immense promontoire rocheux qui se jette à des kilomètres de distance des bords d'un gigantesque abîme sans fond. Le terrain devient rocailleux et irrégulier, et vous devez grimper sur les dernières centaines de mètres de ce territoire traître. Et quand vous atteignez l'extrémité déchiquetée au sommet d'une petite crête, vous posez les yeux sur une scène incroyable.

Le promontoire s'arrête brutalement, et au-delà s'étend un vide dans lequel souffle un vent rugissant. L'autre côté du Chasme est à peine visible, mais vous pouvez distinguer ce qui ressemble à un pont et qui s'étire depuis l'autre bord, dans votre direction. Le sombre édifice fait déjà des kilomètres de long, et s'élance à travers le Chasme, couvert d'une horde immonde de créatures grouillantes. Vous ne pouvez pas vraiment les identifier, mais quoi qu'ils soient, ils bâitissent à une vitesse folle, comme des fourmis enfiévrées.

Dès que l'Ennemi attaque, lisez ce qui suit :

Harlequin pousse un cri et vous voyez quelque chose qui grimpe le long des rochers. Vous vous méprenez au départ sur les créatures, croyant

voir des araignées géantes, mais vous remarquez que ce que vous aviez pris pour des pattes sont en réalité de longs tentacules poilus. Puis vous remarquez que les corps renforcés de ces créatures, noirs et velus, étaient autrefois humains. Leurs têtes sont enfouies entre leurs épaules, et de longues queues fouettent l'air derrière elles alors qu'elles avancent collées au sol.

Les six choses immondes vous voient et bondissent d'un coup, parcourant des dizaines de mètres en une fraction de seconde. Leur puanteur insupportable vous atteint un instant avant qu'elles n'atterrissent à côté de vous.

ATMOSPHÈRE

Ce paysage est la représentation de phénomènes métaphysiques. Le Chasme représente le gouffre de temps et de méta-espace que l'Ennemi doit franchir pour rejoindre notre monde. Le promontoire qui s'élève jusqu'à plus des deux tiers de la distance représente la Grande danse fantôme. C'est un lieu de grande puissance mystique, un lieu où la destinée du monde est posée dans la balance. Un lieu où rien n'est jamais ni paisible ni simple.

L'ENVERS DU DÉCOR

Le sol sombre est une mosaïque noire, brune et grise. La terre plate est brûlée et craquelée, et n'accueille aucune vie végétale ou animale. Des trois côtés du promontoire s'étend le Chasme, un trou sans fond de ténèbres qui semble remonter jusqu'à l'origine même des temps. Un vent féroce souffle depuis ses profondeurs, et le ciel est rempli de nuage noirs qui roulent pour révéler de temps à autre un ciel d'un violet si profond qu'il fait mal à regarder.

Lorsqu'ils se matérialisent sur le promontoire, les runners peuvent disposer de n'importe quel équipement qu'ils ont d'habitude, et tout fonctionne normalement. Ils ne peuvent toutefois pas porter tout leur équipement, déterminez donc ce dont ils se servent le plus souvent et équipez-les de ces objets. Les deckers peuvent avoir leurs decks, et les riggers peuvent commander un petit drone. Tous les autres équipements, sorts et focus apparaissent et fonctionnent normalement.

Le trajet le long du promontoire doit paraître onirique. Les joueurs doivent sentir le passage du temps, mais ils sont incapables de percevoir les minutes et les heures. Donnez l'impression aux joueurs qu'ils ont voyagé pendant une éternité. Laissez les joueurs penser qu'ils marchent sur une langue de terre jusqu'à ce qu'ils atteignent les bords du Chasme, puis révélez-leur qu'ils se trouvent en réalité sur le promontoire.

Un espace brisé et déchiré marque l'extrémité de celui-ci. Les débris atteignent la hauteur de trois à quatre trolls, et les personnages doivent les escalader en faisant attention. Après une petite montée à la fin du promontoire, le terrain s'ouvre sur un replat de 20 ou 30 mètres de long et de large. Puis c'est un à-pic interminable donnant sur les profondeurs du Chasme.

De l'autre côté, les runners peuvent à peine distinguer le bord opposé. La falaise ressemble à ce qu'ils viennent juste de traverser, mais aucun détail n'est visible, si ce n'est le pont en cours de construction en direction du promontoire. Les personnages joueurs ne peuvent dénombrer les essaims de silhouettes (des centaines, des milliers, des millions ?) qui s'activent à la construction, mais leur progrès est évident, même depuis cette distance. Ce n'est qu'une question de temps avant que le pont ne s'étende à travers le Chasme jusqu'au promontoire.

Harlequin laisse les runners apprécier la scène. « Voici le cœur de la réalité, où l'intention et le potentiel revêtent une forme physique, où le désir se manifeste et où les choses sont ce qu'elles ont l'air d'être, et plus encore.

« Comme vous le voyez, l'Ennemi approche. » commente-t-il en désignant le pont à peine visible. « Il est fait des os et de l'esprit des leurs et de ceux qu'ils ont vaincu. En temps normal, ils attendraient que les deux parois du Chasme se rapprochent naturellement, comme elles vont le faire au fil du temps alors que le niveau de magie s'élève

dans notre monde. Mais ils peuvent voir le promontoire, et ils savent ce que cela signifie. »

Les personnages joueurs voudront probablement poser des questions à ce moment-là. Les paragraphes qui suivent détaillent tout ce qu'Harlequin est prêt à révéler sur l'Ennemi et sur ce qui se passe. Paraphrasez les réponses faites aux personnages sur la base de ces informations. Harlequin ignore toutes les questions pour lesquelles il n'a pas l'envie ou la capacité de répondre. Certaines de ces informations apparaissent également dans d'autres parties de cet ouvrage, pour plus de simplicité.

LES RÉPONSES D'HARLEQUIN

L'Ennemi vient d'un autre lieu situé dans les métaplans, et qu'Harlequin est incapable d'identifier. Il ne peut pas dire si ce lieu est réel, imaginaire, symbolique ou physique. L'Ennemi peut passer dans notre monde pendant une fenêtre temporelle qui existe aux alentours du pic du cycle de mana. Ce cycle atteindra son pic dans environ 2 500 ans, et la fenêtre devrait être comprise entre 300 ans avant et 300 ans après l'apogée.

L'Ennemi est essentiellement composé de créatures physiques, pas d'esprits dans le sens où l'entendent les gens du XXI^e siècle. La horde est composée de nombreux types de créatures, la plupart dotées d'aptitudes et de pouvoirs spéciaux. Ces puissantes créatures magiques terriblement féroces ne connaissent ni les remords, ni la pitié, ni la conscience, ni l'empathie. Elles n'existent que pour consumer. Les plus primitives consument la matière physique (les pierres, le sol, les arbres, les animaux, la chair). Les plus intelligentes et les plus puissantes (celles qui sont vraiment dangereuses) recherchent des choses moins tangibles comme les émotions, la douleur, le désir, l'espérance et les peurs. Il existe des centaines de milliers, peut-être des millions de ces créatures. La civilisation (méta)humaine n'a jamais réussi à leur faire face, bien que la technologie moderne eusse pu lui donner une chance – avec deux millénaires de plus. En 2055, cependant, l'humanité n'a pas la moindre chance de s'en sortir.

Certaines des créatures qui composent l'Ennemi ont déjà atteint notre monde, par l'intermédiaire de pics temporaires dans le niveau de mana. Certains ont traversé le Chasme grâce à des invocations pratiquées par des imbéciles ignorants de ce qu'ils commettaient ; la plupart ont payé chèrement leur arrogance. Mais pour l'heure, peut-être seule une douzaine de ces créatures existe dans le monde de 2055. Notez que les esprits insectes, les *invae*, ne font pas partie des forces de l'Ennemi, bien que ces êtres entrent dans notre monde d'une façon semblable. L'Ennemi ne sera, en réalité, que trop heureux de s'attaquer aux esprits insectes le moment venu.

Harlequin explique aux personnages joueurs qu'il n'existe qu'une seule manière d'empêcher l'Ennemi de traverser le Chasme plus tôt que prévu : en rendant le promontoire inaccessible. Et il pense justement savoir comment faire.

La Voix de Thayla

Harlequin raconte aux runners l'histoire qui explique son plan pour arrêter l'Ennemi (le récit est reproduit p. 233, pour que vous puissiez le photocopier). La voix et les manières de l'elfe deviennent excessivement distantes et distraites alors qu'il récite l'histoire.

Il y a très longtemps, avant que la mémoire écrite ne commence, vivait une reine d'une grande beauté et d'une bonté encore plus grande. Thayla régnait sur une riche vallée nichée entre deux chaînes de montagnes, qui s'élevaient telles des flèches dans les cieux. Sous son règne, la terre qu'elle aimait prospérait et son peuple vivait dans la joie.

Chaque matin, Thayla remerciait le lever du soleil par un Chant. Elle chantait d'une voix aussi pure et aussi claire que l'air. Rien de fétide ni de sombre ne pouvait prospérer sur sa terre car sa voix était trop pure pour que les abominations ne la supportent.

Une nuit, une armée de sombres créatures tenta d'entrer dans la vallée, cherchant à envahir la terre prospère et à la corrompre par sa vile

présence. Thayla se leva ce matin comme elle le faisait toujours et, à la vue de l'armée noire, chanta. Sa voix emplit la vallée de pouvoir et d'espoir.

La horde démoniaque découvrant, par la pureté de cette voix, la dépravation de son existence, n'eut d'autre choix que de fuir. Ce faisant, un soldat noir ralentit le pas et, pendant un moment très bref, écouta le Chant de Thalya.

Les jours passèrent, et la terrible armée resta hors de la vallée, effrayée par le Chant. Finalement, conduite par ses sombres maîtres, elle déferla à nouveau. Et à nouveau Thalya chanta.

Comme autrefois, les infectes créatures battirent en retraite aveuglément, incapables de supporter les notes pures de sa voix. Mais à nouveau, le grand guerrier noir solitaire, aux cheveux et yeux de feu sombre, s'attarda et écouta le Chant, quelques instants seulement avant de fuir de la vallée.

La fois suivante, quand les créatures approchèrent le domaine de Thayla, seule une partie de l'armée se montra. Le reste était incapable de rassembler la volonté nécessaire pour entrer dans la vallée. Mais à nouveau, le soldat noir solitaire battit en retraite tardivement et put ainsi entendre le Chant.

Finalement, plus un membre de l'armée noire ne voulut approcher. Même les terribles menaces de leurs vils chefs ne pouvaient les faire aller de l'avant. Mais, tout de même, un unique soldat à l'armure ébène et rouge se glissait dans la vallée avant chaque aurore pour écouter, puis, après un temps, observer.

La silhouette noire s'avança, jusqu'à un endroit où elle pouvait voir Thayla se tenir, altière sur les hautes terrasses de la grande cité qui entourait son palais. Et il l'observait ainsi tous les matins lorsqu'elle se levait et accueillait le nouveau jour avec son Chant. Et comme il écoutait, du sang coulait de ses oreilles et sa peau se couvrait de cloques sous le coup de la puissante pureté de sa voix, mais malgré tout, il ne voulait s'en écarter. Il ne voulait pas fuir son Chant. Ainsi, il resta, écouta et regarda.

Puis une nuit, le guerrier sombre s'introduisit dans la ville pendant que Thayla dormait. Il se glissa dans sa citadelle, s'assit au pied de son lit et la regarda.

Lorsqu'elle se réveilla et le trouva là, elle appela ses gardes mais aucun n'était assez fort pour déplacer le guerrier sombre. Elle appela ses sorciers, mais aucun n'était assez sage pour le bannir. Elle chanta pour le faire partir, mais bien que son corps et son esprit fussent ravagés par la douleur, il resta fort et résolu, ravi par sa beauté.

Incapable de le faire partir, la grande Reine Thayla décida de l'ignorer. Bien qu'il fût à son côté, elle mangeait sans lui parler. Bien qu'il courût à côté d'elle lorsqu'elle sortait à cheval, elle ne le regardait pas. Et bien qu'il se tînt, silencieux, près d'elle lorsqu'elle dormait, elle ignorait sa présence.

Chaque matin, elle se levait et remerciait le soleil, chantant fort afin que les armées sombres qui attendaient à l'entrée de la vallée ne puissent entrer. Et chaque matin, il se tenait derrière elle et pleurait des larmes de sang et de feu, sous l'effet de la douleur, mêlée de joie, que lui procurait sa voix.

Ceci dura ainsi pendant quelque temps. Thayla dormait, chantait et accomplissait ses devoirs royaux. Mais le guerrier noir restait à ses côtés et lentement la terre commença à s'assombrir de par sa présence. Les animaux des champs tombèrent malades, tout comme la population. Les cultures ne voulaient plus pousser et de terribles nuages noirs vinrent emplir le ciel au-dessus de la vallée.

Thayla savait que le soldat noir était la cause de tous ces maux, et elle lui demanda alors de partir. Il ne lui répondit même pas. Elle essaya de le pousser à partir mais il ne se laissa pas dupérer. Elle essaya alors de le forcer à partir, mais il ne pouvait pas être brisé. Finalement, elle lui ordonna de partir.

« Mais je ne veux pas partir » répondit-il. C'était les premiers mots qu'il ne lui eût jamais dits, et sa voix était comme les feuilles mortes dans le vent d'automne. « Jamais je n'ai vu une aussi grande beauté que la vôtre. »

« Mais vous ne pouvez pas rester » l'implora-t-elle. « Votre présence détruit mon pays et mon peuple. »

« Peu m'importe votre pays ou votre peuple » rétorqua le guerrier. « Vous seule m'importe. »

Face à sa détermination, Thayla pleura. Lentement, son peuple mourut. Finalement, elle réunit ses plus grands conseillers et leur dit ce qu'ils devaient faire.

« Comme vous le savez, la présence du guerrier sombre détruit notre pays et notre peuple » rappela-t-elle. « Cependant, il ne veut pas me quitter. Nous ne pouvons pas le faire partir et, par conséquent, je dois quitter le pays et l'emmener avec moi. »

Ses conseillers hurlèrent à ses mots. « Mais vous ne pouvez pas ! Votre voix seule tient l'armée noire en respect ! Si vous partez, nous allons certainement mourir ! »

Thayla fit un signe de la tête, sachant que ceci était vrai, aussi répondit-elle : « Je partirai, mais ma voix restera ». Et elle chargea son plus puissant sorcier de placer sa voix dans un oiseau-chanteur qui accueillerait le lever du soleil chaque matin, comme elle le faisait.

Ils cherchèrent dans tout le pays et trouvèrent le plus fin des oiseaux-chanteurs. Et lorsque le soleil se leva, ils réalisèrent le rituel. Lorsque le premier rayon de soleil apparut le matin suivant, l'oiseau chanta avec la Voix de Thayla, et le Chant maintint l'armée noire aux frontières.

Les sorciers se réjouirent à cette vue, mais lorsqu'ils se retournèrent pour féliciter Thayla, son ombre sombre et elle étaient parties. Ils les cherchèrent dans tout le pays mais ne purent les trouver.

Mais l'Oiseau-chanteur se réveillait chaque matin. Avec une voix aussi pure et claire que l'air lui-même, il chantait le Chant et l'armée noire tremblait, incapable d'entrer dans la vallée.

À ce stade, Harlequin marque une longue pause. Son regard se porte par-delà le Chasme, jusqu'au Pont et ses terribles ingénieurs, et un vague sentiment de malaise emplit l'air. Finalement, il se retourne vers les runners et dit : « Je crois que si nous apportons l'Oiseau-chanteur ici, l'Ennemi ne sera pas en mesure de faire face à la Voix de Thayla. Vous devez trouver la Voix, bien que ce ne soit pas une tâche aisée. Je dois rester ici et préparer cet endroit pour l'Oiseau-chanteur. »

« Vous vous occupez de trouver votre chemin. La Destinée vous guidera. Mais vous devrez vous montrer perspicaces et rusés dans chacun des Lieux que vous visitez. Car ce que vous devrez y accomplir ne sera pas toujours clair, et sera marqué de symbolisme et de métaphores. Servez-vous de toutes les expériences que vous avez jamais vécues. Souvenez-vous de tout ce que l'on vous dira, du moindre rêve que vous ferez, de tout ce qui se passera en vous et autour de vous. Les choses les plus anodines peuvent être porteuses des conséquences les plus irrémédiables. Vous devez faire plus que regarder et entendre, vous devez voir. »

« Je ne sais pas précisément ce que vous devrez faire, si ce n'est que ce sera lié à ce que nous essayons d'accomplir ici. Vous devez trouver un moyen de ramener la Voix de Thayla ici. Le Chant. La reine Thayla, l'Oiseau-chanteur, l'Ennemi. Ils peuvent se manifester sous plusieurs formes, sous de nombreux déguisements, et vous devez rester attentifs... » Sa voix traîne alors que ses yeux se posent sur le terrain qui se trouve derrière les personnages. Soudain, l'elfe fait un geste et s'écrie. « Derrière vous ! »

Au moment où les runners se retournent, lisez-leur le dernier passage de la section *Dites-le avec des mots*, p. 132.

L'ENNEMI ATTAQUE

La première attaque de l'Ennemi est menée par des créatures que ni les runners ni Harlequin n'ont jamais rencontrées. Ces créatures sont des formes magiques uniques et terrifiantes, au service de l'Ennemi. Techniquement, elles ont été « créées » il y a plusieurs millénaires, mais elles se multiplient désormais en infectant des hôtes et en les transformant.

Les créatures sont rapides et puissantes, mais ce combat est conçu pour effrayer les personnages joueurs, pas pour les écraser. Faites-leur *salement* peur, mais faites en sorte de truquer les résultats des jets de dés pour vous assurer qu'aucun PJ ne meure maintenant (eh oui, vous avez bien fait de l'acheter, cet écran du meneur de jeu !).

Déterminez l'Initiative selon les règles standard. Il n'y a pas de situation de surprise. Deux des six créatures attaquent immédiatement Harlequin. Il n'a pas prévu le coup – partez du principe qu'il a une Initiative de 12. Lancez les dés pour les attaques des créatures, puis une pelletée de dés pour le test de résistance aux dommages d'Harlequin (il n'a pas de caractéristiques de jeu ; dans cette aventure, il sert comme moteur de l'intrigue qu'il aide à avancer, et oriente les runners dans la bonne direction : c'est pourquoi il ne devrait pas être blessé durement lors de ce combat, et donc résoudre les tests n'a aucun intérêt – mais laissez les PJ se faire du souci et craindre qu'Harlequin ne se fasse tuer, en les laissant seuls ici).

Harlequin s'effondre durement sur le sol, secoué de spasmes sous le coup de l'attaque des deux créatures. Il n'est pas mort (il en est très loin), mais faites en sorte que les runners le soignent magiquement après le combat (voir plus bas).

Rampants de l'Ennemi (4)

Con	Agî	Réa	For	Cha	Int	Log
8	6	6	10	4	6	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
5	3	6	6	12	1(3)	12 / 11

Déplacement : 20 / 80

Compétences : Athlétisme (GC) 4, Combat à mains nues 5, Perception 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Tentacule x 2 : VD 6E, PA 0), Arme naturelle (Morsure : VD 3P + Venin, PA 0, Allonge -1), Armure (10 / 12)

Notes : les créatures se déplacent rapidement au sol ou par bonds (elles parcourent la même distance, mais les bonds sont plus impressionnantes). Elles ne font aucun bruit. À chaque phase de combat, ces créatures peuvent porter jusqu'à 3 attaques sur un même adversaire (2 tentacules et une morsure si les deux attaques de tentacule réussissent). Le venin des rampants de l'Ennemi est injecté quand une morsure fait des dommages. Il a les caractéristiques suivantes : Vecteur : Injection ; Vitesse : Immédiate ; Pénétration : -2 ; Puissance : 10 ; Effets : Paralysie (5 minutes après le combat, la victime n'est plus paralysée).

Rendez le combat difficile, mais pas impossible. Si le combat s'avère trop dur, pénalisez les réserves de dés des créatures pour leur donner un niveau plus abordable. Les créatures n'ont pas de surplus de dommages : une fois qu'elles sont mortes, elles sont mortes, et elles se vaporisent dans des jets tourbillonnants de cendres incandescentes. Les créatures qui ont sombré dans l'inconscience font de même après quelques instants.

Peu importe ce qui est arrivé, Harlequin est vivant et en train de récupérer après le combat, bien que les runners doivent l'aider avec une magie de soins quelconque, ou tout dispositif technologique équivalent.

La magie de guérison permet à Harlequin de regagner des forces, mais il reste faible. Cependant, il est désormais averti.

LE PORTAIL

Après l'attaque, Harlequin crée un portail mystique pour envoyer les runners vers leur quête. Il leur explique que, comme ils se trouvent déjà dans les métaplans, la création du passage n'est qu'un acte rituel, servant à marquer le début de la quête, et qu'il trouve approprié.

Une fois ces mots prononcés, il se dirige vers la face plane d'un gros rocher, sort un énorme morceau de craie de sa poche et commence à dessiner sur la pierre. Jane Foster explique calmement à l'un des runners qu'« il se sert généralement de sa craie pour jouer à la marelle sur le



trottoir. » Au bout d'une minute ou deux, le dessin d'Harlequin commence à ressembler à une porte.

Si un PJ en perception astrale observe le dessin, il remarque qu'Harlequin est apparemment en train d'y tracer des lignes de force, en apparence rien de puissant. En fait, l' enchantement semble carrément ne servir à rien (comme l'a dit Harlequin, il se peut en fait qu'il soit purement rituel).

Son travail dure des heures, et il refuse gracieusement la moindre aide, notamment celle que lui offre Jane Foster qui est devenue de plus en plus nerveuse. Jane refuse de dire pourquoi elle est inquiète. Harlequin lui a appris beaucoup de choses mais l'a également toujours protégée. Elle n'a jamais mis en pratique ses enseignements et elle a peur que l'elfe l'envoie en compagnie du groupe de runners sans la moindre explication, sans même lui confier plus d'informations qu'ils n'en ont.

Une fois qu'Harlequin a fini sa porte (richement décorée et soulignée dans le moindre détail), il se frotte les mains pour en chasser la poudre de craie, jette le petit morceau qui reste à l'un des runners, et leur adresse la parole.

« Elle est prête à être utilisée » annonce-t-il. « Avant que vous n'y alliez, vous devez encore savoir quelques choses. Dans chacun des lieux que vous visitez, les règles seront différentes. Votre équipement vous accompagnera peut-être, ou peut-être pas. Votre magie risque de fonctionner différemment. Pour ce qu'en j'en sais, il se peut même que vous ne soyiez pas vous-mêmes, dans certains lieux. Mais, quoi qu'il arrive, quoi que vous voyiez, n'oubliez jamais que c'est le lieu qui provoque ces changements. Peu importe ce que vous avez, peu importe ce que vous transportez, peu importe vos options, votre meilleure arme sera toujours votre vivacité d'esprit et votre ruse. Soyez attentifs, écoutez, cherchez une logique, dépassez les apparences. Si vous ne le faites pas, vous risquez d'échouer et de vous perdre à tout jamais. »

« Bon, et vous allez également rencontrer des choses... »

À cet instant, une seconde vague de créature passe à l'attaque. Si les runners ont posté des gardes, ceux-ci voient les créatures approcher. Autrement, la voix d'Harlequin suspend sa prose un instant avant de finir sa phrase en disant : « ...plus souvent que vous ne le souhaiteriez. »

Les runners voient d'abord six créatures semblables à celles qu'ils ont affronté auparavant. Laissez les joueurs préparer leur défense. Puis une douzaine de créatures apparaissent. Et d'autres encore. À ce stade, le visage d'Harlequin s'assombrit alors qu'il voit les formes d'autres choses bouger entre les rochers.

Si les runners ont participé à la première campagne, *Harlequin*, celui-ci se tourne vers eux et leur dit : « Mon épée. Je vous prie » (il fait référence à l'épée ornée qu'il a lancé à l'un des runners à la fin de la campagne ; il sait très bien qu'elle n'avait de valeur que monétaire, mais il a décidé de taquiner un peu les PJ). Quand les runners se contentent d'un regard vide pour seule réponse, Harlequin s'agrippe la poitrine au niveau du cœur et s'écrie : « Vous n'avez pas apporté mon épée ? Avez-vous seulement la moindre idée du rôle qu'elle devait jouer ? » Il marque une pause, attendant une réponse (alors que l'Ennemi se rapproche). Puis il leur fait un clin d'œil, et lance : « Pas de souci, j'en ai une autre. »

Un éclair d'énergie magique entre les rochers détourne son attention. Il fait signe aux runners de foncer vers la porte dessinée sur le rocher. « Allez-y ! », hurle-t-il. « Allez-y, vite ! Il y a un sorcier parmi eux, et il va essayer de détruire le portail ! » Harlequin se dirige vers les créatures qui s'approchent. Ce faisant, ce qui ressemble à de petits nuages de vapeur se met à tourbillonner autour de lui, enveloppant son corps, formant une armure brillante, presque cristalline.

Les runners sont alors probablement déjà en train d'approcher de la porte dans le rocher. Si l'un d'entre eux hésite, Harlequin lui jette, le regard fixé sur la porte en craie : « Ouvre-là, putain d'imbécile ! » alors que Jane Foster fait un pas en avant et ouvre la porte. Elle s'ouvre comme une porte normale, mais elle n'a que deux dimensions (elle n'a pas de profondeur). Par la porte ouverte émerge un courant d'air chaud et sec. Jane franchit aussitôt le seuil.

Un éclair d'un vert profond frappe Harlequin, se divisant en fourche à son contact et rebondissant sur les rochers alentours. L'elfe se met à jurer quand des dizaines de créatures déferlent de derrière les rochers. En se tournant vers les runners, il se coupe la paume de la main droite avec les ongles de la gauche, et laisse couler son sang. Alors que les runners se jettent à travers la porte, il fait un geste sec dans leur direction, les aspergeant de sang. Les runners sentent une forte onde de puissance les traverser quand les gouttelettes de sang les atteignent. « Que ma chance vous accompagne ! » crie-t-il.

Alors que les runners franchissent le seuil, ils voient des dizaines de créatures se jeter sur lui et la porte et, derrière ces créatures, d'autres choses, plus grosses, obèses, qui scintillent d'une énergie verdâtre. Harlequin marche en direction des créatures. L'armure cristalline, blanche et bleutée, a un aspect presque solide autour de lui et, dans une succession rapide, trois sphères d'énergie l'entourent et se contractent, enveloppant son corps et disparaissant à la vue. Enfin, quand le dernier runner franchit le seuil, Harlequin fait un geste sec du bras et de la main droite, et une épée à la fine lame et à la garde ornée apparaît dans sa main. La lame brille de sa propre lumière, et de petits fils de feu éclatent là où son sang coule le long de la poignée. L'instant suivant, les créatures sont sur lui et l'éclair le frappe de nouveau...

L'autre côté du seuil est plongé dans les ténèbres, puis les runners se retrouvent dans un lieu entièrement nouveau...

LE CADEAU D'HARLEQUIN

Les mots d'adieu d'Harlequin (« Que ma chance vous accompagne ») sont plus que de simples paroles dramatiques. Chacun des runners dispose déjà d'un score de Chance déterminé par l'issue de sa rencontre avec le Gardien du Seuil dans *Dans le désert*, p. 128. Ce sont les seuls points de Chance dont ils disposeront tout au long du *Retour d'Harlequin*.

Grâce à Harlequin, ils disposent également désormais d'une réserve de Chance de groupe (*SR4A*, p. 281) de 50 points. Toutes les règles standard s'appliquent *sauf* que ces points de Chance ne peuvent pas être récupérés après avoir été dépensés. Ils sont dépensés pour de bon, même si les runners ne les ont pas grillés pour obtenir une réussite critique ou échapper à une mort certaine (*SR4A*, p. 74). Ne révélez ni le montant, ni la nature de cette réserve aux runners avant qu'ils n'aient commencé à dépenser des points.

ANTIVIRUS

Là encore, les choses peuvent difficilement mal tourner. Calibrez la première rencontre avec l'Ennemi pour le combat soit un défi, pas une menace mortelle. Si l'un des runners encaisse des dommages importants, Harlequin fait appel à des pouvoirs magiques qui le requinquent. Faites peur à vos joueurs, mais ne mutilez pas leurs personnages.

Dissuadez absolument les joueurs qui veulent rester en arrière pour combattre la nouvelle vague de créatures. Si un ou plusieurs d'entre eux insistent, Harlequin lance un sort de confusion de zone pour les envoyer vers la porte. Laissez-les tenter de résister à l'attaque s'ils le souhaitent, et balayez-les vers l'aventure suivante.

Passez à la première aventure, *Séquelles*, p. 137.

« Les hauts sommets de l'honneur que nous avions oubliés : le Devoir, le Patriotisme et, drapé d'un blanc scintillant, le pic du Sacrifice, dressé tel un doigt sévère vers les Cieux. »

– Earl Lloyd-George, Londres, le 19 septembre 1914

SÉQUELLES

EN BREF

Les runners se retrouvent dans le nord-ouest de l'Amérique du Nord, près du Pacifique, dans une zone qu'ils peuvent reconnaître comme ayant été Seattle. La nature de ce qui a détruit la région n'est pas claire, tout comme le temps qui s'est écoulé depuis. Ils découvrent l'Enclave, une petite communauté de survivants qui rencontre bien des problèmes. Le temps et les difficultés pour s'en sortir au jour le jour ont épuisé les environs et la population, et leur survie semble sérieusement compromise à court terme. Apparemment, leur seul espoir se trouve auprès d'une autre communauté, le Collectif, qui est implantée à plusieurs heures de voyage de là. Le Collectif n'est toutefois pas la panacée : ses habitants recherchent la conquête, pas la coopération.

Dans ce premier lieu qu'ils visitent, les runners sont sans doute surpris de reconnaître Harlequin sous les traits de Leroy, le leader de l'Enclave. Techniquement, Leroy n'est pas Harlequin : les deux personnes partagent simplement des traits et des attributs communs. Les joueurs perspicaces identifient certains aspects de la nature d'Harlequin en observant Leroy et les siens, qu'ils rencontrent au cours de leur quête. Ainsi, Talia représente Thayla, prête à se sacrifier pour son peuple. La similitude des noms devrait suffire pour mettre la puce à l'oreille des runners. Si cela ne suffit pas, ce n'est pas très grave. Ils auront de nombreuses autres occasions de faire ce lien.

Finalement, les runners rencontrent la manifestation en ce lieu de Darke sous les traits d'Oscuro, le chef du Collectif. Oscuro détient l'objet que l'équipe doit obtenir ici : une capuche de cuir pour l'Oiseau-chanteur.

TERRES PERDUES

DITES-LE AVEC DES MOTS

La chaleur vous frappe comme un coup de poing, comme le souffle d'un haut fourneau ou d'une journée d'été en enfer. Vous la sentez arracher l'humidité de votre peau, dans votre gorge. La poussière qui vole vous pique les yeux. Un sable dur et râpeux glisse sous vos pieds.

Mais par les Esprits, vous êtes où ? Vous observez les alentours pour tenter de vous repérer.

Vous vous tenez sur un sol poudreux. Si on vous demandait de décrire le paysage qui vous entoure, vous diriez sans doute qu'il s'agit d'une plaine dévastée, sauf qu'il ne s'agit pas vraiment d'une plaine. C'était sans doute une plaine autrefois, avant qu'une secousse sismique terrible ou quelque chose du genre ne la chiffonne comme une chemise en soie synthétique à la chaleur. Maintenant, elle est déformée par des ravines parallèles, toutes larges d'une dizaine de mètres et séparées par des crêtes en lame de couteau. D'un point de vue esthétique, l'endroit présente une beauté dramatique certaine, mais ça ne vous donne pas pour autant l'envie d'y traîner.

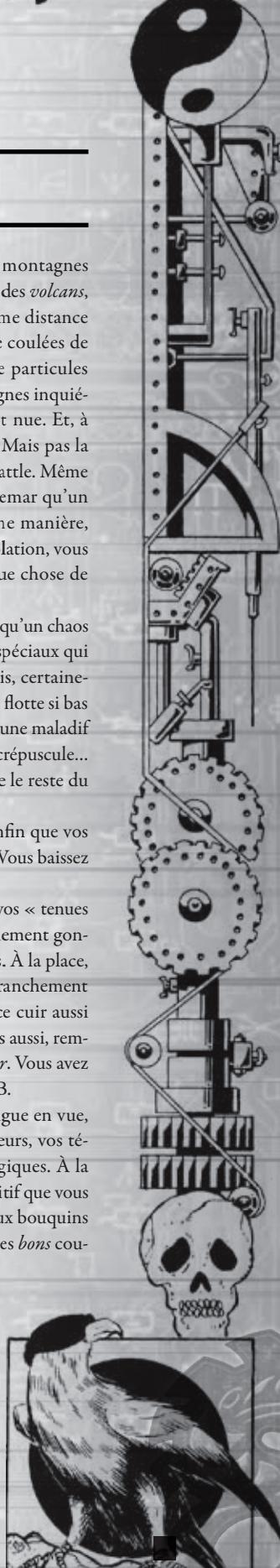
Le terrain monte en pente douce en direction de montagnes qui s'élèvent dans le lointain. Non, pas des montagnes, des *volcans*, trois pour être précis, tous espacés à peu près de la même distance sur l'horizon. Et des volcans *actifs*, tous surmontés de coulées de feu liquide, crachant des nuages de fumée noire et de particules solides dans l'air chaud et sec. Entre vous et ces montagnes inquiétantes s'étendent de petites collines de roche noire et nue. Et, à mi-chemin, quelque chose qui ressemble à une forêt. Mais pas la belle forêt préservée des terres tribales qui entourent Seattle. Même à cette distance, elle ressemble à la pire forêt de cauchemar qu'un elfe puisse imaginer, sombre, tordue et, d'une certaine manière, simplement *mauvaise*. Déprimés par ce paysage de désolation, vous vous tournez vers le ciel, dans l'espoir d'y voir quelque chose de plus encourageant.

Vous n'y trouvez que plus de déception. Le ciel n'est qu'un chaos roulant de nuages, sorti de la vision d'un pro des effets spéciaux qui a passé trois jours à se défoncer au LSD. Un smog épais, certainement empoisonné, vomi par mégatonnes par les volcans, flotte si bas que vous pourriez presque le toucher. Des éclairs d'un jaune maladif strient la masse nuageuse qui donne à la scène un air de crépuscule... Mais une zone près du zénith est à *peine* plus claire que le reste du ciel. C'est sans doute là que se trouve le soleil, non ?

Vous piétinez nerveusement, et vous remarquez enfin que vos vêtements et votre équipement ont une texture étrange. Vous baissez les yeux.

Putain. Qu'est-ce qui s'est passé ? Vous ne portez plus vos « tenues de travail » bardés de poches et de sacoches confortablement gonflées de chargeurs, de grenades et d'autres super gadgets. À la place, vous êtes vêtus de combinaisons en cuir moulantes et franchement rétros. Pas d'armure, pas de plaques renforcées, juste ce cuir aussi souple que fin. Vos godasses rétro-chics ont disparu elles aussi, remplacées par des rangers montantes à lacets. Sans déconner. Vous avez l'air de réfugiés sortis d'un vieux film de bikers de série B.

Et qu'est-ce qui est arrivé à vos armes ? Pas un flingue en vue, et vous n'avez pas non plus vos explosifs, vos détonateurs, vos téléphones portables, ni aucun de vos gadgets technologiques. À la place, vous vous retrouvez avec du matos tellement primitif que vous ne l'avez vu que sur de vieux films en 2D ou dans de vieux bouquins en papier. Des couteaux, essentiellement, et même pas des bons couteaux. Pas une monolame ni une vibrolame, juste des morceaux de métal brut avec des manches en bois (en bois !) ou en os, qui portent encore les traces des coups de marteau de forge. Des couteaux, donc, et des armes de trait que vous pouvez sans doute qualifier d'arbalètes, si ce n'est qu'elles n'ont ni le stabilisateur, ni le compensateur de recul, ni la visée laser que vous trouvez d'habitude sur les arbalètes que vous avez eu l'occasion d'utiliser.



Si l'un des personnages à du cyberware, lisez ce qui suit :

Et puis où est passé ton putain de cyberware ? Tu sens toujours les avantages qu'il te confère d'habitude, mais sans voir le moindre petit bout de chrome nulle part.

Si le combat des runners contre l'« alacorne » tourne en leur défaite, lisez ce qui suit :

Sur votre territoire, avec votre matos habituel, vous auriez réduit ce canasson volant en pâture pour chiens rien qu'en claquant dans vos doigts. Mais ici ? Sauf gros coup de bol, cet enculé va transformer l'intérieur de votre cage thoracique en mangeoire.

Quelque chose traverse votre vision périphérique. L'espace d'un instant, vous craignez que Mon Petit Poney Pervers ait appelé ses compars à la rescouisse. Puis vous réalisez ce que vous venez de voir.

Une flèche aussi longue que votre bras vient de vous filer sous le nez pour aller se ficher profondément dans l'épaule du cheval, suivie d'une autre qui frôle votre tête dans un sifflement. La seconde flèche se plante à quelques centimètres de la première. Le cheval ailé renverse sa tête en arrière et pousse un hurlement d'agonie en direction des nuages.

Une fois l'alacorne vaincue, lisez ce qui suit :

Le cheval ailé s'effondre dans une mare de sang, et vous vous tournez vers vos nouveaux alliés.

Vos trois sauveurs s'approchent avec prudence, vous permettant de voir qu'il s'agit exclusivement de femmes, toutes humaines, vêtues un peu comme vous. Toutes trois portent des arcs recourbés aussi grands qu'elles – pas le modèle composite à câble et à poulies, mais tout de même salement efficaces, on dirait. Des carquois de flèches empennées dépassent dans leur dos, du même genre que celles qui ont si bien réglé son compte au canasson.

La femme qui doit être la plus âgée des trois pose délicatement son arc au sol et, désarmée, s'avance vers vous. « Je suis Maranda » salue-t-elle, vous regardant délibérément droit dans les yeux. « Qui êtes-vous, et quelle est votre allégeance ? »

ATMOSPHÈRE

Les runners doivent clairement se dire « Je crois qu'on n'est plus au Kansas, Toto ». Ce métaplan est une combinaison de choses familières et choquantes dans leurs différences, conçue sur mesure pour créer une ambiance vaguement cauchemardesque. Des dangers inconnus sont tapis au-delà de chaque petite crête, et peut-être même dans les nuages, et toutes les « données de base » dont dépendent les runners (comme l'avantage que leur procurent la sorcellerie ou le cyberware) n'ont pas cours ici. Même quand celles qui semblent devoir être leurs alliées arrivent, les runners continuent à sentir que tout n'est pas aussi simple.

L'ENVERS DU DÉCOR

La première chose que vont remarquer les runners, après le paysage particulièrement inhospitalier, c'est qu'ils ont eux-mêmes changé. Et ils ont intérêt à s'y faire vite, parce que ce lieu va leur envoyer un premier test bien plus vite qu'ils s'y attendent.

MODIFICATIONS DE PERSONNAGES

Les règles suivantes fournissent une base au meneur de jeu pour qu'il adapte les armes, le cyberware et les pouvoirs des personnages en leurs équivalents dans ce monde, tout en décrivant la façon dont fonctionne la magie en ce lieu.

Armes et équipement

Insistez à l'envi sur le fait que les runners n'ont que des armes vraiment primitives. Le meneur de jeu détermine quelles armes possèdent les personnages, en gardant une règle de base à l'esprit : il n'existe aucune arme en ce Lieu qui ne nécessite pas d'utiliser la force physique, directement ou indirectement, pour causer des dommages. Les couteaux et les épées (*pas* les katanas), les haches et les massues existent en ce lieu, tout comme les arcs et les arbalètes (légères ou moyennes, pas de composés

high-tech ni d'arbalètes lourdes à manivelle). Pas d'armes à feu ni d'explosifs. Comme ces arbalètes et ces arcs sont primitifs (pas de matériaux composites), diminuez leurs dommages de 1.

Les runners doivent également faire sans leurs gadgets. La transition vers ce « monde inférieur » les a dépouillés de tout matériel électronique ou autres gadgets technologiques. Ils n'ont aucun moyen de communication (autre que leur voix), pas d'ordinateur ni de cyberdeck, pas de télémètre laser, pas même un briquet électrique.

Les runners ont également perdu leur armure. Les vêtements en cuir qu'ils portent offre un indice d'armure de 2 / 2. S'ils se sentent vulnérables, ils peuvent tenter de se confectionner eux-mêmes une armure de fortune. Le meneur de jeu détermine s'ils y parviennent, et les indices d'armure applicables.

Augmentations

Les runners ont également perdu leur cyberware. Ils bénéficient toujours des avantages qu'il confère, mais sans voir la moindre preuve de sa présence. En ce lieu, le cyberware prend une forme équivalente aux pouvoirs d'un adepte. Les personnages conservent tous les avantages et bonus conférés par leur cyberware interne, mais les implants externes qui affectent le monde extérieur (armes cyber-implantées, radios, etc.) n'existent plus. Même chose pour le bioware.

Malheureusement pour eux, les personnages vont devoir se débrouiller sans beaucoup des joujoux qu'ils ont chèrement payés de leur Essence, et leur indice d'Essence sur ce métaplan reste le même que dans les rues de Seattle. Cela dit, le meneur de jeu doit également fonder sa décision d'accorder tel ou tel avantage, arme ou aptitude sur la personnalité des personnages et des joueurs. Les gros bills qui mesurent leur succès à la quantité de chrome dont ils parviennent à truffer leur personnage seront scandalisés de voir leurs dieux métalliques réduits à l'état de simple humain moyen. Mais comme Shadowrun est fait pour s'amuser, charge au meneur de jeu d'ajuster ses choix en fonction de ce que les joueurs seront prêts à accepter.

Magie

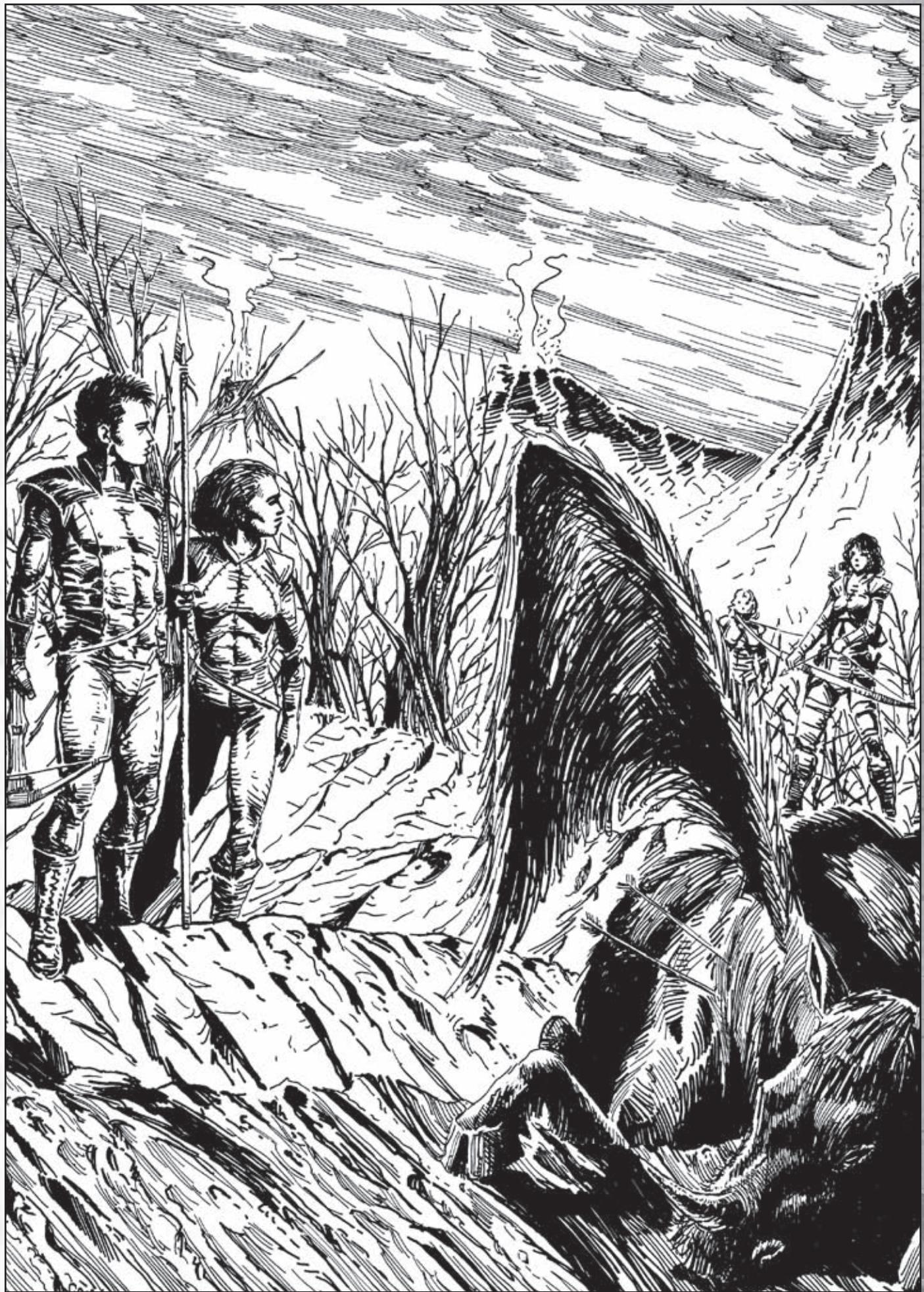
Ce métaplan affecte la magie de trois manières distinctes : le lancement de sorts fonctionne différemment, l'invocation est légèrement différente, et si l'environnement est soumis à une analyse astrale, il a l'air encore plus dévasté, corrompu et pollué qu'en vision normale.

Sur ce métaplan, le lancement de sorts diffère de ce qu'il est sur Terre, mais les runners ne l'apprendront que lorsqu'ils tenteront de lancer un sort. Ils ne comprendront probablement *jamais* les conséquences qu'à ce flot de mana modifié, et ils ne le maîtriseront sans doute jamais non plus. Ceux qui vivent sur ce plan le comprennent quant à eux très bien, cependant, et certains habitants maîtrisent des techniques de lancement de sorts à des niveaux terrifiants.

La principale différence est, qu'en ce lieu, chaque type de lancement de sorts représente une forme différente de « magie du sang ». Tous les sorts tirent leur puissance, en partie, de l'énergie vitale de leur lanceur ou d'un « donneur » (volontaire ou non). Le lancement de sorts sous forme de magie du sang signifie également que le Drain résiduel provoque des Dommages physiques, pas étourdissants. À chaque fois qu'un personnage lance un sort, des blessures apparaissent spontanément sur son corps et se mettent à saigner. Si le lanceur résiste à tout le Drain du sort, ces blessures ne causent aucun dommage et n'ont qu'un effet « esthétique » participant à l'ambiance. Si le lanceur ne résiste pas totalement au Drain, les blessures spontanées causent de véritables

TABLE DE DRAIN D'INVOCATION

Puissance de l'esprit	Niveau de Drain
Inférieur à la moitié du Charisme du magicien	Drain physique
Inférieur ou égal au Charisme du magicien	+2 et Drain physique
Supérieur au Charisme du magicien	+4 et Drain physique





dommages. Ces blessures peuvent être soignées normalement à l'aide de premiers secours ou de magie de guérison (même si évidemment, lancer un sort de soins a pour effet d'ouvrir de nouvelles blessures sur le corps du lanceur). Même si un lanceur résiste entièrement à tout le Drain, une utilisation répétée de la magie va le transformer rapidement en un pantin sanguinolent. Un autre point à prendre en compte est que cette manifestation physique du lancement de sorts trahit immédiatement la nature magique du personnage aux habitants originaires du lieu. Les réactions peuvent alors varier, comme nous le verrons au cours des scènes suivantes.

Les lanceurs de sorts peuvent alimenter leurs sorts en utilisant l'énergie vitale d'un « donneur » plutôt que la leur. Il s'agit là d'un procédé simple bien qu'écoeurant : au moment de lancer le sort, le magicien blesse le donneur. La gravité de la blessure en question dépend de la Puissance du sort qui a été lancé. Le lanceur doit infliger physiquement cette blessure au donneur, qui doit être à portée de toucher du magicien. Pour des raisons symboliques, la plupart des lanceurs coupent le donneur avec un couteau. En utilisant son sang et son énergie vitale pour alimenter leurs sorts, ils évitent les effets les plus déplaisants de la magie du sang : ils subissent un Drain étourdissant plutôt que physique, et n'endurent pas l'apparition de blessures spontanées. Le donneur encaisse un nombre de cases de dommages égal à la Puissance du sort, et peut tenter d'y résister en faisant un test de résistance aux dommages avec sa Constitution contre un seuil égal à la Puissance du sort. Chaque tranche de 2 succès annule 1 case de dommages. Que le donneur soit volontaire ou non, il doit être immobile, attaché, ou incapable de résister d'une manière ou d'une autre.

Tuer le donneur permet d'augmenter la Puissance du sort de +3.

Utiliser la force vitale d'un donneur pour alimenter un sort *semble* simple, mais il s'agit en réalité d'une procédure complexe qui nécessite que le lanceur modifie le sort d'une manière subtile et sophistiquée. Les runners NE PEUVENT PAS apprendre cette procédure. Les compétences nécessaires pour alimenter des sorts par l'intermédiaire d'un donneur ou pour accroître leur puissance en en sacrifiant un sont réservées aux « méchants » de cette aventure, et ne sont là que pour ajouter une touche d'horreur à l'histoire. Aucune de ces techniques ne fonctionnera dans d'autres métaplans, ni dans le « monde réel ».

Quelque chose dans ce métaplan affecte également la façon dont fonctionne l'invocation. Quand un magicien invoque un esprit, il n'ouvre pas forcément des blessures sur son corps, mais le personnage subit un Drain physique, et tous les niveaux de Drain augmentent d'un niveau, en accord avec la Table du Drain d'invocation. Théoriquement, ce métaplan n'affecte pas la capacité d'un magicien à lier des esprits. Mais comme le rituel de contrôle d'un esprit nécessite du matériel spécifique que les runners ne peuvent pas emmener avec eux sur ce métaplan, cette théorie reste invérifiée.

Toutes les autres aptitudes magiques, notamment les pouvoirs d'adeptes, restent inchangées.

L'ATTAKUE VENUE DU CIEL

Une fois que les runners ont eu le temps d'apprécier leur nouvel environnement, faites réaliser à chaque équipier un Test d'Intuition + Perception (4). Ceux qui obtiennent au moins un succès remarquent que quelque chose plonge vers eux depuis le ciel plombé, et ont le temps de réagir. Ceux qui n'obtiennent aucun succès sont considérés comme surpris.

Une étrange créature tombe du ciel vers les runners, plongeant sur eux comme un faucon géant. Elle ressemble à une licorne à la fourrure noire avec d'immenses ailes noires. Sa corne unique, de la taille d'un avant-bras humain et effilée comme une aiguille, est d'un rouge sang. Alors que les licornes normales irradient une aura de paix et de tranquillité, ce monstre n'est que violence aveugle et sanguinaire.

Licorne volante

Connue en ces contrées sous le nom d'« alacorne » (corne ailée), ce carnivore féroce préfère que son repas hurle et se débatte. Contrairement à la plupart des prédateurs, l'alacorne tue pour s'amuser autant que pour se nourrir, et bat rarement en retraite, même quand elle est en train de perdre un combat.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
6	5	5	6	1	4	1
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
4	3	6	6	9	2	11 / 10

Déplacement : 20 / 80

Compétences : Athlétisme (GC) 4, Combat à mains nues 5, Perception 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Corne : VD 4P + Venin, PA -1, Allonge +1), Venin (Vecteur : Injection ; Vitesse : Immédiate ; Pénétration : -2 ; Puissance : 6 ; Effets : Dommages physiques)

Faiblesses : Vulnérabilité (roche volcanique)

UNE AIDE INATTENDUE

Les runners trouveront sans doute le combat contre l'alicorne difficile sans leurs armes habituelles. Laissez les runners sentir à quel point ils sont dans la merde, puis faites débarquer la cavalerie : trois guerrières venues de l'Enclave (voir *L'Enclave*, p. 142). Si les runners se débrouillent bien tout seuls, les nouvelles venues se contentent d'observer le combat à distance. Si les trois guerrières (Maranda, leur chef, Tela et Brannen) décident d'aider, elles restent à distance, décochant des flèches contre l'alicorne à chaque fois qu'elles trouvent une ligne de vue dégagée.

Une fois l'alicorne vaincue, les guerrières approchent avec prudence des runners sous le commandement de Maranda. Elle réagit avec suspicion à la moindre trace d'utilisation de la magie par les runners (les blessures qui saignent sont généralement un signe flagrant) : de son expérience, seuls les ennemis de l'Enclave utilisent la magie. Elle a développé une capacité à sentir l'hostilité au fil du temps, et les runners ne « collent pas » aux rôles de méchants. Elle est prête à faire confiance à son instinct sur ce coup.

Une fois qu'elle est à peu près certaine que les runners ne sont pas au service de l'ennemi, elle les invite à l'Enclave pour rencontrer leur leader et les siens. Elle ne révèle aucune information spécifique, même si les personnages lui posent la question, sur elle-même, son peuple, ce territoire ou leur destination. Si les runners insistent, elle leur explique, à contrecœur, qu'ils se rendent à un endroit appelé l'Enclave, dirigé par un homme du nom de Leroy. Pour les autres questions, elle leur dit que Leroy leur répondra à sa guise. Après avoir formulé son invitation, Maranda rejoint ses acolytes et toutes trois se mettent en route à travers les terres désolées. Les runners sont libres de les suivre ou pas. D'après la position du soleil dans le ciel, et en partant du principe (non vérifié) qu'ils se trouvent dans l'hémisphère nord de la Terre, les runners peuvent conclure qu'ils se dirigent vers l'ouest.

Maranda

Âgée d'une petite trentaine d'années, la brune Maranda à un corps de marathonienne, tout en muscles secs et en énergie. Sa peau est d'un blanc parcheminé, comme celle des femmes qui l'accompagnent, mais son teint vient de l'environnement plutôt que des conséquences d'une maladie ou de la malnutrition (comme pourraient l'imaginer les personnages citadins). Elle ne dit que le strict minimum, mais donne l'impression de *tout* entendre. Elle n'a pas l'air à l'aise sans son arc à la main et une flèche prête à encocher, à ajuster et à tirer dans l'autre. Comme ses deux associées, Maranda est une adepte (ce qui n'est pas considéré comme « magique » par les habitants de l'Enclave, ce qui ne suscite ni crainte ni suspicion de la part de leur communauté, contrairement à la sorcellerie).

Con	Agı	Réa	For	Cha	Int	Log
5	5	5(6)	4	2	4	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
5	4	6	5	9(10)	1(2)	11 / 11

Indice de professionnalisme : 5

Compétences : Armes de trait (Arcs) 4(+2), Athlétisme (GC) 4, Combat rapproché (GC) 5, Étiquette (Enclave) 3(+2), Leadership 2, Infiltration (Milieu naturel) 3(+2), Perception 3, Plein air (GC) 3

Avantages : Adepte

Pouvoirs d'adepte : Compétence améliorée (Armes de trait) 3, Réflexes améliorés 1, Sens du combat 3

Équipement : arc (Force min. 4, 5P), 12 flèches, couteau (2P), vêtements de cuir (2 / 2)



Tela et Brannen

D'une apparence semblable à celle de leur chef, elles aussi adeptes, les sœurs Tela et Brannen ont l'air d'avoir environ cinq ans de moins que Maranda. Elles n'ont pas sa confiance et elles se montrent *franchement* soupçonneuses à l'égard des étrangers. Elles ne leur adresseront pas la parole sans l'autorisation de Maranda – que celle-ci ne leur donnera probablement pas.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
5	4	4(5)	4	1	3	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
5	4	6	4	7(8)	1(2)	11 / 11

Indice de professionnalisme : 5

Compétences : Armes de trait (Arcs) 3(+2), Athlétisme (GC) 4, Combat rapproché (GC) 4, Étiquette (Enclave) 2(+2), Infiltration (Milieu naturel) 2(+2), Perception 3, Plein air (GC) 3

Avantages : Adepte

Pouvoirs d'adepte : Compétence améliorée (Armes de trait) 2, Réflexes améliorés 1, Sens du combat 2

Équipement : arc (Force min. 4, 5P), 12 flèches, couteau (2P), vêtements de cuir (2 / 2)

ANTIVIRUS

Une équipe un peu parano risque de vouloir sonder l'esprit de Maranda magiquement pour en tirer toutes les informations voulues. La réaction des femmes quand un runner utilise la magie de manière visible devrait suffire à leur faire comprendre que c'est une erreur, mais s'ils insistent, laissez-les faire... et payer pour leur stupidité. Dès qu'un magicien s'apprête à lancer un sort, des blessures superficielles apparaissent sur sa peau, informant immédiatement Maranda et ses guerrières de ce qui se passe. En un instant, toutes trois brandissent leurs arcs et décochent flèche sur flèche sur les PJ pour les neutraliser. Si cette première attaque ne suffit pas, les guerrières battent en retraite tout en continuant à tirer pour aller prévenir l'Enclave que des ennemis rôdent dans les environs.

Si les runners décident de ne pas suivre Maranda, ou qu'ils se la mettent à dos d'une manière ou d'une autre, laissez-les errer un temps sans but dans ces terres perdues. Et juste quand ils commencent à se dire qu'ils ne sortiront jamais de ce pétrin, ils tombent sur l'Enclave (voir *L'Enclave*, ci-dessous). Évidemment, sans Maranda pour les accompagner, ils sont accueillis bien moins chaleureusement. Tant que les runners se retiennent de faire quelque chose de stupide, comme attaquer les défenseurs de l'Enclave, l'équipe peut se remettre en selle au moment où elle rencontre Leroy.

Passez à la scène suivante, *L'Enclave*.

L'ENCLAVE**DITES-LE AVEC DES MOTS**

Combien de temps cette histoire va-t-elle encore durer ? Cela doit faire au moins trois ou quatre heures que vous suivez ces trois nanas en noir au pas de course à travers ce désert désolé, une crête après l'autre, escaladant et déboulant de l'autre côté.

Et vous avez l'impression que ça fait *une semaine* que vous marchez, ce qui expliquerait votre gorge comme du papier de verre. Vous n'avez pas de provisions, pas d'eau, et pas d'électrolytes pour vous hydrater, et vos guides pas très sympas n'ont rien à vous offrir non plus. Enfin, ce n'est pas comme si elles avaient quelque chose à faire de votre inconfort, de toutes manières. Peu importe le terrain, qui devient franchement difficile à arpenter à certains moments, les trois archères ne ralentissent pas un instant.

Au moins, vous vous éloignez des volcans et de cette forêt déformée que vous avez vue en arrivant. Pour une raison inconnue, cela vous rassure énormément.



Vous atteignez le fond d'une autre ravine étroite, jurant bruyamment alors que les pierres déboulent sous vos pieds, menaçant de vous tordre une cheville, et vous rassemblez votre courage pour grimper de l'autre côté. Vos guides sont déjà à mi-chemin du sommet (putain de salopes). Elles ne s'arrêteront donc jamais ?

Une fois que l'équipe a marché pendant environ cinq heures, lisez ce qui suit :

Vous atteignez le sommet d'une autre crête au sommet d'une sale pente, et vous vous arrêtez pour détendre un peu vos muscles. Dans le lointain (à l'ouest, diriez-vous), vous voyez le reflet argenté de la lumière sur l'eau. La côte s'incurve à une dizaine de kilomètres de vous, puis l'océan s'étend, parsemé d'îles.

Hé mais attendez deux secondes...

Dès que les runners se sont remis du choc en découvrant qu'ils sont là où devrait se trouver Seattle, lisez ce qui suit :

Vos guides cachent à peine leur impatience et leur consternation quand vous vous mettez à déblatérer que vous reconnaissiez cet endroit. Dès qu'elles arrivent à vous faire repartir, elles bifurquent vers la droite et se mettent à suivre l'arête. Vous suivez de tous vos muscles endoloris.

Le trajet est un peu plus facile désormais, et après quelques minutes de plus, vous distinguez ce qui doit être la destination des archères. À environ un kilomètre, en direction de ce que vous estimatez être le nord, le terrain s'aplani légèrement. L'arête sur laquelle vous progressez s'élargit, et en rejouit d'autres pour former un plateau, presque une mesa, d'environ 700 mètres de large. Une butte rocheuse s'élève en son centre, et ce qui doit être « l'Enclave » mentionnée par Maranda semble perchée à son sommet. Pour la énième fois, vous pestez de ne pas avoir de jumelles alors que vous observez le village au loin.

L'Enclave n'a rien d'exceptionnel, vous le voyez même d'ici. En fait, elle vous rappelle une vue d'artiste d'un village du Paléolithique que vous aviez vu sur une chaîne sur l'archéologie le jour où la retransmission des matches de combat urbain avait foiré. Il doit y avoir une dizaine de bâtiments (encore que « bâtiments » soit un bien grand mot) de tailles variables, de la hutte à peine plus grande qu'une cabine téléphonique à la bâtie de la taille d'un grand garage. Ils semblent tous faits en pierre, mais pas taillée, juste des cailloux empilés les uns sur les autres pour former un abri. Les toits sontverts et vous vous dites qu'ils sont couverts de ce qui passe pour de la chaume dans ce lieu, sans doute

soutenus par des poutres en bois. Un mur grossier en pierres, bâti sommairement en cailloux empilés les uns sur les autres, s'élève à environ 3 mètres tout autour du village. Le mur est percé d'un portail apparemment constitué de lourds rondins de bois. Maranda et les autres pressent le pas, accélérant maintenant que leur destination est en vue.

Les archères s'arrêtent à cinq mètres des portes et déposent soigneusement leurs arcs à leurs pieds. Le geste a quelque chose de rituel, et votre impression est confirmée quand Maranda et ses acolytes se tournent vers vous, et désignent avec insistance les armes que vous avez entre les mains.

Donnez quelques instants aux runners pour décider s'ils remettent leurs armes ou insistent pour les conserver, et lisez ce qui suit :

Vous remarquez du mouvement en haut des murs encadrant le portail. Des gardes, évidemment, abrités derrière des créneaux en pierre. Vous frémissez en imaginant une paire d'yeux perçants fixés sur vous derrière une arbalète braquée sur vos têtes.

Mais à la place du *tchac* sourd d'un carreau que l'on décoche, vous entendez un ordre étouffé lancé de là-haut, et le lourd portail s'ouvre. Vos guides ramassent leurs armes (et vous de même), puis vous font signe de les suivre à l'intérieur. Vous respirez un bon coup et vous pénétrez dans l'Enclave.

Un homme de haute taille vêtu de manière semblable à la vôtre vous attend de l'autre côté. Il tient une arbalète, chargée et armée, mais il ne la braque pas *vraiment* sur qui que ce soit.

Maranda se dirige vers lui et se met à parler rapidement, d'une voix trop basse pour que vous puissiez l'entendre. Les regards lourds qu'elle ne cesse de vous jeter ne laissent toutefois aucun doute quant au sujet de la conversation. Quand elle arrête de parler, l'homme vous toise froidement. « Je m'appelle Gareth » salut-il enfin. « Suivez Maranda. Leroy vous parlera plus tard. » Puis il s'éloigne, partant visiblement du principe que vous obéirez sans problème à ses ordres.

Maranda se tourne vers vous. « Suivez-moi » lance-t-elle simplement. Elle vous mène au cœur de l'Enclave, jusqu'à l'un des petits bâtiments. Elle ouvre la porte et vous fait signe d'entrer. « Là-dedans » dit-elle. « N'essayez pas de sortir. Leroy viendra vous voir. » Maranda ne va pas au bout de ses pensés (« quand bon lui semblera »).

ATMOSPHÈRE

Ce lieu n'est peut-être pas aussi loin du monde « réel » que les runners ont pu le croire (et l'espérer) de prime abord. Quand ils comprennent que ce paysage dévasté n'est autre que Seattle après le « Big One » ou un autre fléau cataclysmique encore *pire*, ils doivent être sous le choc.

Quand ils font la connaissance de Maranda et de ses amies, les runners risquent de se dire qu'ils sont dans un remake de *Mad Max* ou de *Fallout*, et pourquoi pas ? Quand ils entrent dans l'Enclave, donnez-leur bien l'impression que le monde est encore plus misérable et déprimant que dans ce film en 2D et ce jeu vidéo d'un autre âge – mais expliquez-leur bien que ni Mel Gibson ni la Confrérie de l'Acier ne vont débarquer pour arranger le tableau. Les runners doivent sentir (à la longue, pas forcément tout de suite) que ce confetti de civilisation est en voie d'extinction.

L'ENVERS DU DÉCOR

L'Océan

Quand les personnages aperçoivent pour la première fois l'océan, faites-leur faire à tous un Test d'Intuition + Logique (3). Un seul succès leur permet de réaliser que le paysage est étrangement familier.

Aux personnages qui ont obtenu au moins un succès, lisez ce qui suit : SOX et damnation, *maintenant* vous savez ce qui vous a titillé l'esprit ces dernières heures. Ce n'est pas la première fois que vous mettez les pieds ici. Enfin, pas *ici* exactement mais...

Ce grand volcan derrière vous. C'est le mont Rainier. Et l'autre, au nord. Le mont Baker. Et le gros, tout là-bas, au sud, ça doit être le mont Saint Helens. À l'ouest, Vashon Island, et par là-bas la péninsule où se trouverait Bremerton dans le monde réel.

Et là où vous vous trouvez, vous seriez probablement en plein cœur du centre-ville d'Auburn.

Vous êtes chez vous... d'une certaine manière.

Les runners voudront certainement poser des questions à Maranda après cette découverte. La guerrière n'a pas l'intention de discuter avec ces étrangers qui ont perdu la boule, mais s'ils insistent en lui mentionnant les éléments remarquables et les autres signes de cette ville qu'ils ont l'air d'imaginer, elle leur assure qu'elle ne connaît pas la moindre histoire parlant d'une cité qui se serait dressée à cet endroit. Aussi loin que remontent les histoires qui racontent les gens, cette terre a toujours été ainsi.

Les joueurs intéressés par le côté post-apocalyptique peuvent faire en sorte que leurs joueurs explorent les environs, histoire de déterminer s'il s'agit bien de Seattle après quelque holocauste nucléaire. La seule façon de le confirmer consiste à examiner les pierres sur lesquelles ils marchent. Si les runners adoptent cette approche, faites-leur faire un Test de Sciences physiques (Géologie) et servez-vous de la table ci-dessous.

Nombre de succès	Résultat
0	Les cailloux, sous vos pieds ! Eh bien ce sont des pierres, on dirait, mon pote.
1	Les roches que vous examinez n'ont l'air de correspondre à aucune classification : ni sédimentaires, ni volcaniques, ni métamorphiques, ni quoi que ce soit d'autre. Visiblement, un processus écologique étrange s'est déroulé ici.
2	Vous finissez par comprendre ce que vous voyez... Et votre gorge se serre à tel point que vous avez du mal à respirer. Certains de ces cailloux... ne sont pas de <i>vraies</i> pierres. Plutôt un fin conglomerat mêlé d'agent agrégant, avec une forte teneur métallique. En d'autres termes, du <i>béton armé</i> . Mais un béton armé exposé à suffisamment d'énergie pour modifier sa structure chimique de manière radicale, au point de le rendre méconnaissable.
3+	Et il y a plus. Vous avez du mal à mettre le doigt dessus, mais quelque chose semble indiquer que ce ne sont ni la chaleur extrême ni des radiations qui ont fait ça au béton armé. Votre première impression était que l'endroit a été atomisé dans un passé indéfini. Mais maintenant, vous n'en êtes plus si sûr. Quelque chose de <i>vraiment</i> étrange s'est produit ici.

LE COMITÉ D'ACCUEIL

Les runners vont devoir le deviner au fil de l'aventure, mais Gareth est le plus fidèle lieutenant de Leroy, et la deuxième personne la plus importante de l'Enclave. Celle-ci ne reçoit pas beaucoup de visiteurs, mais tout le monde est accueilli de la même manière : ils sont mis au trou jusqu'à ce que Leroy, le chef du village, leur parle et évalue s'ils représentent ou non une menace. Gareth s'attend à ce qu'on obéisse à ses ordres sans la moindre protestation. Si les runners ne suivent pas Maranda quand il leur ordonne, il se contente de lever la main sans un mot, et huit gardes armés d'arbalètes apparaissent pour « escorter » les runners jusqu'à un petit grenier (emplacement 3 sur le plan de l'Enclave, p. 145).

L'équipe peut profiter du trajet pour traverser l'Enclave et évaluer la situation.

Gareth

La trentaine finissante, Gareth est un humain massif de près de deux mètres dont les épaules n'ont rien à envier à celles de certains trolls. Ses cheveux bruns et ses yeux noirs contrastent fortement avec sa peau blanche. Ses articulations et les parties visibles de son corps sont couvertes de cicatrices de bataille. Comme Maranda, c'est un adepte.

Gareth croit dur comme fer en tout ce que représente l'Enclave, et il témoigne une loyauté absolue à Leroy, pour lequel il est prêt à donner sa vie. Il prend son devoir (en gros, celui de chef de la sécurité) très sérieusement.



Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
6	5	5(7)	6	3	4	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
5	4	6	5	9(11)	1(3)	11 / 11

Indice de professionnalisme : 6

Compétences : Armes contondantes 4, Armes de trait (Arbalètes) 5(+2), Armes tranchantes 5, Athlétisme (GC) 4, Combat à mains nues 4, Étiquette (Enclave) 4(+2), Infiltration (Milieu naturel) 2(+2), Leadership 4, Perception 4, Plein air (GC) 4

Avantages : Adepte

Pouvoirs d'adepte : Compétence améliorée (Armes de trait) 2, Réflexes améliorés 2, Sens du combat 2

Équipement : arbalète moyenne (4P), 12 carreaux, couteau (3P), vêtements de cuir (2 / 2)

L'ENCLAVE

L'Enclave est un endroit spartiate. Le sol à l'intérieur des murs est composé de la même pierre dure que celle sur laquelle les runners ont progressé pour atteindre la communauté, si ce n'est une touffe d'herbe jaunie ici ou là. Au centre du village est creusé un puits, entouré d'un petit muret. C'est là que se trouve la seule eau potable des environs.

Bâtiments

Comme les runners l'ont deviné, les murs des bâtiments sont en pierres empilées les unes sur les autres, et les toits sont faits de bottes de chaume dure réparties sur des poutres en bois. Les rares fenêtres ont des volets en bois, et pas de vitre. Les portes sont grossières, mal taillées, et montées sur des gonds rouillés. Dans l'ensemble, les conditions de vie vont de primitives à vraiment minables.

Les runners peuvent sentir la fumée de feux de bois et de nourriture en train de cuire, et voir les nuages de fumée qui s'élèvent des cheminées rudimentaires percées dans le toit de certaines huttes.

Membres de la communauté

En traversant l'Enclave, les runners croisent certains de ses résidents. Une douzaine de gardes occupent des positions défensives derrière les créneaux rudimentaires au sommet des remparts, et une demi-douzaine d'autres sont en service ailleurs dans le village. Les runners entrevoient également vingt-cinq personnes environ, qui sont visiblement les habitants de l'Enclave : des hommes, des femmes, et très peu d'enfants. Tout le monde observe les étrangers avec une curiosité morne teintée d'une bonne dose de méfiance, voire une franche paranoïa si l'un des runners porte des traces d'utilisation de la magie.

En réalité, les runners ne voient là qu'une fraction de la population de l'Enclave : la majorité du reste habite à l'extérieur des murs, chassent, font de la récupération, ou patrouillent les environs. La population totale du village s'élève à 36 gardes et 120 autres habitants, plus les « personnalités » décrites dans cette aventure : Gareth, Maranda et son équipe, Leroy, et sa femme Talia.

L'Enclave toute entière survit grâce à une combinaison d'agriculture limitée, de chasse et de cueillette. Le village cultive plusieurs petits champs dans diverses ravines au nord de la mesa (et donc hors de vue des runners à leur arrivée). Malheureusement, comme les runners vont l'apprendre quand ils rencontrent enfin Leroy et obtiennent des réponses à certaines de leurs questions, la plus grande partie des récoltes que les paysans parviennent à sauver des bêtes sauvages qui rôdent dans les terres perdues sont déformées, mutées, empoisonnées ou sans la moindre valeur nutritionnelle. Les paysans eux-mêmes ont besoin d'un contingent de gardes pour pouvoir travailler la terre sans finir dans l'estomac d'une créature vorace comme l'alacorne.

Si les runners prennent par la suite le temps de se promener dans l'Enclave et autour de celle-ci, n'hésitez pas à leur faire rencontrer ces sales bestioles. Les bêtes qui rôdent en ce lieu ont des caractéristiques équivalentes aux paranimaux « normaux », mais ils ont toujours

quelque chose de tordu, de déformé, soit dans leur apparence, soit dans leurs pouvoirs. Les runners peuvent par exemple tomber sur la version locale d'un naga, avec des écailles rouge sang, des yeux de braise et un pouvoir de Pestilence en plus de ses pouvoirs classiques. Lâchez-vous pour de bon, et faites en sorte que les créatures que rencontrent les runners soient sorties de leurs pires cauchemars.

Même si personne n'aura le cœur de l'admettre sur place, l'Enclave est en train de mourir. Ce qui ne trompe pas, c'est que les gens meurent plus vite que ne naissent les enfants en bonne santé. Ceux qui ont conscience de cette terrible réalité commencent à désespérer, et ce sentiment se répand doucement dans toute la communauté.

Gardes

Le corps des gardes de l'Enclave compte autant de femmes que d'hommes, qui n'ont jamais rien connu d'autre que cette vie de labeur. Tous ces humains ont des cheveux et des yeux de couleurs normales, mais leur teint uniformément pâle leur donne un air de morts-vivants. Tous arborent les vêtements en cuir de rigueur et portent un couteau à la ceinture. Ceux qui se tiennent sur les remparts présentent également une arbalète ou un arc long. Ceux qui sont chargés d'autres tâches sont généralement armés d'une épée ou d'une massue. Les personnages attentifs remarqueront un certain nombre d'armes d'hast posées contre les murs, à des endroits stratégiques pour pouvoir repousser un assaut de grande envergure (si les runners décident de faire du vilain, considérez qu'un garde sur trois est un adepte du même niveau que Tela et Brannen).

Con	Agı	Réa	For	Cha	Int	Log
4	4	4	4	1	3	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
5	4	6	-	7	1	10 / 11

Indice de professionnalisme : 4

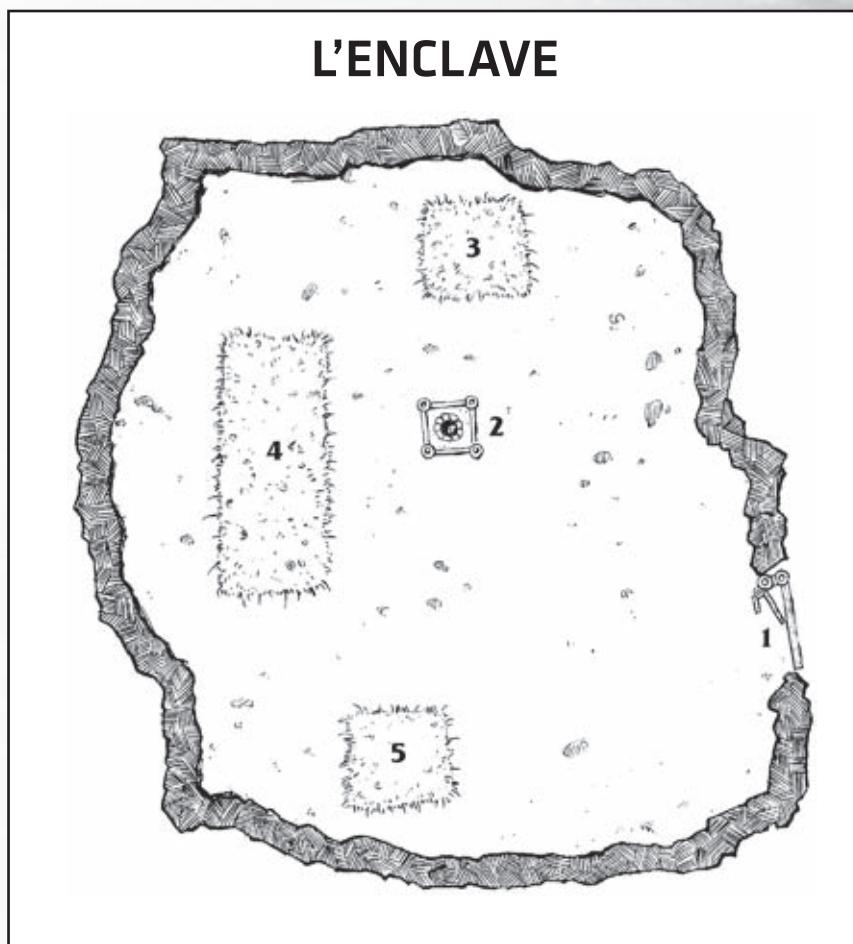
Compétences : Armes de trait (Arbalètes ou Arcs) 5(+2), Athlétisme (GC) 3, Combat rapproché (GC) 4, Étiquette (Enclave) 2(+2), Infiltration (Milieu naturel) 2(+2), Perception 3, Plein air (GC) 2

Équipement : arbalète moyenne (4P) ou Arc (Force min. 4, 5P), 12 carreaux ou flèches ; ou Épée (4P) ou Massue (2P) ; Couteau (2P), vêtements de cuir (2 / 2)

Habitants de l'Enclave

Ces humains n'ont jamais été habitués à vivre et à s'épanouir dans des conditions aussi difficiles que les gardes. L'Enclave compte quelques enfants en bas âge et les adultes ont jusqu'à la quarantaine, mais visiblement, personne ne dépasse l'âge de 45 ans... La grande diversité des couleurs de cheveux et d'yeux compense la pâleur uniforme de leur teint. En réussissant un Test d'Intuition + Perception (1), les runners remarquent que *tout le monde* (même les enfants) porte un couteau à la ceinture.

Con	Agı	Réa	For	Cha	Int	Log
4	3	3	4	1	3	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
5	4	6	-	6	1	10 / 11



Indice de professionnalisme : 1

Compétences : Armes de trait (2), Athlétisme (GC) 2, Combat rapproché (GC) 3, Esquive (Combat au corps à corps) 2(+2), Étiquette (Enclave) 3(+2), Infiltration (Milieu naturel) 1(+2), Perception 2, Plein air (GC) 2

Équipement : couteau (2P, 1P pour les enfants), vêtements de cuir (2 / 2)

LÉGENDE : L'ENCLAVE

Portail (1)

Les lourdes portes de bois ont un indice de Blindage de 6 et un indice de Barrière de 7, et il faut une Force combinée de 12 pour les ouvrir. Le portail est assez grand pour que 4 personnes l'ouvrent ou le ferment ensemble. Quand les gardes le ferment, ils le bloquent avec une lourde bille de bois qui nécessite une Force combinée de 8 pour être soulevée.

Puits (2)

Le puits fait deux mètres de diamètre. Sa surface est claire et pure, et l'eau douce se trouve à deux mètres sous la surface. La partie immergée fait elle dix mètres de profondeur. Six seaux attachés à des cordes sont posés sur le muret grossier.

Grenier (3)

C'est là que Maranda mène les runners, et leur dit d'attendre que Leroy vienne leur parler. Le bâtiment est sombre, sale et sent mauvais. Pour une description complète du bâtiment, voyez la section *Dites-le avec des mots* de la scène suivante, *Leroy*, p. 146.

Maison longue (4)

Il s'agit du plus grand bâtiment de l'Enclave, et du plus important. La « maison longue » abrite les appartements de Leroy et sert d'hôtel de ville à l'Enclave. Il s'y trouve en permanence deux gardes armés d'épées et d'armes d'hast, postés devant la porte principale.

Forge (5)

Le feu de forge brûle en permanence, permettant à aux moins deux habitants de l'Enclave de travailler en permanence en forgeant des épées et d'autres outils.

ANTIVIRUS

Les runners risquent vite de dérailler s'ils provoquent un combat avec les gardes du portail. Les six gardes portent des arbalètes moyennes (dommages 4P) et savent s'en servir. Histoire d'en rajouter une couche, l'équipe est à découvert, sans protection, alors que les gardes bénéficient d'un couvert partiel (+2 dés au test de défense). Quand ils rechargent leurs arbalètes, les gardes s'accroupissent derrière les créneaux de pierre (indice de Blindage 8, indice de Barrière 9). Le fracas d'une bataille attire immédiatement d'autres gardes de l'Enclave et habitants « normaux » qui s'arment de ce qu'ils ont sous la main. Sans oublier Maranda et ses amies : les runners ont *vraiment* intérêt à se montrer polis.



Même chose s'ils refusent d'obéir à Gareth. Ajustez les réactions des habitants en fonction de l'attitude des runners. Les habitants de l'Enclave ne font pas confiance aux gens qu'ils ne connaissent pas, en particulier ceux qui utilisent la magie, et il ne leur en faut pas beaucoup pour se convaincre que les runners seront moins menaçants s'ils sont morts. Faites des sous-entendus dans ce sens. Si les runners refusent d'attendre dans le grenier tout en évitant d'en venir aux mains avec Maranda et compagnie, Gareth finit par céder, et permet aux runners d'attendre à l'extérieur dans l'Enclave, sous la garde de Maranda et de son équipe, ainsi que de huit autres gardes armés, pendant qu'il informe Leroy de leur présence.

Si tout se passe comme indiqué, passez à *Leroy*, ci-dessous. Faites de même si les runners n'attendent pas dans le grenier, et sautez directement au passage où les deux groupes se rencontrent.

LEROY**DITES-LE AVEC DES MOTS**

Adaptez la description qui suit en fonction des événements de *L'Enclave*, puis lisez ce qui suit :

Vous entrez dans le bâtiment, et la porte se referme derrière vous.

Il fait noir là-dedans. La seule lumière provient de l'encadrement de la porte et des irrégularités dans l'empilement des pierres du mur. Le plafond bas force les membres les plus grands de votre équipe à se pencher, presque à s'accroupir, pour éviter de se cogner la tête. L'odeur dominante est celle du sang, mêlée à une autre, terreuse. Une demi-douzaine de carcasses écorchées et vidées sont suspendues aux poutres. Vous êtes pris d'un doute et vous y jetez un œil d'un peu plus près. Les quatre pattes de chaque carcasse vous rassurent un peu. Il doit s'agir d'une espèce locale de sanglier, vous dites-vous. Empilés le long des murs, des paniers en osier contiennent des céréales que vous ne reconnaissiez pas : un grain dur et crissant qui rappelle le gravier, des choses qui ressemblent vaguement à des pommes de terre, et un légume à l'odeur acré qui ressemble à une tomate grisâtre. Si c'est ça que mangent les habitants de l'Enclave, pas étonnant qu'ils aient l'air déprimé...

Donnez aux runners quelques instants pour discuter de leur situation et évaluer quelles sont leurs options, puis lisez ce qui suit : Soudain, la porte s'ouvre. Après l'obscurité du grenier, même la faible lumière extérieure vous tire des larmes. À travers vos larmes, vous distinguez une douzaine de personnes rassemblées à l'extérieur. Toutes sont vêtues de noir et portent des armes rudimentaires, mais qui ont toutes l'air capables de traverser les minces vêtements en cuir que vous portez.

« Sortez. » Vous reconnaissiez la voix et le ton monocorde de Gareth. Vous obtempérez avec prudence.

Un demi-cercle de gardes armés bloque l'encadrement de la porte : ils sont huit, plus Maranda et son équipe. Tous sont en position, prêts à vous mettre en joue de leurs arbalètes et de leurs arcs en un instant. Derrière, vous distinguez un autre groupe : Gareth, flanqué de quatre hommes portant des armes d'hast, ainsi que quelqu'un que vous n'avez jamais vu mais qui vous semble étrangement familier...

Harlequin ? Non... Pas tout à fait. La ressemblance est toutefois frappante : les mêmes cheveux, les mêmes traits acérés, les mêmes yeux perçants. Mais cet homme est clairement humain. Il porte une combinaison en cuir et une cape noire qui flotte sur ses épaules. Il doit s'agir de Leroy.

« Sortez, » répète Gareth, « et déposez vos armes au sol. Toutes vos armes. »

Dès que les runners acceptent de déposer leurs armes, lisez ce qui suit :

« Je m'appelle Leroy » dit l'homme qui ressemble à Harlequin. Malgré son air grave, il semble plus curieux que menaçant. « Qui êtes-vous, et que venez-vous faire ici ? »

ATMOSPHÈRE

Cette scène permet de répondre à certaines questions que se posent les runners, tout en suscitant d'autres. La quantité d'informations qu'ils obtiennent dépend entièrement de la manière dont ils se comportent avec Leroy.

La déférence que tous les habitants de l'Enclave témoignent à Leroy devrait indiquer aux runners que le chef de la communauté est une personne clé dans cette histoire. Sans sa coopération, ils n'apprendront jamais ce qu'ils ont besoin de savoir, et ils ne récupéreront jamais ce qu'ils sont venus chercher... et ils ne rentreront peut-être jamais chez eux sains et saufs. Les personnages (et les joueurs !) doivent dans l'idéal se sentir dépassés, hors de leur élément, et un peu perdus.

L'ENVERS DU DÉCOR

Quand elle boucle les runners dans le grenier, Maranda poste Tela, Brannen et trois autres gardes armés à l'extérieur pour s'assurer qu'ils n'iront nulle part.

Leroy arrive au bout d'un moment, accompagné d'une bonne douzaine de gardes et de sa garde personnelle (voir *Antivirus*, p. 149, pour plus d'infos sur Leroy). Quand Gareth ordonne aux runners de déposer leurs armes, ils ont un choix à faire. S'ils hésitent ou refusent, les gardes les mettent en joue en visant le cœur, mais ils ne tirent que si les runners font quelque chose de vraiment stupide. Le ton de la conversation qui s'ensuit avec Leroy est évidemment beaucoup plus froid, mais elle a quand même lieu. Si les runners abandonnent leurs armes de leur plein gré, les gardes se mettent au repos, observant l'équipe sans la menacer directement.

Comme le suggère le ton de sa voix, Leroy est plutôt curieux envers les étrangers, qu'il ne sent pas vraiment menaçants, à l'opposé de Gareth. Tant que les runners restent à peu près polis et ne profèrent aucune menace verbale ou physique, Leroy congédie tout le monde à l'exception de sa « garde d'honneur », de Gareth et de Maranda, et il parle en toute liberté avec les runners. Il répond à toutes les questions qui lui sont posées, mais si leurs questions ont l'air d'avoir pour objectif d'espionner l'Enclave pour le compte d'un ennemi, le visage de Gareth s'assombrit et Leroy refuse d'y répondre, devenant immédiatement plus soupçonneux envers l'équipe et ses motivations. Si le meneur de jeu estime que les runners ont fait assez bonne impression, Leroy les invite dans la maison longue, sous le regard scandalisé de Gareth.

Si Leroy invite les runners dans la maison longue pour poursuivre la discussion, ils font la connaissance de sa femme, Talia. Elle fait de son mieux pour que les runners se sentent à leur aise, mais elle ne participe pas activement à la conversation à moins que l'un des membres de l'équipe ne l'y entraîne activement.

Leroy répond de bonne grâce aux questions personnelles qui lui sont posées (voir *Leroy* dans *Antivirus*, p. 149). S'ils réussissent un Test de Jauger les intentions (Intuition + Charisme) (2), les runners réalisent que Leroy est en réalité heureux de discuter sa crise de foi avec quelqu'un qui pourrait le comprendre et pourquoi pas l'aider à s'en sortir.

Peu importe la confiance que Leroy accorde aux runners, il ne congédie pas sa « garde d'honneur » en leur présence. Si les runners réussissent à dissiper ses craintes, il peut même congédier Gareth (ce qui lui vaut un air scandalisé de la part de son lieutenant, mais pas la moindre protestation). Encouragez les runners à gagner la confiance de Leroy par des moyens ordinaires. Si nécessaire, rappelez-leur que lancer des sorts provoque l'apparition de blessures ; tout le monde dans l'Enclave sait ce que cela signifie, et part du principe que les étrangers qui lancent des sorts tentent d'influencer Leroy avec leurs « pouvoirs ténébreux ». Ils réagissent violemment, et immédiatement. Tenter de gagner la confiance de Leroy par magie *n'est pas* une bonne décision tactique.

Garde d'honneur de Leroy (4)

Ces deux hommes et ces deux femmes représentent les « braves parmi les braves » de l'Enclave et se servent de leurs pouvoirs d'adeptes pour protéger Leroy jusqu'à leur dernier souffle s'il le faut.

Con	Agı	Réa	For	Cha	Int	Log
6	5	6(7)	5	2	4	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
5	4	6	5	10(11)	1(2)	11 / 11

Indice de professionnalisme : 6

Compétences : Armes contondantes 3, Armes de mêlée exotique (Armes d'hast) 6, Armes de trait 4, Armes tranchantes 5, Athlétisme (GC) 4, Combat à mains nues 4, Esquive (Combat au corps à corps) 3(+2), Étiquette (Enclave) 2(+2), Perception 4, Plein air (GC) 2

Avantages : Adepte

Pouvoirs d'adepte : Compétence améliorée (Armes d'hast) 3, Réflexes améliorés 1, Sens du combat 3

Equipement : arme d'hast (4P, PA -2, Allonge 2), couteau (3P), épée (5P), vêtements de cuir (2 / 2)

Talia

Grande et belle malgré son physique longiligne, Talia approche de la trentaine. Elle a de longs cheveux raides d'un brun d'ébène, et ses yeux sont d'un vert brillant. Elle parle peu, mais elle est toujours directe. Elle semble enveloppée d'une tristesse ineffable, comme si son âme n'était tournée que vers un avenir sombre et amer.

Con	Agı	Réa	For	Cha	Int	Log
4	5	4	3	5	5	4
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
6	5	6	-	9	1	10 / 11

Indice de professionnalisme : 3

Compétences : Armes tranchantes 3, Athlétisme (GC) 3, Combat à mains nues 4, Étiquette (Enclave) 4(+2), Infiltration (Urbaine) 2(+2), Leadership 2, Perception 4, Plein air (GC) 3

Connaissances : Psychologie 4

Equipement : couteau (2P), vêtements de cuir (2 / 2)

RÉSUMÉ DES ÉPISODES PRÉCÉDENTS

L'Enclave est plus vieille que tous ses habitants actuels. Les histoires de leurs parents mentionnent des temps encore plus reculés quand leurs ancêtres étaient des chasseurs nomades qui rôdaient dans les environs. Jusqu'à il y a cinq générations, ils ne séjournait en un lieu que le temps d'établir de minuscules implantations agricoles. Les créatures sauvages qui rôdaient elles aussi dans la désolation rendaient leur vie difficile, mais de nombreux ruisseaux d'eau pure coulaient depuis les lointaines montagnes et irriguaient une terre relativement fertile.

Mais il y a 60 ou 70 ans, les choses commencèrent à changer. Les ruisseaux s'asséchèrent, ou virent leurs eaux s'emplir de poison. Le sol lui aussi changea : des récoltes entières moururent et furent perdues, et les plantes qui survécurent étaient déformées et rabougries.

Les attaques de bêtes sauvages s'intensifièrent. Là où les chasseurs nomades devaient repousser une alacorne une fois toutes les quelques semaines, les prédateurs ailés se montraient presque quotidiennement. Des créatures terrifiantes qu'ils n'avaient jamais vu auparavant, bien plus mortelles que les alacornes, se mirent à émerger des pentes montagneuses. Les nomades durent s'adapter et bâtir l'Enclave, protégeant derrière son enceinte la dernière source d'eau pure.

Comme les habitants de l'Enclave battaient en retraite face aux horreurs venues de l'extérieur, ils apprirent l'existence d'une autre communauté, elle aussi forcée de se protéger, quelque part dans les contreforts du volcan qui correspondrait au mont Baker. Le village était dirigé par un chef mystérieux du nom d'« Oscuro ». Personne dans l'Enclave ne savait s'il s'agissait là d'un nom ou d'un titre honorifique. Leroy pense qu'il s'agit d'un titre, puisque quelqu'un qui porte ce nom dirige toujours la communauté.

Oscuro

Pendant des années, cette autre communauté resta aussi mystérieuse que son chef. L'Enclave envoya à plusieurs reprises des représentants pour rencontrer cet autre groupe, en apprendre plus à son sujet, et lui proposer de coopérer. Aucun de ces représentants ne rencontra jamais Oscuro en personne. Le voyage, dangereux, coûta la vie de plusieurs des représentants de l'Enclave, qui périrent dans des accidents ou attaqués par des créatures. Ceux qui atteignirent la communauté d'Oscuro et survécurent au voyage de retour rapportèrent qu'ils n'avaient parlé qu'aux membres les moins hauts placés du gouvernement d'Oscuro. Ces fonctionnaires avaient émis un accord de principe quant à l'idée d'une coopération avec l'Enclave, mais rien de concret n'était sorti de ces discussions. Oscuro promit, par intermédiaires interposés, d'envoyer une délégation à l'Enclave, mais elle n'arriva jamais.

Bien que les représentants n'aient jamais rencontré Oscuro ni reçu la permission de visiter la communauté nichée dans la montagne, l'Enclave parvint à se faire une idée assez précise de la société d'Oscuro.

Elle était sombre, comme un reflet perverti et noir de la vie dans l'Enclave. La vie dans l'Enclave était dure : personne ne mangeait réellement à sa faim, et les bêtes étaient un danger de tous les instants ; mais les habitants ne subissaient aucune pression spirituelle ou sociale. Chacun prenait ses propres décisions, était libre de se réunir et de prendre la parole (même pour critiquer l'embryon de gouvernement), et avait son mot à dire, s'il le souhaitait, dans la marche des affaires de la communauté. Le gouvernement de l'Enclave était constitué d'un unique leader choisi par consensus et qui ne détenait le « pouvoir » que tant que le reste de la communauté respectait ses opinions et ses décisions. Et c'est Leroy qui remplit actuellement ce rôle.

Le Collectif

À l'inverse, les habitants de la communauté d'Oscuro semblaient plus prospères, au moins physiquement. Leurs tentatives limitées de pratiquer l'agriculture semblaient plus réussies que celles de l'Enclave, et les chasseurs du village de montagne rentraient presque toujours avec du gibier. Le seul problème physique de la communauté tenait dans le manque d'eau potable. Les hommes d'Oscuro avaient dû mettre au point un dispositif sophistiqué de filtration et de purification de l'eau tirée des sources proches, et la communauté était à peu près sûre de dépasser tôt ou tard les capacités du système.

D'un point de vue social et spirituel, cependant, la vie semblait pire dans le camp d'Oscuro. La société toute entière fonctionnait comme une machine de survie, et chaque homme, femme et enfant n'était qu'un rouage de celle-ci. Les individus étaient forcés de subordonner leurs espoirs, leurs rêves et leurs aspirations à la survie du « Collectif » (le nom donné par Leroy à la société d'Oscuro). Le système étouffait la liberté individuelle, la créativité et l'esprit humain en général, et Oscuro lui-même régnait en dictateur impitoyable, par la force et la crainte. D'après la description qu'en fait Leroy, les runners peuvent penser que le Collectif a adopté une forme de gouvernement proche du communisme, mais en réalité, il tient plus du modèle d'organisation d'une mégacorporation.

La population du Collectif a crû régulièrement ces cinquante dernières années. Jusqu'à récemment, Oscuro n'a pas fait le moindre effort pour dissimuler la nature répressive de son régime, ni le fait que ses lieutenants et lui ont recours à la magie du sang pour aider le Collectif dans ses efforts et garder les « citoyens » dans le rang. Lui et ceux qui lui sont fidèles utilisent également une forme primitive de cyberware. L'Enclave, au contraire, a rejeté l'usage de la magie et de la cybertech depuis sa fondation, et considère ces deux « technologies » comme impures et malfaisantes.

Il y a près de 30 ans, le leader de l'Enclave réalisa la véritable étendue de la société sombre et déshumanisante d'Oscuro, et arrêta d'y envoyer des délégations, coupant concrètement toute communication avec le Collectif.

Offres

Depuis environ cinq ans que les habitants de l'Enclave ont choisi Leroy pour chef, Oscuro a commencé à faire des offres à l'Enclave. Les représentants d'Oscuro ont proposé que les deux communautés fusionnent, augmentant ainsi les chances de survie de tout le monde dans cet environnement hostile. Les délégations du Collectif mettent toujours en évidence la vie difficile des habitants de l'Enclave (avec des détails si précis que Leroy soupçonne qu'ils ne peuvent pas être innocents), avant de vanter les conditions de vie physiquement plus enviables au sein du Collectif : plus de nourriture, de meilleurs abris, des conditions de vie supérieures, une mortalité infantile plus basse, et plus généralement une meilleure « santé publique ».

Et certains des habitants de l'Enclave leur prêtent l'oreille. Quand les délégués arrivent, ils demandent toujours à parler directement aux habitants du village, et Leroy leur en donne toujours la permission. Alors que Gareth le déconseille systématiquement, Leroy refuse de censurer ce que les habitants peuvent écouter. Les promesses d'une vie meilleure faites par les délégués touchent certains des membres de l'Enclave, en particulier ceux qui ont perdu des enfants, morts de malnutrition.

À titre personnel, Leroy rejette ces descriptions de « la belle vie » sous le Collectif parce qu'il sait que les sujets d'Oscuro paient un lourd prix spirituel pour assurer leur survie physique, et qu'il n'a pas envie de payer ce prix lui-même. Il considère que les efforts d'Oscuro pour rétablir le contact après tant d'années signifient que le Collectif a finalement dépassé les capacités de ses réserves en eau potable, et qu'il convoite le puits de l'Enclave.

Leroy doit toutefois tempérer son dégoût envers le Collectif et se rendre à l'évidence, aussi amère soit-elle : l'Enclave est en train de mourir. Il sait que maintenir son isolement signifie sa fin certaine, et si lui-même, Gareth et beaucoup d'autres préfèrent mourir libres plutôt que de renoncer à leur liberté en échange de leur survie, Leroy ne veut pas prendre la décision pour d'autres.

Chaque fois qu'une délégation arrive en provenance du Collectif, une poignée des habitants de l'Enclave suivent les représentants quand ils retournent dans les collines. Cette lente défection ne fait qu'accélérer la mort de la communauté, mais Leroy ne veut pas interdire aux siens de partir si tel est leur choix. Bien qu'Oscuro convoite visiblement les réserves d'eau de l'Enclave, plutôt que des bouches supplémentaires à nourrir (et à faire boire), le Collectif affirme accueillir volontiers toute personne qui déciderait de rejoindre ses rangs.

Ces derniers mois, la situation de l'Enclave s'est détériorée de manière dramatique. Les paysans retrouvent souvent leurs récoltes détruites en une seule nuit. Des groupes de chasseurs disparaissent sans laisser de trace. Toutes ces déprédatrices peuvent raisonnablement être attribuées à des bêtes sauvages, mais Leroy est persuadé qu'Oscuro est responsable de ces agissements, qui lui servent à faire pression sur l'Enclave.

Impliquer les runners

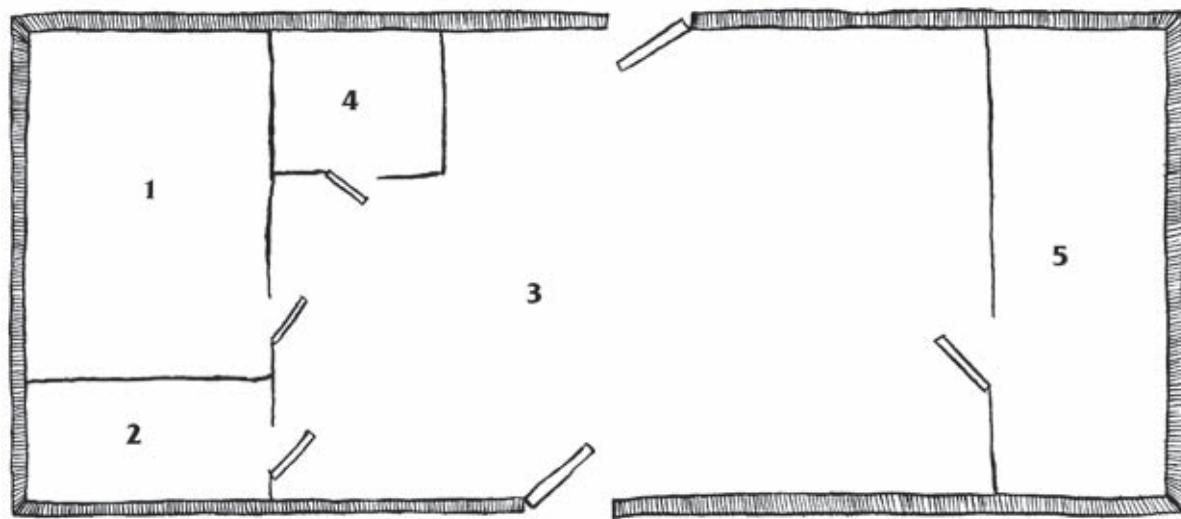
Résumé des épisodes précédents décrit les événements qui se sont produits avant l'arrivée de l'équipe. Après avoir entendu cette histoire, les runners peuvent offrir leur aide à Leroy, peut-être en montant la garde dans les champs ou en se lançant dans la traque de ceux qui sont responsables de la destruction des récoltes. Même si Gareth ne fait franchement pas confiance aux runners, Leroy n'est que trop heureux d'accepter leur aide. Quelle que soit la décision des runners, faites en sorte qu'ils soient de retour à l'Enclave à temps pour rencontrer la prochaine délégation d'Oscuro (voir *La délégation*, p. 150).

LÉGENDE : LA MAISON LONGUE

Quartiers de Leroy (1)

Luxueux selon les critères de l'Enclave, les quartiers de Leroy sont tout juste un (petit) cran au-dessus de sordides pour les runners.

LA MAISON LONGUE



Armurerie (2)

C'est dans l'armurerie que sont rangées les armes supplémentaires. Si Leroy accepte l'aide des runners, il les y envoie pour qu'ils s'arment. Comme précédemment, le meneur de jeu décide quelles armes sont disponibles en ce lieu.

Salle commune (3)

La salle commune est au cœur de la maison longue. C'est dans ce vaste espace, éclairé par des lampes à huile fumantes, que Leroy dirige toutes les réunions officielles.

Quartiers de Gareth (4)

Le premier lieutenant de Leroy occupe ces quartiers spartiates. Gareth insiste pour dormir près de Leroy afin de le protéger.

Quartiers des gardes (5)

Huit membres de la garde personnelle de Leroy vivent dans cette pièce.

ANTIVIRUS

Vu leur nature et leur mission, les runners risquent de refuser de se tenir tranquilles comme des marionnettes et décider ainsi d'explorer l'Enclave eux-mêmes. S'ils sont repérés, ils sont traités comme indiqué dans la section *Antivirus*, p. 146 de la scène précédente, *L'Enclave*, en plus sévère : après tout, ces étrangers ont déjà montré qu'ils étaient incapables d'obéir à un ordre.

Si les runners se mettent à dos Gareth et Leroy, ce dernier ordonne à ses gardes de les expulser de l'Enclave. Si le meneur veut donner à l'équipe une chance de se remettre en selle, ils peuvent « accidentellement » tomber sur les hommes d'Oscuro qui escortent Talia, captive, en direction du Collectif. (voir *Le prix de la paix*, p. 152). S'ils parviennent à secourir la « dame en détresse », Oscuro réagit en mobilisant ses forces et en marchant sur l'Enclave. Passez à *La dernière bataille de Leroy*, p. 154.

Si les choses se déroulent comme prévu dans cette section, passez à *La délégation*, p. 150.

LEROY

Né il y a 28 ans de parents morts depuis longtemps, Leroy ne connaît que la vie dans l'Enclave (comme on peut s'en douter, lui parler de « métaplans » et de « mondes inférieurs » n'a aucun sens pour lui ; pour lui, c'est le monde réel, point ; il ne sait rien d'un individu du nom d'Harlequin, et ne voit pas en quoi il serait une « manifestation » ou un « avatar »).

Dans un autre monde, Leroy aurait pu être un poète ou un philosophe. Dans ce monde, les circonstances ont fait qu'il a endossé le rôle de leader de l'Enclave. Il n'avait aucune ambition pour cela et serait heureux de démissionner si quelqu'un pouvait le remplacer. Pour des raisons qu'il n'a jamais saisies, la plupart des habitants du village semblent convaincus qu'il est la personne la plus indiquée et que personne ne saurait assurer ses responsabilités aussi bien. Il a approché d'autres personnes pour qu'elles le remplacent, mais à chaque coup dur, la communauté, son successeur potentiel inclus, s'est tournée vers lui pour savoir quoi faire. Les habitants continuent de croire en lui car ils le pensent infaillible, mais Leroy sent que la pression de son rôle de chef menace de le submerger. Il sait que les gens placent leur vie entre ses mains, et à la première erreur, sa confiance en lui, déjà ébranlée, s'effondrera. Quand cela se produira, il abdiquera presque certainement, parce qu'il n'est pas prêt à laisser les siens confier leur vie à quelqu'un



qui n'est pas digne de leur confiance. Et parce qu'il n'y a personne pour le remplacer quand il se retirera, l'Enclave sera sans guide et sa société commencera à se désintégrer.

Si on le lui fait remarquer, Leroy trouve que son nom, « le roi », sonne comme une farce cruelle. Et les farces cruelles ne manquent pas ces temps-ci, à l'en croire.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
5	5	5(6)	5(6)	5	5	4
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
6	5	6	6	10(11)	1(2)	11 / 11

Indice de professionnalisme : 6

Compétences : Armes contondantes 4, Armes de trait 3, Armes tranchantes 5, Athlétisme (GC) 4, Combat à mains nues 5, Étiquette (Enclave) 4(+2), Infiltration (Milieu naturel) 2(+2), Leadership 5, Perception 4, Plein air (GC) 3

Connaissances : Psychologie 2

Avantages : Adepte

Pouvoirs d'adepte : Attribut amélioré (Force) 1, Compétence améliorée (Armes tranchantes) 6, Réflexes améliorés 1

Équipement : couteau (3P), épée (5P, arme focus 3), vêtements de cuir (2 / 2)

LA DÉLÉGATION

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vos hôtes se mettent tout d'un coup à s'activer comme de beaux diables, apparemment à cause de quelque chose qui est en train de se produire à l'extérieur du mur d'enceinte. Piqués par la curiosité, vous vous dirigez vers le portail.

Les lourdes portes sont ouvertes, flanquées de gardes armés. Vous voyez Leroy, Gareth et Talia approcher à grand pas pour prendre position juste devant les portes, à l'intérieur. Ils ont l'air de former une espèce de comité d'accueil.

Vous pouvez maintenant voir en quel honneur : cinq trolls, les premiers métahumains que vous ayez vu dans ce monde, vêtus de riches tuniques et de dentelles qui leur donne l'air tout droit sortis d'une foire de la Renaissance. Dans d'autres circonstances, ils auraient l'air ridicule. Mais vis-à-vis des loques en cuir que portent les habitants de l'Enclave, leurs habits leur donnent un air aisé, bien nourri et en bonne santé. Vous vous doutez qu'ils viennent du Collectif.

Leroy s'avance vers eux et sert la main du plus gros des trolls, visiblement le chef de la délégation. Hé, ce troll a des yeux cybernétiques ! Même s'ils ont l'air de gros machins mal fichus !

Leroy leur fait signe de le suivre vers la maison longue et les mène jusqu'au bâtiment. Quatre de ses gardes du corps se postent à l'extérieur pour préserver la privauté de la rencontre.

À moins que les runners n'interfèrent, la réunion dure environ une heure. Une fois ce délai écoulé, lisez ce qui suit :

La porte de la maison longue s'ouvre à la volée et les trolls en sortent au pas de course, retenant à peine la violence de leurs gestes et de leurs expressions. Visiblement, les négociations ne se sont pas bien passées. Leroy et Gareth leur emboîtent le pas, l'air tout aussi mécontent. Les gardes du corps de Leroy sont en alerte, agrippant leurs armes, prêts à réagir à la violence qui électrise l'air.

Mais il ne se passe rien. Les délégués d'Oscuro se dirigent à grands pas vers les portes et quittent l'Enclave sans même se donner la peine de dire au revoir. Les portes se referment derrière eux, et Leroy et Gareth rentrent dans la maison longue.

Un peu plus tard, lisez ce qui suit :

Vous vous souvenez que Tela et Brannen semblaient particulièrement intéressées par la délégation du Collectif. Vous décidez d'aller voir les deux femmes pour qu'elles répondent à vos nombreuses questions.

Mais quand vous partez à leur recherche, impossible de retrouver les deux guerrières. Personne ne les a vues depuis plusieurs heures.

ATMOSPHÈRE

Les runners doivent tout d'abord avoir l'impression que quelque chose de majeur est sur le point de se produire, et ils sont témoins de la conclusion d'une comédie politique à laquelle les deux communautés se lieraient depuis des années. Même s'ils peuvent influer sur les détails, ils n'ont pas le pouvoir d'en changer les grandes lignes.

Plus tard, les runners voient clairement que la tension a atteint son apogée et que la relation entre l'Enclave et le Collectif a dégénéré pour plonger dans la violence. Les runners peuvent choisir leur degré d'implication, mais ils doivent comprendre que, si les choses continuent dans ce sens, les choses vont mal tourner pour l'Enclave.

L'ENVERS DU DÉCOR

S'OCCUPER DE LA DÉLÉGATION

Comme les joueurs doivent s'en douter, cette délégation est venue proposer les dernières offres d'Oscuro et du Collectif. Leroy et Gareth déclinent visiblement de discuter de ces affaires importantes en privé avec les émissaires trolls.

S'ils réussissent un Test d'Intuition + Perception 2, les runners remarquent que les trolls portent une sorte d'armure sous leurs vêtements. S'ils font le tour de l'Enclave alors que la délégation se dirige vers la maison longue, ils remarquent que Tela et Brannen observent les trolls de loin. S'ils réussissent un Test de Jauger les intentions (Intuition + Charisme) (3), ils remarquent que le langage corporel des deux sœurs leur donne un air pensif.

Chef de la délégation

Le chef de la délégation est un mage hermétique, et il est l'un des lieutenants inférieurs d'Oscuro. Sa loyauté envers son maître est indéfectible. Sa mission est d'accroître la pression sur Leroy pour le convaincre de s'allier au Collectif, et il adopte d'emblée une attitude combative. Il porte l'équivalent d'un gilet pare-balles (6 / 4) sous ses habits. S'il lance un sort, il se sert d'un couteau pour verser son propre sang et alimenter sa magie, subissant tout Drain non compensé sous forme de Dommages physiques. Si les runners en sont témoins, ils comprendront mieux comment fonctionne la magie ici.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
9	4	4	9	3	4	4
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
4	3	5,8	4	8	1	13 / 10

Indice de professionnalisme : 5

Compétences : Analyse astrale 3, Armes contondantes 3, Armes de trait 4, Armes tranchantes 4, Athlétisme (GC) 1, Combat à mains nues 3, Conjuration (GC) 2, Étiquette (Enclave) 1(+2), Intimidation 3, Infiltration (Urbaine) 2(+2), Leadership 3, Perception 3, Plein air (GC) 1, Sorcellerie (GC) 4

Connaissances : Théorie magique 3

Avantages : Magicien (Hermétique)

Sorts : Éclair de feu, Monde chaotique

Cyberware : yeux cybernétiques

Équipement : couteau (3P), épée (5P, arme focus 3), armure (6 / 4)

Notes : Allonge 1, Armure naturelle 1, Vision thermographique perdue à cause des yeux cybernétiques

Délégués (4)

Ces types sont de vrais gorilles et n'ont qu'un objectif : défendre leur chef et le ramener entier.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
10	4	4	10	1	3	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
3	3	6	-	7	1	13 / 10



Indice de professionnalisme : 5

Compétences : Armes de trait 4, Athlétisme (GC) 3, Combat rapproché (GC) 3, Conjuration (GC) 2, Étiquette (Enclave) 1(+2), Intimidation 1, Infiltration (Urbaine) 2(+2), Perception 3, Plein air (GC) 2

Équipement : arbalète moyenne (4P), 12 carreaux, épée (7P), armure (6 / 4)

Notes : Allonge 1, Armure naturelle 1, Vision thermographique

Négociations

À moins que les runners ne perturbent les discussions, les négociations durent environ une heure avant de dégénérer en récriminations et en insultes. Gareth et Leroy s'accordent sur le fait que les trolls sont venus ici sans réelle intention de trouver un accord. En fait, leur principal objectif était de provoquer un « incident diplomatique ». Si les runners demandent quel était le but de leur visite, Leroy révèle assez ouvertement ce que voulait le Collectif. Gareth, quant à lui, refuse naturellement de discuter de l'affaire avec les runners. Tous deux craignent que l'Enclave n'ait franchi un pas de plus vers la guerre totale avec le Collectif.

TELA ET BRANNEN

Comme les runners peuvent s'en douter, Tela et Brannen ont finalement décidé de rejoindre les forces d'Oscuro. Dès que la délégation quitte l'Enclave, elles s'échappent et rejoignent les trolls, qu'elles suivent jusqu'au village du Collectif. Si les joueurs ne s'en rendent pas compte eux-mêmes, trouvez un moyen subtil pour leur faire comprendre que les deux sœurs ont « fait le mur ».

GUERRE SUR LA FRONTIÈRE

Le Collectif passe à la vitesse supérieure dans sa campagne de violence contre l'Enclave, menant sa première attaque délibérée. Des pillards du Collectif se mettent à attaquer les champs de l'Enclave, brûlant les récoltes, salant les champs, et tuant tous ceux qu'ils attrapent. D'autres bandes sont taries et piégent les groupes de chasseurs de l'Enclave. Même si le Collectif ne lance pas encore l'assaut sur l'Enclave elle-même, la plupart des gens pensent que ce n'est qu'une question de temps. Bien que Gareth et d'autres insistent pour que Leroy mène des représailles contre le Collectif, Leroy sait que l'Enclave n'a pas les ressources nécessaires pour mener ce genre d'opération. De plus, envoyer des soldats à l'offensive signifierait dégarnir les défenses de l'Enclave qui protègent ceux qui s'y trouvent.

Les runners peuvent s'impliquer dans ces événements violents à leur guise, en gardant les champs ou les groupes de chasse. Ou bien ils peuvent choisir un mode d'action plus direct, en tendant des embuscades aux équipes d'assaut du Collectif.

Ils peuvent même proposer d'attaquer directement l'ennemi mais, pour une fois, Leroy et Gareth s'accordent pour leur interdire de le faire. Leroy défend à toute personne de l'Enclave de participer à une telle entreprise, et mener l'assaut sans soutien ne serait qu'un suicide meurtrier. Leroy s'accroche à l'espoir qu'Oscuro accepte de rouvrir les négociations et lui permettent de régler leur différend diplomatiquement.

Cette situation dure trois ou quatre jours (à moins que les runners ne fassent quelque chose pour accélérer les choses). Dans l'intervalle, l'Enclave perd une douzaine de personnes et autant sont blessées au cours des attaques du Collectif.

Forces du Collectif

La composition des équipes d'assaut du Collectif dépend de leur mission et du degré de résistance qu'elles s'attendent de rencontrer. Par exemple, si le Collectif commence par envoyer des équipes d'assaut de 6 personnes contre les paysans et que les runners se mettent à la défendre, ou que Leroy assigne des gardes aux personnes travaillant dans les champs, les assauts ultérieurs peuvent réunir des équipes de 12 personnes.

Soldats du Collectif (6+)

Bien qu'ils soient bien armés, relativement compétents et dévoués à leur cause, ces soldats ne sacrifient pas leur vie sans raison, même s'ils semblent prêts à mourir si cela s'avère nécessaire pour réussir leur mission. Apparemment dénués d'âmes, ils font des adversaires particulièrement effrayants. Ils ne se laissent pas capturer.

Con	Agı	Réa	For	Cha	Int	Log
5	5	4	5	1	3	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
5	4	Variable	-	7	1	11 / 11

Indice de professionnalisme : 4

Compétences : Armes contondantes 4, Armes de trait 5, Armes tranchantes 5, Athlétisme (GC) 3, Combat à mains nues 4, Infiltration (Milieu naturel) 3(+2), Perception 3, Plein air (GC) 3

Cyberware : certains ont du cyberware semblable à celui de la délégation, à la discréction du meneur de jeu

Équipement : arc (Force min. 4, 5P), 12 flèches ; ou épée (5P) ; couteau (3P), vêtements de cuir (2 / 2)

ANTIVIRUS

Si les runners font du vilain pendant les négociations, Leroy et Gareth s'interposent avant que quelqu'un ne se fasse tuer en neutralisant les runners (de préférence sans les blesser) et en renvoyant les délégués d'Oscuro (même en ce lieu, faire du mal à des diplomates est très mal vu). Si les runners butent les délégués, l'histoire continue – Oscuro se sert simplement de la mort de ses émissaires comme prétexte pour jouer l'escalade des tensions entre l'Enclave et le Collectif.

Malgré les ordres de Leroy à cet égard, les runners peuvent décider d'aller affronter Oscuro sur son territoire. Ils n'ont pas beaucoup de mal à sortir discrètement de l'Enclave, mais ils ne savent pas où se trouve le Collectif. S'ils attendent de tomber sur une équipe d'assaut du Collectif qui rentre chez elle après une attaque, ils tombent sur celle qui ramène Talia à Oscuro (voir *Le prix de la paix*, ci-dessous). Cela donne aux runners l'occasion de secourir la « dame en détresse. »

LE PRIX DE LA PAIX

DITES-LE AVEC DES MOTS

Après quelques jours au cours desquels le Collectif lance plusieurs attaques, lisez ce qui suit :

Le moral de l'Enclave était déjà bien bas quand la situation était la plus heureuse. Après quelques jours d'actions de guérilla et de guerre psychologique, vous ne pouvez pas imaginer comment il pourrait tomber plus bas. Quelque chose doit changer, et vite, sans quoi l'Enclave est condamnée.

Vous mangez un déjeuner tardif (un bol de bouillie de céréales colorée par ce qui reste de pseudo-tomates) quand vous entendez du boucan en provenance des portes. Vous vous prenez presque à espérer que le Collectif se soit finalement décidé à mener une attaque frontale. Vous vous précipitez vers l'enceinte et prenez position derrière les créneaux.

La force du Collectif qui approche n'est pas une armée en marche, tout juste une bonne vingtaine de personnes menées par un individu portant un drapeau blanc au bout d'un bâton. Vous refusez de croire qu'il s'agisse d'une demande de palabres. La force s'arrête à six ou sept mètres du portail.

Soudain, Leroy se dresse à vos côtés sur les remparts, observant la force du Collectif. « Que voulez-vous ? » leur crie-t-il après un moment.

Un humain de haute taille, vêtu de façon encore plus extravagante que les délégués trolls, s'avance alors. Comme le reste de la force se déplace autour de lui, vous réalisez que les 23 autres membres de ce groupe ne sont là que pour escorter et garder ce géant. Il s'approche à grands pas des portes, puis s'arrête, les poings sur les hanches, et lève les yeux vers vous. « Je cherche le sieur Leroy » s'exclame-t-il d'une voix qui roule comme des pierres qui s'entrechoquent dans un casque.

Du coin de l'œil, vous voyez Talia s'approcher de son mari, comme si elle cherchait à se rassurer à son contact.

« Je suis Leroy. »

Le visage de l'homme se déforme en ce qui chez vous s'appelle une grimace cauchemardesque. Plutôt une expression de joie perverse, le genre que vous vous attendriez à voir sur la figure d'un pyromane qui voit son feu de broussailles consumer une crèche. « Je suis Enganar, et j'apporte un message de Maître Oscuro » dit-il avec un sourire mauvais.

« Il souhaiterait savoir si vous voulez la paix. »

« Bien sûr que je veux la paix » répond Leroy. « Quel homme sain d'esprit ne la voudrait pas ? »

Son ironie ne semble pas atteindre Enganar. « Seriez-vous prêt à payer un prix pour cette paix ? » demande Enganar, et son rictus se fait plus large et plus menaçant encore.

Leroy hésite. « Quel prix ? » l'interroge-t-il, soupçonneux.

« Un prix simple » répond Enganar. « Si vous le payez, si vous me le donnez, je l'apporte à mon maître. Et mon maître cessera toute hostilité à votre rencontre, et vous promet la paix éternelle. »

« Quel prix ? » répète Leroy.

Enganar jette sa tête en arrière et braille de rire. « Elle ! Ta femme ! » Et il pointe un doigt gros comme une saucisse sur Talia.

Vif comme l'éclair, Leroy arrache son arbalète armée des mains du garde le plus proche et la braque sur le lieutenant d'Oscuro. Ses articulations sont blanches et l'arme tremble dans ses mains, mais sa voix est ferme. « Je crois que tu connais ma réponse sans même avoir posé ta question » répond-t-il froidement. Il ajuste sa cible. « Ou bien veux-tu que je te mettes cette idée dans le crâne ? »

Enganar rit de nouveau. Il tire de derrière lui quelque chose que vous n'aviez pas remarqué plus tôt. Vous la reconnaissiez immédiatement : Tela, l'une des guerrières qui vous a secouru lors de votre combat contre l'alacorne. Sans la moindre hésitation, il tire son couteau et tranche la gorge de la jeune femme. Le sang jaillit et Enganar fait un geste en direction du portail de l'Enclave. Avec un déchirement torturé, les lourdes portes volent en éclats comme si elles avaient été heurtées par un TGV. Le lieutenant laisse tomber le corps de Tela à ses pieds.

Leroy ravale un sanglot et fait feu. Le carreau file droit vers le cœur d'Enganar... mais s'immobilise à quelques centimètres de sa peau, comme s'il avait frappé un mur invisible.

Une fois encore, Enganar rit. « J'ai ta réponse, alors » coasse-t-il. « Ce sera la guerre. Et l'Enclave tombera aussi facilement que ses portes. »

Les autres gardes décochent leurs flèches et leurs carreaux, sans plus d'effet. Avec un dernier éclat de rire, Enganar tourne le dos à l'Enclave et la délégation se retire.

Le soir de la visite d'Enganar à l'Enclave, lisez ce qui suit :

Vous êtes encore impressionnés par la vitesse avec laquelle Leroy a repris son sang-froid. Cinq minutes après le départ de la délégation d'Oscuro, il était déjà enfermé dans la maison longue avec Gareth, préparant la défense de l'Enclave : la répartition des troupes, la logistique, les positions de repli, et les autres conneries tactiques. Le soleil s'est couché, et ils sont encore en train de discuter.

Non, c'est fini. De l'autre bout du village plongé dans l'obscurité, vous voyez la porte de la maison longue s'ouvrir et Gareth en sortir. Il est épuisé, vous pouvez le voir sur le moindre de ses traits. Épuisé, et

franchement désespéré. Il a l'air d'avoir besoin de sommeil, et vous vous dites que dormir ne saurait sans doute pas une mauvaise idée pour lui. S'il faut faire la guerre, mieux vaut que ce soit frais et dispos.

Un hurlement en provenance de la maison longue déchire la tranquillité de la nuit et vous hérissé le poil. C'est le hurlement d'un homme en enfer.

La porte de la maison longue s'ouvre à la volée et Leroy en sort en courant. « Talia ! » hurle-t-il. « Non ! » Le jeune homme sangle difficilement la ceinture qui porte le fourreau de son épée alors qu'il se précipite vers les portes pulvérisées.

ATMOSPHÈRE

La façon dont Enganar sacrifie Tela pour alimenter le sort Démantèlement [Porte] devrait horrifier les runners, comme elle horrifie Leroy et les autres. Leroy n'abandonnera jamais Talia, et une guerre totale semble inévitable.

DANS LES COULISSES

LA VISITE

Le seul objectif de la délégation du Collectif était évidemment de provoquer l'Enclave et de pousser ses défenseurs à l'attaque. Oscuro ignore tout de Talia, il ne connaît que son existence, et il imagine que Leroy l'aime profondément. Il choisit de se servir de cela comme arme en offrant d'échanger une chose précieuse (la paix) contre une autre (Talia)

Enganar

Homme aussi cruel et malfaisant qu'on puisse l'être en ce Lieu, Enganar *adore* son boulot. C'est un chaman toxique plutôt doué, qui suit le totem de l'Alacorne. Avant d'approcher de l'Enclave, il s'est doté d'un sort d'Armure 6 au cas où les choses tournent mal. Il est accompagné d'un esprit de la fange, esprit toxique de la terre (*MdO*, p. 140), de Puissance 4 avec le pouvoir optionnel Attaque élémentaire. Cet esprit n'intervient que si les runners tentent d'attaquer le lieutenant et son entourage en combat de mêlée. Si nécessaire, Enganar sacrifie l'un de ses gardes du corps pour augmenter la Puissance de tout sort qu'il lance. Ses 23 gardes du corps sont tous des soldats réguliers du Collectif (voir *Forces du collectif*, p. 152).

Con	Agı	Réa	For	Cha	Int	Log
5	3	4	3	5	5	4
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
6	4	6	6	9	1	11 / 11

Indice de professionnalisme : 5

Compétences : Analyse astrale 4, Armes tranchantes 5, Athlétisme (GC) 1, Combat à mains nues 4, Conjuration (GC) 5, Étiquette (Enclave) 1 (+2), Leadership 3, Perception 3, Plein air (GC) 1, Sorcellerie (GC) 5

Connaissances : Théorie magique 4

Avantages : Esprit mentor (Alacorne), Magicien (Chaman)

Sorts : Armure, Augmentation des réflexes, Démantèlement [Porte] (*MdO*, p. 158), Éclair de feu

Équipement : couteau (2P), épée (4P), armure sous ses vêtements (4 / 3)

Notes : quand Enganar « booste » ses sorts en prenant la vie d'un donneur, il n'hésite pas à le lancer à une puissance de 6 ou plus. Le mentor Alacorne ne donne pas de bonus particulier.

DÉPART DE NUIT

Apparemment, Leroy compte cavaler en pleine nature et s'attaquer tout seul au Collectif tout entier. Si les runners (ou Gareth) réussissent à l'arrêter, il révèle immédiatement toute l'histoire.

Une fois sa réunion avec Gareth terminée, Leroy est allé chercher Talia, mais elle n'était pas dans sa chambre. Il n'y a trouvé qu'une note disant « Je t'aime. » Il a aussitôt imaginé que sa femme a cru en l'offre

de paix d'Oscuro et a décidé de se sacrifier pour sauver la vie de tous les autres habitants de l'Enclave. Et c'est exactement ce qui s'est passé.

Leroy est obsédé par son amour pour Talia et son besoin de la secourir. À moins que Gareth ou les runners ne parviennent à le convaincre du contraire, il se jette dans la nuit à sa poursuite, priant contre tout espoir pour retrouver sa femme. Gareth et les runners doivent le persuader de laisser quelqu'un d'autre se charger de la mission de sauvetage. L'équipe doit lui faire comprendre que, sans Leroy pour maintenir sa cohésion, l'Enclave disparaîtra, et ses habitants se retrouveront à la merci d'Oscuro. Tout le monde comprend évidemment la volonté de Leroy de sauver sa femme, mais personne ne peut lui permettre de risquer sa propre vie en ce faisant, pas même au sein d'une équipe plus importante.

La mort dans l'âme, Leroy se rend en définitive à la logique de l'argument. Il se tourne vers les runners et les supplie de secourir sa femme des griffes d'Oscuro, tout en leur priant de comprendre qu'il ne peut se passer du moindre défenseur à l'Enclave, de peur d'étirer trop dangereusement sa protection. S'ils peuvent lui ramener Talia saine et sauve, il leur donnera tout ce qu'il sera à même de leur offrir.

Trouver Talia

Si les runners analysent l'enchaînement des événements, ils estiment que Talia ne peut avoir que trois heures d'avance maximum (le temps qui s'est écoulé entre le départ d'Enganar et la découverte de son départ par Leroy). Même si elle a attendu un moment avant de partir, les runners doivent tout de même rattraper un beau retard.

Aucun des gardes de l'Enclave n'a vu Talia passer le mur ou se glisser par le portail brisé. Si les runners examinent les abords de l'enceinte, ils trouvent cependant sa trace en réussissant un Test d'Intuition + Pistage (1). Celle-ci part en direction de ce que runners considèrent comme le mont Baker. Un succès excédentaire suffit à apprendre au personnage que la piste a moins de deux heures.

Une fois que les runners ont identifié la piste et commencent à la suivre, ils doivent faire un Test d'Intuition + Pistage (1) pour chaque tranche de 10 minutes environ écoulées en jeu. S'ils n'obtiennent pas de succès, ils ont perdu la piste et doivent réussir un Test d'Intuition + Pistage (2) pour la retrouver.

À environ cinq cents mètres de l'Enclave, d'autres traces de pas rejoignent celles de Talia. Les runners peuvent déterminer qu'environ huit individus non identifiés sont passés par là et ont attendu un moment. Ils peuvent même deviner qu'il s'agit d'une « arrière-garde » postée ici par Enganar au cas où Talia déciderait de faire le mur de son propre chef. Escortée par cette arrière-garde, Talia est désormais en route pour le mont Baker au rythme d'environ 5 kilomètres par heure.

Pour réussir leur mission, les runners doivent désormais rattraper leur cible. Le meneur de jeu détermine combien de temps cela prend, en fonction du mal que les joueurs disent que leurs personnages se donnent. Sur ce genre de terrain, 5 kilomètres par heure est un rythme rapide sans être brutal. Sans aide magique, les runners les plus rapides peuvent espérer avancer sur ce terrain à 7 kilomètres par heure. Talia a 90 minutes d'avance sur l'équipe, ce qui signifie que cette dernière peut la rattraper en environ 3 heures.

Ce qui correspond pile au moment où l'escorte de Talia prévoit de faire une pause. Le groupe choisit pour cela le fond d'une ravine étroite, facile à défendre, et attachent cruellement les poignets et les chevilles de Talia.

Sauvetage

Quand les runners rattrapent le groupe, ils remarquent que le chef de ce « détachement d'escorte », un sale type du nom de Bellaco, a posté trois de ses hommes comme sentinelles. Ils sont cachés derrières des rochers ou dans les failles de la ravine. Les quatre autres soldats et leur chef ont décidé que les ordres d'Enganar étaient simplement d'amener Talia à Oscuro – sans préciser dans quel état. Après tout, rien là-dedans ne leur interdisait de « s'amuser » un peu avec elle en chemin. Quand les

runners arrivent, Bellaco et ses quatre copains sont en train de décrire à Talia comment ils aimeraient qu'elle s'occupe d'eux.

Pour tous les membres de l'escorte à l'exception de Bellaco, utilisez les caractéristiques normales des soldats du Collectif (voir *Forces du Collectif*, p. 152). Tous sont armés d'arcs et d'épées.

Bellaco

Bellaco ressemble à une caricature particulièrement moche faite par l'Humanis sur son métatype : la nature (ou autre chose) a exagéré les caractéristiques qui font de lui un elfe. Il aime la cruauté gratuite et ne manque jamais une occasion d'humilier un ennemi vaincu, ou n'importe qui d'autre d'ailleurs. Bellaco est un mage hermétique qui utilise son couteau pour se couper et se sert de son sang pour alimenter ses sorts. S'il croit qu'il risque de mourir s'il manque de puissance, il tente de tuer Talia pour accroître la Puissance de son dernier sort. Oscuro a lancé Augmentation de Rapidité (+4) sur son lieutenant et a Activé le sort.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
3	6	5(9)	4	3	5	5
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
5	3	6	7	10(14)	1	11 / 11

Indice de professionnalisme : 6

Compétences : Analyse astrale 4, Armes de trait 4, Armes tranchantes 5, Athlétisme (GC) 1, Combat à mains nues 4, Conjuration (GC) 3, Étiquette (Enclave) 1(+2), Leadership 2, Infiltration (Milieu naturel) 1(+2), Perception 3, Plein air (GC) 1, Sorcellerie (GC) 5

Connaissances : Théorie magique 2

Avantages : Magicien (Hermétique)

Sorts : Boule de feu, Contrôle des pensées, Éclair mana, Nuage pestilentielle (*MdO*, p. 164)

Équipement : arbalète moyenne (4P), 12 carreaux, couteau (2P), épée (4P), armure sous ses vêtements (4 / 3)

Notes : quand Bellaco « booste » ses sorts en prenant la vie d'un donneur, il n'hésite pas à le lancer à une Puissance de 6 ou plus. Bellaco est initié de rang 3. Les pouvoirs d'initié de Bellaco sont Bouclier, Camouflage et Camouflage étendu.

Nettoyer ce foutoir

Les runners devraient réussir à secourir Talia de Bellaco et de ses gorilles, et à la ramener à Leroy. Le meneur de jeu peut décider comment jouer le retour à la maison, probablement riche en émotions.

Les runners risquent de se dire que secourir Talia est la raison pour laquelle ils se sont retrouvés dans ce métaplan. S'ils s'attendent à se retrouver transportés d'un seul coup dans un autre endroit bizarre, ils vont être déçus : ils ont encore du boulot. Comme Gareth le leur fait sévèrement remarquer, ils ont encore une guerre à mener. Le fait qu'Oscuro a perdu son moyen de pression sur Leroy (Talia) signifie que ce n'est qu'une question de temps avant qu'il ne lance une offensive majeure contre l'Enclave.

ANTIVIRUS

Les runners pourraient décider de lancer une attaque préventive et prendre d'assaut la délégation d'Oscuro. Tant que l'enchaînement des événements permet à Enganar de délivrer son message, l'équipe est libre de massacrer la délégation, ou de se faire tuer en le faisant. Les dommages nécessaires sont faits tant que le message passe.

Si les runners anticipent la réaction de Talia et tentent de l'empêcher, le meneur de jeu doit bloquer leurs efforts assez longtemps pour permettre à Talia de suivre sa conscience. Par exemple, s'ils suggèrent à Leroy que Talia risque de se sacrifier pour l'Enclave, Leroy balaie l'idée d'un revers de main. Il estime simplement que le message était une tentative de plus de saper le moral de l'Enclave.

Les runners peuvent décider que Leroy n'a rien à leur offrir qui vaille qu'ils risquent leurs vies pour des (quasi) inconnus, et refuser de

secourir Talia. S'ils ont besoin d'être motivés, Leroy leur fait remarquer qu'en tant qu'étrangers à ce monde, ils ont dû être envoyés ici pour une bonne raison, et que s'ils ne savent pas quelle est leur mission, peut-être qu'elle est de sauver Talia. « Vous pouvez sauver Talia et l'Enclave. C'est un but noble, s'il en est. »

Si les runners refusent tout de même de secourir Talia, Leroy et Gareth se détournent d'eux avec mépris et répandent dans tout l'Enclave l'idée qu'ils sont des lâches, peut-être même des traîtres. Le lendemain, les runners apprennent que Gareth et Maranda se sont lancés au secours de Talia pendant la nuit. Maranda a été tuée et Gareth a été mortellement blessé, mais a réussi à revenir avec la femme de Leroy. La communauté honore Gareth et Maranda comme ses héros, et la popularité des runners dégringole de deux crans supplémentaires.

Passez à *La dernière bataille de Leroy*, la scène suivante.

LA DERNIÈRE BATAILLE DE LEROY

DITES-LE AVEC DES MOTS

Alors que la nuit enveloppe ce lieu, les sentinelles sur le mur crient un avertissement. Vous montez les échelles quatre à quatre pour observer la scène.

Quelque chose bouge à l'horizon, en direction du mont Baker, trop loin pour en distinguer les détails, mais vous savez qu'il doit s'agir de l'armée d'Oscuro. Vous sentez le moral de l'Enclave baisser d'un cran, et vous n'êtes pas bien optimistes vous-mêmes. Comme Oscuro peut-il mobiliser une telle armée ? Vous devinez au moins un millier de guerriers qui viennent de franchir une crête au loin. Un avantage à cinq contre un.

Oscuro utilise une tactique sûre, vous dites-vous. Approcher de nuit permet d'éviter que l'Enclave ne prenne ses forces pour cible à distance. Quand le soleil se lèvera demain matin, la bataille éclatera. Serez-vous encore en vie à son coucher ?

Quand les runners posent leur regard sur Oscuro, lisez ce qui suit :
Le voici, le chef du Collectif en personne.

Vous aviez imaginé un type imposant, mais il est plutôt petit, mince et de carrure légère. Mais la taille ne fait pas tout (demandez à Napoléon) : il émane de lui une aura de commandement, de puissance brute, que vous pouvez sentir d'ici. Il ne ressent apparemment pas le besoin de porter d'armes ordinaires, et il n'a pas d'armure, juste des vêtements en cuir. Sur son poignet gauche repose quelque chose qui ressemble à un faucon de chasse rouge sang, portant une capuche en cuir.

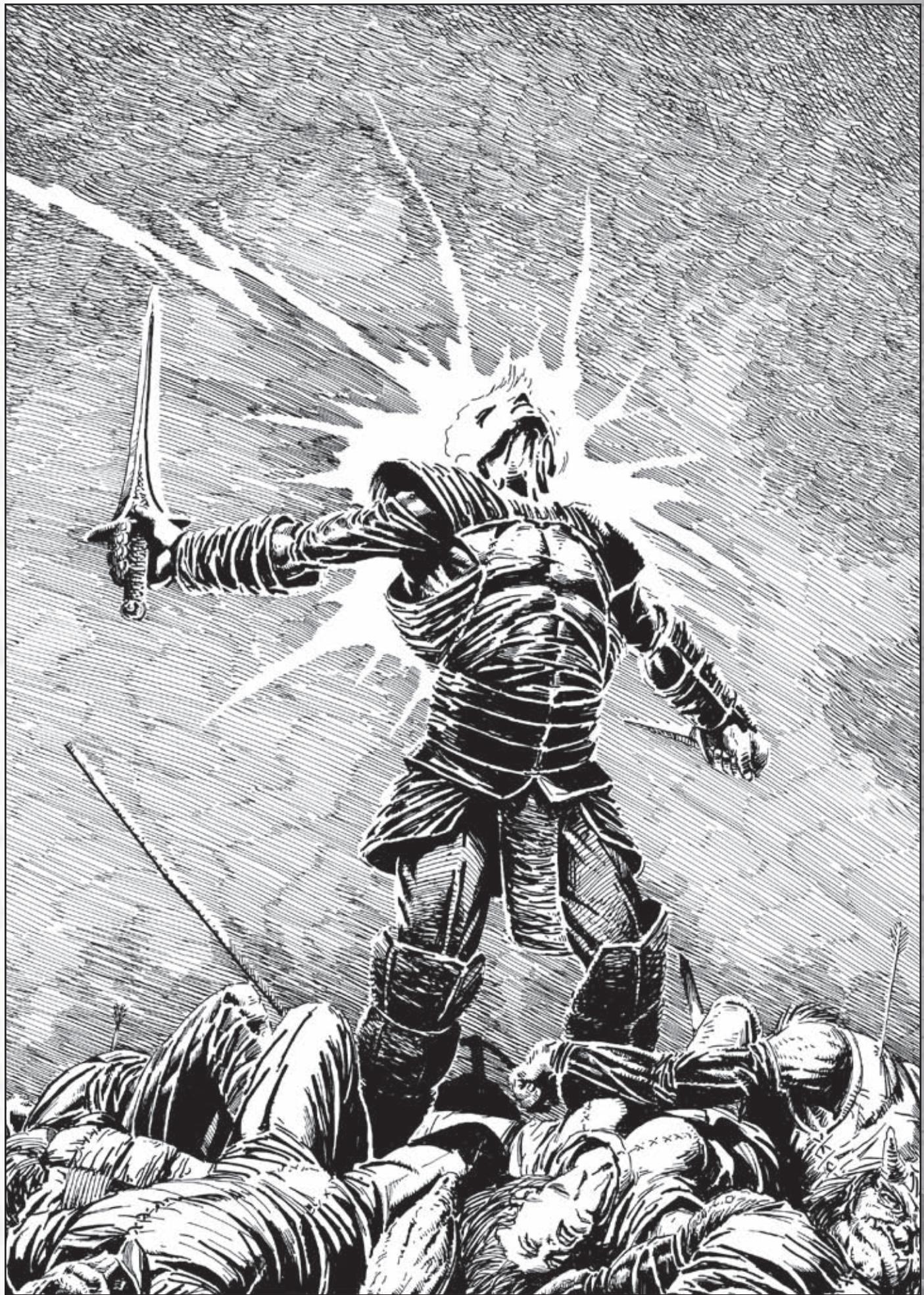
Et à l'instant où vous voyez cet oiseau encapuchonné, vous savez pourquoi vous avez été envoyés en ce lieu. Il vous faut cette capuche.

Quand la bataille commence et que les runners voient Leroy au combat, lisez ce qui suit :

Debout au milieu des corps brisés de ses gardes du corps personnels, son épée dans les mains, Leroy se dresse comme un roc sur lequel viennent se briser des vagues d'ennemis. En moins d'une minute, vous le voyez survivre à trois assauts qui auraient dû complètement le balayer. Pour la quatrième fois, la masse des guerriers d'Oscuro le cache à votre vue. Cette fois-ci, il ne pourra pas résister.

Mais quelques instants plus tard, la masse des corps s'écarte et Leroy est toujours debout, saignant de terribles blessures, mais frappant toujours de droite et de gauche avec son épée. Les corps s'empilent autour de lui en une fortification de chair. Les soldats d'Oscuro se rassemblent pour une ultime charge... Puis prennent peur en voyant le regard de Leroy. Ils s'arrêtent, et se mettent même à reculer, terrifiés par cette épée éclatante.

À cet instant précis, un éclair traverse l'air depuis la crête d'une arête toute proche, frappant Leroy et l'illuminant. Pendant un instant qui semble durer des heures, il se dresse, le dos cambré de douleur, les yeux au ciel. Puis il tombe lourdement et ne bouge plus.



Dès que les runners vainquent leurs adversaires ou se désengagent d'une manière ou d'une autre du combat pour aller prêter main-force à Leroy tombé, lisez ce qui suit :

Leroy gît parmi les corps de ses ennemis défait, sa main serrant encore son épée. Talia s'agenouille à côté de lui et se met à pleurer doucement, tentant de soigner ses nombreuses blessures... Mais vous pouvez voir que seule la magie pourrait encore le sauver maintenant. Quand vous voyez les blessures qui tailladent son corps, vous vous demandez comment il a pu tenir aussi longtemps.

Si l'un des runners utilise une magie de guérison sur Leroy, lisez ce qui suit :

Tu te penches sur le corps de Leroy alors que les derniers souffles de vie quittent son corps. L'énergie coule de toi à lui. Tu sens son pouvoir, tu fais le tien sien...

Soudain, tu es aspergé de sang. Tu crois d'abord qu'il s'agit du tien, d'une punition pour avoir utilisé la magie en ce lieu, mais le pouvoir t'enfonce et tu comprends qu'il se passe quelque chose. Talia s'effondre sur son mari, entre tes bras. Le sang jaillit de la blessure qu'elle s'est faite en se plongeant sa dague dans le cœur.

Leur sang mêlé s'écoule sur le sol. La terre dure et rocheuse absorbe le sang et la puissance de ton sort, et prend une couleur sombre. Pas un rouge sombre, mais un brun sombre de terre fertile. Putain, mais que se passe-t-il ?

Vous voyez le sol autour de Leroy et de Talia, irrigué de leur sang, commencer à se transformer. Le roc se change en poussière, comme si le processus d'érosion avait été accéléré un milliard de fois. Puis la poussière devient un sol fertile, et vous voyez déjà les premiers bourgeons émerger de cette terre où rien ne pousse jamais.

Puis la transformation s'étend, comme si le sang de Leroy et celui de Talia étaient les catalyseurs d'un changement qui se répand de plus en plus loin. Vous frissonnez alors que le sol bouge sous vos pieds, changeant de texture et de densité. Vous voyez, incrédules, le phénomène s'étendre sous les cadavres, de plus en plus vite au fur et à mesure qu'il prend de l'ampleur.

Il vous faut un moment pour l'entendre consciemment, mais un son est associé au processus, un bruit cristallin doux et délicat : le son d'une eau claire qui gargouille sur le lit d'un torrent pierreux. À un mètre de vous, un gros rocher se fend en deux et une eau pure et pétillante jaillit, formant une source naturelle qui baigne les corps de Leroy et Talia, les lavant de toute trace de sang.

Aussi loin que porte votre regard, les contours du paysage changent de manière subtile. La roche rouge et ocre se teinte de verdure. Les terres perdues ont retrouvé la vie.

Autour de vous, le nouveau monde que vous avez contribué à créer se met à disparaître, et vous comprenez que votre propre périple doit continuer.

ATMOSPHÈRE

Dans cette confrontation ultime, les runners doivent comprendre que l'Enclave est condamnée... À moins qu'ils ne parviennent à innover pour rétablir l'équilibre des forces.

La conclusion est un sacrifice et une rédemption, permis par les pouvoirs réparateurs de la magie.

L'ENVERS DU DÉCOR

Les runners peuvent décider de sortir et d'aller combattre les forces d'Oscuro, ou ils peuvent attendre l'aube en compagnie de Leroy et de ses hommes. Le meneur de jeu doit insister sur le sentiment grandissant de désespoir que ressentent les habitants de l'Enclave. Ils savent qu'ils sont en très grande infériorité numérique et que leurs ennemis vont utiliser les « forces maléfiques » de la magie contre eux. Certains regrettent d'être restés à l'Enclave quand ils avaient la chance de déserter, et certains ont le fol espoir de quitter l'enceinte maintenant malgré le risque de tomber sur une patrouille d'Oscuro.

Leroy refuse de dormir pendant la nuit qui précède la bataille, préférant arpenter l'Enclave comme Henry V avant la bataille d'Azincourt, faisant de son mieux pour remonter le moral de ses troupes et les préparer pour le lendemain matin. Jouez cette scène comme dans une tragédie : le « monarque » condamné tente d'insuffler le courage de se battre à ses hommes.

LA BATAILLE

L'armée d'Oscuro compte en réalité beaucoup moins de forces que les personnages l'estiment de prime abord : une bonne moitié des soldats sont en réalité des illusions créées pour miner un peu plus le moral de l'Enclave. Au matin, les défenseurs dénombrent au maximum 400 à 500 soldats.

Le meneur de jeu est libre de gérer la bataille comme il l'entend, mais il faut garder à l'esprit que seuls les combats impliquant les runners ont besoin d'être joués à coups de dés. Tout le reste est avant tout la toile de fond dramatique de l'héroïsme des runners. Comme les personnages ne peuvent pas participer à toutes les scènes de bataille, le meneur de jeu peut facilement manipuler les événements pour que la tension ne retombe pas, sans pour autant devoir massacer l'équipe. Si par exemple les runners collent une raclée à leurs adversaires, une poussée des forces d'Oscuro peut menacer de les balayer. Si les runners sont sur le point de se faire étriper, une contre-attaque menée par l'Enclave peut leur sauver la peau au dernier moment.

Le flux et le reflux de la bataille doit, d'une manière subtile, donner aux runners une vision claire d'Oscuro et de la façon dont il commande ses forces. Quand ils aperçoivent le « faucon » sur son poignet, ils comprennent qu'ils sont venus sur ce métaplan pour récupérer la capuche de l'oiseau. Pour ce faire, ils doivent bien évidemment se rapprocher d'Oscuro. Il doit être tout aussi clair qu'un assaut frontal est voué à l'échec. Les personnages joueurs doivent imaginer et exécuter leur propre plan pour obtenir la capuche.

Combattre Oscuro

Oscuro commande les forces du Collectif depuis le sommet d'une arête proche, protégé par une garde de quatre soldats réguliers du Collectif, d'Enganar (voir *Le prix de la paix*, p. 152) et des trolls survivants de la délégation (voir *La délégation*, p. 150). Tous ces soldats sont prêts à donner leur vie pour sauver leur commandant.

Si les runners réussissent à approcher d'Oscuro, le petit homme retire la capuche de son « faucon » et l'envoie contre les agresseurs – les runners découvrent alors qu'il s'agit de la version locale, plus petite, d'un foudrœil. Oscuro se débarrasse de la capuche de cuir, ignorant l'importance qu'elle revêt pour l'équipe. Ainsi, ils peuvent tenter de récupérer la capuche sans forcément combattre Oscuro.

Oscuro utilise rarement des « donneurs » pour alimenter sa magie, parce qu'il a rarement besoin d'améliorer ses formidables pouvoirs. Si nécessaire, il est tout de même disposé à sacrifier autant de ses gardes du corps que nécessaire.

S'il est en danger mortel et qu'il est au bord de la défaite, Oscuro révèle sa véritable nature dans l'espoir de se ménager un avantage. Les caractéristiques et la description complète d'Oscuro apparaissent dans *Antivirus*, p. 157.

FOUDRŒIL LOCAL

Con	Agî	Réa	For	Cha	Int	Log
3	5	5	1	1	5	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
2	3	6	4	10	1	10 / 9

Compétences : Arme à distance exotique 4Combat à mains nues 3, Perception 4, Vol (3)

Pouvoirs : Arme naturelle (Bec / Serres : 1P, PA 0), Attaque élémentaire (électricité), Sens accrus (Ouïe, Vision nocturne)

Commentaire : cette variante du foudrœil a la taille d'un faucon,

d'une longueur d'environ 35 centimètres, avec une envergure de près d'un mètre. Son pouvoir d'Attaque élémentaire (électricité) a la même puissance que celle d'un oiseau de grande taille. Une fois libéré de sa capuche, le foudrœil attaque toute personne qui, selon lui, menace son maître. S'il est blessé, son instinct de survie prend le dessus.

VICTOIRE

Si les runners réussissent à détruire ou à mettre en déroute Oscuro, son armée bien coordonnée plonge dans le chaos. Si certains soldats poursuivent le combat, la plupart se dégonflent et prennent la fuite à la première occasion. Les soldats de l'Enclave achèvent ensuite facilement les dernières poches de résistance.

SACRIFICE

Après avoir vu Leroy frappé par une attaque magique, les runners peuvent le retrouver gisant sur le champ de bataille à côté du corps brisé de Gareth. Talia s'agenouille à côté de lui et tente de soulager ses blessures, mais il est clair que Leroy est sur le point de mourir.

Un personnage joueur magicien peut, et a intérêt à tenter de le sauver en utilisant une magie de guérison. À ce moment-là, lisez le dernier passage de la section *Dites-le avec des mots*.

Le sacrifice de Talia doit prendre les runners par surprise. Elle n'agit pas selon un plan préétabli ou par désespoir à l'idée de perdre son mari : elle répond visiblement à sa compréhension inconsciente du rôle qu'elle doit jouer dans le rituel qui doit permettre la renaissance de ce lieu. Les personnages sont témoins de la transformation des terres désolées sous l'effet conjugué à la fois du sang mêlé de Leroy et de Talia, et de la magie de guérison – un symbole adapté pour mettre fin à une aventure symbolique. Si les runners ont récupéré la capuche du foudrœil, ils passent de ce lieu au suivant. Si, pour une raison ou une autre, ils ne l'ont pas récupérée, ils passent au lieu suivant en sachant, au fond d'eux-mêmes, qu'ils ont raté leur objectif.

ANTIVIRUS

Les runners peuvent décider de s'attaquer à Oscuro plutôt que d'attendre l'arrivée de son armée. C'est une possibilité, s'ils parviennent à convaincre Leroy de leur fournir suffisamment de troupes pour mener un tel assaut. Gareth est présent lors de ces discussions et fait de nombreux commentaires sur « la folie tactique » des suggestions de l'équipe.

Dans cette version des événements, l'équipe tombe sur l'avant-garde d'Oscuro à quelques kilomètres seulement de l'Enclave : on dirait qu'Oscuro prévoyait d'attaquer la communauté quelle que soit l'issue de la mission d'Enganar visant à faire déserter Talia. Quand la situation du combat est au plus mal et que les runners et leurs hommes sont sur le point d'être mis en déroute, Leroy arrive à la tête d'une force qui se jette à leur secours. Les événements décrits dans *Sacrifice* se déroulent comme indiqué dans cette section.

Si les runners décident d'éviter la bataille, le meneur de jeu doit concevoir un enchaînement d'événements qui leur permette d'entrer en contact avec Oscuro et la capuche.

Si vous ne voyez aucun moyen crédible de remettre les personnages sur les rails, passez à l'aventure suivante, *Pour une poignée de Karma*,

p. 158. Au cours de la transition, faites savoir aux runners qu'ils ont échoué à accomplir leur objectif en ce lieu. Ils l'ignorent encore, mais ils auront plus tard l'occasion de se rattraper.

N'attribuez le Karma qu'à la fin de la campagne *Le Retour d'Harlequin*.

OSCURO

Oscuro est l'incarnation locale de Darke, l'adversaire direct des PJ et l'avatar de l'Ennemi, même si les runners ne le réalisent pas encore. Tuer Darke en ce lieu n'affecte pas le « vrai » Darke. Dans cette incarnation, Darke peut adopter deux formes différentes.

Il préfère l'apparence d'un petit humain à la carrure légère, beau d'une certaine manière cruelle, avec des cheveux bruns et courts, des yeux perçants bleu-gris et un nez aquilin.. Sous cette forme, la seule arme qu'il porte est un petit couteau qui n'est autre qu'une arme focus de Puissance 4. Il ne sort jamais sans son « faucon » encapuchonné au poignet, en réalité la version locale d'un foudrœil.

La véritable forme d'Oscuro est, quant à elle, absolument terrifiante : une chose amorphe, aux innombrables membres, changeante, avec des dizaines de choses protubérantes qui pourraient être des yeux. Il ne peut pas parler sous cette forme, mais il peut lancer des sorts normalement et même se servir de son couteau à l'aide d'un membre préhensile spécial. Sa vitesse de pointe est également le double de celle d'un homme qui court, et Oscuro dégage une odeur de chair pourrissante.

Si Oscuro prend sa véritable forme, le moral de son armée dégringole aussitôt. Les soldats restent avec leur unité par peur, mais ils n'ont plus la discipline dont ils faisaient preuve un instant auparavant. Oscuro n'utilise sa véritable forme qu'en dernier recours.

Oscuro est un initié de grade 5.

Les caractéristiques à gauche de la barre de fraction sont celles d'Oscuro sous sa forme humaine. Celles qui se trouvent à droite sont celles de sa véritable forme.

Con	Agı	Réa	For	Cha	Int	Log
6 / 8	6 / 9	7 / 10	4 / 7	4 / 1	5 / 5	5 / 5
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
4 / 4	4 / 4	6 / 6	8 / 8	12 / 15	1 / 4	(11/12) / (10/10)

Indice de professionnalisme : 6

Compétences : Analyse astrale 5, Armes contondantes 5, Armes tranchantes 6, Athlétisme (GC) 2, Combat à mains nues 6, Conjuration (GC) 3, Étiquette (Enclave) 1(+2), Leadership 5, Perception 4, Plein air (GC) 1, Sorcellerie (GC) 6

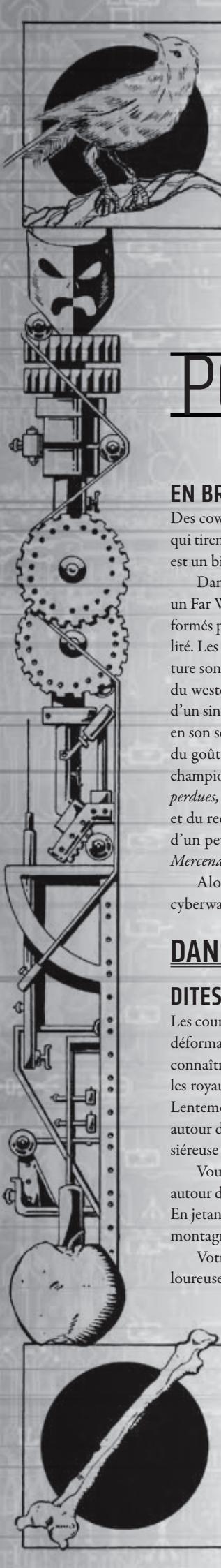
Connaissances : Théorie magique 3

Avantages : Magicien (Hermétique)

Sorts : Animation (*MdO*, p. 165), Augmentation de Rapidité, Boule de feu, Boule étourdissante, Contrôle des foules, Éclair de feu, Éclair de force, Illusion, Manipulation des foules, Monde chaotique, Toucher mortel

Équipement : couteau (2P / 4P, arme focus de Puissance 4), épée (4P), vêtements de cuir (2 / 2)

Notes : quand Oscuro « booste » ses sorts en prenant la vie d'un donneur, il n'hésite pas à le lancer à une Puissance de 6 ou plus. Les pouvoirs d'initié d'Oscuro sont Activation, Bouclier, Camouflage et Camouflage étendu.



« Ce truc d'être un héros, c'est surtout de savoir quand mourir. Une vie qui s'éternise tue plus d'hommes qu'elle n'en a jamais faits. »

– Will Rogers (1949)

POUR UNE POIGNÉE DE KARMA

EN BREF

Des cow-boys steampunks avec des implants magiques ? Des trolls qui tirent au six-coups en chevauchant des dinosaures ? Ce métaplan est un bien drôle d'endroit, les mecs !

Dans *Pour une poignée de Karma*, les runners se retrouvent dans un Far West fantastique, où leur cyberware et leur magie sont transformés pour correspondre aux lois étranges qui gouvernent cette réalité. Les conflits et les défis qu'ils rencontrent au cours de cette aventure sont inspirés de manière éhontée de plusieurs grands classiques du western. Les shadowrunners doivent sauver une ville du retour d'un sinistre hors-la-loi et éliminer un danger encore plus grand tapi en son sein. En fonction du nombre de shadowrunners impliqués et du goût du meneur de jeu, cette aventure peut être l'histoire d'un champion solitaire (dans la grande tradition de *L'Homme des vallées perdues*, *Le train sifflera trois fois*, de l'archétype du cow-boy solitaire et du redresseur de torts qui tire plus vite que son ombre), ou celle d'un petit groupe de héros seul contre tous (à la manière des *Sept Mercenaires* ou de *Silverado*).

Alors en selle, cow-boy, et n'oublie pas de remonter ton cyberware.

DANS L'OUEST SAUVAGE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Les courants des métaplans vous tirent dans cent directions à la fois, déformant la chair et l'esprit d'une manière qu'ils ne sont pas censés connaître. Même les magiciens hurlent alors que vous tombez entre les royaumes de l'espace astral que leurs sens n'ont jamais effleurés. Lentement, les nuages de couleur indescriptible qui tourbillonnent autour de vous prennent la forme et la substance d'une brume poussiéreuse couleur de bronze.

Vous secouez la tête pour éclaircir votre vision, et vous regardez autour de vous. Des collines s'étendent jusqu'à l'horizon face à vous. En jetant un œil derrière vous, vous apercevez le profil majestueux de montagnes plongées dans la brume.

Votre vision s'éclaircit peu à peu, et vous prenez peu à peu dououreusement conscience de votre corps. Vos muscles torturés sont

secoués à un rythme inégal alors que vous tanguez doucement sur le dos d'un... cheval ? Vous êtes sur un hamburger sur pattes ? Trop bizarre, mec ! Et qu'est-il arrivé à votre chrome ? Qu'est-ce que c'est que ce drôle de bras métallique rudimentaire, tout en rivets et en cliquets accroché à votre épaule ? Le troll qui chevauche un tyrannosaure miniature à côté de vous a presque l'air normal, à côté.

ATMOSPHÈRE

Les runners se retrouvent en un lieu plus proche du Kansas (au sens où l'entendent Dorothy et Toto dans *Le Magicien d'Oz*), mais un Kansas où ils n'ont jamais mis les pieds, même dans leur pire trip aux BTL. Laissez les personnages apprendre les règles étranges et déroulantes de ce lieu, erreur par erreur et gaffe par gaffe, et amusez-vous en les voyant faire.

Si vous pouvez trouver la bande originale du film *Le bon, la brute et le truand*, mettez-la en fond sonore. Oubliez la subtilité, ce n'est pas l'objectif de ce scénario qui assume parfaitement ses clichés western.

L'ENVERS DU DÉCOR

L'atmosphère de ce lieu dans cette aventure est en quelque sorte « cowpunk ». Les shadowrunners deviennent des habitants typiques d'un lieu qui ressemble à un Far West agrémenté de cyberware, de métahumains et de magie, tout en rouages mécaniques.

MODIFICATIONS PERSONNELLES (ORDINAIRES)

Avant de faire jouer cette aventure, le meneur de jeu doit aider les joueurs à transformer leurs shadowrunners en bons « cowpunks ». Voici quelques éléments à garder à l'esprit pour ce faire.

- Le cyberware transformé donne à son porteur les mêmes caractéristiques et bonus de compétences et d'attributs que dans le « vrai » monde de *Shadowrun*. Le cyberware qui ne se transforme pas disparaît tout simplement, et les personnages perdent les avantages et les fonctionnalités qu'il offre.
- Tout le monde conserve sa race : les elfes restent des elfes, les trolls des trolls, etc.
- Les personnages et leur équipement doivent changer pour refléter la métaphore du Far West à la sauce punk : le look, l'attitude et (surtout) le fun sont les principales choses à prendre en compte pour effectuer ces changements.

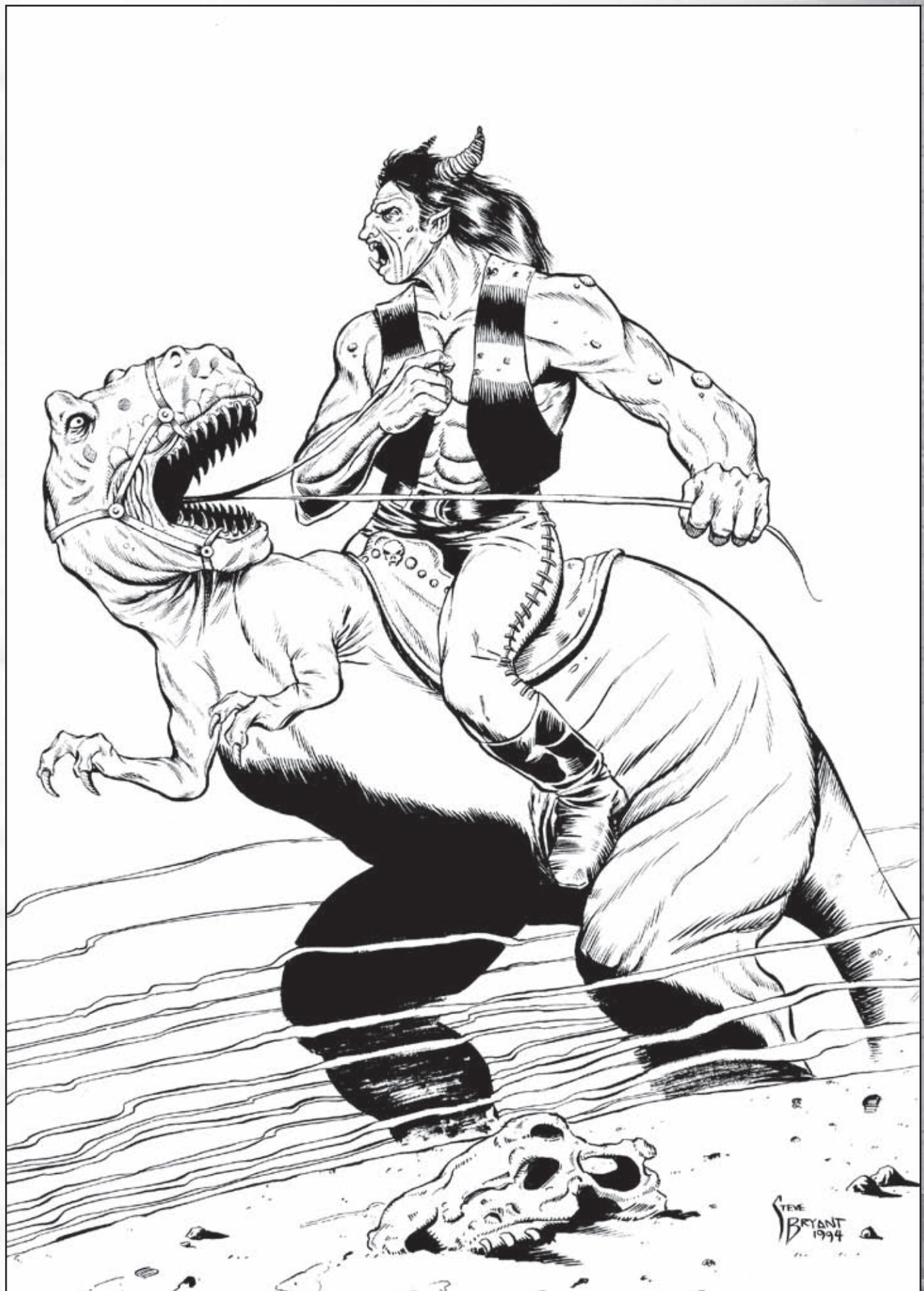
Attributs

Les attributs physiques, mentaux et spéciaux non modifiés restent les mêmes (comme tout le reste, ou presque).

Compétences

La plupart des compétences ne changent pas, bien que certaines compétences informatiques soient parfaitement inutiles sur ce métaplan. Les autres compétences sont converties comme précisé plus bas.

La compétence de pilotage la plus élevée d'un personnage devient sa compétence Équitation. Si un personnage a une compétence Équitation, ajoutez son indice à son indice de pilotage le plus élevé



pour déterminer le nouvel indice applicable dans ce métaplan. Tout personnage équipé d'une interface de contrôle de véhicule gagne des bonus supplémentaires quand il chevauche une monture (voir *Véhicules*, plus bas). Toute compétence Fouets (ou Fouets monofilaments) devient applicable pour l'usage d'un lasso.

Les spécialisations d'armes du « monde réel » s'adaptent à l'arme transformée que porte le personnage. Par exemple, un personnage avec Pistolets (Semi-automatiques) 5 peut se retrouver avec Pistolets (Colts .44 Dragoon) 5.

En général, les compétences qui permettent à un personnage de faire telle ou telle chose en 2055 lui permettent de faire l'équivalent dans ce métaplan, si cet équivalent y existe. Par exemple, un personnage qui dispose d'une compétence Hardware (Maglocks) peut ouvrir des serrures sur ce plan, et les compétences médicales permettent d'utiliser la technologie médicale disponible. Pour les relations sociales avec les gens du cru, appliquez la compétence Étiquette la plus élevée des personnages.

Cyberware

Le samouraï des rues typique de 2055 a un bras cybernétique, sans doute équipé de lames rétractiles ou d'un smartgun intégré.

Il a des réflexes câblés, un œil plein de dispositifs sophistiqués, et probablement une armure implantée, plus un pistolet lourd à la ceinture et un fusil d'assaut dans les mains. Son costard est composé de vêtements en cuir ou d'une tenue de combat. En ce lieu, ce même samouraï

des rues a un gros bras métallique qui fonctionne avec des rouages mécaniques alimentés par magie. Sa main est un gant articulé qu'il peut remplacer par un six-coups ou une lame. Il remonte ses implants avec une manivelle. Un œil cyber a la forme d'une boîte plate rivetée sur un œil, contenant des lentilles interchangeables qui semblent taillées dans un cristal à multiples facettes. L'armure dermique prend la forme d'une peau de serpent aux écailles brillantes qui couvre le torse du samouraï, et il porte un six-coups à la ceinture. Le cuir et la tenue de combat laissent place à un stetson ou un sombrero, un foulard, une chemise et un pantalon en jean, peut-être des jambières, des bottes et des éperons. La classe, non ?

La réalité de ce métaplan permet l'existence de certains implants cybernétiques, mais leur forme et leur fonction ont l'aspect d'une technologie victorienne fantastique, avec une bonne dose de magie. Il n'est pas possible de décrire ici en détail les changements apportés à chaque implant de cyberware de *Shadowrun*. Dans l'idéal, les lignes directrices et les exemples qui suivent doivent permettre au meneur de jeu et aux joueurs de déterminer le look des personnages cybernétisés et la façon dont leur cyberware fonctionne.

Certains implants ne se transforment pas, et n'existent tout simplement pas sur ce métaplan. Cette catégorie inclut les datajacks, les soft-links et les compétences câblées, tout le cyberware de communication, la mémoire céphaloware, ainsi que les encéphalons, les ordinateurs tactiques, les cyberdecks internes et la génértech. Tous les avantages conférés par ce type de cyberware sont indisponibles au cours de l'aventure.

Alimentation : les membres cybernétiques, les réflexes câblés et appareils équivalents nécessitent une énergie mécanique pour fonctionner sur ce métaplan. Si l'utilisateur n'utilise pas les pouvoirs spéciaux ou les bonus conférés, les membres cybernétiques peuvent fonctionner sans devoir être rechargeés. Par exemple, un personnage avec une Force standard de 4 peut utiliser son bras cybernétique avec une Force de 4 sans en vider les batteries. Cependant, s'il utilise sa Force augmentée, il lui faut beaucoup plus d'énergie.

Ce genre de cyberware est alimenté par des rouages mécaniques magiques, et remonté à l'aide d'une grosse clé insérée dans un trou sur le plexus solaire du personnage. Quand le mécanisme est complètement remonté, le dispositif fonctionne pendant un nombre de Tours de combat égal à l'attribut Constitution non augmenté du personnage. Remonter le mécanisme prend une Action complexe. Pour remonter son cyberware, le personnage doit faire un Test de Force + Réaction. Chaque succès obtenu permet de remonter le cyberware correspondant pendant 1 Tour de combat. Ce jet de dés permet au personnage d'alimenter plusieurs systèmes cybernétiques : par exemple, un personnage avec des réflexes câblés et des membres cybernétiques peut se servir de tous ces implants en même temps en ne dépensant que l'équivalent de l'énergie fournie par 1 Tour de combat.

L'énergie emmagasinée n'est consommée que lorsque le personnage utilise activement ses capacités augmentées. Par exemple, si un personnage remonte son mécanisme avec l'équivalent de 4 Tours de combat d'énergie, il peut utiliser son cyberware pendant 2 Tours de combat, puis attendre un moment avant d'utiliser l'équivalent des 2 derniers Tours, après quoi il doit de nouveau remonter le mécanisme pour utiliser ses pouvoirs augmentés.

Membres cybernétiques : les membres cybernétiques se transforment en quelque chose qui ressemble à une armure médiévale, avec des éléments supplémentaires de technologie victorienne comme des rangées de rivets, des accessoires en cuivre poli et des pistons hydrauliques. L'équivalent classique d'une main cybernétique a l'aspect d'un gant articulé qui peut tenir et manipuler les mêmes choses qu'une main de chair : un pistolet, une corde, les rênes d'un cheval, etc. La main peut être retirée en une Action complexe et remplacée (avec une autre Action complexe) par un autre accessoire. Si un personnage dispose d'un implant cybernétique susceptible de se transformer ainsi (par exemple une interface smartgun ou des lames rétractables) mais qu'il n'a pas de bras



cybernétique, le personnage obtient un bras ou une main cybernétique avec une Force de +0 pour cette aventure.

Les accessoires disponibles incluent : main-couteau, main-épée, main-pistolet. Une main-couteau fait des dommages (FOR / 2 + 1) P en combat. Des lames rétractiles ou lames de poing se transforment en main-couteau. Une main-épée fait des dommages (FOR / 2 + 3) P en combat. Des griffes se transforment en main-épée. Une main-pistolet est l'équivalent d'un pistolet lourd attaché au bras cybernétique. Utilisé avec une lentille smartlink (voir *Oculoware*, plus bas), il devient l'équivalent d'une interface smartgun, ajoutant 2 dés à la réserve de dés utilisée pour tirer.

Implants oculaires : tous les implants oculaires se transforment en lentilles forgées dans un cristal chargé magiquement. La couleur des cristaux indique leur fonction. Par exemple, les lentilles de vision normales sont claires. Les lentilles de compensation antiflash sont vertes, les lentilles de vision nocturne sont d'un gris fumé. Les smartlinks sont bleues, et les télescopiques sont ambrées, et les thermographiques sont rouges. Quand une lentille smartlink est utilisée conjointement avec une main-pistolet, à la réserve de dés augmente de 2. Avec un autre pistolet ou un fusil, elle augmente de 1.

Les différentes lentilles sont montées dans un boîtier en cuivre rivé à l'orbite oculaire du personnage. Insérer une nouvelle lentille prend une Action complexe, et une seule lentille peut être insérée dans le boîtier à la fois.

Tout personnage équipé d'une interface smartgun est équipé de la lentille smartlink, qu'il dispose ou non d'un œil cybernétique dans le « monde réel ». Cependant, un personnage qui tire avec une main-pistolet mais utilise une lentille autre qu'une lentille smartlink ne reçoit pas le bonus complet offert par le smartgun.

Lien animal : tout le cyberware ou le bioware qui augmente la Constitution du personnage ou la fonction de ses muscles ou de ses organes internes, devient un lien animal. Un lien animal est une portion d'un animal symboliquement approprié greffé au personnage. Une armure dermique peut par exemple devenir une peau de serpent colorée. Les implants musculaires se transforment en muscles de tigre couverts d'une fourrure rayée. N'importe quel carnivore fait l'affaire pour la plupart de ces améliorations. Des capacités exotiques, comme la respiration sous-marine, prennent la forme animale équivalente (ici, des branchies de requin). La langue agitée d'un serpent représenterait, par exemple, une amélioration du genre de l'analyseur chimique (en permettant de dire que ce personnage a vraiment la langue fourchue !).

Les personnages dotés d'un lien animal doivent consommer de grandes quantités de viande fraîche pour le maintenir. Si un personnage doté d'un lien animal passe plus de 24 heures sans dévorer un ou deux bons kilos de viande, son lien disparaît jusqu'à ce qu'il ait pu se nourrir correctement. Ces détails mis à part, le cyberware et le bioware fonctionnent de la même manière que dans le « monde réel » de *Shadowrun*.

Apparence

Même si les personnages ressemblent toujours à leur moi habituel, les détails relatifs à son apparence peuvent considérablement changer, en particulier ceux qui concernent son cyberware et son bioware. Leurs vêtements eux aussi changent radicalement. Leur style personnel entre en jeu dans la transformation : si un personnage attache beaucoup d'importance à son apparence dans le monde physique, il en sera de même ici. Les holsters et cartouchières doubles, les holsters d'aisselle et les décorations sur les armes à feu, les selles et autres sont au gré des joueurs.

La mauvaise nouvelle, c'est que les armures, elles, ne se transforment pas. Il n'y a rien d'autre entre les runners et les balles ennemis que leur peau de pied-tendre (et leurs éventuelles armures dermiques).

Les joueurs peuvent également se montrer créatifs en sélectionnant les liens animaux représentant certains implants cybernétiques. Laissez-les détailler l'apparence et l'accoutrement de leurs personnages.

TABLE DES ARMES À FEU

PISTOLETS	TYPE	MUNITIONS	DOMMAGES	PA	POIDS	COÛT
Derringer	pistolet	2(cn)	4P	-	0,25	5
Revolver léger	pistolet	6(b)	5P	-	1	10
Revolver lourd	pistolet	6(b)	5P	-2	1,5	12
FUSILS						
Canon scié	shotgun	2(b)	9P(f)	+5	3	7
Carabine	fusil	8(m)	7P	-1	3	6
Fusil léger	fusil	16(m)	7P	-1	4	12
Fusil lourd	fusil	16(m)	8P	-3	5	15
Shotgun	fusil	2(cb)	9P(f)	+5	5	8

Équipement & argent

Certains équipements n'ont pas d'équivalent sur ce plan, et n'existent donc pas dans cette aventure. Chaque personnage joueur obtient par ailleurs certains équipements de base, qu'il dispose de son équivalent sur le plan physique ou pas.

Sur ce métaplan, à peu près tout le monde dispose d'une ceinture avec un holster. La plupart des ceintures professionnelles sont également équipées d'une cartouchière ou de poches accueillant douze balles, mais la ceinture du citoyen moyen n'en a pas. Les personnages peuvent également porter des holsters d'aisselle, mais ceux-ci n'ont pas de cartouchière. Les joueurs peuvent décider de quel cuir sont faites les ceintures de leur personnage.

Cette aventure ne nécessite pas que les personnages se ruinent en emplettes diverses. En fait, s'ils se montrent héroïques, les habitants du cru sont plus que ravis de leur fournir tout ce dont ils ont besoin. Néanmoins, tout le monde a besoin d'un peu d'argent de poche. Faites lancer 2D6 à chaque joueur : le résultat représente le nombre de dollars dont dispose chaque personnage, en pièces et en billets locaux. Tous les coûts indiqués dans cette aventure sont en dollars.

Armes à feu

Les pistolets de poche deviennent des derringers, comme le deux-coups Remington .41. Les pistolets légers deviennent des revolvers légers, comme le Colt Navy .36 ou le Smith & Wesson .32 « Model 2 ». Les pistolets lourds deviennent des revolvers lourds comme le Colt Dragoon .44, le Peacemaker .45 ou le Smith & Wesson Frontier .44-40. Les mitrailleuses deviennent des fusils légers ou des carabines (à la discréption du meneur de jeu). Les fusils d'assaut et les mitrailleuses légères se transforment en fusils lourds. Ces fusils ont tous une culasse manuelle avec des magasins intégrés comme le Henry .44 ou la Winchester de 73 .44-40. Les armes plus lourdes encore, comme le minigun GE Vindicator ou un canon d'assaut, deviennent également des fusils lourds (non, désolé, pas de minigun Gatling dans cette aventure).

Les smartguns deviennent des mains-pistolets. Peu importe la forme de l'arme d'origine, il devient un revolver lourd. Le mode de toutes les armes est le coup par coup (CC) (voir SR4A, p. 153). La Disponibilité n'a pas cours, et toutes ces armes peuvent être achetées en ville.

Munitions

Il existe deux types de munitions en ce lieu : les munitions classiques et des balles enchantées en argent. Les personnages peuvent facilement se procurer des munitions standard dans tout magasin digne de ce nom, mais ces balles normales sont inutiles contre la plupart des êtres et des défenses magiques. Les balles en argent permettent d'attaquer normalement en combat à distance les esprits et les autres êtres immunisés aux armes normales, et elles percent également les armures magiques qui protègent de nombreuses créatures contre les balles normales. Chaque personnage joueur dispose de trois balles en argent pour chacune des

TABLE DE COÛT DES MUNITIONS

MUNITIONS NORMALES (BOÎTE DE 50 COUPS) OU EN ARGENT (À L'UNITÉ)	COÛT
Revolver léger	2
Revolver lourd	3
Derringer	3
Carabine / Fusil léger	4
Fusil lourd	5

armes en sa possession. Une seule balle en argent coûte le même prix que toute une boîte de munitions normales. Les prix en dollars sont indiqués dans la table correspondante.

Armes de mêlée

Les armes de mêlée sur ce plan n'ont aucun des aspects technologiques qu'elles ont sur le plan physique. Les armes focus ne se transforment pas, mais elles conservent leur forme originale et offrent tous les bonus normaux en combat.

Les couteaux deviennent des bowies, les lames de jet et les shurikens des couteaux de lancer. Les épées deviennent des machettes ou des sabres de cavalerie, bien qu'un shadowrunner particulièrement classe puisse se retrouver armé d'une cane épée. Les massues, les matraques et autres armes contondantes deviennent de simples gourdins. Les fouets se transforment en lassos de 4 mètres de long. Les caractéristiques de jeu des armes de mêlée disponibles sont fournies dans la table correspondante. Comme pour les armes à feu, la Disponibilité n'a pas lieu d'être.

TABLE DES ARMES DE MÊLÉE

ARME	ALLONGE	VD	PA	POIDS	COÛT
Cane épée	1	(FOR / 2 + 2)P	-1	2	20
Couteau Bowie	-	(FOR / 2 + 1)P	-	0,5	5
Couteau de lancer	-	(FOR / 2 + 1)P	-	0,25	3
Fouet à bestiaux	2	(FOR / 2)P *	+2	1	5
Machette	1	(FOR / 2 + 2)P	-	3	3
Sabre de cavalerie	1	(FOR / 2 + 3)P	-	2,5	10

* Un fouet est inutile s'il est utilisé pour mener une attaque directe contre un adversaire protégé, mais il permet de lui arracher un objet des mains ou de l'étrangler (utilisez les règles d'immobilisation dans *Maîtriser un adversaire*, SR4A, p. 161, ou les règles de tir visé pour désarmer (SR4A, pp. 160-161).

Véhicules

Peu importe quel véhicule le personnage conduit sur le plan physique, sur celui-ci, il chevauche une bestiole sur pattes. Chaque personnage transformé chevauche une monture. Les humains, les orks et les elfes montent des chevaux. Les nains, trop courts sur pattes, ont des poneys un peu plus lents. Quant aux trolls, trop lourds pour les chevaux, ils sont montés sur des dinosaures de 2 mètres de haut appelés des tonnerres de l'Ouest. Les caractéristiques de jeu de chaque monture sont fournies dans la table correspondante.

Chaque classe de monture dispose également de la selle appropriée, ainsi que des fontes et des sangles nécessaires pour tenir tout l'équipement en place (lassos et étuis pour fusils). Tout personnage équipé d'une interface de rigging sur le plan physique possède une affinité spéciale envers les montures de ce métaplan. Ce cavalier conserve ses bonus quand il est monté, et augmente l'Initiative et le nombre de passes d'Initiative de sa monture comme s'il plongeait dans un véhicule. Par exemple, un rigger équipé d'une interface de rigging à cheval possède, quand il est monté, une passe d'Initiative supplémentaire si son interface est en cold sim ou deux si elle est hot sim (voir SR4A, p. 226). Le rigger acquiert la compétence Équitation à un indice égal à sa meilleure compétence de pilotage.

Au cours des longs trajets, une monture a une vitesse de marche égale à la moitié de son déplacement en kilomètres par heure, pendant 6 heures par jour maximum. Un cheval a un déplacement de 20 / 100 (vitesse de marche égale à 20 et vitesse de course égale à 100), et peut donc se déplacer à 10 kilomètres par heures en parcourant 60 kilomètres par jour à vitesse normale. La vitesse de « jogging » d'un animal est égale à son déplacement de marche en kilomètres par heure. Les PJ peuvent évidemment éperonner leur monture pour la pousser. Toutefois, même la meilleure monture se fatigue (voir SR4A, p. 164).

Combat monté : moyennant quelques ajustements, un combat monté ressemble à un combat tactique de véhicules (dans cette aventure, en tout cas). L'indice de Maniabilité d'une monture est égal à son Intuition : un cheval à une Maniabilité de 3 et un tonnerre de l'Ouest une Maniabilité de 2. Si la monture est fatiguée ou blessée, ajoutez le modificateur approprié au seuil du cavalier quand il effectue ses Tests de Réaction + Équitation.

En cas « d'accident », la monture s'écroule, et la monture et son cavalier subissent les dommages indiqués sur la *Table des dommages de collision* (SR4A, p. 169). Contrairement aux véhicules, les montures ne protègent pas leurs cavaliers. Les « dommages de véhicule » correspondent aux dommages subis par la monture.

MODIFICATIONS PERSONNELLES (MAGIE)

L'usage de la magie sur ce plan est très restreint. Toute magie y est associée à l'un des quatre éléments de l'air, de la terre, du feu et de l'eau. Les magiciens sont limités à une affinité avec un ou plusieurs éléments.

Certains pouvoirs magiques ne fonctionnent pas du tout dans ce plan, en particulier la sorcellerie autre que la magie esprit décrite ci-dessous ; la perception astrale ; les techniques métamagiques (les initiés ne peuvent surveiller astralement leurs énergies magiques comme les procédés métamagiques l'exigent ; l'invocation (les esprits de ce métaplan ne peuvent être invoqués par les pouvoirs des magiciens) ; les sorts Activés ou maintenus par focus (ces sorts n'ont pas suivi les personnages dans ce métaplan, et les bénéfices n'en sont donc pas disponibles pour cette aventure).

Par ailleurs, certaines magies sont moins efficaces et / ou fonctionnent différemment sur ce plan. Les esprits contrôlés ne peuvent pas être appelés, et les esprits libres ou alliés qui accompagnent les shadowrunners doivent être manifestés physiquement en permanence. Comme les personnages joueurs, les esprits ne peuvent se servir de perception

TABLE DES MONTURES

MONTURE**	CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	ESS.	INIT*	PI*	MC	DÉPLACEMENT
Cheval	8	5	5	8	3	3	1	2	6	8	1	12/9	20 / 100
Poney	6	4	4	4	3	3	1	2	6	7	1	11/9	10 / 60
Tonneur de l'Ouest	12	4	4	11	2	2	1	2	6	6	1	14/9	15 / 80

* Cette initiative est applicable quand la bête n'est pas montée. Autrement, la Réaction de la monture est celle de son cavalier. Les tonneurs de l'Ouest réagissent avec l'Initiative de leur cavalier -1.

** Toutes les montures ont les compétences Course 3 et Combat à mains nues (FOR / 2), et le pouvoir Armes naturelles (Morsure / Sabots : VD FOR / 2, PA 0 (la morsure du tonnerre de l'Ouest a une PA de -1))

astrale. Les focus de pouvoir et les armes focus se transforment et fonctionnent normalement, conservant tous leurs bonus, aucun autre focus ne se transforme, et les magiciens n'en bénéficient donc pas pendant cette aventure. La compétence Enchantement existe mais diffère suffisamment de son équivalent sur le plan physique pour que, pour les besoins du jeu, les personnages ne puissent se servir de cette compétence en ce lieu.

Les pages qui suivent offrent des lignes directrices sur la façon d'utiliser les différentes formes de magie sur ce métaplan.

Affinité élémentaire

La plupart des magiciens de ce métaplan ne peuvent utiliser que l'un des quatre éléments magiques (air, eau, feu et terre). Ceux possédant un esprit mentor sont limités à l'élément qui lui correspond le mieux (c'est à dire l'élément dans lequel il donne un bonus aux esprits : l'air pour les esprits de l'air, la terre pour les esprits de la terre, des bêtes, gardiens et des plantes, le feu pour les esprits du feu, de l'homme, guide et ouvriers, et l'eau pour les esprits de l'eau).

Les magiciens et les chamans sans esprit mentor lancent les dés au hasard pour déterminer quel(s) élément(s) ils peuvent manipuler en ce lieu. Les joueurs lancent 4 dés, un à la fois, en assignant un élément à chaque dé lors de leur jet. L'élément qui obtient le score le plus élevé est celui que le magicien peut utiliser. S'il y a égalité entre plusieurs éléments, le joueur peut choisir celui qu'il souhaite. Par exemple, le joueur contrôlant un mage lance 5 pour l'air, 2 pour la terre, 3 pour le feu et 2 pour l'eau. C'est donc l'air qui est son élément d'affinité dans cette aventure. Le personnage ne peut donc pratiquer que la magie de l'air. Si le joueur avait obtenu un 5 pour le feu, il aurait pu choisir entre la magie du feu et la magie de l'air.

Un magicien peut utiliser tout élément pour lequel il obtient un 6. Par exemple, un joueur qui obtient 6 pour le feu, 4 pour l'eau, 5 pour l'air et 6 pour la terre peut utiliser à la fois la magie du feu et celle de la terre.

Pour représenter l'avantage que leur procurent leurs compétences et leurs connaissances, les initiés peuvent relancer les dés au cours de ce processus, dans la limite d'un dé par grade d'initiation. Le joueur peut répartir ses relances entre ses dés comme il le souhaite. Si le magicien de l'exemple précédent est un initié de grade 4 qui préfère la magie du feu, il peut relancer son « dé du feu » jusqu'à quatre fois pour obtenir un meilleur résultat que son « dé de l'air ». Il peut également relancer son « dé de l'air » pour tenter d'obtenir un résultat inférieur à son « dé du feu » : s'il y parvient, c'est son « dé du feu » qui a alors le meilleur résultat. Il peut également allouer ses 4 relances à différents dés pour tenter d'obtenir des 6 et ainsi avoir à sa disposition plusieurs éléments.

Adeptes

À l'exception de la perception astrale, tous les pouvoirs d'un adepte restent intacts. Il peut utiliser toutes ses aptitudes comme sur le plan physique, avec des effets identiques.

Sorcellerie

Un magicien sur ce plan ne dispose que d'une poignée de sorts. Pour chaque affinité élémentaire dont il dispose, il peut soit utiliser un sort d'attaque, soit manifester l'élément en question. Les magiciens peuvent lancer ces sorts avec une Puissance égale, au maximum, au double de leur attribut Magie, avec un Drain physique si la Puissance est supérieure à l'attribut Magie. Appliquez les règles standard de lancement de sorts (*SR4A*, p. 182), mais la magie offensive de ce plan est utilisée en visant physiquement. Cela signifie que les cibles de sorts d'attaque peuvent utiliser Réaction + Esquive pour « esquiver » l'attaque magique et Constitution + Contresort pour le test de résistance aux dommages.

Les sorts d'attaque fonctionnent comme des sorts de combat. La cible résiste avec sa Constitution, la durée est instantanée, la portée est ligne de vue et le Drain est Puissance / 2.

Les sorts d'attaque n'ont pas d'effets sur les élémentaires de leur élément. Par exemple, un sort d'attaque de feu n'a pas d'effet sur un élémentaire de feu. En revanche, les dommages sont accrus contre un élémentaire de l'élément opposé (eau-feu et air-terre) : par exemple, les attaques d'eau font plus de dommages aux élémentaires de feu. Les sorts d'attaque causent des dommages normaux aux élémentaires des deux autres types. Les dommages normaux et accrus sont indiqués successivement pour chaque type de sort d'attaque.

Les sorts de manifestation offrent des applications non combattantes pour l'élément en question (voir les détails des sorts de manifestation pour des exemples). La plupart ont une durée maintenue, fonctionnent à portée Toucher ou soi-même, et ont un Drain Puissance / 2 - 1, même si la manifestation reproduit un sort normal avec un Drain plus élevé.

Attaque d'air : le magicien projette une explosion digne d'un ouragan, provoquant des dommages (Puissance) physiques avec l'effet élémentaire de la déflagration. Ce sort n'a pas d'effet sur les élémentaires d'air, mais il provoque des dommages (Puissance) + 3 contre les élémentaires de terre.

Manifestation d'air : le magicien peut créer une bulle d'air respirable dans n'importe quel environnement, sous terre, dans un espace enfumé ou gazé, et même dans une pièce hermétiquement close. Le rayon de la bulle est égal à la Puissance du sort en mètres, et l'air dans ce volume reste respirable pendant un nombre de minutes égal au nombre de succès obtenus par le magicien lors du lancement du sort (dans la limite de la puissance du sort). Le magicien peut également léviter jusqu'à une hauteur égale à la Puissance du sort en mètres. Traitez cet effet comme un sort Lévitation utilisable uniquement par le magicien.

Attaque de terre : le magicien projette un éclair de terre élémentaire solide qui provoque des dommages (Puissance) contre les élémentaires de feu et d'eau, et (Puissance) + 3 contre les élémentaires d'air. Cet éclair a également l'effet d'un sort Démantèlement (voir *MdO*, p. 158).

Manifestation de terre : le magicien peut créer une barrière de terre solide (équivalent d'un sort Barrière physique, voir *SR4A*, p. 210). Il peut également utiliser ce sort pour former un pont ou une rampe d'un mètre de large, avec une longueur égale à son attribut Magie en mètres. La rampe ou le pont sont stables tant qu'une extrémité reste en contact avec la terre ou la roche.

Attaque de feu : le magicien projette un éclair d'énergie ardente qui provoque des dommages (Puissance) physiques et a l'effet élémentaire du feu. Le sort provoque des dommages (Puissance) + 3 contre les élémentaires d'eau.

Manifestation de feu : le magicien peut manifester une lumière (comme le sort Lumière, *SR4A*, p. 211), produire une chaleur agréable plutôt qu'une lumière visible, et allumer un feu (comme le sort *Les dommages dus au feu*, *SR4A*, p. 164), mais le sort ne peut pas être utilisé contre les cibles vivantes, leurs vêtements ou leur équipement).

Attaque d'eau : le magicien projette un torrent d'eau bouillonnante qui provoque des dommages (Puissance) physiques avec l'effet élémentaire d'acide. Le sort n'a pas d'effet sur les élémentaires d'eau, mais il provoque des dommages (Puissance) + 3 contre les élémentaires de feu.

Manifestation d'eau : le magicien peut créer de l'eau potable, 1 litre par succès obtenu lors du lancement de sort. Le sort a un effet Permanent. Le sort de manifestation d'eau peut éteindre un incendie, éteignant des matériaux enflammés sur une surface équivalente aux nombres de succès obtenus - 3.

Conjuration

Les personnages ne peuvent utiliser les compétences Invocation et Contrôle d'esprits dans ce plan mais peuvent bannir les esprits correspondant à leur propre affinité élémentaire. Par exemple, un magicien avec une affinité pour le feu ne peut bannir que les élémentaires de feu.

Pour le reste, les règles applicables sont les mêmes que le bannissement standard (voir SR4A, p. 188). Si l'élémentaire ciblé par le bannissement travaille avec des métahumains (ou autre), les alliés de l'élémentaire tenteront de massacer le bannisseur par tous les moyens (pistolets, haches, lames diverses) pendant qu'il tente d'exorciser leur petit copain. Les aspirants exorcistes ont intérêt à venir avec des renforts.

MENER L'AVENTURE

L'intrigue de *Pour une poignée de Karma* progresse de deux manières. Certains événements se produisent selon un certain déroulement sur lequel les actions des personnages n'ont pas d'effet. La façon dont ils réagissent aux événements en question peut néanmoins modifier les conditions plus tard dans le déroulement, et la manière dont les runners gèrent ces situations est cruciale pour déterminer la conclusion de l'histoire. Certains autres événements n'ont, quant à eux, lieu que lorsque les PJ se rendent dans tel ou tel endroit. Les runners sont libres d'explorer la ville et la vallée, si possible en menant un peu l'enquête pour améliorer leurs chances de comprendre ce qui se passe.

L'action principale de l'histoire se déroule sur trois journées. Le troisième jour à midi (évidemment), le shérif assiégié de Valley Hope affronte les méchants. Sans l'aide des shadowrunners, il échoue et meurt certainement. Si les runners interviennent, la ville a un espoir de conserver sa liberté. Mais sous ce défi de surface se cache un secret bien plus sombre. Au fin fond du puits de la vieille mine de Flattop est tapi un mystérieux homme du nom de Trey, qui tire les ficelles des héros, des méchants et des simples innocents. En fin de compte, les personnages joueurs doivent vaincre Trey pour obtenir l'un de ses os, qui constituera le perchoir de l'Oiseau-chanteur.

À PROPOS DE L'OPPOSITION

Les méchants de cette aventure sont des individus puissants qui convoitent une région accueillant une population d'environ 300 personnes. Une telle tâche nécessite une certaine quantité de main-d'œuvre, et les runners peuvent s'attendre à rencontrer trois types d'opposition.

Au sommet de la chaîne alimentaire, les principaux méchants sont Sy Vants et son porte-flingue Dred Francis. Ces deux PNJ sont de redoutables ennemis pour les personnages joueurs. Question fusillades et autres, c'est

Vants qui tire les ficelles : tous les pistoleros auxquels les runners se retrouvent confrontés de près ou de loin travaillent pour lui. Les moins dangereux sont les desperados non modifiés, des gens normaux avec des compétences de combat légèrement supérieures à la moyenne. Dans un face-à-face, les shadowrunners peuvent balayer une bande de desperados en quelques Tours de combat. Vants dispose d'une quantité quasiment illimitée de desperados.

Beaucoup plus dangereux, les « cowpunks » sont des PNJ équipés de cyberware, et les affronter à la régulière peut être un défi difficile pour les shadowrunners. Le meneur de jeu a donc intérêt à ne mettre en moyenne qu'un seul cowpunk face à deux shadowrunners dans une scène de fusillade. Vants a six cowpunks à sa solde, trois humains, deux trolls et un elfe très mauvais.

Les rencontres au cours desquelles l'opposition apparaît en surnombre considérable ne sont pas censées être des scènes de combat, même si les personnages joueurs ont souvent tendance à se jeter dans des fusillades impossibles et à gagner contre toute attente. Si les runners décident de se lancer dans de tels massacres héroïques (et suicidaires), le meneur de jeu doit faire de son mieux pour ajuster l'intrigue en conséquence.

ASTUCES TACTIQUES

Même si les balles font un peu moins mal en ce lieu que dans le « monde réel », n'oubliez pas qu'il est également dépourvu d'armures.

Un coup qui ferait à peine vaciller un bonhomme en veste pare-balles peut se révéler mortel ici. Par ailleurs, s'il est vrai que peu de PNJ sont dotés de pouvoirs magiques dans cette aventure, soyez conscients que la magie est moins puissante ici, et que le fait d'en disposer n'est pas aussi avantageux que sur le plan physique.

VALLEY HOPE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Une fois que les runners ont observé le terrain, lisez ce qui suit :

Depuis quelques heures, vous avancez le long des sentiers étroits qui serpentent entre les collines. Le soleil est haut dans le ciel, et votre monture garde un pas lent dans la chaleur du jour. Alors que vous atteignez une crête, vous entendez des détonations de revolver. En contrebas, vous distinguez



STEVE BRAYANT 1994

une machine ressemblant à une vieille locomotive à vapeur qui se traîne le long d'une large route poussiéreuse. D'une certaine manière, vous savez tous que ça s'appelle une diligence à vapeur.

Le chauffeur doit l'avoir chargée jusqu'à la gueule, parce que ce truc crache une fumée noire et file à deux fois la vitesse normale d'une machine à vapeur. Le train prend un virage, et les trois wagons derrière la loco tangent de droite et de gauche comme un crotale dont on aurait brisé le dos.

Et voilà que vous comprenez pourquoi la diligence va aussi vite : une douzaine de pillards arrivent en cavalant derrière lui, tirant sur les passagers assez courageux ou assez stupides pour se montrer à l'arrière du wagon de queue. Quelques braves répliquent aux tirs des hors-la-loi, mais vous voyez l'un d'entre eux pousser un cri sourd et tomber en arrière dans le wagon.

Soudain, une partie de la route située cent mètres devant le train explose en une silhouette de terre et de pierre, plus grand encore que la locomotive qui file droit dans sa direction. La « créature » écarte ses bras carrés, et la terre se met à bouillonner face à elle. La machine à vapeur hurle alors que le chauffeur tire à fond les freins. Derrière la loco, les cavaliers se rapprochent.

Quand les personnages se dirigent vers la ville, avec ou sans la machine à vapeur, lisez ce qui suit :

La route devient rectiligne en atteignant le lit de la vallée. Une prairie fertile s'étend de part et d'autre. Après environ trois heures de voyage, vous apercevez les bâtiments d'une petite bourgade entre les collines herbeuses.

Si les runners ne chevauchent pas le long de la machine à vapeur, lisez ce qui suit :

Vous entrez en ville à cheval le long d'une large rue principale poussiéreuse. Une église en planches blanches, des petits magasins et des maisons proprettes marquent la limite de la bourgade. Un panneau devant la chapelle indique « Lieu de culte de Valley Hope ». Les passants vous regardent avec curiosité, avec peut-être un brin d'antipathie. Quelques gamins qui jouent devant une petite école arrêtent leur jeu et vous observent en silence. Une femme dans la force de l'âge les fait rentrer à l'intérieur et ferme la porte de l'école avec un dernier regard dur dans votre direction.

Valley Hope a l'air d'un endroit sympathique. Dommage que les gens d'ici n'aient pas l'air d'aimer les étrangers.

Si les runners accompagnent la machine à vapeur en ville, lisez ce qui suit :

Juste avant l'entrée de la ville, la route fait une fourche. La diligence à vapeur quitte la route principale en suivant une légère courbe. À sa suite, vous dépasserez les premiers bâtiments et entrepôts. La diligence se traîne le long de la route et quelques habitants se rassemblent en l'accueillant à grand bruit. Le chauffeur leur crie les détails de l'attaque, et un jeune part en courant chercher le docteur de la bourgade. Quelqu'un d'autre crie quelque chose au sujet du shérif. Alors que les nouvelles de la fusillade contre les hors-la-loi se répandent, certains habitants vous lancent des regards admiratifs.

Une fois que les runners sont arrivés en ville, lisez ce qui suit :

En bas de la rue, une fenêtre explose en une multitude d'éclats de verre. Une silhouette massive se précipite dans la rue. Elle tient au-dessus de sa tête un homme hurlant qu'elle jette au loin. Ses cris s'étranglent brutalement dans sa gorge quand il frappe la façade d'un bâtiment avec un craquement humide et écoeurant.

Les passants se jettent à l'abri. Un cheval attaché devant l'hôtel de ville se met à ruer en hennissant de terreur. Le géant monstrueux pousse un hurlement et frappe le cheval de ses mains griffues. Vous sentez une vague de chaleur, et la pauvre bête s'effondre, réduit en charpie calcinée.

Vous voyez bien la chose massive, et vous auriez préféré vous épargner cette vision. Elle mesure environ trois mètres, et est couverte d'une

peau squameuse craquelée dans laquelle courent des veines blanches et tordues. Dans les rayons obliques du soleil de l'après-midi, les veines brillent d'une lueur verdâtre. Le monstre n'a qu'un œil valide, l'autre n'est qu'une enflure purulente dont les sécrétions coulent le long de la joue couverte de cicatrices de la créature. Ses longs bras se terminent par des griffes inquiétantes. Des loques flottent ici et là sur son corps.

Alors que vous prenez toute la mesure du monstre, son œil valide roule dans son orbite et se pose sur vous. Il grogne et lève les bras. Ses veines brillantes se mettent à clignoter d'un feu éclatant et des filaments d'énergie apparaissent autour de ses serres avec un craquement.

ATMOSPHÈRE

Le meneur de jeu a intérêt à insister sur le côté bizarre et sur le surréalisme des événements. Avec un peu de chances, les runners accrocheront.

L'ENVERS DU DÉCOR

Cette scène peut jeter les runners dans deux situations de combat potentielles, et les deux peuvent leur donner l'image de héros ou de lâches.

L'ATTAKUE DU TRAIN

Les machines à vapeur, les « chevaux de fer » de ce lieu utilisent des moteurs alchimiques alimentés par un minerai rare appelé phlogiston. Leurs pneus sont faits d'une résine dure naturelle et peuvent négocier n'importe quelle route à peu près carrossable, même si elle n'est pas pavée. Pas la peine de préciser que là où il y a des trains, il y a des hors-la-loi pour les attaquer, et ce monde ne fait pas exception.

Heureusement pour nous, Butch Cassidy n'avait pas d'esprit de la terre à son service dans *La Horde sauvage*. C'est en revanche le cas de ces hors-la-loi, et le chauffeur n'a aucune envie de mesurer sa machine à ses pouvoirs.

Cette rencontre donne aux runners l'occasion de se familiariser avec leurs armes et leur équipement en combattant les hors-la-loi, et de comprendre comment fonctionne la magie en envoyant quelques esprits. En outre, si les runners prennent l'initiative de sauver le train, ils s'assurent un accueil chaleureux en ville.

Si les shadowrunners n'interviennent pas, la machine à vapeur freine et s'arrête alors que l'esprit déchire la route devant lui. Les bandits rattrapent le train, délestent les passagers de leurs possessions, et pillent le wagon de marchandises. Face à la fois à cette force physique et à la magie, les passagers se rendent. Les hors-la-loi partent alors au galop avec leur butin. Dans les premières heures de la matinée, la diligence à vapeur arrive en ville chargée de passagers de bien mauvaise humeur.

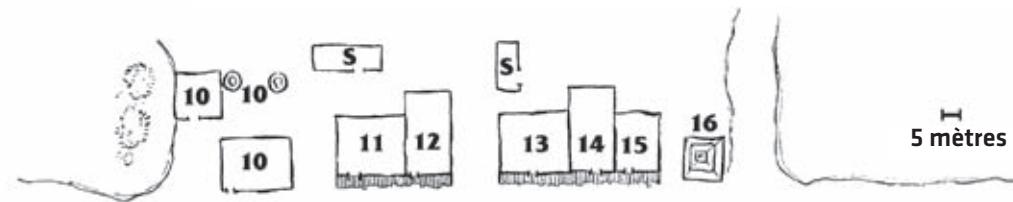
Si les personnages joueurs attaquent l'esprit, ils le distraient et celui-ci n'arrête pas la machine à vapeur. Il attaque ces nouvelles cibles, permettant à la machine de le dépasser en trombe. Les hors-la-loi continuent la poursuite, comptant sur l'esprit pour s'occuper des runners. Si les PJ attaquent les hors-la-loi, ceux-ci se séparent : la moitié quitte la route pour affronter les runners pendant que l'autre moitié poursuit la machine à vapeur puis l'attaque ; les passagers se mettent alors à l'abri et ne prennent pas part au combat qui s'ensuit.

La route fait environ 10 mètres de large, en ligne droite 100 mètres avant et après la machine. Les bords de la route remontent en pente raide, formant presque un goulet à cet endroit : à moins que le cavalier ne passe un Tour de combat entier à négocier la pente, il ou elle doit réussir un Test de Réaction + Équitation (2) pour monter ou descendre la pente sur sa monture. L'intérieur de chaque voiture ressemble à un wagon du XIX^e siècle : une cabine d'environ 4 mètres de large et 15 mètres de long, avec des rangées de bancs en bois légèrement rembourrés de part et d'autre d'une allée centrale, avec une petite fenêtre à côté de chaque banc.

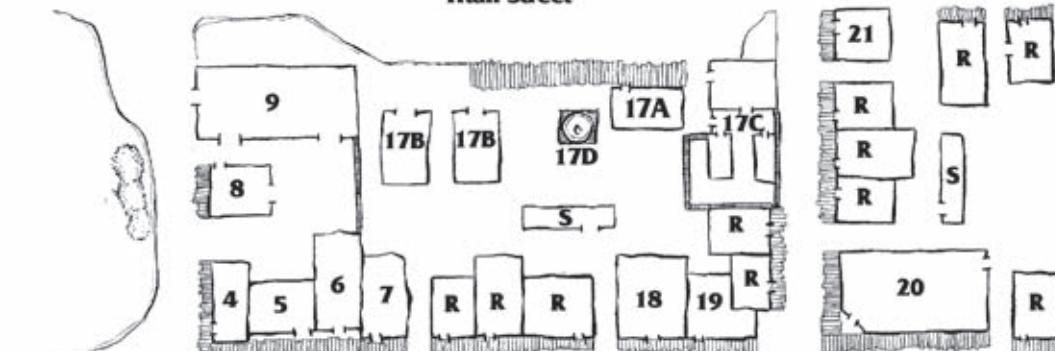
Les hors-la-loi

Le gang de hors-la-loi compte deux desperados par shadowrunners plus le chef de bande, un cowpunk troll (pour les caractéristiques de tout ce

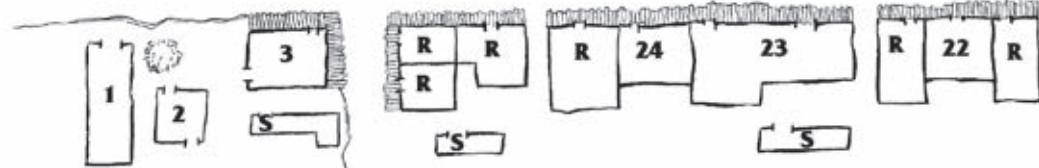
Valley Hope



Train Street



Main Street



beau monde, voir *Ombres portées*, p. 176). Histoire de rendre les choses intéressantes, utilisez le même mélange de races pour les desperados que celui des runners. Par exemple, si l'équipe compte un troll, un ork et deux humains, les hors-la-loi devraient compter deux desperados orks, deux trolls et quatre humains.

Si la moitié des hors-la-loi se retrouvent hors de combat, les autres prennent la fuite en direction des collines, se dispersant pour éviter d'être poursuivis. Les hors-la-loi capturés n'ont rien d'intéressant à dire. Ils vivent dans la prairie, s'attaquant aux petites bourgades et aux machines à vapeur isolées à l'aide de leur esprit. Les runners peuvent récupérer les armes et 2D6 dollars pour chaque hors-la-loi capturé ou tué.

L'esprit de terre a une Puissance de 6 sous forme matérialisée, comme doivent l'être tous les esprits sur ce métaplan pour pouvoir agir. Il a les caractéristiques et les pouvoirs d'un esprit de la terre typique, tel que décrit p. 303 de SR4A, ses pouvoirs optionnels sont Engloutissement et Attaque élémentaire. Les balles en argent permettent aux personnages joueurs de s'attaquer à l'esprit avec leurs armes à feu.

L'esprit est facile à distraire et ne peut se concentrer que contre un seul opposant à la fois. S'il est attaqué de plusieurs directions, il s'attaque à son agresseur le plus proche, ignorant les autres distractions à moins que quelqu'un ne se mette sur son chemin pendant qu'il se dirige vers sa cible. Une fois qu'il s'est débarrassé d'une de ses cibles, il passe à la suivante. Contre une cible montée, il préfère se servir de son pouvoir Engloutissement pour piéger la monture pendant que l'esprit se charge du cavalier en combat physique. L'esprit se bat jusqu'au bout.

Après le combat

Si les runners mettent les bandits en fuite, les passagers de la machine à vapeur les considèrent comme des héros. Certains font tourner un chapeau, collectant 62 dollars en récompense. Il faut 4 heures de travail pour réparer la route là où elle a été déchirée par l'esprit et laisser passer la diligence à vapeur, même si un personnage avec une affinité pour la

terre puisse invoquer un esprit pour remettre la route en état et permettre au train de repartir aussitôt. Le conducteur insiste pour que les runners chevauchent à côté de la machine sur le reste du trajet, à la fois pour décourager les hors-la-loi qui seraient tenter de renouveler leur attaque, et pour pouvoir raconter aux gens les actes héroïques des runners quand ils arriveront à Valley Hope.

Bienvenue à Valley Hope

180 personnes vivent dans la bourgade de Valley Hope, certains dans des maisons alignées le long de la grand-route. La route qui longe la vallée fait une fourche juste avant l'entrée de la ville : la partie sud devient Main Street, alors que la partie nord, que suivent les diligences à vapeur, a pour nom Train Street. Les habitants sont tous des figurants, comme précisé dans *Ombres portées*, p. 178.

Légende : Valley Hope

Église (1) : de l'autre côté de Main Street, au sommet d'une butte, se trouvent l'église et le cimetière de la bourgade. L'église a un clocher tout neuf avec son horloge en provenance de l'Est.

Presbytère & école (2) : Emmerick, le pasteur, et sa femme vivent dans le presbytère (Mme Emmerick est également la maîtresse de l'école). Les Emmerick sont des orks. Le pasteur est également un magicien capable de manipuler l'eau et le feu, mais il ne peut que bannir les esprits. Il est donc l'exorciste de la ville quand cela s'avère nécessaire.

Bureau du shérif & prison (3) : rien à ajouter.

Bureaux du Clarion (4) : Le *Valley Hope Clarion* (« le Clairon ») est le journal local. Il représente une source essentielle pour l'histoire locale (voir *Investigations*, p. 170). Son rédacteur en chef est un elfe du nom de Kendall Silver.

Festus le barbier (5) : 10 cents le rasage, 15 cents la coupe de cheveux, 50 cents le bain.

Pensionnat de Mme Jennings (6) : pas de place en ce moment.

Fergus le tailleur (7) : travaux textiles et tailleur. 10 cents pour réparer un accroc ou recoudre un vêtement déchiré. 1 dollar pour les réparations importantes.

Max Hammel le maréchal-ferrant (8) : 25 cents la nuit pour mettre un cheval à l'écurie (50 cents pour un tonnerre de l'Ouest).

Union, semences & fourrage (10) : du fourrage pour les animaux et des semences sont disponibles ici.

Old No. 93 Saloon (11) : L'Old No. 93 pratique les mêmes prix que le Songbird, mais il n'a pas de chambres et ne sert pas à manger.

Hasher le charpentier (12) : c'est ici que sont vendus la plupart des matériaux de construction en ville.

Bureaux de la Flattop Mining Co. (13) : un panneau sur la porte indique que toutes les questions relatives au travail à la mine sont à adresser à M. Trey à la mine de Flattop.

Bureau de Simon Renfrew, avocat (14) : Renfrew peut répondre aux questions relatives aux questions commerciales dans la vallée et raconter l'histoire de la bourgade aux shadowrunners.

Bureaux de Western Spherics (15) : pour 5 cents le mot, les habitants peuvent envoyer des messages par boule de cristal.

Tour du cristallomancien de Western Spherics (16) : cette tour est un construct magique qui permet d'alimenter la boule de cristal. Son opérateur travaille dans une chambre rituelle au sommet de la tour.

Gare des diligences à vapeur Union Continental (17-17d) : toutes les diligences à vapeur s'arrêtent à cette gare. Elle est composée d'un bureau de vente des tickets et d'une salle d'attente (17a), d'un entrepôt à marchandises et à bagages (17b) et d'une réserve de phlogiston gardée en permanence par deux desperados. Un grand château d'eau se dresse à côté de la gare (17d).

Bureau de Doc Wunderlich (18) : Doc Wunderlich est le médecin de la ville. La « clinique » est bien rudimentaire par rapport aux critères de 2055. Les traitements reçus dans l'infirmérie du doc n'ont rien d'exceptionnel. Doc Wunderlich est également une bonne source sur l'histoire de la ville.

Valley Hope Bank (19) : un cowpunk troll garde la banque pendant les heures d'ouverture, de 10 heures à 16 heures du lundi au samedi.

Songbird Saloon (20) : Jed Porkins tient cet établissement, « l'Oiseau-chanteur », décrit dans la scène *Dans la vallée*, p. 168.

Cadastre de Valley Hope (21) : c'est dans ce petit bâtiment que sont faites les déclarations de propriétés, réglés les contentieux fonciers et enregistrés les actes cadastraux.

Coopérative des fermiers de Valley Hope (22) : la coopé vend des fruits et légumes frais (2 cents la livre) et de la viande fraîche (8 cents la livre).

Bazar de Wardell (23) : Winch Wardell est le propriétaire de ce magasin général.

Pharmacie de Mme Venturi (24) : les produits de premiers secours (bandages, cataplasmes aux herbes, antiseptiques) sont vendus 50 cents l'unité.

Que les runners entrent en ville en compagnie de la diligence à vapeur ou pas (comme décrit dans *Dites-le avec des mots*), leur arrivée coïncide avec l'attaque de la créature de la mine. Le malfaiteur M. Trey a créé cette créature à partir du corps d'un mineur de la mine de phlogiston de Flattop.

Si la créature surgit d'un bâtiment de Main Street, les runners sont devant l'église, et le monstre les affronte devant l'échoppe de Fergus le tailleur. Si les personnages sont sur Train Street, ils sont devant l'Old No. 93 Saloon et le monstre sort des bureaux de la Flattop Mining Co. Pas la peine de préciser que l'émergence de la créature dévaste le bureau. La diligence à vapeur vient tout juste de s'arrêter le long du quai devant la gare.

Le monstre attaque les shadowrunners dès qu'il les voit dans un combat à mort. S'il est plongé dans l'inconscience, le lien qui le relie à

Trey est brisé et, sans son pouvoir pour le maintenir en vie, il se désintègre. Dans l'idéal, les shadowrunners devraient abattre le monstre sans trop de problèmes. Si le combat tourne mal, le shérif Bergamot se joint à eux. Il tire des balles en argent et se débarrasse de la créature de quelques coups bien placés de sa grosse Winchester.

MONSTRE DE LA MINE

Con	Agı	Réa	For	Cha	Int	Log
6	5	5	8	1	3	1
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
3	3	6	5	9	2	11 / 10

Déplacement : 10 / 25

Compétences : Athlétisme (GC) 1, Combat à mains nues 6, Contresort 3, Lancement de sort 5, Perception 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes : VD 5P, PA -1, Allonge +1), Armure 5, Sort inné (sort de feu)

Notes : le monstre de la mine peut lancer un sort de feu de Puissance 5. L'armure de la créature est un effet magique, et n'est pas prise en compte pour résister à des dommages causés par des balles en argent.

Si les personnages joueurs battent le monstre, avec ou sans l'aide du shérif, ils sont accueillis en héros en ville. La foule admirative les invite à une tournée générale au Songbird Saloon et le tenancier de l'établissement, Jed Porkins, leur offre des chambres gratuites pour la nuit. L'équipe est encore plus récompensée si elle a déjà déjoué l'attaque de la diligence. Pour une description précise du Songbird Saloon, voir la section *S'installer* (p. 169) de la scène suivante, *Dans la vallée*.



Si les runners prennent la fuite ou n'ont rien fait pour mériter d'être accueillis en héros... Eh bien ils ne sont pas les seuls à n'avoir pas réagi face à la créature, et personne ne leur en veut vraiment pour s'être débinés. Mais personne ne leur offre la tournée, et encore moins des chambres pour la nuit.

ANTIVIRUS

Dans la première bataille contre les hors-la-loi, les problèmes commencent si les runners se prennent une raclée. Dans ce cas, le meneur de jeu peut redonner du cœur à certains des passagers et faire en sorte qu'ils tirent sur les bandits. Si les runners ont du mal à se débarrasser de l'esprit de terre, un passager blessé jette un fusil lourd chargé de balles en argent au PJ le plus proche. Les balles en argent devraient suffire à tuer la bestiole. En dernier recours, un passager qui vient de reprendre conscience peut bannir l'esprit de terre.

Les runners ne devraient pas se faire dépecer par le monstre de la mine (le shérif Bergamot peut intervenir pour éviter cela), mais les runners pourraient décider qu'ils n'aiment pas cet endroit et quitter la ville à cheval. Ne vous inquiétez pas. Quand ils atteignent le bout de la vallée, ils y rentrent tout simplement par l'autre côté. Qu'ils le veuillent ou non, ils sont pris au piège en ce lieu jusqu'à la fin de l'aventure, pour le meilleur ou pour le pire. Si les shadowrunners tentent de quitter la région d'une manière ou d'une autre, ils perdent leur temps et tournent en rond pour se retrouver là d'où ils sont partis. Vous pouvez mettre les événements « sur pause » si les joueurs tentent de s'échapper, et reprendre le déroulement quand ils rentrent de leur excursion (voir *Dans la vallée*, la scène suivante).

DANS LA VALLÉE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Quand les runners s'installent au Songbird Saloon, lisez ce qui suit :
Le seul endroit qui propose des chambres à louer est le Songbird Saloon, le saloon de « l'Oiseau chanteur ». C'est aussi l'endroit le plus proche pour se rincer le gosier de toute cette poussière, et bientôt vous traversez les portes battantes de l'établissement.

Le clavécin dans le coin n'a pas tout à fait le son d'un piano de bar, et le type qui en joue porte une vieille perruque poudrée et un costume en satin taché. Une demi-douzaine de serveuses dont le maquillage coule sous la sueur et de garçons en habit froissé s'affairent dans la pièce, portant des plateaux pleins de nourriture et de boissons, ou sont assis avec les clients, riant et s'assurant que les commandes défilent. La plupart des consommateurs boivent de la bière ou du vin tirés de fûts massifs derrière le comptoir, et lèvent leurs gobelets en étain. Une autre

boisson semble tout autant appréciée : il s'agit d'un cordial concocté avec des herbes, servi dans une tasse en céramique et enflammé avant dégustation.

Une jolie femme à la peau pâle et aux cheveux bruns s'approche de vous, un plateau à la main. Elle vous sourit et vous fait un signe qui veut dire « ce sera quoi ? ». Quand vous lui demandez son nom, son sourire s'efface un instant. Elle porte la main à sa gorge fine et secoue la tête. Quelqu'un vous crie depuis une table proche : « La Celia peut pas parler. C'est ben dommage, avant elle chantait comme un oiseau, ça oui ! »

L'ENVERS DU DÉCOR

Cette scène décrit Valley Hope et les terres environnantes, les lieux et les personnes intéressants, et les informations que peuvent apprendre les PJ. Le meneur de jeu a intérêt à donner un exemplaire du plan de la vallée, ainsi que le plan de la ville (voir *Valley Hope*, p. 164), mais seules leurs investigations et leurs recherches leur permettent de déterminer la signification des lieux signalés sur les cartes.

LA VALLÉE ET SES ALENTOURS

Outre les 180 habitants de Valley Hope, la vallée accueille une centaine de personnes supplémentaires. Le plan de la vallée et sa légende (plus bas) indiquent les endroits intéressants pour les personnages joueurs.

Valley Hope (A)

Voir le plan de la ville et la description des différents lieux (voir *Valley Hope*, pp. 164-168).

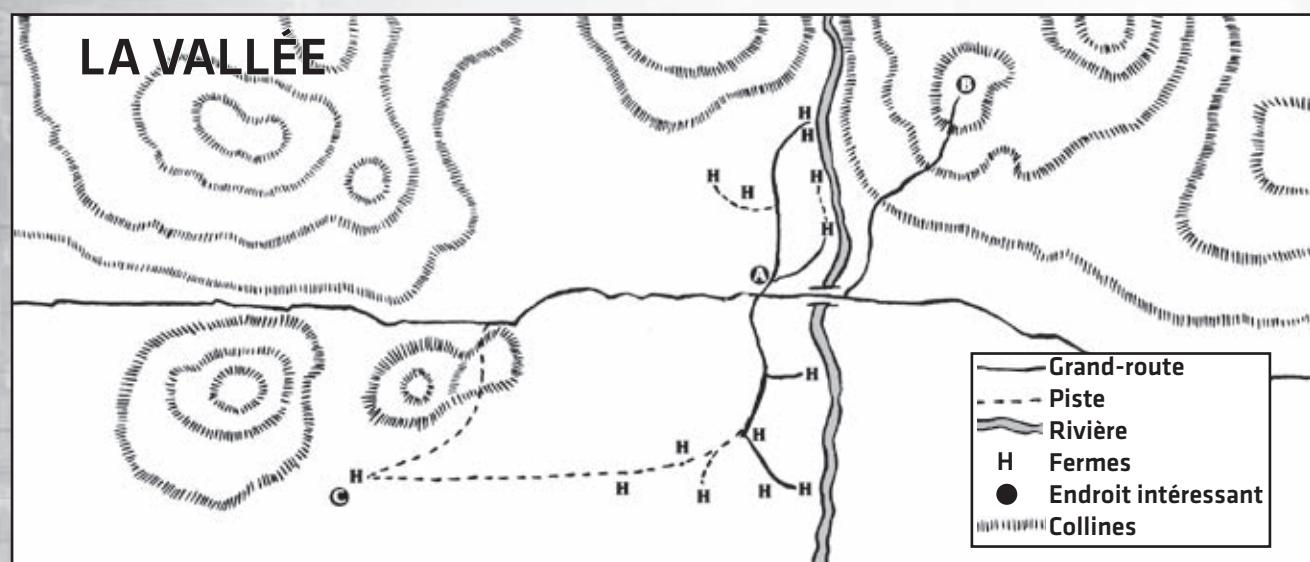
Mine de phlogiston de Flattop (B)

Si les runners explorent ce secteur, ils n'y trouvent que les ruines des baraquements qui abritaient autrefois les mineurs et les tunnels et les puits abandonnés de celle-ci. Aucun signe de présence humaine n'est visible dans les environs, même si M. Trey est censé vivre sur le site.

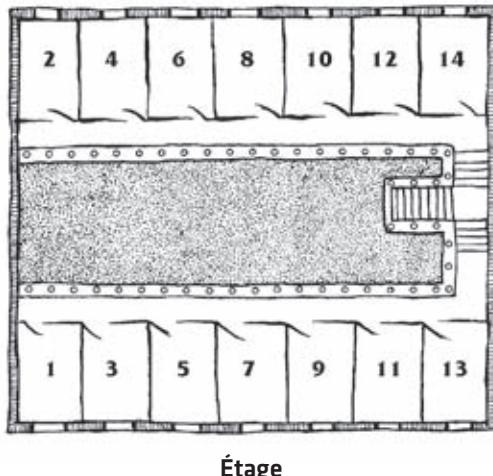
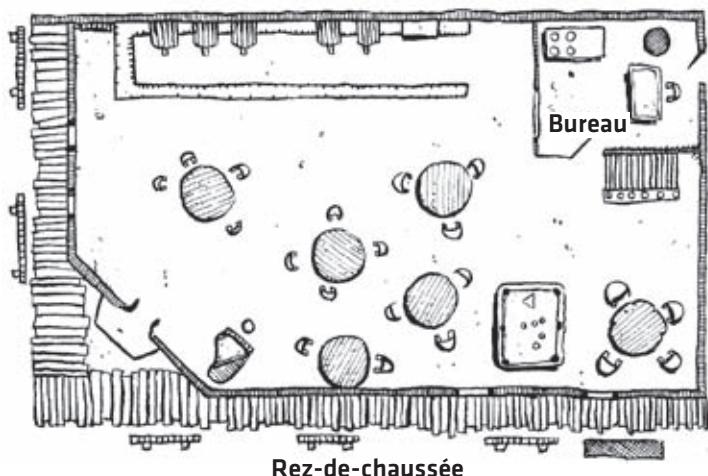
Blood Eagle Ranch (C)

Le ranch de l'aigle de sang est la place forte de Sy Vants, le principal méchant de cette histoire. À l'emplacement marqué d'un « C » sur le plan se trouve un ranch confortable d'un étage, un grand bâtiment pour la bande des Blood Eagles, ainsi que des enclos à bétail, des écuries et autres bâtiments annexes.

Attaquer le ranch est risqué. Ce dernier et ses environs sont en effet gardés en permanence par une force comptant deux desperados par shadowrunner et deux cowpunks humains. La force en question n'est occupée ailleurs qu'à deux reprises au cours de l'aventure, une fois lors des événements décrits dans la section *La cavalcade* de la scène *Premier jour* (p. 172) et dans la section *Sans issue* de la scène *Deuxième jour* (p. 174).



SONGBIRD SALOON



Lors de ces événements, seuls quatre desperados et un cowpunk protègent le Blood Eagle Ranch.

Fermes (H)

Les emplacements marqués d'un « H » sur le plan de la vallée sont des fermes où travaillent des familles à la recherche d'une nouvelle vie sur la frontière. Toutes sont de petites exploitations avec, au maximum, une douzaine de têtes de bétail et quelques arpents plantés d'arbres. Les maisons comportent toutes deux ou trois pièces, plus une petite grange et quelques appentis proches. Si les shadowrunners approchent poliment d'une ferme et ne se montrent pas menaçants, ils se voient offrir une hospitalité frugale : de l'eau (ou quelque boisson à peine plus revigorante), un morceau à manger, des informations sur le chemin à suivre pour se rendre jusqu'à leur destination, etc. Ils peuvent également apprendre des choses en discutant avec les fermiers, comme décrit dans la section *Investigations* de cette aventure (p. 170).

S'INSTALLER

Les personnages devraient s'installer au Songbird Saloon, qui doit être le cœur de l'action dans cette aventure, ainsi que la base d'opérations des shadowrunners. Si une foule d'admirateurs les escorte après leurs actes héroïques, tant mieux : Jed Porkins, l'ork propriétaire du Songbird, les accueille en leur proposant des chambres gratuitement (la première nuit) et une tournée offerte par la maison.

Le vin est correct, mais le cordial enflammé connu sous le nom de « souffle du dragon » est exceptionnel. Chaque shot de souffle du dragon provoque des Dommages étourdisants de Puissance 4 avec un modificateur de Puissance de +1 pour chaque verre bu au cours des heures précédentes. Par exemple, une troisième tournée du breuvage

cause des Dommages étourdisants de Puissance 6. Pour résister à ces dommages, le buveur doit lancer des dés de Constitution. Plus un personnage accumule de Dommages étourdisants en buvant, plus il devient saoul (ah oui, et la gueule de bois est quelque chose de pas croyable). Les prix des consommations, des repas, des chambres et des divertissements au Songbird apparaissent sur la table ci-dessus.

Peu après l'arrivée des runners au Songbird, le meneur de jeu doit prendre le temps de leur présenter Celia. D'une certaine manière, elle symbolise ce qui arrivera à la ville si Trey, le malfaisant Sy Vants et son acolyte Dred Francis en prennent le contrôle. Celia vit dans la chambre 2 à l'étage (voir le plan du saloon, ci-dessous). Porkins vit dans



TARIFS DU SONGBIRD SALOON

DÉSIGNATION COÛT (EN DOLLARS)

Bière	0,10
Vin	0,25
Souffle du dragon	0,5
Repas	0,5
Chambre	0,75
Chambre simple	1
Divertissement	2
Divertissement long	10

une maison à côté du saloon. Les chambres 4, 6, 8 et 10 accueillent les autres employé(e)s du Songbird, qui arondissent leurs fins de mois en proposant des « divertissements » dans leurs quartiers. Les autres chambres sont à louer : c'est probablement là que logeront les runners au cours de l'aventure.

INVESTIGATIONS

Dans beaucoup d'endroits à Valley Hope, discuter avec les gens et faire un peu de recherches peut donner aux personnages des informations importantes sur la bourgade, ses habitants et son histoire. Les PJ peuvent en apprendre les différents éléments en discutant avec les badauds en ville ou les paysans dans les fermes environnantes. Ils peuvent également entendre parler de Celia en parlant aux locaux au Songbird, et en découvrir plus sur l'histoire de Valley Hope en parlant à Kendall Silver, Doc Wunderlich ou Simon Renfrew. Comme pour les investigations standard, le personnage fait un Test de Charisme + Étiquette appropriée. La quantité d'informations disponibles dépend du nombre de succès obtenus. Révélez également les informations des niveaux inférieurs.

EN VILLE

	NOMBRE DE SUCCÈS	RÉSULTAT
1		« C'est de pire en pire. Cette créature que vous avez affrontée, les gars, c'était juste la dernière d'une longue série. On avait jamais eu autant d'ennuis avec des esprits en colère. Mais, ces derniers temps, le pasteur n'arrête pas de cavaler pour calmer les fantômes. Une sale créature de feu a essayé de brûler les écuries la semaine dernière. En tout cas, j'ves vous dire, c'était moins une ! »
2		« Paraît qu'M. Trey de la compagnie minière veut rouvrir la vieille mine de Flattop. J'me dis qu'ce s'rait une bonne chose, ça apporterait des sous en ville, mais y aurait des rumeurs comme quoi les rejets de la mine empoisonneraient l'eau du coin. C't'une des raisons pour lesquelles y z'avait fermé le site. À l'époque où l'sherif et le Comité d'autodéfense s'étaient débarrassés des saligauds qui contrôlaient la vallée. Ça d'veit être y a cinq six ans, maintenant. »
3		« Bon, c'pas moi qui vous l'ai dit (chacun ses affaires et les vaches seront bien gardées, que j'dis), mais un type du Blood Eagle Ranch faisait le vantard à l'Old No. 93 hier soir, et il disait qu'ceux qui veulent pas avoir d'ennui en ville ont intérêt à respecter Sy Vants à partir de maintenant, pasque les choses vont pas tarder à changer. »

LES FERMES

	NOMBRE DE SUCCÈS	RÉSULTAT
1		« Les Blood Eagles nous forcent à nous rallier à Sy Vants. Eh ben j'y ai dit que j'tais pas venu ici pour repartir, mais le mois dernier j'ai r'trouvé ma meilleure vache laitière, c'la qu'elle avait remporté un prix et tout, morte dans l'étable. Le doc l'a dit qu'ça ressemblait à un empoisonnement à l'herbe des fous, mais j'ai fait tout l'tour d'm'champ et j'ai pas trouvé une pousse d'herbe des fous. Alors chais pas, j'ai ma famille à protéger. Alors j'ves p't-être y réfléchir. »
2		« M'sieur Trey d'la mine, y dit qu'y aura plein de sous à faire quand la mine rouvrira l'an prochain. J'me dis qu'ce s'rait p't-être malin de vendre mon terrain et d'aller m'installer sur le plateau à Flattop. »

CELIA

Une fois que se sont déroulés les événements de *La cavalcade* (*Premier jour*, p. 172) est passé.

NOMBRE DE SUCCÈS	RÉSULTAT
1	« Y a p't-être six ans d'ça, Celia chantait ici au Songbird. Elle justifiait bien l'nom d'l'établissement. Sy Vants a eu l'coup de foudre pour Celia, mais il est salement dur avec les femmes pour lesquelles il a l'coup de foudre. »
2	« Paraît qu'une nuit, il a essayé... Ben, de la forcer, et quand elle lui a résisté, il l'a battue en la laissant presque morte. Depuis, la pôv' gamine ne peut plus chanter une note. Elle peut même plus parler. Ça énervé Vants encore plus, comme s'il l'avait marquée au fer rouge. Un de ses gars et lui ont tué un type qui commençait à flirter avec la p'tite. Presque tous les soirs il était au Songbird, parfois juste pour la r'garder, parfois en la f'sant s'asseoir à côté de lui pendant qu'y lui parlait. » « Après qu'le shérif et les miliciens ont eu nettoyé la ville, Vants a passé du temps au tribunal. Mais il a dû s'en sortir en graissant des pattes passqu'un soir, il est entré comme s'il était le patron, deux fois plus moche qu'avant, et y s'est r'mis à embêter Celia. Eh ben m'sieur, le shérif Bergamot a débarqué, et quand Vants a dégainé, l'sherif lui a tiré une balle dans le bras, l'a botté dans la rue, et l'a fait fuir de la ville à coups de lasso. »
3	« C'tarrivé y a p't-être quatre ans. Depuis, y paraît que Vants s'est calmé. Mais on dirait qu'il attendait juste son heure, en fait. Les choses risquent vraiment de dégénérer dans le coin. »

HISTOIRE DE LA VILLE

Cette information est disponible auprès de Kendall Silver, le rédacteur en chef du *Valley Hope Clarion*, de Doc Wunderlich ou de l'avocat de la ville, Simon Renfrew. Ces trois notables ont coopéré avec Bergamot pour briser l'influence de Vants dans la vallée. Les shadowrunners n'ont pas besoin de faire de tests pour obtenir ces informations, seulement de demander aux personnages mentionnés plus haut de leur parler de l'histoire de Valley Hope.

« Il y a six ans, la vallée était menacée par deux fléaux. Le premier, c'était Sy Vants, dont le papa avait été l'un des premiers pionniers à s'installer ici, et qui considérait toute la vallée comme son fief féodal. Quand les autorités ouvrirent le territoire aux fermiers, Vants devint quasiment fou à l'idée que ce qu'il appelle « la racaille des pionniers » ne s'installe sur « sa » frontière.

« Et puis de l'autre côté de la rivière, nous avions la mine de phlogiston de Flattop. Les gestionnaires de la mine traitaient Valley Hope comme n'importe quelle autre ville-champignon : un endroit pas cher pour fournir des chambres, des bars et du jeu aux mineurs et les délester de leur paie. Et l'argent qui s'est répandu en ville a attiré les durs de toute la région. Pire, les déchets de la mine polluaient la rivière, et jusqu'à l'eau du puits. Les responsables disaient qu'ils étudiaient le problème, mais ne firent jamais rien.

« Arlen Bergamot a débarqué, un cow-boy qui tirait comme l'éclair. Il est arrivé en ville pour récupérer un petit héritage laissé par un frère qui avait été tué une nuit, peu après qu'il soit intervenu lors du conseil municipal pour que la ville ordonne la fermeture de la mine. Finalement, Bergamot est resté suffisamment longtemps pour traquer les hommes qui avaient tué son frère, et trouver assez de preuves pour inculper pour meurtre le responsable de la mine et lui faire quitter la ville. Cela a permis de convaincre la compagnie de fermer Flattop.

« Bergamot est resté à Valley Hope. Il disait que la ville lui apportait la paix qu'il cherchait. Je faisais partie d'un groupe de citoyens qui est allé le voir pour lui demander de prendre la tête d'un comité d'autodéfense pour mettre une bonne fois pour toutes Sy Vants et ses chiens fous hors d'état de nuire. Il a accepté, et truffé de plomb plusieurs bonshommes. Sous la direction de Bergamot, nous avons fermé les pires saloons et nettoyé les bordels, et fait comprendre aux Blood Eagles que l'époque de leur règne revolver au poing était révolue. Tout a éclaté un



jour. Quand la fusillade s'est arrêtée, Bergamot avait blessé le meilleur tireur de Vants, un gars du nom de Dred Francis, et les avait tous les deux interpellés.

« L'argent et les relations de Sy lui ont permis d'éviter la prison, mais Francis a été condamné. La plupart des autres pistoleros se sont fait descendre ou ont pris la fuite et, ces dernières années, l'endroit a été plutôt paisible.

« Maintenant, je ne sais pas... Je n'aime pas du tout la tournure que prennent les choses. Vants a étendu le domaine de son ranch et dispose d'une petite armée là-bas. Et ce monsieur de la compagnie minière, M. Trey, fait des pieds et des mains pour rouvrir la mine. Les gens d'ici sont un peu découragés, on dirait, et j'en fais partie. À croire que tous nos efforts n'auront servi à rien. »

PREMIER JOUR

DITES-LE AVEC DES MOTS

Dans le cadre des événements décrits dans *La cavalcade* p. 172, lisez ce qui suit :

Vous êtes assis dans le saloon et vous comparez les notes que vous avez prises lors de vos divers entretiens tout en étanchant votre soif. Dehors, le soleil de l'après-midi brûle la rue poussiéreuse. La musique du joueur de clavecin perruqué vous rappelle le chant des oiseaux au bord d'un ruisseau. C'est peut-être pour ça que vous n'entendez le bruit des sabots qui approchent qu'après les premiers coups de feu.

La rue est soudain remplie de cris perçants, de chevaux au galop et du fracas des tirs de revolvers. Un homme âgé, près de la porte, jette un œil à l'extérieur avant de se remettre aussitôt à l'abri. « Dirait qu'les gars du Blood Eagle Ranch débarquent en ville » annonce-t-il d'une voix monocorde. Comme pour faire écho à sa remarque, un habitant bien habillé pousse en courant les portes du saloon, trébuche, et s'étale la tête la première dans la sciure qui recouvre le sol.

Alors que le chaos s'amplifie à l'extérieur, les portes battantes du saloon s'ouvrent et deux hommes entrent dans le Songbird d'un pas nonchalant. Le premier est un humain bien habillé, avec son costume de serge sombre et son vieux Stetson. L'autre est un elfe richement vêtu, avec un bras cybernétique en acier scintillant attaché à l'épaule. La musique s'arrête d'un seul coup. Sans plus qu'un simple regard dans votre direction ou celles des autres clients, les deux durs se dirigent vers la grande table près du bar.

Une fois assis, l'humain regarde autour de lui avec un large sourire. « C't'un saloon ici, s'pas ? Qu'est-ce faut faire p'r avoir un verre ici ?

Les gens viennent ici p'r avoir du bon temps, pas vrai ? 'lors pourquoi v'z'amusez pas ? »

Le propriétaire s'approche de la table, nerveux, en sueur. Il s'adresse à l'humain. « Qu'est-ce que je peux vous servir, messieurs, Sy ? »

Sy lui jette un regard noir. « Pas toi, Porky, tu sais qui j'veux. »

« Ah, ben, M. Vants, après la fois dernière, l'sherif vous a demandé... »

Vants commence à se lever de sa chaise. « L'sherif est pas là Porky, pas vrai ? »

Le tenancier, en sueur, se carapate en bafouillant. « Okay, okay, je vais la chercher. »

Vants se renfonce dans son siège, une grimace satisfaisante sur le visage. « Qu'est-ce vous diriez d'un peu d'musique ? » hurle-t-il. Pendant les quelques instants de silence qui suivent, vous entendez le bruit d'une gifle retentir depuis la cuisine. Le joueur de clavecin se lance dans un morceau entraînant. Après un moment, Celia apparaît, se frottant une joue rougie. Le rictus des deux cow-boys s'élargit encore un peu plus alors qu'elle s'approche lentement de la table, en pleurs.

Continuez de lire jusqu'à ce que l'un des PJ intervienne (ou pas) :
Avec une courtoisie exagérée, Vants se lève et tire une chaise. « Ah, Miss Celia. Ça fait longtemps. Toujours aussi délicieuse que la dernière fois. Un peu moins bruyante, peut-être. » L'acolyte de Vants se met à ricaner.

Celia ne bouge pas. Vants lui attrape le bras et la force à s'asseoir. L'elfe se lève et prend place derrière sa chaise. La jeune femme fixe la table d'un regard vide. Vants déplace sa chaise pour lui faire face et commence à lui parler à voix basse. Vous ne pouvez pas entendre ce qu'il lui dit, mais Celia détourne le visage avec une grimace de dégoût. Vants l'attrape par le menton, d'une manière presque décontractée, et la force à le regarder alors qu'il continue à parler. Cette brutalité délibérée continue pendant une ou deux minutes jusqu'à ce que Celia craque d'un coup. La bouge ouverte en un cri silencieux, elle se jette sur Vants avec des doigts recourbés comme des griffes. Vants a un geste qui ressemble à un simple haussement d'épaule, et Celia se retrouve jetée au sol sous le coup d'une force prodigieuse. Le seul son audible dans la pièce est celui de sa respiration laborieuse.

L'elfe au bras cybernétique lève un pied chaussé d'une riche botte en cuir et cloue le poignet de Celia au sol avec. Vants, une lueur de folie dans les yeux, se dresse au-dessus d'elle. « Juste un avant-goût, Miss Celia. Après demain tu chanteras une nouvelle chanson, petit oiseau. Pour sûr. » Il se retourne et sort du bar, suivi par l'elfe qui surveille ses arrières, gardant à l'œil les clients tendus comme des cordes à piano. Les cow-boys se mettent en selle et mènent la bande de Blood Eagles, déchaînée et hurlante, hors de la ville, sans cesser de tirer en l'air.

Celia se remet doucereusement sur ses pieds. Aucun des habitants n'ose croiser son regard. Vous le faites, et vous pouvez lire le mépris bien mérité qu'on adresse à ceux qui se contentent de regarder ce genre de chose sans agir. La tête haute, Celia monte les escaliers en direction de sa chambre.

Dans le cadre des événements décrits dans *Mauvaises nouvelles*, p. 172, lisez ce qui suit :

La soirée qui avait commencé tranquillement se décompose progressivement, au fur et à mesure que les nouvelles se répandent d'une personne à l'autre comme une traînée de poudre. De plus en plus de gens sont au courant, et l'ambiance paisible tourne au chaos. Un habitant vous bouscule et bafouille : « Vous avez entendu la nouvelle ? Dred Francis est de retour en ville. Il sera là demain, avec la diligence de midi. C'est fini. Fini. »

Dans le cadre des événements décrits dans *Incendie nocturne*, p. 172, lisez ce qui suit :

Les cris et le fracas d'une cloche déchirent le silence de la nuit. Des voix confuses crient les mots tant redoutés. « Au feu ! » Alors que vous

déboulez dans la rue, la lueur sinistre d'un bâtiment embrasé illumine le ciel et la fumée vous chatouille la gorge. Un homme qui porte un cache-poussière par-dessus sa robe de nuit vous dépasse en criant. « Le cadastre ! Le cadastre brûle ! »

L'ENVERS DU DÉCOR

Après une nuit de repos dans les chambres à l'étage du Songbird Saloon, les shadowrunners peuvent continuer à se familiariser avec leur environnement. Ils sont libres de mener leurs investigations, d'explorer la vallée, etc. À un moment de la journée, les quatre événements décrits plus bas se produisent. À part *Incendie nocturne* qui se déroule tard à la fin du premier jour, les autres ne se produisent pas nécessairement dans cet ordre.

RENCONTRE AVEC LE SHÉRIF

Si les personnages joueurs se lancent à la recherche du shérif Bergamot, personne ne l'a aperçu depuis l'épisode du monstre de la mine la veille. Si les runners décident de visiter le bureau du shérif, ils remarquent qu'il est fermé à double tour. S'ils forcent la serrure, ils découvrent sans mal le shérif en suivant l'odeur de whisky. Bergamot a perdu connaissance dans l'une de ses propres cellules, cuvant une cuite monumentale. Les PJ peuvent utiliser les compétences Premiers soins, Médecine ou Étiquette pour tenter de lui faire retrouver ses esprits : effectuer une test étendu avec un intervalle de 8 heures et un seuil de 4. Le personnage qui tente de remettre Bergamot sur pied doit rester avec lui jusqu'au bout, en lui faisant absorber de la nourriture et du café, en l'aspergeant d'eau froide, etc. Une fois le délai écoulé (ou au bout de 12 heures, si le test est raté), le shérif a retrouvé sa sobriété et est capable d'interagir avec d'autres personnages. Jusque là, soit il est inconscient, soit il tient des propos incohérents.

Si personne n'intervient, Bergamot reste hors-jeu jusqu'au deuxième jour. Si les personnages joueurs le remettent sur pied avant, ils peuvent essayer de lui redonner du courage comme décrit dans *L'appel du devoir* (*Deuxième jour*, p. 174).

LA CAVALCADE

Le meneur de jeu commence cet événement en lisant aux joueurs le passage correspondant de la section *Dites-le avec des mots* (p. 171). Le dur à cuire bien sapé est Sy Vants, le propriétaire du Blood Eagle Ranch. Comme les personnages joueurs peuvent le deviner en voyant son attitude envers Celia, il est également l'avatar du guerrier sombre en ce lieu. L'elfe cybernétisé est l'un de ses pistoleros cowpunks. Le reste des gars de Vants galope le long de Main Street pendant toute la scène du saloon, pourchassant les passants, tirant sur les enseignes et les fenêtres, et prenant, en règle générale, du bon temps tout en lançant de grands cris.

Trey a assuré à Vants que le shérif Bergamot est actuellement hors d'état de nuire et qu'il sera définitivement éliminé le lendemain quand Dred Francis débarquera en ville. Vants se paie un petit avant-goût de ce que sera le « nouveau régime ».

Les personnages doivent découvrir la sale histoire existante entre Vants et Celia lors de leurs investigations. Lors de la scène du saloon, tous les témoins peuvent voir que Vants éprouve un désir sadique pour Celia, ce qui la révolte et la terrifie. Mais avec un peu de chance, la scène ne se déroule pas telle qu'elle est écrite : le meneur de jeu a intérêt à la lire en faisant des pauses de temps en temps pour donner aux personnages joueurs l'occasion d'intervenir s'ils le souhaitent. Dans ce cas, Vants fait signe à l'elfe de s'occuper d'eux pendant qu'il se concentre sur Celia.

L'elfe se campe entre Vants et les PJ, et conseille : « Vous devez être des étrangers, les gars. Il n'est pas sage d'interférer avec M. Vants. Que diriez-vous de faire preuve de sagesse et de vous rasseoir ? » Les doigts pliés de sa main cybernétique flottent à quelques centimètres de la crosse de son six-coups pendant qu'il parle. « Ce n'est pas votre affaire,

de toutes façons, n'est-ce pas ? Ce sont juste deux vieux amis qui règlent des vieilles histoires. »

À ce stade, c'est aux shadowrunners de jouer. Si quelqu'un tente de dégainer ou de lancer un sort, les PJ sont bons pour une fusillade avec l'elfe. Résolvez le combat, et gardez à l'esprit qu'il s'agit là pour l'elfe d'un combat à mort. Si les personnages joueurs ne réagissent pas, la scène se poursuit comme il est écrit, mais l'elfe reste à sa place, prêt à tuer, jusqu'à ce que son boss quitte le saloon.

Si les runners interviennent, Vants bondit au premier coup de feu, en tenant Celia devant lui d'une poigne de fer comme un bouclier. Il crie aux shadowrunners. « Vous êtes des hommes morts, m'entendez ? Des hommes morts ! » Il recule jusqu'à la porte, repoussant Celia à l'intérieur à peine les battants franchis. Vants remonte en selle et quitte alors la ville au galop avec sa bande. Sa nature profonde est celle d'un lâche, mais il est également troublé : il n'était pas censé rencontrer la moindre résistance. La ville était censée être à sa poigne. Si Vants commence à faire du grabuge à Valley Hope avant l'arrivée de Dred Francis, il risque d'avoir des ennuis avec M. Trey. Et il a très, très peur de M. Trey.

Si les shadowrunners tentent de poursuivre Vants, ils se retrouvent sous le feu d'une douzaine de gars des Blood Eagles, ce qui devrait les inciter à s'abriter aussitôt dans le saloon.

Celia refuse délicatement qu'on l'aide à se relever, préférant le faire toute seule. Une fois sur ses pieds, elle sourit, caresse doucement la joue de l'un des runners, puis monte dans sa chambre. Si quelqu'un va voir comment elle se sent, elle n'ouvre pas la porte, mais elle glisse une note sous la porte, sur laquelle est écrit : « Partez, s'il vous plaît. Je vais bien. » Elle reste dans sa chambre jusqu'au soir.

MAUVAISES NOUVELLES

Si les personnages joueurs n'ont pas appris l'identité de Dred Francis, ni pourquoi son arrivée en ville suscite autant d'inquiétude, l'homme qui leur apprend la nouvelle leur suggère d'aller parler au rédacteur en chef du *Clarion* ou à Doc Wunderlich. Ces deux PNJ peuvent leur révéler l'histoire de la ville, que vous trouverez dans la section *Investigations* (p. 170) de la scène précédente, *Dans la vallée*. Si les runners écoutent les conversations, qui vont bon train dans la rue et au saloon, ils apprennent que le shérif Bergamot était visiblement déjà au courant de l'arrivée imminente de Francis, la veille, peu après l'entrée des runners en ville. Il a tenté d'obtenir le soutien des notables (le docteur, l'avocat et le rédacteur en chef) pour constituer une force et s'opposer à Francis, à Vants et à leurs pistoleros, mais ces derniers ont refusé.

Si les runners tentent de mobiliser les habitants pour s'adresser à eux afin qu'ils prennent les armes et accueillent Francis revolver à la main, un grand et bel homme (M. Trey) se lève et s'oppose à l'idée de s'impliquer dans une vendetta personnelle entre le shérif et Francis. À la place, il suggère que Bergamot quitte la ville, ce qui ôterait à Francis toute raison de vouloir y séjourner. En outre, dit-il, la Flattop Mining Company qu'il représente est prête à faire intervenir ses juristes pour garantir l'ordre public, dans le cadre d'un programme de réhabilitation de la vieille mine à l'extérieur de la ville, qui, assure-t-il, permettra à Valley Hope de retrouver une nouvelle prospérité.

L'orateur présente cet argument de manière ferme et convaincante, et les gens se rangent rapidement à son avis. « M. Trey a raison » demeure l'opinion générale. La foule se disperse rapidement et les habitants rentrent chez eux. Certains ferment leurs volets et prient pour que tout se finisse bien. D'autres, terrifiés, font leurs valises et se préparent à fuir.

INCENDIE NOCTURNE

Tard ce soir-là, un esprit de feu dévaste le bâtiment du cadastre qui administre les domaines (21 sur le plan de la ville). Les gens se relaient pour tenter d'éteindre les flammes en se faisant passer des seaux depuis

le château d'eau situé à côté de la gare des diligences à vapeur (17d), mais l'esprit les gratifie d'éclairs enflammés et d'un rire cruel quand ils fuient de tous côtés.

À moins que les runners ne détruisent l'esprit par la force ou la magie, celui-ci réduit le bâtiment en cendres en quelques minutes. Après avoir allumé quelques petits incendies sur le toit des bâtiments voisins, il bondit dans le ciel et part comme une fusée vers l'ouest.

Un magicien avec une affinité pour l'eau peut éteindre l'incendie facilement une fois que les runners se sont débarrassés de l'esprit. Sans cela, le bâtiment du cadastre est entièrement calciné.

Élémentaire de feu

Trey a envoyé son élémentaire de feu de Puissance 7 pour affaiblir un peu plus encore le moral et la cohésion sociale de la ville. Si les personnages l'engagent en combat, il se bat jusqu'à la mort.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
8	9	10	5	7	7	7
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
7	7	7	7	17	2	12 / 12

Déplacement : 15 / 40 (Vol)

Compétences : Analyse astrale 7, Arme exotique à distance 7, Combat à mains nues 7, Combat astral 7, Esquive 7, Perception 7, Vol 7

Pouvoirs : Accident, Attaque élémentaire, Aura énergétique, Confusion, Conscience, Engloutissement, Garde, Matérialisation, Souffle nocif

Faiblesses : Allergie grave à l'eau

Notes : les lois qui gouvernent la magie en ce lieu obligent l'élémentaire à rester sous sa forme matérialisée (il ne dispose pas de son pouvoir Forme astrale).

ANTIVIRUS

Voici plusieurs stratégies pour rattraper *Premier jour*. Une fois que les divers événements du premier jour se sont produits et que les runners ont eu le temps de mener leurs investigations (voir p. 170), passez à *Deuxième jour*, le chapitre suivant.

LA CAVALCADE

Si l'acolyte elfe de Vants flanque une raclée aux runners, Sy arrête son pistolero. Ce n'est pas l'envie qui lui manque de déclencher une fusillade généralisée, mais il n'ose pas le faire de peur de mettre en colère M. Trey.

Si les joueurs capturent Vants alors même qu'il tient Celia en otage, les desperados et les cowpunks à l'extérieur débarquent dans le saloon pour lui venir en aide. Si les runners se fichent d'être en infériorité numérique, faites en sorte qu'un habitant se mette à gémir. « Pour l'amour du ciel, étrangers, ils vont tous nous tuer si vous ne l'relâchez pas ! »

Si les runners décident de déclencher une guerre totale avec les Blood Eagles, Vants quitte la ville au galop pendant que ses gars en décousent avec les PJ. Si les gentils l'emportent, les méchants auront autant de flingueurs de moins le lendemain.

MAUVAISES NOUVELLES

Si l'un des personnages joueurs tente de s'en prendre à Trey, celui-ci ouvre son manteau pour montrer qu'il n'est pas armé, et refuse de prendre ombrage de tout ce que les runners peuvent lui dire. Si les runners insistent pour se battre, Trey recule et tente d'utiliser son pouvoir Main glacée pour repousser les PJ. Une fois hors de vue, Trey se téléporte de nouveau vers la mine. Si les runners le suivent, chacun d'eux doit réussir un Test d'Intuition + Perception (3) pour le voir disparaître. Si l'un des personnages réussit, il ou elle voit brièvement la silhouette de Trey vaciller et prendre la forme de quelque chose... d'horrible avant de s'évanouir.



DEUXIÈME JOUR

DITES-LE AVEC DES MOTS

Dans le cadre des événements de *Sans issue*, plus bas, lisez ce qui suit :

Alors que l'aube pointe dans la vallée, vous entendez le vacarme de chevaux, de cris, de roues et de harnais par la fenêtre. Vous jetez un œil dans Main Street et vous voyez une douzaine de chariots pleins de gens, accompagnée de douze ou quinze cavaliers. Les portes et les fenêtres s'ouvrent tout le long de la rue alors que le bruit s'amplifie : les mères appellent leurs enfants en criant, et les hommes jurent contre leurs mules, leurs chevaux et leurs tonnerres de l'Ouest.

Les gens échangent questions et réponses à grands cris, et vous réalisez que ces personnes dans la rue sont les habitants et les pionniers qui s'envient avant l'arrivée de Dred Francis. Effrayés par le souvenir du temps où les revolvers faisaient la loi à Valley Hope, ces gens rassemblent leurs familles et la plupart de leurs possessions et se préparent à partir.

Une heure après le lever du soleil, la petite compagnie, chassée par la peur, prend la route vers l'ouest, quittant la ville, laissant l'espoir derrière elle.

Dans le cadre des événements de *Dernières paroles*, p. 175, lisez ce qui suit :

Les gens commencent à jeter un œil par la fenêtre. Le chaud soleil de la mi-journée inonde une rue aux airs de champ de bataille. La fumée des incendies déclenchés par Vants et ses hommes rend l'air grisâtre.

À travers la fumée, vous voyez une silhouette de grande taille sortir de nulle part. « Vous vous êtes montrés très courageux » lance Trey. « Honorables, et braves... Et très, très agaçants. Malheureusement, vous êtes également plus compétents que feus mes associés. »

Il se dirige vers vous, sans le moindre intérêt pour les armes que vous ajustez sur lui. Tout en marchant, le charmant M. Trey se transforme en quelque chose d'autre. Quelque chose d'horrible. Ses jambes fusionnent et s'étirent en un long corps de serpent. Son torse se gonfle de muscles grotesques, et une seconde paire de bras apparaît en désintégrant ce qui reste de sa veste. Son visage tremble et s'allonge en une figure de cauchemar, dominée par trois yeux perçants et une gueule

béante, bordée de dents effilées comme des aiguilles. La voix horrible de la chose persifle à vos oreilles, comme si l'on vous découpaient au couteau.
 « Si vous ne pouvez pas me divertir, alors mourez. »

ATMOSPHÈRE

La ville est plongée dans la peur et le désespoir. Insistez sur le fait que la fin est proche : décrivez les gens qui pleurent sans pudeur dans la rue, une famille qui charge un chariot au maximum et doit décider ce qu'elle doit abandonner, l'horloge qui égrène impitoyablement les minutes, etc.

D'une manière ou d'une autre, une confrontation est sur le point d'avoir lieu, et les personnages joueurs peuvent le sentir dans l'air.

L'ENVERS DU DÉCOR

Divers événements se produisent ce jour-là, et sont décrits dans les passages suivants. Mieux vaut qu'ils se déroulent dans l'ordre indiqué, même si le meneur de jeu peut les modifier en fonction des circonstances. Les runners peuvent passer la première partie de la journée en gardant les habitants en fuite (*Sans issue*) ou en aidant le shérif à se remettre sur pied (*L'appel du devoir*), voire de faire les deux à la fois. Si les runners parviennent à influer sur les événements de manière à ce que Bergamot libère la ville une fois de plus, Trey s'attaque aux runners qui ont gâché son petit jeu de massacre.

SANS ISSUE

Si les shadowrunners tentent de persuader les habitants qui fuient de rester, ils échouent. Ces gens sont terrifiés, peut-être plus encore que l'on pourrait s'y attendre. Mais si les PJ leur demandent pourquoi ils partent si précipitamment, ils répondent tous : « Vous n'étiez pas là la dernière fois. Vous ne pouvez pas comprendre ce que c'était. » Plusieurs des pionniers ont été victimes d'incendiaires la veille. Alors même que les runners tentent de les convaincre de rester, les nouvelles commencent à arriver : les hommes de la bande des Blood Eagles mettent le feu aux fermes abandonnées. Plutôt que de redonner du cœur aux victimes, cela les plonge encore un peu plus dans le désespoir et les renforce dans leur décision de partir.

Ces pauvres gens se retrouvent vraiment dans le pétrin quelques kilomètres après la sortie de la ville. Juste après la fourche de la route menant à la mesa de Flattop, une bande de desperados armés attaque les réfugiés. Tous ceux qui résistent, environ une personne sur cinq, sont tués. Les desperados vident les chariots, entassant les possessions des pionniers en piles pathétiques sur le bord de la route, avant de mettre le feu aux véhicules. Les desperados mettent également en fuite les animaux, de monte comme de trait, des pionniers.

Si des runners accompagnent discrètement la caravane des pionniers, ils sont là lors de l'attaque des desperados et doivent décider s'ils se battent, se rendent ou s'échappent. Sur les 14 pillards, 12 sont des desperados (8 humains, 2 elfes et 2 trolls) et 2 sont des cowpunks (1 humain et 1 troll). Quatre cavaliers bloquent la route devant la caravane et lui ordonnent de s'arrêter. Quand celle-ci s'exécute, ou si elle tente de forcer le barrage, le reste de la bande attaque les chariots par les flancs, cinq de chaque côté. Tout cavalier ou chariot qui tente de résister en tirant se retrouve la cible d'une véritable pluie de plomb. Les pillards ne s'attendent toutefois pas à rencontrer de résistance, et ils se retirent s'ils subissent plus de quatre pertes (morts ou hors de combat). Ils filent alors vers le nord au grand galop, mais s'ils sont poursuivis, ils préfèrent se battre à mort plutôt que de se rendre.

À moins que les runners n'aient pris le dessus en combat, les pillards ordonnent aux survivants de retourner en ville à pied. Le chef des pillards leur dit : « Vous avez eu l'occasion de changer de camp et vous ne l'avez pas saisie. Désormais, c'est nous qui menons la danse. On aura bientôt besoin de monde pour travailler à la mine et vous ferez très bien l'affaire. » Les pauvres hères sont à un ou deux kilomètres de la ville quand la diligence à vapeur ramenant Dred Francis arrive à Valley Hope.

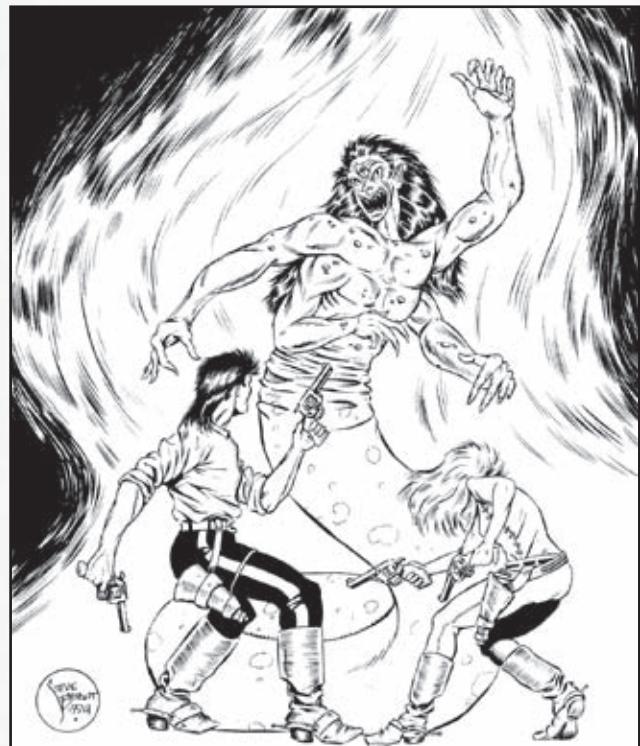
L'APPEL DU DEVOIR

Si les PJ ne l'aident pas à combattre sa dépendance à l'alcool (après moults discussions), le shérif Bergamot n'est qu'une loque avinée quand Dred Francis arrive par la diligence de midi. Les personnages joueurs n'auront pas grand mal à convaincre le shérif qu'il lui faut se battre : sa conscience a déjà fait le plus gros du travail, et sa volonté implacable a commencé à le débarrasser de la peur débilitante qui le dévorait petit à petit (une émotion implantée par Trey). Cette section est surtout là pour donner l'occasion aux joueurs de faire un peu de roleplay.

Bergamot raconte son histoire aux runners, plus ou moins ainsi : « Je me suis dressé contre ces monstres autrefois, il y a longtemps. Mais à l'époque, j'avais des gens à mes côtés. Nous avions un rêve, et nous étions prêts à nous battre, et même à mourir pour le défendre. Maintenant, je suis seul. Vous ne le comprenez pas ? Seul ! Les autres s'en lavent les mains et croient qu'ils pourront survivre. Quand ils réaliseront qu'ils avaient tort, je ne serai plus là et qu'aurai-je accompli ? » Les runners doivent convaincre Bergamot d'arrêter de s'apitoyer sur son sort et de se battre.

Que les personnages joueurs utilisent leur compétence Négociation ou qu'ils interprètent une scène de soap opera avec Bergamot, le shérif finit par retrouver ses esprits. En fonction du moment où se déroule cette scène (si elle a lieu), le shérif et les shadowrunners qui l'accompagnent peuvent tenter de rallier les habitants de Valley Hope pour obtenir leur aide. Malheureusement, tenter de convaincre les locaux est peine perdue. Certains ont peur. D'autres admettent à contrecœur que Trey a promis des contrats juteux à la mine pour les gens qui auraient la sagesse d'oublier le passé. D'autres encore vont jusqu'à se montrer hostiles envers Bergamot, affirmant que « les gens ont en assez de ses règles et de ses lois, et que cette ville a peut-être besoin qu'on lui lâche un peu la bride, qu'on laisse les gens qui ont le sens des affaires faire comme bon leur semble. » Quelle que soit la raison pour laquelle ils refusent d'aider, tous les habitants insistent pour que Bergamot quitte à la ville avant midi. D'après eux, son départ réglera tous leurs problèmes.

Si les shadowrunners ne se sont pas donné la peine d'aller voir Bergamot, ils voient qu'il tente désespérément de rallier les habitants toute la matinée du deuxième jour. Si les runners ne lui apportent pas leur soutien actif, le shérif rassemble son courage pour faire face à Vants et Francis à midi pile, même s'il est convaincu qu'il va mourir en le faisant.



Alors que les dernières secondes précédant midi s'écoulent sur l'horloge du clocher, les rues se vident et Bergamot est seul face à ses ennemis – à moins que les runners ne soient là avec lui.

MIDI PILE

Au moment du face-à-face final, trop de variables ont été introduites dans le scénario pour que la situation soit la même dans tous les cas.

Quand l'horloge frappe les douze coups de midi, la diligence à vapeur quitte la grand-route pour suivre Train Street et avance dans la ville déserte. Sy Vants chevauche à côté de la machine. Selon le nombre de shadowrunners présents dans l'aventure, il est accompagné d'un ou plusieurs de ses hommes. Si seuls quelques shadowrunners sont encore en mesure de se battre, Vants et Francis ne sont accompagnés que d'un seul cowpunk (de préférence l'elfe de *La cavalcade* si personne ne lui a encore réglé son compte). Si plus de trois runners sont présents, accompagnez Vants d'un cowpunk pour deux shadowrunners, ou d'un desperado par shadowrunner, au gré du meneur de jeu.

Francis descend de la diligence le revolver au poing. Tous ceux qui ont du cyberware l'ont remonté au maximum. C'est le moment de vérité.

Les méchants suivent un plan précis avant d'être engagés en combat. Si l'opposition compte plus de trois bonshommes, elle se sépare en deux groupes, l'un mené par Vants, l'autre par Francis. Les deux groupes se déplacent en ville en suivant deux chemins différents. La première bande remonte Train Street à cheval jusqu'au cimetière, puis descend Main Street. La seconde descend jusqu'au Songbird Saloon, avant de remonter Main Street. Les deux groupes se retrouvent devant le bureau du shérif.

Les méchants entrent dans le bureau, cherchant Bergamot. Ils ne le trouvent pas sur place, et se remettent donc à descendre Main Street, criant des insultes pour faire sortir le shérif. Au passage, ils tirent sur les vitres et déclenchent même un petit incendie. Ils se déplacent prudemment mais sans se cacher, prêts à ce que le combat éclate à tout instant.

Au bout du compte, ils retournent au Songbird, et entrent dans le saloon. Vants monte à l'étage, ouvre la porte de la chambre de Celia d'un coup de pied et la traîne jusqu'à la salle. Francis s'écrie alors : « C'est pas compliqué, Bergamot, soit tu te montres maintenant, gentil et paisible, soit on va voir ce qui fait hurler ce petit oiseau. » Si les personnages joueurs s'attendaient à cela et qu'ils ont caché Celia, les hors-la-loi menacent de tuer Porkins et de mettre le feu au saloon.

Si les shadowrunners décident d'aider Bergamot à se débarrasser des méchants, ils peuvent échafauder le plan qu'ils souhaitent, prendre position comme convenu et démarrer le combat quand ils sont prêts. À chaque fois qu'un méchant se trouve à moins de 20 mètres d'un personnage joueur ou de Bergamot, le meneur de jeu fait un Test opposé d'Intuition + Perception du PNJ contre Agilité + Infiltration du PNJ pour voir s'il voit le personnage. Toutefois, personne n'a l'avantage de la surprise car tout le monde s'attend à ce que la violence éclate d'un moment à l'autre. Si les runners parviennent à retarder les choses assez longtemps pour que les méchants arrivent au Songbird et prennent en otage Celia (ou le pauvre Porkins), l'initiative semble revenir entre les mains de Vants et Francis. Quand ils menacent Celia, Bergamot tente de les abattre.

Dans l'idéal, le face-à-face se termine avec Francis, Vants et leurs acolytes prêts pour un séjour à six pieds sous terre, et Bergamot et Celia en vie. Si le meneur de jeu peut faire en sorte que les choses se déroulent ainsi, il peut utiliser la description finale suivante.

Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Francis et Bergamot se font face, à moins de dix pas l'un de l'autre. Vous mettez Francis en joue, mais Bergamot lève une main. « C'est à moi de m'en charger, je pense, mes amis. »

Francis sourit. « Voilà qui a comme un air de déjà vu. »

« Plus jamais » répond Bergamot d'une voix monocorde.

Le sourire de Francis disparaît. « Quand tu voudras, shérif. »

Une seconde passe. Puis une autre. Un cri perçant, étrangement musical, résonne dans l'air. « Derrière vous ! »

Vous vous retournez brusquement et voyez le corps ensanglé d'un Sy Vants à demi-mort, animé purement par la haine, lever un canon scié dans votre direction. Les coups de feu retentissent dans toute la ville quand vous ouvrez le feu. Bergamot tire, Francis tire, et le canon scié décharge ses plombs en l'air alors que Vants tombe pour la dernière fois. Vous vous retournez. Bergamot est debout. Pas Francis. Puis vous vous tournez tous vers Celia.

Elle se tient la gorge à deux mains, les yeux écarquillés pleins de surprise. Puis elle fait un pas dans votre direction. Ses mains quittent sa gorge et vous caressent tendrement la joue, comme le baiser d'un colibri. Ses lèvres bougent.

Et elle vous dit « Merci. »

Si les shadowrunners ont laissé Bergamot seul dans ce dernier face-à-face, il commence la bataille en se cachant sur le toit du Songbird. Il tire sur les méchants quand ils passent devant le saloon en se dirigeant vers le bureau du shérif. Une longue fusillade s'ensuit, mais les sales types finissent par descendre le shérif. Tant pis pour le *happy end*, les mecs. Quel que soit l'endroit où se trouvent les runners, ils entendent les rires obscènes des méchants dans leur tête. Le visage humain de Trey leur apparaît, animé d'une grimace hideuse, et leur souffle : « Les héros ont fui, la musique est morte, ils n'ont rien appris, leur honneur est parti en fumée. À bientôt, mon dîner, à très bientôt. » Le visage de Trey prend alors sa véritable forme. Sa gueule aux dents comme des aiguilles s'ouvre tout grand, attirant les shadowrunners comme dans un cauchemar. Une force mystérieuse les extirpe de ce métaplan et les jette dans le suivant.

DERNIÈRES PAROLES

Furieux de l'échec de ses plans, Trey décide de limiter les pertes et de se débarrasser des défenseurs de Valley Hope. S'il parvient à éliminer Bergamot et sa bande d'indésirables (ou à les bannir vers un autre métaplan), il pourra se nourrir de la ville et de ses habitants sans gêne. Il ne se soucie plus d'arburer sa forme humaine, mais se révèle sous sa véritable apparence terrifiante.

Trey cherche tout d'abord à se débarrasser de Bergamot, ignorant les attaques des runners, à moins que celles-ci ne le blessent. Une telle arrogance exaspère Trey qui tourne alors toute la puissance de sa sorcellerie contre son agresseur.

Si Trey est sur le point de tuer Bergamot, Celia se jette devant lui en criant « Non ! » La créature qu'est devenu Trey recule devant ce son, se plaquant une paire de mains sur les oreilles. Si les shadowrunners ratent cette occasion, la créature reprend ses esprits après quelques instants et se tourne vers eux pour les attaquer. Avec un peu de chance, l'un des runners comprend que les cris de Celia font mal à la créature. Si l'un des joueurs mentionne son chant, cela suffit. À ce moment-là, Bergamot attrape Celia par les épaules et hurle « Chante ! »

Et elle chante. À chaque Tour de combat où Celia chante, Trey subit des dommages 7P. En poussant des hurlements horribles, le monstre tente de tuer la jeune femme ; les runners doivent la protéger jusqu'à la mort du monstre. Il finit par exploser, envoyant de gros morceaux de chair puante et des boules de pus dans la rue. L'odeur est insupportable. Alors que les derniers bouts de Trey tombent sur le sol, un unique os blanc de la taille d'un bras humain (sans être l'os d'un bras) atterrit aux pieds des runners. Ils le voient et comprennent aussitôt qu'ils ont besoin de cet os pour la cage de l'Oiseau-chanteur.

Quand Trey meurt et que les runners récupèrent l'os, les rues de Valley Hope se mettent à vaciller autour d'eux. La lumière de la mi-journée se met à clignoter comme un stroboscope cosmique, et la scène s'évanouit à la vue des runners, alors qu'ils sont projetés dans le prochain métaplan.

ANTIVIRUS

Le face-à-face final oppose Trey aux runners. Le nombre d'habitants tués avant cela dépend entièrement des actions des runners. La confrontation entre le shérif Bergamot et Dred Francis est inévitable, et peu de choses peuvent dérailler dans ce passage à moins que les runners refusent de but en blanc d'apporter leur aide (voir *Midi pile*, p. 175 dans cette scène pour des détails sur les conséquences d'un tel refus). Si les runners tentent de fuir Valley Hope, ils découvrent que toutes les routes les ramènent dans la vallée et qu'ils ne pourront pas échapper éternellement à Trey. S'il est évident que les runners refusent simplement le combat par lâcheté, terminez cette partie de la campagne et envoyez-les dans le lieu suivant, conscients qu'ils ont échoué dans leur mission.



OMBRES PORTÉES

Les PNJ qui suivent apparaissent dans *Pour une poignée de Karma*. Les principaux PNJ sont détaillés ici, suivis par les cowpunks, les desperados et les figurants.

BERGAMOT

Arlen Bergamot est arrivé à Valley Hope à un moment où les gens du coin étaient pris en otage par l'influence corruptrice de Flattop Mine (source de pollution et de dépravation morale) et par la puissance autoritaire de Sy Vants et de ses pistoleros. Révolté par la brutalité décontractée de Vants, Bergamot s'allia aux notables de la ville et organisa un comité d'autodéfense pour faire face à la bande des Blood Eagles de Vants (voir *Investigations*, p. 170). Pour montrer leur gratitude, les habitants le nommèrent shérif de Valley Hope, un poste qu'il occupe encore aujourd'hui.

Pendant les semaines qui précèdent l'arrivée des runners sur ce métaplan, le maléfique M. Trey a subtilement manipulé Bergamot, jouant sur le retour imminent de Dred Francis et sur son incapacité de battre se dernier envers et contre tout. Le soutien des shadowrunners lui permet de rejeter les suggestions de Trey qui tentent de lui faire perdre sa confiance en lui, et de retrouver son courage d'antan.

Quand il n'est pas tourmenté par ses soucis, Bergamot est courageux et déterminé. Il a une ressemblance certaine avec Harlequin, et n'est autre que l'avatar de l'elfe en ce lieu.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
4	5	6	4	5	4	4
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
2	3	6	-	10	1	10 / 9

Indice de professionnalisme : 6

Compétences : Armes à feu (GC) 6, Arme de mêlée exotique (Fouet) 5, Armes tranchantes 6, Athlétisme (GC) 2, Combat à mains nues 5, Équitation 5, Leadership 4, Négociation 6, Perception 4

Défauts : Dépendance modérée à l'alcool

Équipement : couteau Bowie, fouet à bestiaux, pistolet lourd avec ceinturon de 12 balles (dont 6 en argent), fusil lourd (chargé avec des balles en argent), cheval, pistolet léger dans un holster d'épaule (pas de munitions supplémentaires), 2 couteaux de lancer dans les manches

Celia

Celia incarne de bien des manières la vallée : belle, douce, brutalisée par les forces mauvaises qui la convoitent. Le retour de sa voix perdue dans un court acte d'héroïsme constitue un symbole important dans cette aventure.

Femme d'une grande compassion, Celia refuse de laisser son traumatisme briser sa volonté. Bien évidemment, elle est l'incarnation de Thayla sur ce plan.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
3	5	4	2	6	4	4
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
5	4	6	-	8	1	10 / 11

Indice de professionnalisme : 4

Compétences : Chant 6, Combat à mains nues 3, Négociation 4, Perception 4

Dred Francis

Francis est une machine à tuer : donnez-lui une cible et attendez le feu d'artifice. Pendant les années de terreur qu'ils ont connues par le passé, les habitants de Valley Hope ne craignaient rien tant que Dred Francis. Un habitant courageux tiendrait peut-être tête aux autres hommes de main de Sy Vants, mais ils sont bien peu à n'avoir pas le cœur qui se glace à la simple pensée de Dred Francis.



Con	Agı	Réa	For	Cha	Int	Log
4(5)	4(6)	4(6)	4(6)	2	4	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
2	4	0,01	-	8(10)	1(2)	10 / 9

Indice de professionnalisme : 6

Compétences : Armes tranchantes 6, Athlétisme (GC) 2, Combat à mains nues 7, Équitation 5, Leadership 4, Perception 3, Pistolets (Pistolets lourds) 6(+2)

Cyberware : bras cybernétique avec main-pistolet (Force +1 avec mécanisme), Yeux cybernétiques avec smartlink, armure dermique 1 (lien animal), substituts musculaires 2 (lien animal), réflexes câblés 1 (mécanisme)

Équipement : couteau Bowie, fouet à bestiaux, pistolet lourd avec ceinturon de 12 balles (plus main-pistolet)

SY VANTS

Sy Vants combine les aptitudes formidables d'un adepte avec sa richesse et sa soif insatiable de pouvoir. Il est le principal instrument de Trey pour corrompre la vallée, et en apparence le grand méchant de l'aventure. Il est également l'avatar du guerrier sombre.

Con	Agı	Réa	For	Cha	Int	Log
5(6)	5	6(7)	6	4	3	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
3	4	6	6	9(10)	1(2)	10 / 9

Indice de professionnalisme : 6

Compétences : Armes à feu (GC) 6, Armes tranchantes 5, Athlétisme (GC) 2, Combat à mains nues 6, Équitation 6, Leadership 3, Perception 3

Avantages : Adepte

Pouvoirs d'adepte : Attribut amélioré (Constitution) 1, Compétence améliorée (Combat à mains nues) 3, Réflexes améliorés 1, Résistance à la douleur 3

Équipement : 2 pistolets lourds avec ceinturon de 12 balles (toutes en argent), fusil lourd (chargé avec des balles en argent), cheval, sabre

TREY

Trey est l'avatar de M. Darke en ce lieu, l'allié humain de l'Ennemi que les runners rencontrent dans *Le Pont, troisième partie*, p. 227. Réflétant la nature maléfique de Darke, Trey peut apparaître à la fois sous la forme d'un humain et d'un monstre. Sous cette forme humaine, il ressemble clairement à Oscuro dans *Séquelles* (voir p. 157). Comme les terribles créatures dont il est le serviteur, Trey se nourrit de la misère humaine et possède les pouvoirs nécessaires pour toujours disposer de larges

quantités de sa nourriture préférée. Ce qui reste de nature polluée et d'humanité corrompue à Flattop Mine l'a attiré dans la vallée. Au cours de l'année qui vient de s'écouler, il a peu à peu pris le contrôle de la région grâce à ses pions humains : une fois qu'il aura assuré son emprise, il compte rouvrir la mine de phlogiston, moins pour en extraire le minéral que pour détruire l'écologie de la vallée et festoyer de la lente agonie de ses habitants.

FORME HUMAINE

Con	Agı	Réa	For	Cha	Int	Log
6	7	7	4	6	6	5
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
6	5	8	8	13	2	11 / 11

FORME VÉRITABLE

Con	Agı	Réa	For	Cha	Int	Log
8	9	9	6	7	7	7
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
7	5	8	8	16	2	11 / 11

Indice de professionnalisme : 6

Compétences : Athlétisme (GC) 3, Combat à mains nues 6, Contresort 6, Équitation 3, Lancement de sort 6, Perception 4

Sorts : magie du feu

Pouvoirs : Main glacée *, Suggestion **, Téléportation ***

* Ce pouvoir permet à Trey de paralyser une unique cible de terreur. Pour utiliser ce pouvoir, faites pour Trey un Test de Magie + Lancement de sort contre Volonté+Contresort de la cible. Si Trey obtient plus de succès, sa cible ne peut que se tapir terrifié pendant un nombre de Tours de combat égal au nombre de succès excédentaires obtenus. Trey peut utiliser ce pouvoir sous sa forme humaine et sous sa forme véritable.

** Quand Trey utilise avec succès sa compétence Négociation contre une cible unique ou un groupe de cibles, lancez Magie + Lancement de sort (6). Si le test est réussi, Trey éveille une émotion chez son interlocuteur : la peur, la cupidité, le chagrin, l'obéissance, etc. À moins que la personne n'ait une bonne raison de résister, cette émotion s'empare de lui. Plus Trey obtient de succès excédentaires, plus la suggestion est puissante.

*** Trey peut se téléporter à volonté dans la vallée et en ville, mais seulement la nuit. Le jour, il doit marcher ou emprunter une monture, ce qu'il déteste. Aucun test n'est nécessaire pour utiliser ce pouvoir.

DESPERADOS

Les desperados n'ont ni aptitude ni pouvoir spécial au-delà des caractéristiques détaillées ci-dessous. Ils font l'affaire face aux opposants non entraînés. Les desperados qui sont au service de Sy Vants sont particulièrement dangereux parce qu'ils sont prêts à tuer sans se soucier du bien et du mal. Cette tendance à une violence excessive leur confère un indice de Professionnalisme de 3.

Les caractéristiques pour les différentes races de desperados se trouvent ci-dessous, tous ont le même indice professionnalisme, les mêmes compétences et le même équipement.

DESPERADO NAIN

Con	Agı	Réa	For	Cha	Int	Log
4	3	2	5	3	3	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
4	3	6	-	5	1	10 / 10

DESPERADO ELFE

Con	Agı	Réa	For	Cha	Int	Log
3	4	3	3	5	3	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
3	3	6	-	6	1	10 / 10

DESPERADO HUMAIN

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
3	3	3	3	3	3	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
3	4	6	-	6	1	10 / 10

DESPERADO ORK

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
6	3	3	5	2	3	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
3	3	6	-	6	1	11 / 10

DESPERADO TROLL

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
7	2	3	7	2	2	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
3	3	6	-	5	1	12 / 10

Indice de professionnalisme : 3

Compétences : Armes à feu (GC) 4, Athlétisme (GC) 2, Combat à mains nues 4, Équitation 6, Leadership 3, Perception 3

Équipement : couteau Bowie, carabine, pistolet lourd avec ceinturon de 6 balles, monture du type approprié

COWPUNKS

Pistoleros d'élite, les cowpunks ont plus de cyberware et de liens animaux, ce qui en fait des ennemis dangereux et des alliés de valeur. Tous les cowpunks portent l'équipement suivant : un revolver lourd dans un holster et une ceinture à cartouchière avec 12 balles (en plus de leur main-pistolet), un fusil léger, un couteau Bowie, et une monture à l'avenant.

COWPUNK ELFE

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
3	6(7)	4(5)	3(4)	3	3	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
2	3	0,6	-	9(10)	1(2)	10 / 9

Indice de professionnalisme : 4

Cyberware : bras cybernétique avec main-pistolet et main-épée ; yeux cybernétique avec les lentilles smartlink, vision thermographique et amplification visuelle 2 ; substituts musculaires 1 (lien animal) ; réflexes câblés 1 (mécanisme)

COWPUNK HUMAIN

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
5(7)	4(6)	4(6)	5(9)	2	5	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
5	4	0	-	9(11)	1(3)	11 / 11

Indice de professionnalisme : 4

Cyberware : bras cybernétique avec main-pistolet et main-épée ; yeux cybernétique avec les lentilles smartlink et vision nocturne ; armure dermatique 2 (lien animal) ; substituts musculaires 2 (lien animal) ; réflexes câblés 2 (mécanisme)

COWPUNK TROLL

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
7	3(7)	4(5)	7(11)	1	2	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
2	4	0	-	6(7)	1(2)	11 / 9

Indice de professionnalisme : 4

Cyberware : substituts musculaires 4 (lien animal) ; réflexes câblés 1 (mécanisme)

Compétences : Armes à feu (GC) 5, Armes tranchantes 4, Athlétisme (GC) 2, Combat à mains nues 5, Équitation 6, Perception 3

FIGURANTS

Les caractéristiques des « figurants » s'appliquent aux PNJ génériques de cette aventure : les habitants, les pionniers, les passagers de la diligence à vapeur, etc. Pour les enfants, réduisez les attributs physiques d'1 point. Même chose pour les personnes âgées, mais augmentez également leurs attributs mentaux d'1 point. Les attributs varient en fonction de la race, mais tous ont le même indice de Professionnalisme, les mêmes compétences et le même équipement.

FIGURANT NAIN

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
4	3	2	5	3	3	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
4	3	6	-	5	1	10 / 10

FIGURANT ELFE

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
3	4	3	3	3	3	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
3	4	-	6	6	1	10 / 10

FIGURANT HUMAIN

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
3	3	3	3	3	3	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
3	4	-	6	6	1	10 / 10

FIGURANT ORK

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
6	3	3	5	2	3	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
3	3	6	-	6	1	11 / 10

FIGURANT TROLL

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
7	2	3	7	2	2	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
3	3	6	-	5	1	12 / 10

Compétences : Armes à feu (GC) 3, Athlétisme (GC) 1, Combat à mains nues 2, Équitation 4, Perception 2. Les personnages avec une profession possèdent les compétences correspondant à leur métier à l'Indice 4. Par exemple, Doc Wunderlich a Médecine 4 et Premiers soins 4. Mrs. Venturi, l'herboriste, a Survie 4, Un patron de saloon tel que Porkins ou un commerçant typique a Négociation 4 et Étiquette 4, ainsi de suite.

« Ainsi, par ordonnance de la Reine, Sire Gauvain fut chargé des quêtes de ces dames, et elles décidèrent qu'il les servirait, et qu'il se battrait au nom de leurs querelles... »

– Thomas Malory, Livre III

PAR L'ÉPÉE

EN BREF

Les emphases dans cette citation sont celles de l'auteur de cette aventure.

« Cher parent par le sang, me voici dans une bien sombre souffrance. Car en cette heure mon honneur m'a quitté et mon combat a pris fin... Ma bravoure et ma valeur me venaient toutes entières de lui, mon conseiller, mon aide qui soutenait mon esprit. *Chevalier des chevaliers de la Chrétienté, vous méritiez d'être roi*, bien que je portasse la couronne. Ma bonne fortune, ma renommée sur cette terre m'ont été apportées par Sire Gauvain, et par sa seule sagesse. Hélas, » dit Arthur, « maintenant mon chagrin grandit. Je suis *détruit corps et âme en ma propre terre*. Ah, Mort cruelle et félonne, que n'as-tu trop longtemps attendu ! Pourquoi te retiens-tu ? Tu m'as volé mon esprit. »

– *Le Morte d'Arthur*

Dans cette aventure, les runners doivent trouver et récupérer l'épée de Lancelot, qu'ils apporteront dans un autre lieu et dont ils utiliseront le métal pour construire la cage de l'Oiseau-chanteur. Ils doivent tout d'abord trouver Lancelot, devenu un vieil homme désabusé, qui leur révèle qu'il a brisé son épée il y a très longtemps et qu'il en a perdu le fragment. Pour réparer l'épée, les runners doivent se rendre sur l'île sur laquelle se trouve Maydenlande, le château des Vierges, et passer un ensemble d'épreuves symboliques d'honneur et d'intégrité. À l'intérieur du château proprement dit, une vieille gardienne barre l'accès à la grande-salle de Gauvain, et les runners doivent triompher d'elle pour récupérer les restes de l'épée brisée. Portant les fragments et l'épée, les runners retournent auprès de Lancelot, qui doit maintenant effectuer un dernier acte d'expiation pour son grand péché. Les runners doivent également sauver un mystérieux jeune homme au cours de cette aventure. Les Prêtresses du lieu, qui vivent sur l'île aux Pommes, peuvent leur fournir d'importantes informations et une assistance cruciale durant l'aventure.

Cette aventure exige beaucoup du meneur de jeu et demande aux joueurs de subir de leur plein gré des tests et des épreuves difficiles. Le fait que les joueurs puissent croire qu'ils connaissent l'histoire de ce lieu peut poser problème, car la plus grande partie du mythe arthurien avec lequel les joueurs sont probablement familiarisés ne s'applique PAS ici. Les informations qui suivent sur le background de l'aventure définissent les événements passés et la situation actuelle de ce lieu.

LA TERRE PAÏENNE

L'aventure se déroule en un lieu païen qui est dérivé des premiers écrits arthuriens païens, et non des adaptations européennes continentales christianisées. De plus, ces événements n'ont aucun rapport avec la quête du Graal. Les deux personnages masculins principaux

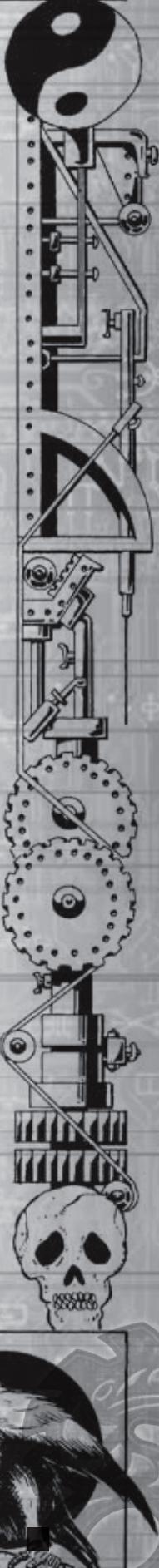
de cette pièce – Lancelot et Gauvain – diffèrent beaucoup des personnages dépeints dans les derniers écrits arthuriens, qui sont probablement la principale référence littéraire des joueurs.

Dans les premiers récits, sur lesquels reposent les bases de cette aventure, Lancelot n'est pas le meilleur chevalier de la cour d'Arthur ; c'est un traître qui a trahi son roi par désir pour Guenièvre, et non par amour spirituel. Dans la version païenne de l'histoire, Lancelot tue les frères Gareth et Gauvain (les neveux d'Arthur), tous deux chevaliers de la cour d'Arthur, laissant Arthur vulnérable aux machinations de Mordred contre le roi.

Malgré sa trahison envers Arthur, Lancelot reste un personnage tragique, car il a lutté pendant de nombreuses années pour devenir un chevalier chrétien, et a épousé les vertus de l'élégante chevalerie. Mais ses efforts sont voués à l'échec, car il est à moitié fée – à moitié de la lignée d'Avalon elle-même. Il sait que plus le christianisme s'étend, plus l'ancien et mystérieux monde de l'île aux Pommes va s'affaiblir, et plus la route d'Avalon vers ce monde / lieu sera difficile à trouver. La moitié de son être ressent profondément la tristesse de cette perte, car il est en train de perdre une partie de lui-même. Son épée brisée symbolise sa division intérieure, la fracture qu'il a causée entre Arthur et lui, et le paradoxe entre ses actions en tant que chevalier et les idéaux de la chevalerie. Avant que son épée brisée puisse être réparée, Lancelot doit finir d'expier sa trahison envers Arthur en acceptant le fait qu'il ne peut exorciser la moitié de son être – un aveu qu'il a longtemps nié, et qui devrait lui causer une grande peine et faire de lui un personnage encore plus tragique.

Le second personnage principal masculin, Gauvain, est le meilleur chevalier de la Table ronde dans l'univers de cette aventure. Les écrivains qui rédigèrent le récit ultérieur et christianisèrent les écrits arthuriens dépeignirent Gauvain sous un jour plus sombre, certains le décrivant même comme un violeur et un tueur de femmes. Mais les premiers écrits décrivent un Gauvain différent. Ce Gauvain-là aime les faveurs des femmes, certes, mais ces femmes s'offrent volontiers à lui. En tant que païen, Gauvain sait qu'accepter ces faveurs n'est pas honteux. Il refuse les attentions des femmes mariées (contrairement à Lancelot), et sauve les femmes emprisonnées (la dame en péril est un motif récurrent dans ses aventures, et il joue un rôle crucial dans le mythe du viol et du sauvetage de la jeune fille en fleur). Dans ces légendes, la myriade de femmes que sert Gauvain symbolise la Déesse païenne. Gauvain lui-même représente une facette de l'éternel Champion de la Déesse, le Dieu / Roi cornu qui représente le cycle naturel des saisons, de la mort, et de la résurrection.

Dans cette aventure, Gauvain représente la vie du lieu où les runners se retrouvent. Comme Gauvain est mort, le lieu est stérile. Il ne peut être rendu à la vie, mais l'expiation de Lancelot pour avoir tué Gauvain détruit l'enchantedement et la malédiction qui pèsent sur le fils de Gauvain, Guinglain,



qui peut alors prendre la place de son père en tant que nouveau champion. Sa liberté permet au cycle des saisons de recommencer. L'épée brisée de Lancelot peut être fondu, et il devient alors possible de l'utiliser comme métal pour forger la cage de l'Oiseau-chanteur.

Roleplay mixte

La symbolique de ce lieu dans cette aventure impose qu'il y ait au moins un runner féminin et un runner masculin. Nul homme ne peut s'adresser aux Prêtresses d'Avalon, et nulle femme ne peut remplir le rôle de Champion de la Déesse. Mais ne mélangez pas le sexe des personnages et celui des joueurs. Rien n'empêche un joueur féminin de jouer un personnage masculin, et vice versa. Si nécessaire, Jane Foster peut prendre la place du runner féminin.

Le runner de sexe féminin doit également avoir une Essence élevée. Si c'est une chamane, ajoutez 2 dés à toutes ses réserves de dés quand elle s'occupe des Prêtresses d'Avalon. Si le runner féminin suit la tradition druidique (*MdO*, p. 35), ajoutez 4 dés à toutes ses réserves de dés.

MAIS ON CONNAÎT ÇA...

Le meneur de jeu doit supposer que les joueurs essaieront de puiser dans la connaissance populaire qu'ils ont de la légende d'Arthur, pour interpréter les événements et réagir vis-à-vis des personnages de cette aventure. Mais comme le tableau brossé plus haut sur Gauvain et Lancelot le montre, cette aventure se base sur une version des légendes d'Arthur que peu de personnes connaissent. Même le thème du Graal est différent. Dans les récits païens, le Chaudron de la Déesse remplace souvent la coupe ou le calice du Graal. Dans le lieu que les runners visitent, les chevaliers de la Table ronde n'ont pas mené la quête du Graal. Pas de Perceval ou de Galahad dans cet univers. En fait, Lancelot sait que le Graal appartient à la Déesse et représente une source de sagesse spirituelle. Il craint que le Graal puisse balayer ses idéaux chrétiens, et il sait que Gauvain, en tant que Champion de la Déesse, s'en est nourri. Si les runners questionnent Lancelot à propos du Graal, il prend un air peiné, craintif, et se signe. S'ils posent la même question à Gauvain, ce dernier leur sourit et leur dit calmement qu'ils ne sont pas prêts à comprendre les mystères du Graal.

Les runners, surtout les mages, mentionneront sans doute Merlin à un moment ou à un autre. Merlin est l'un des noms du magicien et bardé gallois connu sous le nom de Taliesin, mais Taliesin ne joue aucun rôle direct avec les événements qui se déroulent en ce lieu. Si Merlin est mentionné, Lancelot se marque d'une croix comme s'il voulait chasser un esprit démoniaque. Gauvain se rappelle de lui comme d'un vieil ami. Quand aux Prêtresses d'Avalon, elles sourient à la mention du bardé, mais ne disent rien à son sujet.

Les personnages joueurs peuvent également mentionner Mordred. Gauvain ne sait de la mort d'Arthur que ce que lui en a dit Viviane, la Prêtresse d'Avalon, et Nimue, la Dame du Lac. Lancelot n'a entendu parler de cet événement que de la bouche d'autres personnes. Aucun des personnages ne peut donner de compte rendu direct sur la mort d'Arthur. En ce lieu, Mordred lui-même a été tué peu de temps après avoir tué Arthur. Viviane y est parvenue grâce à un rituel de sorcellerie, mais les seuls à le savoir sont elle-même, Gauvain, Nimue et les autres Prêtresses. Gauvain et les femmes ne révéleront pas la vérité à ce sujet aux runners, et Lancelot sait simplement que Mordred est mort. Tous les autres principaux chevaliers sont morts depuis longtemps, tout comme Guenièvre.

LA CONTRÉE MAGIQUE

Certaines règles de magie s'appliquent à l'ensemble de ce lieu. Le champ magique y est de 2, sauf sur l'île aux Pommes, où il est de 5 (voir *MdO*, p. 114 pour les règles à appliquer). Tous les personnages et créatures hostiles rencontrés par les personnages sont protégés par la magie du lieu, qui leur fournit un indice d'armure d'Impact et Balistique de 5, à moins qu'il en soit précisé autrement.

Analyser le lieu dans l'astral donne généralement l'impression au magicien que la terre est désolée, excepté pour l'île aux Pommes. Cela semble évident rien qu'à l'aspect naturel de l'endroit, mais l'analyse astrale devrait toujours renforcer l'impression visuelle.

Les esprits peuvent être liés ici sans matériau de conjuration, mais tout esprit invoqué n'a que la moitié de la Puissance désirée (arrondie à l'inférieur). En effet, la désolation de la contrée affaiblit également les esprits. Toute Prêtresse peut automatiquement contrôler tout esprit invoqué. Ces mêmes esprits ne peuvent être forcés à s'opposer à une Prêtresse. Enfin, toute Prêtresse peut bannir n'importe quel esprit automatiquement, sans avoir besoin d'effectuer un Test de Bannissement.

HABILLÉS POUR L'OCCASION

Les runners arrivent en ce lieu habillés avec leurs propres vêtements, et avec leur équipement habituel. Évidemment, les runners font un peu tache dans le décor. Chaque PNJ réagit différemment à l'apparence des runners.

Les Prêtresses ne montrent aucune réaction visible à l'apparence des runners. Elles représentent le Pouvoir du lieu, et ne se soucient pas de tels petits détails. Guinglain ne montre aucune surprise parce qu'il est amnésique et ne se souvient pas à quoi les gens devraient ressembler de toute façon.

Lancelot trouve les runners si surprenants qu'il ne peut pas discuter de manière cohérente moins de 6 minutes après leur rencontre. Demandez aux runners de faire un Test de Charisme +Étiquette (3) avant de parler à Lancelot. Pour chaque succès, réduisez ce délai d'une minute. Durant toute la période de confusion du vieux chevalier, il n'arrête pas de leur demander qui ils sont et d'où ils viennent. Lancelot se « protège » des elfes en se signant, car il les associe au monde des fées. Réduisez les réserves de dés de 2 pour tout runner interagissant avec Lancelot de 1 si le groupe inclut des elfes. Il réagit également avec hostilité aux magiciens ; réduisez également les réserves de dés de 2 si le groupe en comporte. Les runners peuvent éviter ces malus cumulatifs simplement en laissant derrière eux leurs elfes et leurs lanceurs de sorts quand ils traitent avec Lancelot, ou en les déguisant (Lancelot n'a aucun moyen de reconnaître un lanceur de sorts, bien qu'il sache reconnaître une Prêtresse quand il en voit une). Lancelot semble légèrement mal à l'aise avec les trolls, orks et nains, mais ils sont suffisamment humains à ses yeux.

Bercilak (le Champion de l'Hiver) est surpris par l'apparence des runners, et se montre intéressé par leurs armures et équipement. Il suppose que leurs armes fonctionnent par magie, si on lui montre leur fonctionnement et leur effet. Il n'aime pas les trolls parce qu'il les associe aux géants, et n'admet aucun troll dans sa demeure (voir *Le château des Vierges*, p. 190). La présence de runners trolls n'affecte pas autrement les relations du groupe avec Bercilak.

LES AVATARS

L'Ennemi ne se manifeste pas de manière directe en ce lieu. Toutes les épreuves que subissent les runners sont intérieures, et l'Ennemi n'a donc pas à affronter les héros.

Harlequin est présent sous deux formes. La première est celle de Lancelot, mais la ressemblance est vague, étant donné que le chevalier est très vieux, et très différent de ce à quoi il a pu ressembler dans sa jeunesse. Sa ressemblance avec Harlequin devient plus frappante lorsqu'il avoue sa culpabilité dans le meurtre de Gauvain.

L'elfe apparaît aussi durant la dernière scène. Quand Guinglain prend la forme du Champion du Printemps, il ressemble soudain fortement à Harlequin, bien que ce ne soit absolument pas le cas auparavant.

Gauvain ressemble à Ehran le Scribe à bien des égards. Les runners qui ont participé à la première campagne *Harlequin* peuvent déceler cette ressemblance plus facilement que ceux qui ne le connaissent que grâce aux médias. Le meneur de jeu détermine à quel point cette ressemblance est grande.



Enfin, Viviane ressemble inexplicablement à Jane Foster, ce qui est noté dans la description de la Prêtresse. Dans ce cas précis, la ressemblance est une coïncidence et n'a aucune signification dans l'histoire.

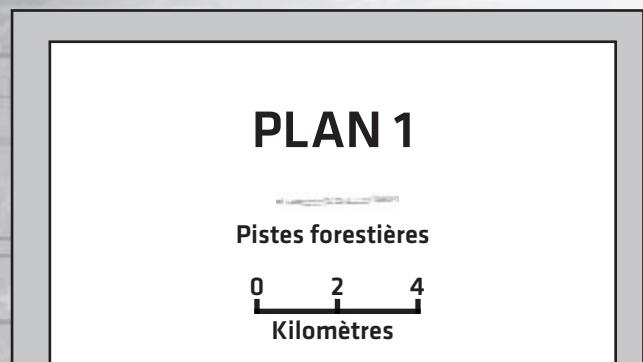
À LA FONTAINE

DITES LE AVEC DES MOTS

Vos sens vacillent, puis un froid âpre et mordant remplace votre vertige. Vous reprenez votre équilibre, et la croûte dure du sol craque sous vos pieds. Les yeux plissés dans le froid qui frappe votre visage et votre peau exposée, vous vous tournez pour observer le paysage.

Ça et là, quelques arbres à feuilles caduques se dressent autour de vous, ne laissant de dégagé que le sentier nu sur lequel vous vous tenez. Vous pouvez entendre le son de votre propre respiration, les petits bruits émis par vos compagnons et, quelque part dans la forêt, les sons d'animaux et d'oiseaux.

Votre respiration se transforme en une brume gelée devant vos yeux. Visiblement, en ce lieu, c'est l'hiver, mais quelque chose vous dit que ce pays est mort. Mais ce n'est pas la saison qui est responsable de sa stérilité.



Un bruit que vous ne reconnaisez pas vous fait vous retourner, et vous voyez la forme fantomatique de ce qui semble être un jeune garçon, se tenant à une douzaine de mètres de vous sur le sentier. L'apparition est entourée d'un fin halo bleuté. L'enfant vous tourne le dos, observant le bord du chemin, légèrement penché, comme s'il parlait à quelque chose ou à quelqu'un sur le sol. Il est vêtu d'un lourd manteau de laine sombre, et son capuchon dissimule la majeure partie de son visage. Comme vous vous approchez, vous l'entendez parler, s'adressant à quelque chose que vous ne pouvez voir.

« Il y a de la vérité ici, évidente et pourtant située au-delà de la compréhension » dit-il. « De l'espoir aussi, mon ami, mais pas pour l'instant, pas avant quelque temps. Les prix doivent être payés, et bien que tu paies désormais le tien, la balance reste déséquilibrée. » Il fait une pause et penche la tête, comme s'il écoutait la réponse. « Peut-être, mais tes soucis ne font plus partie de ce monde. Un jour, quelqu'un viendra et trouvera l'épée qui a transpercé le meilleur des Chevaliers de la Table ronde. Mais ce jour n'est pas arrivé, et ces événements ne sont pas sous ma maîtrise. »

Puis la vision s'évanouit.

ATMOSPHÈRE

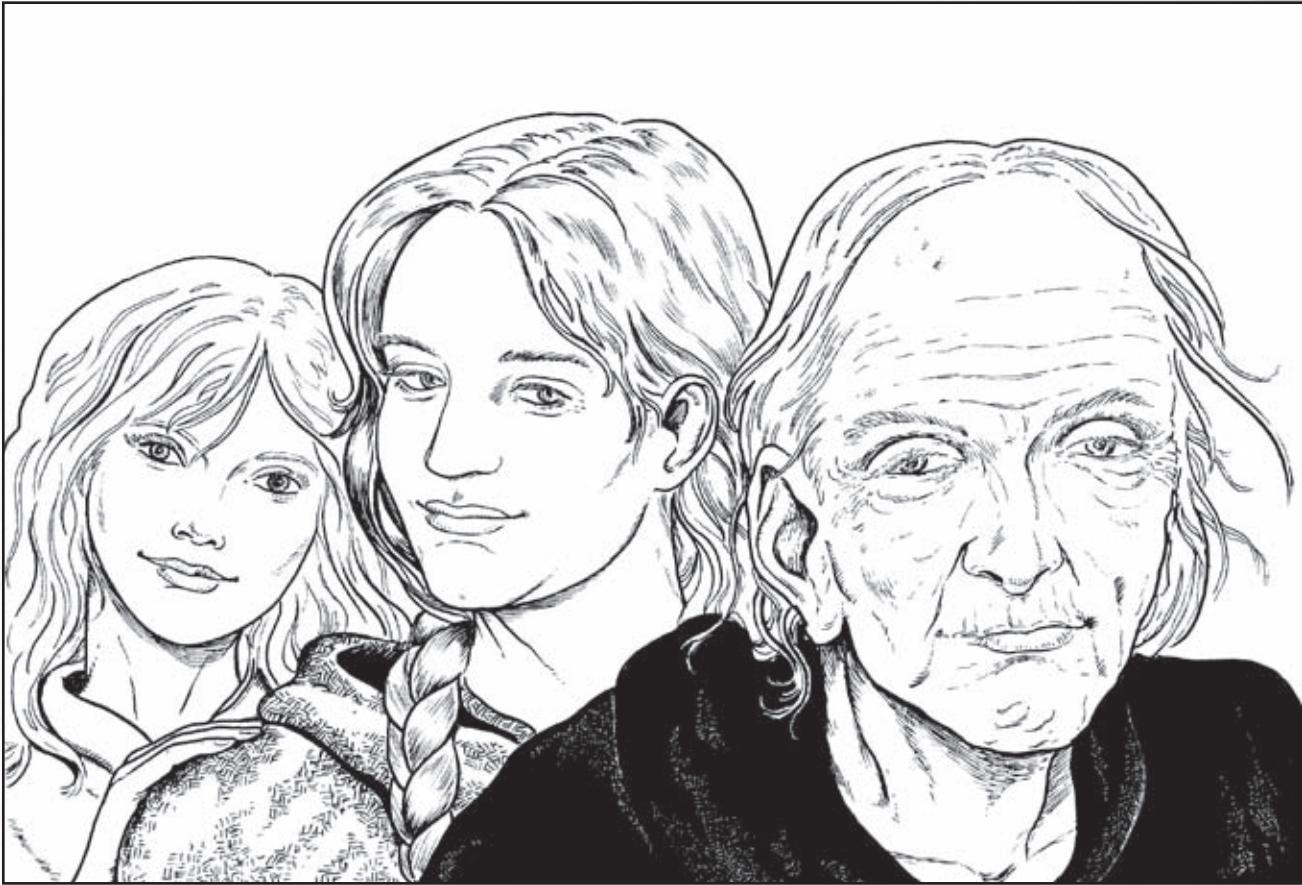
Ce lieu est une terre de grande magie. La nature symbolique et mythologique de l'endroit doit apparaître quand les runners commencent à interagir avec l'environnement. Utilisez des descriptions mystérieuses, avec des mots soigneusement choisis, pour évoquer la sensation presque palpable qu'il s'agit d'un autre monde.

Les runners, vêtus comme dans les rues de Seattle, viennent de pénétrer dans un conte de fées – bien qu'il semble très différent de ceux qu'ils ont pu entendre étant enfants.

L'ENVERS DU DÉCOR

Les runners se retrouvent à l'endroit indiqué sur la carte 1, dans une clairière entre deux des huit chemins qui mènent à une fontaine. Le paysage d'arbres nus est sous l'emprise de l'hiver, avec une température d'environ 10 degrés en dessous de zéro. Le gel recouvre les rares arbres, et le sol est dur sous les pieds. Quelques animaux et oiseaux fuient à l'approche des runners, et leur respiration gèle dans l'air froid. Si les runners s'écartent des sentiers pour aller dans la forêt, ils se retrouvent vite à leur point de départ, quelle que soit la direction qu'ils pensent avoir prise. Les runners perdent rapidement tout sens de l'orientation hors des sentiers, mais ils retombent sur ces derniers même s'ils s'en égareront. Les runners peuvent clairement localiser la présence d'un lac au sud grâce à la brise qui leur apporte les odeurs d'une étendue d'eau douce.

Depuis leur point de départ, les runners tombent inévitablement sur la croisée des chemins, près de laquelle se trouve une petite tente. Devant, trois femmes sont assises près d'une petite fontaine. L'eau jaillit de la fontaine et s'écoule sur le sol alentour. L'une des femmes, Anna, est âgée d'une soixantaine d'années, les cheveux blancs, vêtue de noir. La seconde, Gwyar, a à peu près 30 ans, avec des cheveux bruns et des vêtements rouges. La troisième, Belisent, a 15 ans, est vêtue de blanc et ses cheveux sont tels des fils d'or. Toutes trois portent de longues robes simples, avec des ceintures et des écharpes, et ne semblent pas dérangées par le froid. Elles ont la même peau fine, les mêmes yeux verts, sont de taille moyenne, et possèdent un charme étrange (voir également les notes sur Viviane, p. 190). Anna, Gwyar et Belisent sont des Prêtresses. Si c'est nécessaire, utilisez pour elles les caractéristiques de Viviane. Les Prêtresses ne semblent pas s'intéresser particulièrement aux runners, mais discutent volontiers si on leur adresse la parole. Elles restent à cet endroit tant que les runners n'ont pas rencontré Viviane (voir *L'île aux Pommes*, p. 187). Après cela, elles s'en vont et ne peuvent plus fournir aucune information. Elles servent essentiellement de guides pour aider les runners à éviter les erreurs, et les orienter vers ce qu'ils cherchent. Les trois parlent d'une seule et même voix, car elles ne sont que les différents aspects d'une seule et même chose.



OÙ VA-T-ON MAINTENANT ?

Les runners doivent parler poliment et avec respect aux Prêtresses. Sinon, les trois femmes refusent de les aider. Les runners peuvent poser de nombreuses questions au trio, en particulier si l'équipe retourne à la fontaine après avoir trouvé ou libéré Guinglain, ou rencontré Lancelot. Les questions les plus probables entraînent les réponses détaillées ci-dessous. D'une manière générale, les Prêtresses ne révèlent aucune information en réponse à des questions du genre « aidez-nous » (par exemple « Que doit-on faire maintenant ? »). La seule exception à cette règle est le passage suivant.

Où peut-on trouver le meilleur des chevaliers ?

Les Prêtresses ne vont pas identifier le meilleur des chevaliers à la place des runners. Ceux-ci doivent obtenir cette information par eux-mêmes. S'ils demandent son nom, les Prêtresses répondent simplement « Celui qui nous sert. » Si les runners pensent que le meilleur des chevaliers est Lancelot, Anna sourit et fait quelques commentaires sur la relative jeunesse des runners. Néanmoins, n'importe quelle Prêtresse peut dire aux runners où trouver Lancelot. Si les runners mentionnent Gauvain, et demandent où il se trouve, les Prêtresses leur disent que le chevalier se trouve au château des Vierges, et leur indiquent la direction du château.

Où est l'épée qui a transpercé le meilleur des chevaliers ?

Les Prêtresses racontent aux runners que l'épée est brisée. L'un des morceaux reste auprès de « celui qui a vaincu le meilleur des chevaliers », et l'autre repose avec « celui qui a été vaincu ». Si les runners ont déjà rencontré Lancelot et demandent si l'épée brisée qu'il possède est l'épée en question, les Prêtresses font des commentaires du genre « si vous posez la question, vous connaissez déjà la réponse ». Si les runners demandent alors où se trouve le morceau manquant, les Prêtresses regardent au loin vers le nord, mais ne donnent aucune réponse verbale. Si les runners demandent si l'épée brisée est, à elle seule, suffisante pour accomplir leur mission, les Prêtresses font non de la tête. Si les runners demandent si l'épée brisée peut être réparée quand ils auront trouvé le morceau, les Prêtresses répondent oui, mais ne révèlent pas comment cela peut être

fait. Cependant, un Test d'Intuition + Perception (3) réussi permet à un runner de remarquer qu'Anna jette un bref regard vers le nord-est lorsque la question est posée.

Pourquoi cette terre est-elle si désolée ?

Les Prêtresses semblent heureuses qu'on leur pose la question. Belisent dit que le Champion du Printemps est doublément perdu pour cette terre (une référence à son emprisonnement et à la malédiction qui pèse sur lui). Si les runners ont Guinglain avec eux et demandent si c'est à lui qu'elle fait référence, elle sourit, mais ne confirme rien de manière directe.

Comment pouvons-nous atteindre les îles ?

Les Prêtresses disent aux runners que toutes les îles sont des endroits magiques, féériques et dangereux. Anna leur dit que « nul homme ne peut poser le pied sur l'île aux Pommes et survivre ». « Homme » est employé au sens littéral ici. Un runner ou un PNJ féminin peut aller sur l'île aux Pommes en toute sécurité. Si les runners s'en doutent et demandent confirmation, les Prêtresses sourient mais ne répondent pas. Un Test d'Intuition + Essence (3) permet à un personnage féminin de deviner que la réponse est oui.

Les Prêtresses ne donnent pas beaucoup plus d'informations sur les îles. Elles disent aux runners que patienter et attendre des messagers est une sage façon d'agir, mais ne s'étendent pas plus sur ce conseil.

Guinglain

Les runners peuvent retourner à la fontaine après avoir localisé Guinglain, et demander conseil aux Prêtresses pour le libérer. Les Prêtresses ne peuvent leur être d'aucune aide dans cette tâche. Les runners doivent le libérer par eux-mêmes. Cependant, une fois cette tâche accomplie, ils peuvent retourner à la fontaine avec lui et demander son nom aux Prêtresses. Les Prêtresses ne révèlent ni son nom ni son identité, mais Gwyar les récompense en leur donnant la ceinture verte qu'elle porte autour de sa taille. Gwyar attache la ceinture autour de la taille du runner de sexe masculin avec la meilleure combinaison de force et de charisme. « Force » signifie ici l'addition des attributs Force et Constitution, et des compétences de combat (au choix du meneur de

jeu). La ceinture ne peut être retirée que par une Prêtresse, ce qui aura son importance par la suite.

De plus, Belisent semble particulièrement heureuse de voir Guinglain, et regarde avec espoir les runners ; apparemment, ils ont encore quelque chose à accomplir.

Lancelot

Si les runners posent des questions sur Lancelot avant de l'avoir trouvé, les Prêtresses ne donnent que d'énigmatiques réponses. Une fois que les runners ont rencontré Lancelot (voir *Le chevalier félone*, ci-dessous), ils ont accès à plus d'informations. Les Prêtresses ne donnent cependant aucune information sur Lancelot que les runners n'ont pas obtenue du chevalier lui-même, mais elles confirment les informations qu'il leur a données. Si un runner a deviné quelque chose sur le chevalier, mais ne lui a pas demandé de peur de l'embarrasser, les Prêtresses confirment l'idée du runner – de manière énigmatique, évidemment.

Arthur et Avalon

Si on leur demande où est Avalon, les Prêtresses regardent vers l'île aux Pommes. Elles confirment que le corps d'Arthur y repose, si on le leur demande.

Le Lac

Les Prêtresses n'ont rien à dire du Lac.

Rendre service

Les runners peuvent demander aux trois femmes s'ils peuvent leur rendre service. S'ils demandent cela sans arrière-pensée, comme une proposition d'aide innocente, et non pas en espérant une récompense à la clef, les Prêtresses regardent autour d'elles la forêt froide et désolée, puis fixent les runners. Elles ne donnent aucun indice.

À partir d'ici, les runners doivent trouver Lancelot (voir *Le chevalier félone*, p. ci-dessous) ou Guinglain (voir *Le printemps dans les griffes de l'hiver*, p. 185). S'ils préfèrent aller ailleurs, ils ne font aucun progrès avant d'avoir trouvé l'un de ces deux hommes.

ANTIVIRUS

Si les runners ne posent pas les bonnes questions, ils perdent du temps, mais ne compromettent pas leurs chances d'atteindre leur objectif final. La seule façon dont les runners peuvent vraiment se mettre en difficulté est en menaçant physiquement les Prêtresses. Dans ce cas, six esprits de Puissance 4 apparaissent pour chaque runner présent (n'oubliez pas les indices de compétences magiques des Prêtresses). Ces esprits les protègent, et elles lancent une flopée de sorts Monde chaotique 30 (si si) sur les runners avant de s'en aller pour de bon. Baissez les réserves de dés des runners de 4 pour le reste de leur séjour en ce lieu.

LE CHEVALIER FÉLON

DITES-LE AVEC DES MOTS

De nouveau, vous marchez dans la forêt, comme vous semblez être condamnés à le faire en ce lieu. Autour de vous, les bois sont silencieux à l'exception des bruits que font les animaux et les oiseaux. Le sentier fait un coude et, devant vous, vous pouvez apercevoir une piste à demi effacée et un petit nuage de fumée bleutée. L'odeur d'un feu de bois vous chatouille les narines.

Vous êtes saisi d'une angoisse irrationnelle pendant un instant, puis vous réalisez que ces bois feraient un bien piètre combustible dans un incendie de forêt. Puis vous vous retrouvez dans une petite clairière. Une petite cabane en pierre crue se dresse en son centre, et de la fumée s'échappe de sa cheminée rudimentaire, avant de retomber lentement en direction du sol.

D'un côté de la cabane sont empilées de nombreuses bûches à moitié gelées et la vieille hache qui sert visiblement à les couper. Vous n'entendez pas un son, ne voyez aucun autre signe de vie. La cabane a une porte simple, sans poignée ni heurtoir.

ATMOSPHÈRE

Voir *À la fontaine*, p. 182, pour plus d'informations sur l'atmosphère de la forêt.

L'ENVERS DU DÉCOR

Voir la carte 1, p. 182, pour l'emplacement de la cabane de pierre de Lancelot. Une grande pile de bois coupé est entassée près d'une hache de bûcheron à côté de la cabane. Un petit puits en pierre se trouve à l'ouest de la cabane. Un fin nuage de fumée s'élève vers le ciel depuis un trou au sommet de la cabane. Celle-ci accueille un lit en planches à l'air inconfortable, une table et une chaise simples en bois, quelques ustensiles, et une armoire remplie d'un peu de nourriture. La cabane est remplie d'icônes chrétiennes, et l'épée de Lancelot, dont l'extrémité est brisée, est enveloppée dans un simple tissu et rangée sous le lit.

Les runners peuvent facilement entrer dans la cabane sans y être invités, mais il vaudrait mieux qu'ils tapent à la porte et attendent que Lancelot réponde. Les runners ont intérêt à traiter le vieux chevalier avec respect. Sa souffrance est visible sur les traits de son visage, et il mérite leur compassion. Vieux, solitaire, Lancelot a perdu tous ceux qu'il aimait, et vit maintenant dans la solitude.

Faire preuve de compassion aide les runners à obtenir des informations de la part du vieux chevalier, ainsi que son épée brisée.

Lancelot

Lancelot est écrasé par le poids des ans. Il semble avoir environ 70 ans, il est grand, avec une carrure moyenne, des cheveux gris et des yeux noisette. L'arthrite a déformé les articulations de ses doigts, et le froid les fait enfler douloureusement. Lancelot est visiblement déprimé, et il parle lentement au prix d'un grand effort, en faisant de longues pauses, en soupirant et en se tordant les mains (n'en faites pas trop quand même, il s'agit de faire dans le pathos, pas dans le bathos).

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
3	2	2	5	5	5	4
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
6	4	6	-	7	1	10 / 11

Indice de professionnalisme : 1

Compétences : Armes tranchantes (Épées) 7(+2), Athlétisme (GC) 1, Combat à mains nues 4, Étiquette (Cour) 6(+2), Leadership 6, Perception 3

Connaissances : Histoire militaire (Albion) 7(+2)

Équipement : cotte de mailles (8/6), épée (6P, Allonge +1), épée brisée

PARLER AU CHEVALIER

Lancelot hésite un peu avant de se présenter, comme s'il avait honte. Un Test réussi de Jauger les intentions, Intuition + Charisme (2) révèle cette hésitation, ce qui pourrait indiquer que Lancelot n'est pas le meilleur des chevaliers. Les runners seront peut-être surpris. S'ils ne réussissent pas le test décrit plus haut à ce moment-là, ils peuvent apprendre la vérité en l'interrogeant plus avant. Ils peuvent poser de nombreuses questions à Lancelot. Inspirez-vous des éléments qui suivent pour formuler ses réponses.

De l'épée et du meilleur du plus valeureux des chevaliers

Les runners ont intérêt à dire à Lancelot pourquoi ils se trouvent en ce lieu. S'ils ne lui expliquent rien, il le leur demande avant d'accepter de répondre à quoi que ce soit. Si les runners lui présentent leur quête avec honnêteté, Lancelot hésite de nouveau et se montre très mal à l'aise. Faites faire un Test réussi de Jauger les intentions, Intuition + Charisme aux runners. Avec deux succès, ils remarquent son hésitation. Avec trois succès ou plus, ils comprennent que ce malaise vient du fait qu'ils mentionnent un sujet dont il a une grande honte.

Si les runners suggèrent que Lancelot est le meilleur des chevaliers, il prend l'air blessé, secoue la tête et se tait. Il rechigne

beaucoup à révéler le nom du meilleur des chevaliers. Un Test réussi de Charisme + Essence (2) le persuade de révéler le nom du meilleur des chevaliers. Ajoutez 2 dés au test si c'est un runner de sexe féminin sympathique qui lui pose des questions (prenez cette décision sur la base du roleplay de vos joueurs). Si le test réussit, Lancelot craque et avoue aux runners qu'il a tué le meilleur des chevaliers d'Arthur, le neveu du roi, alors qu'il était sous l'emprise d'une passion brûlante. Lancelot a des regrets et des remords sans limite, et il dit à voix haute qu'il aurait préféré mourir en ce jour terrible plutôt que de remporter la victoire. Lancelot s'apitoie un peu sur son sort avec cet aveu, mais ses remords et son côté tragique sont authentiques. Cette scène doit être digne d'une tragédie. Lancelot sait qu'il a condamné Arthur et l'avenir de ce lieu ce jour-là. Il ne cite pas Gauvain comme étant le meilleur des chevaliers, mais si les runners lui demandent directement s'il s'agit de Gauvain, Lancelot hoche la tête sans dire un mot.

Les runners risquent d'être surpris, et d'avouer à Lancelot qu'ils pensaient que c'était lui, le meilleur des Chevaliers de la Table ronde. Lancelot réplique à cela que l'habileté avec les armes et la loyauté envers le roi sont ce qui définit le meilleur des chevaliers. Sur le premier critère, il peut prétendre être l'égal de Gauvain, mais sûrement pas sur le second. Si un runner réussit un Test d'Essence + Perception (4), il remarque que Lancelot cache encore quelque chose. Si le runner insiste gentiment, Lancelot agrippe compulsivement une croix en bronze posée sur la table, la porte à sa poitrine et semble lutter pour retrouver son souffle pendant quelques instants. À ce stade, le personnage qui pose les questions fait un Test de Charisme + Essence (2). Si le runner obtient au moins un succès, il acquiert la conviction viscérale que Lancelot a un côté féérique et étrange enfoui, qu'il lutte pour rejeter, alors qu'il serre si fort contre lui le symbole de sa foi d'adoption. Analyser son aura peut révéler la même chose (à la discréption du meneur de jeu), mais cette prise de conscience aura plus de poids si elle se déroule ainsi.

Si le runner insiste et tente de déceler ce qui tourmente Lancelot, le vieil homme devient incohérent. Il s'accroche à sa croix et se met à répéter indéfiniment une prière simple. Dites au runner qu'il peut sentir que le combat intérieur de Lancelot est lié à la fois au vieux chevalier lui-même, et à une autre qualité qui a donné au meilleur des chevaliers son statut et sa place d'honneur. Cette qualité vient du fait qu'il a été touché par la Déesse, même si les runners ne s'en rendront sans doute pas compte à ce stade.

Si les runners insistent encore plus et affirment que le meilleur des chevaliers doit être Gauvain, et que Lancelot l'a tué, le vieil homme se jette sur le sol et se met à sangloter de manière pitoyable. Il n'est plus possible de lui parler après cela, à moins que les runners ne tentent de s'emparer de l'épée brisée qui se trouve sous son lit.

Récupérer l'épée

Les runners peuvent récupérer l'épée de Lancelot de trois façons. Première option, ils peuvent la prendre par la force. Lancelot tente alors de les empêcher et se bat du mieux qu'il peut avec son autre épée, intacte, mais il demande grâce dès qu'il est blessé. Si les runners s'emparent de l'épée par la force, appliquez un malus de -4 à toutes leurs réserves de dés pour le reste de cette aventure.

Deuxième possibilité, les runners peuvent persuader Lancelot de leur donner l'épée volontairement, en lui expliquant qu'ils en ont besoin pour réussir leur quête. S'ils lui disent la vérité, Lancelot est ému par l'histoire de Thayla et par le fait que les runners ont besoin du métal de son épée pour la cage de l'Oiseau-chanteur, et il leur remet l'épée à contrecœur. S'ils mentent, décidez si leur histoire est plausible (ils n'ont vraiment pas besoin de mentir, n'hésitez donc pas à vous montrer dur). Si l'histoire n'est pas crédible, Lancelot refuse de leur donner l'épée, et les runners doivent admettre leur mensonge et raconter la vérité (faites faire un Test de Charisme + Escroquerie (2) aux runners pour voir si Lancelot croit la « vraie » version de l'histoire).

Enfin, les runners peuvent s'emparer de l'épée par magie ou par ruse (par exemple un sort de manipulation). Mais une telle manigance déshonorante n'est franchement pas dans le ton de la présente intrigue. Si les runners choisissent tout de même cette méthode, appliquez un malus de -2 à toutes leurs réserves de dés le reste de l'aventure.

Généralités

Les runners peuvent interroger Lancelot à propos d'Arthur, de l'un des grands chevaliers, de Guenièvre (quel manque de tact) ou d'autres sujets arthuriens, éventuellement pour bâti une relation de confiance avec le chevalier. Inspirez-vous des informations présentées dans *La terre païenne* et *Mais on connaît ça...* au début du chapitre *Par l'épée*, pp. 179-180.

Guinglain

Si les runners sont accompagnés de Guinglain quand ils rencontrent Lancelot, ce dernier ne laisse pas le garçon entrer dans sa cabane. Le vieux chevalier est clairement nerveux en présence du jeune homme, et il se signe pour s'en protéger. Il refuse absolument de lui adresser la parole. Un mage utilisant un sort de Reconnaissance des pensées (*MdO*, p. 160) ou de Sonde mentale peut détecter l'image de Gauvain dans l'esprit de Lancelot (voir *Rencontrer Gauvain* dans *Le château des Vierges*, p. 190), sous des traits identiques, bien que plus âgés, à ceux du garçon.

L'ÉPÉE BRISÉE

L'épée que Lancelot donne aux runners est une épée longue et simple, et son extrémité (entre 15 et 20 centimètres) est brisée, ce qui laisse un éclat irrégulier au bout de la lame. Les runners voudront certainement savoir où se trouve le reste de la lame, surtout si un Éveillé remarque qu'elle n'est en rien magique (pas plus que l'épée intacte que Lancelot porte à la ceinture). Un souvenir atroce revient à Lancelot : celui de l'extrémité de son épée qui se brise dans le flanc de Gauvain alors qu'il l'occit. Un mage disposant d'un sort de Reconnaissance des pensées (*MdO*, p. 160) ou de Sonde mentale peut remarquer cela. Lancelot ne révèle pas aux runners où ils peuvent trouver l'extrémité. Si les runners insistent pour apprendre l'endroit où se trouve Gauvain, Lancelot se signe à nouveau et regarde en direction de la côte, vers le nord.

Après cette rencontre, les runners peuvent retourner auprès des Prêtresses (voir *À la fontaine*, p. 182), trouver Guinglain si cela n'a pas encore été fait (voir *Le printemps dans les griffes de l'hiver*, ci-dessous), ou se diriger vers la côte, au nord (voir *L'île aux Pommes*, p. 187).

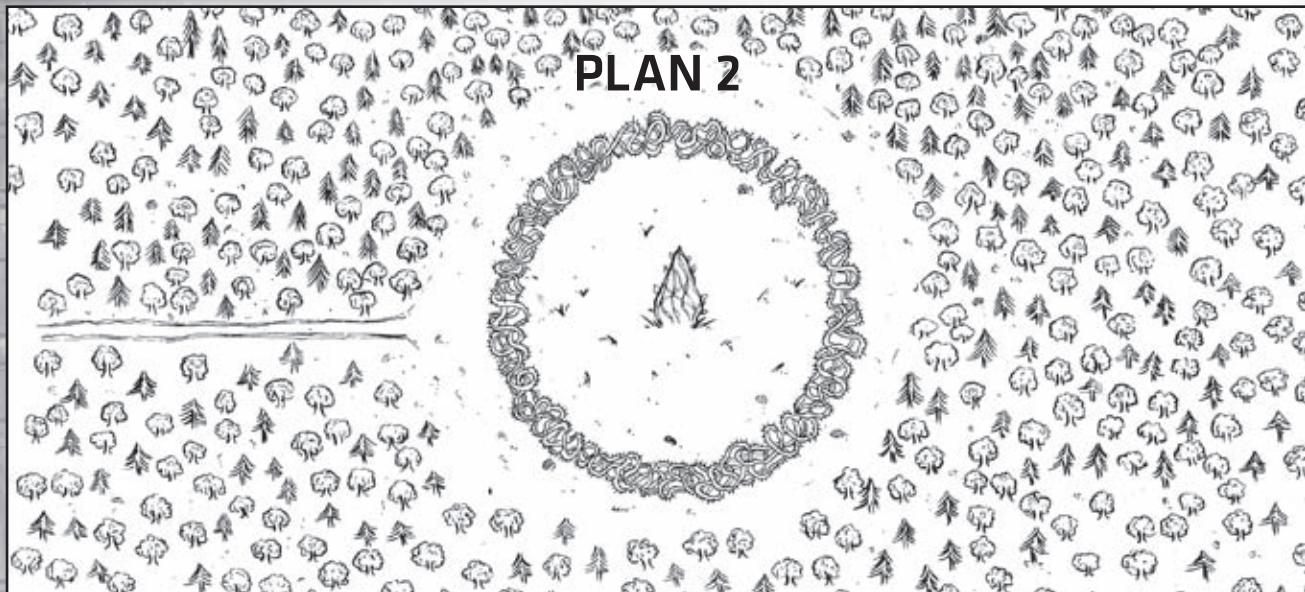
ANTIVIRUS

À moins d'agresser ou de tuer Lancelot, les joueurs peuvent difficilement faire dérailler l'aventure dans cette rencontre. Ils vont vraiment se compliquer la vie s'ils font du mal au vieux chevalier. S'ils le tuent, l'aventure s'arrête aussitôt. Leur échec est alors total, car Lancelot ne peut plus se sacrifier. Les runners sont projetés dans l'aventure suivante, *Le rêve impossible*, p. 196.

LE PRINTEMPS DANS LES GRIFFES DE L'HIVER

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous suivez la piste, vous enfoncez plus profondément encore dans les bois. Après une petite montée, vous atteignez une clairière. Elle est à peu près circulaire, d'un diamètre d'une cinquantaine de mètres. En son centre se dresse une haie circulaire de buissons épineux et de branchages, d'environ trois mètres de haut, juste assez pour éviter que quelqu'un ne voie ce qui se trouve à l'intérieur. Alors que vous approchez de la clairière, vous sentez l'odeur de l'herbe fraîchement coupée, et vous sentez une agréable chaleur irradier votre corps.



ATMOSPHÈRE

Voir *À la fontaine*, p. 182, pour plus d'informations sur l'atmosphère de la forêt.

L'ENVERS DU DÉCOR

Au bout du sentier menant vers l'est à travers les bois se trouve le grand mur de branchages épineux décrit plus haut. Une chaleur émane doucement depuis l'autre côté du mur.

Les tactiques évidentes (faire léviter quelqu'un, ou monter sur les épaules d'un troll pour voir de l'autre côté) permettent aux runners de voir que le mur dissimule une plante étrange, quelque chose qui ressemble à une cosse de haricot, d'un peu moins de 3 mètres de haut, couverte de filaments vert clair entremêlés. L'herbe à l'intérieur de la barrière d'épines, comme la cosse, est clairement fraîche, verte, et elle pousse. La cosse semble contenir une silhouette, celle d'un homme ou d'une femme, mais ce n'est qu'une impression : les runners ne peuvent pas distinguer de détails.

LIBÉRER LE CAPTIF

Les joueurs risquent penser qu'ils ont trouvé Merlin, si l'un d'entre eux se souvient de l'épisode où il se retrouve piégé dans un arbre. Mais ce prisonnier-là est Guinglain, le fils de Gauvain, qui dort ici en attendant sa propre liberté, et la transformation de ce lieu qui fera de lui le nouveau Champion du Printemps, en lieu et place de son père. Les runners doivent le libérer, mais ils ne doivent pas s'attendre à ce que cela soit simple.

Les runners ne peuvent pas passer le mur d'épines. Voler à l'aide de la magie ou de la technologie, ou même creuser un tunnel, est empêché par une sphère invisible qui ne peut pas être franchie. La seule façon d'atteindre Guiglain est de traverser le mur, physiquement ou magiquement.

Les sorts mana n'ont pas d'effet sur le mur d'épines. À part cela, il subit des Dommages physiques en suivant les règles standard. Sa « Structure » est de 7 et son « Blindage » de 6. Il est possible de détruire une partie du mur d'épines à un endroit précis (voir *Détruire des barrières*, SR4A, p. 167). Les armes à projectiles n'affectent pas le mur. Cela signifie que seuls les armes à aire d'effet et les sorts physiques de zone sont à peu près utiles contre la barrière d'épines. Les attaques à base de gaz doivent comporter un agent corrosif pour avoir un effet. Si les runners disposent de défoliants (ben quoi, on sait jamais), le meneur de jeu détermine les dommages encaissés par le mur.

Le mur d'épines riposte s'il est attaqué, avec une Initiative de 15. Il projette des épines à 20 mètres de distance sur un arc de cercle de

60 degrés, centré sur la partie du mur qui a été endommagée. Les épines infligent des dommages 3P aux personnes situées à moins de 10 mètres, et 1P à celles qui se trouvent entre 11 et 20 mètres. Tous les personnages qui se situent dans l'aire d'effet sont vulnérables, et le mur n'a pas besoin de faire de test pour toucher. Les attaques s'arrêtent uniquement si le mur est entièrement détruit, ou une fois que Guinglain est libéré. Le mur ne projette pas d'épines vers l'intérieur, en direction de la cosse.

Le mur d'épines attaque également en tirant les nodules durs qui poussent sur ses bourgeons. Ceux-ci sont tirés quand le mur est attaqué, avec un angle de 60 degrés et une portée de 50 mètres. Les runners peuvent éviter les nodules en réussissant un Test de Réaction + Esquive (2). Les runners peuvent tenter une défense totale (SR4A, p. 160), dans ce cas, ils peuvent ajouter leur score de Gymnastique ou de Magie. Tout runner touché par un nodule est affecté par un sort Lance-flammes de Puissance 4.

Une fois que les runners ont réussi à percer le mur et que l'un d'entre eux atteint la cosse, il reste à libérer Guinglain. Il suffit de la découper avec un couteau, une dague ou autre. 30 Tours de combat, cumulés par tous les runners, sont nécessaires pour libérer Guinglain. Si un runner utilise une arme focus, diminuez de son indice le nombre effectif de tours (il ne faudrait donc que 6 tours à un runner avec un couteau focus de Puissance 5 pour libérer Guinglain, car $30 / 5 = 6$). Si la seule force physique est employée, un Test de Force (2) doit être réussi afin que l'action compte pour réduire le nombre de tours. Quand ils tentent de libérer Guinglain, les runners sont assaillis par des voix magiques. Ils tombent de sommeil, se sentent fatigués, épuisés, leurs membres sont lourds, etc. Les runners doivent réussir un Test de Volonté + Contresort (2) à chaque tour pour éviter de succomber à ces effets magiques. Autrement, le runner perd 1 point de Volonté par tour. Si la Volonté d'un runner tombe à 0, celui-ci s'endort. Déterminez combien de temps dure ce sommeil en soustrayant son Essence à 10 : le résultat est en heures, et tous les runners affectés dorment pendant un minimum d'1 heure. Les runners affectés retrouvent leur Volonté pleine et entière à leur réveil.

UNE FOIS LE CAPTIF LIBÉRÉ

Dès que Guinglain est libéré, le mur cesse ses attaques. Le jeune homme s'éveille et regarde autour de lui, confus. Il ne connaît pas son nom, ne sait pas où il se trouve, et ignore son passé. Il parle très peu, mais il répond à ceux qui le traitent gentiment et poliment avec un grand sourire chaleureux. La seule chose dont il se souvienne, c'est qu'il s'est endormi. Il explique : « Je marchais dans la neige et j'ai aperçu un corbeau blessé par terre, dans une mare de sang. Quand je l'ai vu, je suis tombé

en transe. C'est tout ce que je sais. » Les joueurs ne reconnaîtront sans doute pas les trois couleurs présentées ici (le blanc de la neige, le noir du corbeau et le rouge du sang) comme celles de la Déesse qui l'a protégé jusqu'à ce que ce son heure vienne et qu'il reprenne ce lieu en tant que Champion du Printemps.

Guinglain se joint aux runners pour le reste de l'aventure. *L'île aux Pommes*, ci-dessous, et *Le château des Vierges*, p. 190 suscitent chez lui des réactions intenses, décrites dans les séances en question. Les runners peuvent se rendre sur l'île aux Pommes ou au château, retourner voir les Prêtresses (*À la fontaine*, p. 182), ou aller trouver Lancelot (*Le chevalier fâché*, p. 184), si cela n'est pas déjà fait.

ANTIVIRUS

La protection de la Déesse rend Guinglain invulnérable. Même si les runners bousillent ce putain de mur d'épines au canon d'assaut, il ne sera pas blessé – mais les runners l'ignorent. Ils devraient donc tenter de prendre pour cible le mur sans risquer de toucher la cosse.

Si tous les runners s'endorment en tentant de libérer Guinglain, ils le retrouvent libre à leur réveil, faisant de son mieux pour s'occuper d'eux. Les runners endormis doivent se réveiller d'eux-mêmes, personne ne peut les réveiller de quelque manière que ce soit.

Il y a peu de chances pour que les runners attaquent Guinglain, mais s'ils le font, il disparaît tout simplement sous leurs yeux, pour ne réapparaître qu'à la fin de l'aventure (voir *La Dame du Lac*, p. 195)

GUINGLAIN

Le jeune Guinglain fait 1 mètre 70. Il est de carrure moyenne, avec les cheveux blonds et les yeux bleus. Sa ressemblance avec Gauvain est frappante, si les runners ont déjà vu son père. Guiglain est amnésique et ne se rappelle que de ce qu'il décrit plus haut.

Guinglain est à la fois béni et maudit par la Déesse. Celle-ci a fait de lui un simple d'esprit, mais elle l'a également doté de formidables protections : Guinglain est effectivement immunisé à toute magie ou à toute arme qui pourrait lui faire du mal. Une analyse astrale du jeune garçon révèle la puissance formidable des barrières magiques qui protègent son corps. Il est également immunisé aux sorts d'illusion. Jusqu'à la fin de l'aventure, il se contente de suivre les runners, sans combattre ni parler.

Con	Agı	Réa	For	Cha	Int	Log
2	5	5	6*	5	5	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
4	4	6	-	10	1	9 / 10

Indice de professionnalisme : 1

Compétences : Armes tranchantes (Épées) 6(+2), Athlétisme (GC) 4, Combat à mains nues 3, Étiquette (Cour) 4(+2), Leadership 2, Négociation 4, Perception 3

Notes : la Force de Guinglain augmente de 1 entre 11 heures du matin et 13 heures, en un pâle reflet de la manière dont les capacités de son père fluctuaient.

L'ÎLE AUX POMMES

DITES-LÈ AVEC DES MOTS

Vous espériez voir quelque chose de différent, mais la côte est aussi stérile et froide que les bois. Vous ne voyez aucun oiseau, mais si vous tendez l'oreille, vous pensez entendre leurs cris couverts par le flux et le reflux légers des vagues qui viennent s'écraser sur la plage.

La côte ne fait que quelques dizaines de mètres de large, des rochers contre lesquels vient doucement frapper une eau sombre et trouble. Une brume qui pèse sur les flots cache tout ce qui se trouve au-delà de quelques mètres, mais si vous regardez bien, vous croirez pouvoir distinguer les contours vagues d'une île...

ATMOSPHÈRE

Les runners sont toujours submergés par un sentiment de mystère et de pouvoir. Une fois qu'ils ont repéré l'île, ce sentiment s'intensifie, surtout pour les personnages de sexe féminin. Les hommes observent l'île avec attention, mais les femmes ressentent clairement que l'île est porteuse d'un grand espoir.

L'ENVERS DU DÉCOR

Depuis la côte septentrionale, les runners discernent à peine l'île aux Pommes et son voile de brume dans la mer. Ils ne peuvent atteindre l'île qu'avec la barque envoyée à leur attention. Cette barque arrive aux premières lueurs du jour après l'arrivée des runners. Une analyse astrale révèle la présence de puissantes barrières magiques qui bloquent toute tentative de se rendre sur l'île par d'autres moyens.

À l'aube, une petite barque à fond plat occupée par une silhouette en robe encapuchonnée s'approche lentement de la côte pour faire embarquer les runners. Cela se produit uniquement si les runners ont déjà rencontré Lancelot et libéré Guinglain, sans quoi la nuit passe et la barque n'apparaît pas. La silhouette est vêtue de noir, avec une ceinture rouge et une écharpe blanche. Quand la barque atteint la côte, la silhouette déclare d'une voix féminine et posée : « Nul homme ne peut poser le pied sur l'île aux Pommes et survivre » (sautéz ce passage si les Prêtresses de la fontaine l'ont déjà dit aux runners). Les runners décident si quelqu'un monte à bord. S'ils décident de ne pas embarquer, la barque s'éloigne après quelques minutes et ne revient jamais. Guinglain refuse de monter à bord, et personne ne peut le forcer à le faire.

LES DANGERS DU VOYAGE

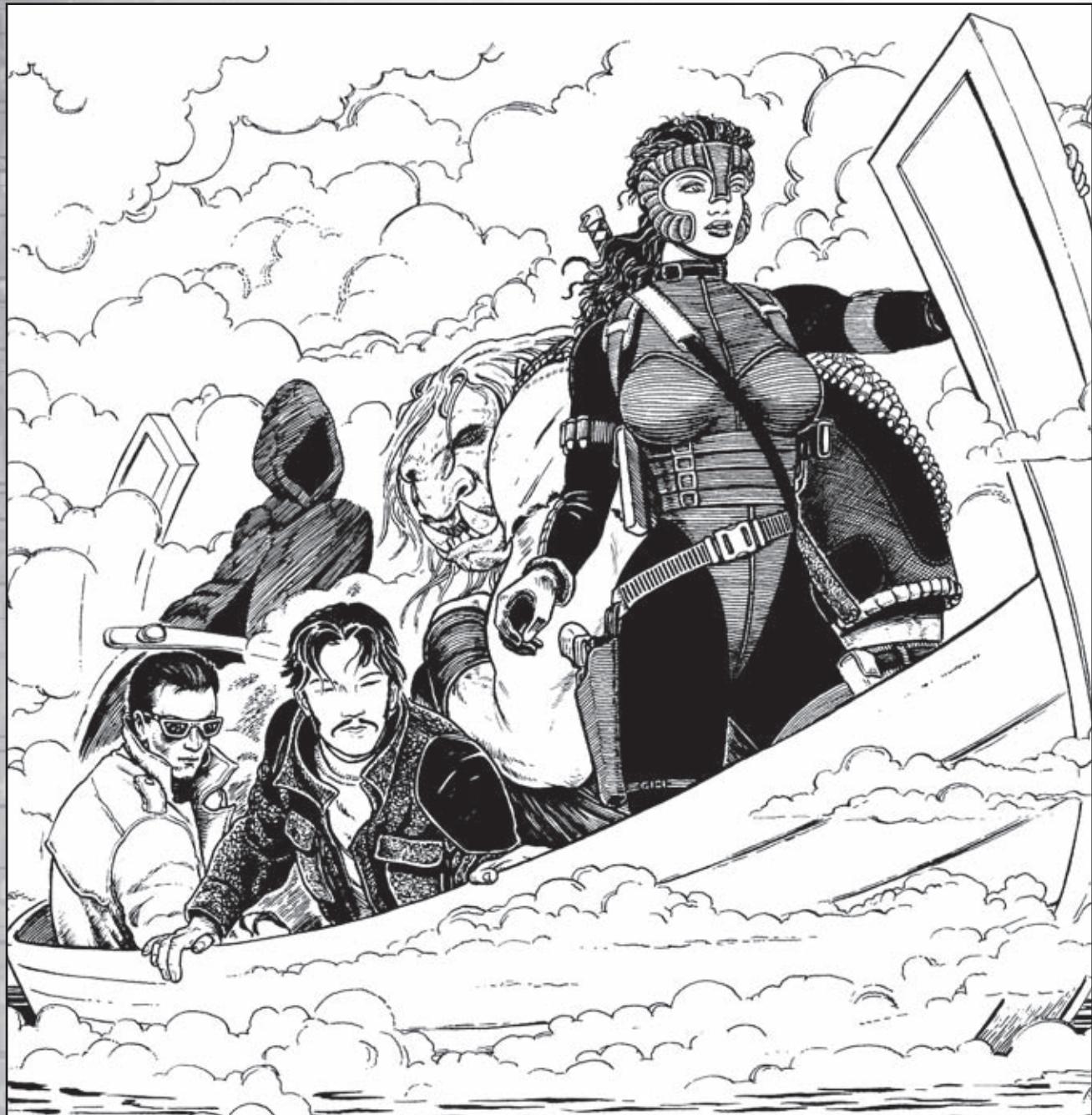
La silhouette ne prend plus la parole après avoir donné son avertissement. Si un runner tire la capuche, il est bon pour une sacrée surprise. La silhouette n'a pas de visage. Les runners ne voient qu'une ombre d'une noirceur absolue, et un tourbillon d'étoiles à l'endroit où devraient se trouver les yeux. Le responsable du geste doit faire un Test d'Essence (5). Ajoutez la moitié de l'attribut Magie que possède le runner (ou l'attribut Magie en entier si c'est une runneuse). Un runner qui échoue se change immédiatement en verre, tombe et explose en d'innombrables éclats. Ni les premiers soins ni la magie ne peuvent le sauver. L'aventure est finie pour la malheureuse victime. Quelle que soit l'option qu'a choisie le meneur de jeu pour gérer la mort dans l'ensemble du *Retour d'Harlequin* (voir p. 124), le runner rejoint son groupe dans la prochaine aventure, *Le rêve impossible*, p. 196.

Quand la barque arrive au point indiqué sur le plan 1 (voir p. 182), tout runner de sexe masculin est touché de la même manière. Les hommes peuvent toutefois rester dans le bateau sans crainte. La barque reste sur le rivage de l'île jusqu'à ce que les runners expriment leur souhait de retourner à terre. Les femmes qui débarquent vivent les événements décrits dans le reste de cette scène.

LA PRËTRESSE D'avalon

L'île aux Pommes, également connue sous le nom d'Avalon, est le domaine de la Déesse et l'endroit où est enterré Arthur. L'île est moins accessible aux mortels qu'autrefois, ce qui attriste les Prêtresses. Poser le pied sur l'île est une expérience profondément perturbante. La visiteuse ressent tout d'abord de la douleur et une profonde tristesse, suivie de l'impression de force et de puissance que dégagent l'île et les femmes qui s'y trouvent, et d'un espoir, envers et contre tout.

L'île n'est pas gelée ou macabre comme la terre ferme, mais a l'air d'une terre sur le point de bourgeonner au printemps. Viviane approche les runneuses dès qu'elles posent le pied sur l'île. Derrière elle, des bosquets d'arbres cachent partiellement les bâtiments en bois qui marquent l'endroit où vivent les Prêtresses. Les runneuses n'y sont



pas invitées, et de puissants esprits leur en interdisent l'accès. Seule Viviane leur parle. Elle sait tout ce qu'on fait les runners et pourquoi ils sont là. Elle est prête à leur offrir ses conseils, maintenant qu'ils ont libéré Guinglain. Viviane entrevoit les hommes comme éphémères de bien des manières, et considère que la puissance et la souveraineté durables se trouvent exclusivement entre les mains de la Déesse. Viviane reste toutefois convaincue que seul un Champion peut rendre la vie à la terre stérile qui s'étend par-delà la mer. Elle ressent également de la tristesse pour le destin tragique d'Arthur, de Lancelot et de Gauvain, et les pleure.

L'aide apportée par Viviane dépend entièrement de l'intelligence et de la sagacité des runneuses et des questions qu'elles posent, ainsi que du degré de compassion dont les runners ont fait preuve jusqu'à présent. Les PJ doivent montrer qu'elles ont réfléchi à ce qu'elles ont vu jusqu'ici. Les questions du genre « Pouvez-vous nous aider, Ô grande sage » sont éludées par la Prêtresse.

Les runneuses peuvent poser de nombreuses questions à Viviane. Veuillez *En bref*, p. 179, et *À la fontaine*, p. 182 pour des informations sur les sujets qui ne sont pas détaillés plus bas. Viviane peut également révéler les choses suivantes aux runneuses.

Guinglain

Viviane confirme que la liberté de Guinglain est la clé qui permettra de lever la mort qui afflige la terre. Elle ne révèle pas de qui il est le fils, mais affirme aux runneuses que la réponse à ce secret se trouve au château des Vierges. Si les runneuses lui demandent spécifiquement si Guinglain est le fils de Gauvain, elle le reconnaît. Si les runneuses mentionnent Gauvain et demandent s'il est le meilleur des chevaliers, inspirez-vous des éléments de la section *En bref*, p. 179, et livrez une partie de ces informations aux runneuses. Viviane peut les rassurer en leur disant que Guinglain est invulnérable et n'est pas en danger. Les runners ne peuvent rien faire par rapport à son amnésie. Et pour cause, s'ils disent à Guinglain que Viviane a affirmé qu'il était le fils de Gauvain, il ne réagit pas à la nouvelle.

Si une runneuse demande si Guinglain a été maudit ou influencé par les Prêtresses, Viviane indique qu'il attend son heure sous la protection de la Déesse.

Lancelot

Les runneuses doivent montrer de la compassion envers le vieux chevalier quand elles le mentionnent, et se montrer respectueuses à son égard.

Viviane sait ce que l'équipe a fait. Elle confirme à la fois que Lancelot a tué le meilleur des chevaliers, et que Gauvain était sa victime. À la discréction du meneur de jeu, elle peut ajouter que la moitié de Lancelot est originaire d'ici, de l'île aux Pommes, car sa mère était une Prêtresse, et Lancelot est un être demi-fée. Viviane dit toutefois aux runneuses de ne pas retourner le voir. Si les PJ demandent spécifiquement à Viviane si Lancelot doit expier sa félonie d'une manière ou d'une autre, Viviane prend un air extrêmement satisfait. Elle ajoute que les réponses se trouvent au château des Vierges, et donne à la runneuse une poignée (2D6 + 2) de baies d'aubépine. Celles-ci ont un effet curatif (chaque baie avalée supprime une case de Dommages physiques). Les baies ne doivent être prises qu'*après* une blessure. Elles peuvent être administrées à un runner inconscient ou mourant.

Le château des Vierges

Si les runneuses demandent ce que l'équipe doit faire au château des Vierges, Viviane répond que l'un des runners de sexe masculin doit verser son sang (comme fut versé le sang du meilleur des chevaliers) avec le même métal que celui qui transperça le meilleur des chevaliers. Cette information est cruciale, et il est important que les runners l'apprennent.

LE RÊVE DES FLEURS

Viviane peut finalement proposer aux runneuses de participer au Rituel des Fleurs. Viviane explique simplement qu'il s'agit d'un rituel des Prêtresses qu'elles pourraient trouver intéressant. Si les runneuses déclinent, passez à la scène suivante, *Le château des Vierges*, p. 190.

Si les runneuses choisissent de participer au rituel, elles sont menées à une clairière à l'est de l'endroit où vivent les Prêtresses, et se voient offrir du vin chaud épice et des gâteaux au miel roulés dans des amandes pilées et des graines de carvi. On les invite à s'asseoir et à attendre patiemment jusqu'à ce que le croissant de lune atteigne son zénith. Les Prêtresses de l'île (40 environ) se réunissent et se mettent à chanter doucement. Les runneuses tombent aussitôt dans une transe semblable au sommeil et se mettent à rêver. Tous les runners de sexe masculin, même s'ils sont restés dans la barque ou sur la côte, font également un Test d'Essence (5). S'il est réussi le runner s'endort et rêve lui aussi. Le test est un Test d'Essence + Essence si le runner en question a un lien fort avec l'une des femmes qui se trouve sur l'île et qui rêve.

Le rêve est extrêmement réaliste, et les runners qui le font ne peuvent s'éveiller avant la fin. Chaque femme rêve seule, et ne voit pas les autres runneuses. Chacune voit un arc de cercle de lumière blanche se former autour de la lune. Celui-ci descend jusqu'à elle, la couvrant de fleurs rouges et blanches dans la noirceur du ciel nocturne. Elle se tient seule dans l'herbe, et une silhouette humanoïde géante, portant un grand pectoral de bronze et brandissant une énorme massue, se précipite dans sa direction. Si elle tente de fuir, ses pieds ne bougent pas. La silhouette la soulève du sol, et la porte sur son épaule jusqu'à un château à l'air inquiétant qui se dresse dans le lointain (plus tard, un Test de Mémoire, Logique + Volonté (4) permettra de reconnaître sa ressemblance avec le château des Vierges). Au cours du rêve, un Test d'Intuition + Perception (3) permet à la runneuse de voir qu'un jeune homme aux cheveux d'or est lancé à la poursuite du géant, qu'il ne parvient pas à rattraper. Un second Test d'Intuition + Perception (3) permet de reconnaître Guinglain. Cependant, cette version onirique ne correspond pas à l'adolescent amnésique, ni tout à fait adulte, ni tout à fait enfant, que les runners ont rencontré dans la clairière. Ce Guinglain-là est fort et déterminé, et animé d'une colère sourde dans sa poursuite. Puis survient une intuition paradoxale : la runneuse comprend qu'elle est impuissante face au géant, mais également que le jeune homme ne peut la poursuivre que grâce au pouvoir dont elle dispose. C'est sa force et sa résistance de femme qui donnent au jeune homme son énergie. Le géant ne l'enlève que parce qu'il a été choisi

pour remplir ce rôle. La runneuse ressent une poussée de confiance et de force, qui facilitera la tâche des runners au château des Vierges. Le rêve se termine.

Les runners de sexe masculin qui font ce rêve voient le même paysage et sont témoins de la même scène, mais la femme enlevée leur apparaît sous les traits de l'une des Prêtresses (très probablement Belisent). Là encore, le rêve est individuel, et chaque homme se voit seul, sans



ses compagnons. Dans son rêve, chaque runner se voit lui-même, pas Guinglain, pourchasser le géant qui court en direction du château. Son sentiment final est emprunt de peur et de doute, car le géant s'éloigne si vite que les runners ne peuvent pas le rattraper. Le rêve se termine.

Comme précisé plus haut, les hommes et les femmes qui font ce rêve sont seuls dans cette vision (les autres runners en sont absents). Passez à la scène suivante, *Le château des Vierges*, ci-dessous.

JANE FOSTER SEULE

Si le groupe de runners ne compte aucune femme, Jane Foster se rend seule sur l'île aux Pommes. Les événements se déroulent pour elle comme précisé plus haut, y compris le rêve. Le meneur de jeu détermine quelles questions Frosty a posées à la Prêtresse, et ce qu'elle dit aux runners à son retour (même si elle n'a aucune raison de leur cacher quoi que ce soit).

ANTIVIRUS

Tant pis pour les hommes s'ils y laissent leur peau. On les avait prévenus. C'est un problème si *tous* meurent, cependant, car il est alors impossible de terminer l'aventure. Si l'un d'entre eux débarque et tombe raide mort, vous pouvez tout de même raisonnablement espérer que les autres auront l'intelligence de ne pas le suivre. S'ils le font tout de même, suggérez-leur de trouver des approches un peu plus fines à l'avenir.

À moins de faire quelque chose d'aussi stupide que d'attaquer Viviane, les runneuses peuvent difficilement faire dérailler cette scène. Parler à Viviane et participer au rêve offre une aide supplémentaire aux runners, ainsi que des informations et des avantages pour aborder le château des Vierges. Mais une équipe qui ne pose pas le pied sur Avalon peut quand même réussir l'aventure.

Passez à la scène suivante, *Le château des vierges*, ci-dessous.

VIVIANE

Viviane est une femme d'âge moyen, d'un mètre quatre-vingt, de constitution moyenne. Sa chevelure épaisse est brune et ondulée, et ses yeux sont verts. Elle est vêtue d'une simple robe marron et d'une écharpe noire, rouge et blanche. Une ceinture verte est nouée autour de sa taille. La beauté de Viviane ne se résume pas à sa simple apparence physique. Elle n'a pas de jambes d'une longueur interminable ni de pommettes hautes qui lui donneraient un air altier, ni aucun des traits caractéristiques considérés aujourd'hui comme les canons esthétiques féminins. Elle a plutôt une formidable présence physique féminine. Sa beauté est plutôt *ressentie* que *vue*.

Si des runners se posent spécifiquement la question, et réussissent un Test d'Intuition + Perception (4), la seule chose qu'ils peuvent remarquer est que Viviane ressemble à Jane Foster, bien que cela n'ait aucun impact sur les événements de cette aventure.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
3	6	5	2	9	8	5
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
6	6	8	40	13	1	10 / 11

Indice de professionnalisme : 6

Compétences : Analyse astrale 10, Arcanes 20, Armes tranchantes (Couteaux) 8(+2), Conjuration (GC) 20, Enchantement 20, Intimidation (Interrogation) 5(+2), Leadership 8, Perception 3, Sorcellerie (GC) 8

Connaissances : Théorie magique 20, Psychologie 8

Équipement : focus de pouvoir 8, sort Activé (Masque 40), couteau arme focus 8

Notes : Viviane connaît tous les sorts. Sur l'île aux Pommes, elle a un bonus égal à son Essence pour tous ses lancements de sorts et ses contre-sorts. Son indice de compétence de Leadership est doublé quand elle traite avec d'autres Prêtresses.

PLAN 3



LE CHÂTEAU DES VIERGES

L'ENVERS DU DÉCOR

L'île où se dresse le château des Vierges est environnée d'une brume qui en dissimule les contours aux yeux des observateurs. Des barrières magiques impénétrables autour de l'île interdisent tout accès autrement que par le bateau envoyé aux runners. Le bateau en question ne vient que si les runners ont déjà rencontré Lancelot et Guinglain, et il arrive aux premières lueurs de l'aube après l'arrivée des runners sur la côte qui fait face à l'île. Le petit bateau, semblable à une barque, dérive jusqu'aux runners. Le batelier âgé au corps noueux, seul occupant de l'embarcation, porte une simple robe brune. Il ne parle pas et ne répond pas aux questions des runners. S'ils disposent de la ceinture de Belisent, ils débarquent au point A sur le plan 3 ; autrement, ils débarquent au point B. L'île est aussi stérile et gelée que les bois et la côte. Les PJ peuvent se déplacer normalement sur l'île, mais ils ne peuvent la quitter, par exemple à la nage : la barrière suit le contour du rivage. Le bateau les attend sur la rive jusqu'à ce que les runners aient trouvé Gauvain dans le château.

PREMIÈRE LIGNE DE DÉFENSE

Si les personnages débarquent au point B, deux silhouettes géantes sortent des bois proches du rivage et attaquent sauvagement les runners. Ces créatures sont des fomoriens mi-géants mi-trolls. Ils combattent jusqu'à leur dernier souffle et ne peuvent fuir le combat, même avec des moyens magiques ou autres.

Fomoriens (2)

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
9	4	4	10	1	3	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
4	3	5	4	7	1	13 / 10

Déplacement : 15 / 35

Compétences : Athlétisme (GC) 2, Combat à mains nues 4, Perception 3

Pouvoirs : Accroissement d'attribut (Augmentation de la Force de 3, 3 / jour, pendant 5D6 Tours de combat), Arme naturelle (Griffes : VD FOR/2+2, PA 0, Allonge +1), Armure naturelle 5, Salive corrosive, Sens accrus (Vision thermographique)

Faiblesses : Allergie (Pollution, Sévère), Allergie (Soleil, Légère)

LE JEU DE LA DÉCAPITATION

Pour atteindre le château des Vierges, les runners doivent traverser un portail de bois barré, fermé par d'épaisses chaînes de fer avec un cadenas en leur centre. Le portail est situé au centre de l'île. Les runners ne peuvent ouvrir le portail qu'à l'aide des clés qui se trouvent à la ceinture du chevalier qui y monte la garde. Le chevalier est vêtu d'une cotte de mailles, son visage dissimulé par un grand casque à visière, et il accueille les runners en leur lançant un défi. Le chevalier, Bercilak, ne leur permet de passer que s'ils acceptent un petit jeu. Ce jeu consiste en un échange de coups. L'un des runners doit prendre la hache de Bercilak et s'en servir pour frapper la nuque du chevalier. Le matin du lendemain, le chevalier retournera le coup contre celui qui l'a frappé. Bercilak ne révèle pas son nom et ne discute pas des règles du jeu. Les runners peuvent soit l'attaquer et le battre, soit accepter le jeu. S'ils attaquent Bercilak, résolvez le combat selon les règles habituelles. S'ils acceptent le jeu, Bercilak confie sa hache à l'un des runners de sexe masculin. La façon dont se conduisent les runners à ce moment-là est cruciale.

Bercilak, s'agenouille, comme s'il attendait sa décapitation. Si le runner frappe fermement, le chevalier est aussitôt décapité. Le corps de Bercilak ramasse aussitôt sa tête, la replace sur ses épaules, et invite les runners chez lui, dans le manoir qui se trouve devant le château des Vierges. Il semble tout à fait satisfait, mais il rappelle aux runners leur accord et leur promet de retourner le coup à l'aube le lendemain. Il prend les clés à sa ceinture, ouvre le portail pour les runners, et leur fait signe d'entrer dans le manoir. Lui-même entre dans la guérite et ferme la porte à clé derrière lui. Si les runners tentent de le suivre, même si la porte est verrouillée, Bercilak a disparu alors même qu'ils ne l'ont pas vu partir.

Si le runner rate délibérément quand il porte son coup, Bercilak s'énerve et rappelle aux runners les règles du jeu : un coup doit être porté. Si le runner frappe alors doucement ou selon un angle qui fait riper la lame, le chevalier sombre dans une rage folle et s'empare de la hache pour attaquer les runners. Ils ont raté le test du jeu de la décapitation, et ils doivent combattre Bercilak pour prendre ses clés et accéder au manoir.

Bercilak

Bercilak mesure un peu plus de deux mètres, de large carrure, la bonne quarantaine. Ses cheveux et son épaisse barbe noire sont parsemés de gris, la couleur de ses yeux, et son attitude polie reste réservée. Il est clairement un chevalier puissant, assurez-vous que les runners s'en rendent compte. Sa hache a été forgée exprès pour lui, et toute personne autre que lui qui s'en sert en combat subit un malus de -4 à sa réserve de dés. Bercilak est le Champion de l'Hiver, stérile, et est une partie intégrante de la désolation de cette terre. Si les runners remportent le jeu de la décapitation, ils réduisent l'ampleur de leur propre sacrifice dans le château des Vierges.

Bercilak n'est pas la manifestation de l'Ennemi en ce lieu, même s'il y a des chances pour que les runners l'imaginent vu son apparence.

Con	Agı	Réa	For	Cha	Int	Log
7	6	6	7	3	4	4
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
6	4	6	-	10	1	12 / 11

Indice de professionnalisme : 5

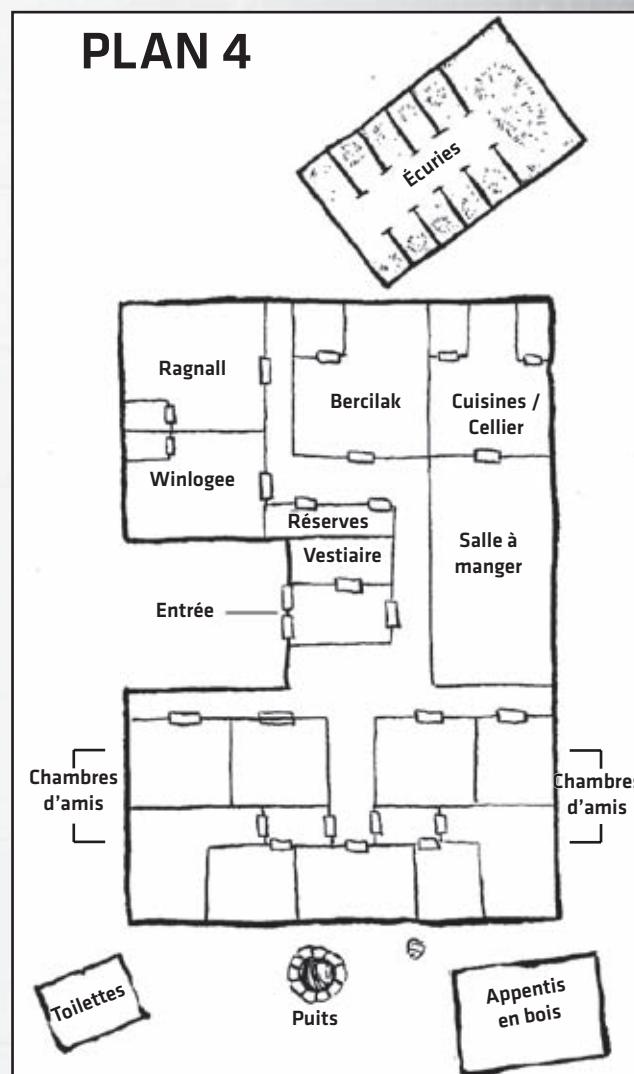
Compétences : Armes tranchantes (Haches) 8(+2), Athlétisme (GC) 5, Combat à mains nues 6, Étiquette 6, Leadership 4, Perception 3

Équipement : cotte de mailles (8/6), hache de combat (8P, PA -1, Allonge +2) arme focus 4

LE MANOIR

Les runners ne peuvent aller plus loin que le manoir après leur rencontre avec Bercilak. S'ils l'ont tué, le manoir est déserté et les portes menant au château des Vierges, au nord du manoir, sont ouvertes. Passez à *Dans le château*, p. 193. Autrement, Bercilak les accueille à la porte du manoir. Le chevalier n'est plus vêtu de son armure et n'a plus son inquiétante hache à la main. À la place, il tient un bâton de prunellier et porte une simple robe noire. Les runners risquent bien évidemment de ne pas reconnaître que cet homme en robe est le chevalier qui les a défis au jeu de la décapitation : les seuls indices permettant de le reconnaître sont sa barbe, sa taille et sa voix. Faites faire un Test d'Intuition + Perception (3) aux runners pour qu'ils reconnaissent l'identité de Bercilak. Ajoutez l'indice de toute augmentation auditive à ce test de Perception. Si les runners demandent directement à Bercilak s'il était le gardien de la première porte, il leur adresse un sourire énigmatique et refuse de confirmer ou d'informer. Il invite les runners à dîner dans la grande-salle de son manoir.

Si les runners refusent, Bercilak se sent insulté et exige de savoir pourquoi ils rejettent son hospitalité. S'ils s'entêtent, Bercilak s'empare de sa hache qui se trouve à l'intérieur de la maison, à côté de la porte, et attaque les runners jusqu'à ce qu'ils le tuent. Les runners trouvent alors le manoir vide et la porte menant au château des Vierges ouverte. Bercilak ne revient pas pour jouer la seconde partie du jeu de la décapitation, et les runners ont échoué à ce test.



Certains joueurs savent sans doute que, selon certaines légendes, il n'est pas sage de manger dans un endroit étrange sorti d'un autre monde – et la présence de Bercilak et des femmes fait clairement de ce lieu un endroit étrange sorti d'un autre monde. Si un personnage joueur soulève cette remarque, permettez-lui de refuser poliment en se justifiant par des problèmes de digestion : Bercilak ne s'en offusque pas. De toutes façons, la nourriture est bonne. Bercilak n'accepte pas les trolls dans son manoir. Ceux-ci peuvent rester dans la guérite près des portes (elle est aménagée, calme et confortable, mais on n'y sert pas de festin).

Si les runners acceptent l'invitation de Bercilak, celui-ci leur sert un repas dont ils se souviendront : tourtes, viandes en sauce, venaison, perdrix, faisan, fruits, bons vins et hydromel... Au dîner, il présente aux runners les femmes de la maisonnée : Ragnall et Winlogee, la femme et la fille de Bercilak. Toutes deux sont d'une beauté saisissante et ressemblent plutôt à des sœurs qu'à une mère et sa fille. Toutes d'elles ont les cheveux blonds, les yeux verts, et une peau fine et pâle. Elles portent de belles robes de différentes couleurs. Celle de Ragnall est verte bordée de jaune, avec une ceinture jaune à la taille. Celle de Winlogee est bleu pâle, avec de la dentelle écrue et un foulard blanc en dentelle autour du cou. Si vous avez besoin de caractéristiques pour ces deux femmes, utilisez celles de Viviane, p. 190.

Bercilak, Ragnall et Winlogee refusent poliment et avec beaucoup de tact de répondre à la moindre question. Ils se présentent tout simplement comme les résidents du manoir qui se trouve aux portes du domaine du château des vierges, et assurent savoir bien peu (voire rien du tout) de ce qui se passe au château ou à terre. Ils savent seulement que le seigneur du château qui se dresse sur la colline est « un chevalier et un gentilhomme de valeur ». Bercilak lui-même assure ne point connaître son identité, expliquant qu'il ne traite qu'avec ses hérauts et ses émissaires – bien que même eux aient disparu depuis longtemps et que le château semble aujourd'hui désert. Les trois hôtes des runners feignent n'avoir entendu parler d'Arthur, de Lancelot, de Gauvain et de leurs semblables que sous la forme de légendes. Ils sont beaucoup plus intéressés par ce que font les runners et ce que sont leurs vies, et ils considèrent leur quête comme une aventure intéressante et romantique, pour laquelle ils aimeraient sincèrement les aider sans malheureusement pouvoir le faire.

Toutefois, si les runners demandent comment ils peuvent entrer dans le château des Vierges, Bercilak leur affirme que lui seul peut leur en donner l'accès, et qu'il accepte de le faire le surlendemain. En attendant, il est prêt à leur offrir l'hospitalité et à les divertir. Ce sont pour lui des invités de valeur qu'il tient à honorer.

Durant le repas, Winlogee jette des regards insistant au runner de sexe masculin qui porte la ceinture de Belisent. Faites en sorte que son attraction pour le runner en question soit évidente. Si aucun runner ne porte la ceinture de Belisent, elle porte son attention sur l'homme qui a le Charisme le plus élevé. Un test réussi d'Essence + Perception (3) du runner lui permet toutefois de remarquer que Winlogee a des sentiments contradictoires et ressent un conflit intérieur provoqué par son attrance.

Après le repas, les runners ressentent une agréable chaleur, sont fatigués de leurs épreuves, et sans doute un peu ivres. L'hydromel était fort, et le vin aussi. Si le groupe comprend des buveurs invétérés, Bercilak lève au moins quatre fois son verre en leur honneur, que par politesse ils ne peuvent refuser. Bercilak montre leurs chambres d'amis aux runners. Il a préparé une chambre pour chaque membre de l'équipe, mais ces derniers peuvent décider de s'entasser dans une seule pièce. Ce n'est pas un souci. Quelles que soient leurs inquiétudes, leur nuit est paisible.

L'ÉPREUVE DE LA VERTU

Au beau milieu de la nuit, un runner de sexe masculin est réveillé par Ragnall, et se retrouve seul dans un luxueux lit à baldaquin (choisissez

le runner avec le second score le plus élevé en Charisme, après celui choisi par Winlogee). Ragnall est vêtue de manière provocante et tente ouvertement de séduire le runner.

Si ce dernier accepte l'invitation, il rate l'épreuve de la vertu, car Ragnall est la femme de Bercilak, et nul homme véritablement chevaleresque n'accepterait ses avances. S'il souhaite résister, demandez au joueur ce que dit et fait son personnage. La « bonne » réaction consiste naturellement à louer la beauté et les atours de Ragnall, et poliment décliner ce qui serait, sans le moindre doute, un bonheur sans limites au motif qu'elle est mariée. Ragnall rétorque à cela que Bercilak est impuissant, et se montre encore plus entreprenante envers le runner. Pour résister à ces avances, le runner doit réussir un Test de Sang-froid, Volonté + Charisme (3). Un joueur intelligent dont le personnage échoue à ce test aura la présence d'esprit d'utiliser de la Chance pour relancer ses dés. Si le second test est raté, l'épreuve de la vertu l'est aussi. Si le runner réussit le test, Ragnall loue ses scrupules et se retire, non sans lui remettre auparavant, en guise de souvenir, la ceinture de dentelle qu'elle porte autour de la taille. Puis le runner retombe dans un sommeil paisible.

LE JEU DE L'ÉNIGME

Le lendemain matin, les runners prennent le petit-déjeuner dans la grand-salle juste avant l'aube. Le repas est aussi impressionnant que le dîner de la veille, mais seul Bercilak est présent, sans sa femme et sa fille. Bercilak annonce qu'il a l'intention d'aller chasser aujourd'hui le sanglier dans la forêt qui s'étend à l'est, et invite les runners de sexe masculin à se joindre à lui. Si certains acceptent, tant mieux : collez-les sur un canasson avec une cotte de mailles et une lance, et lâchez-leur une horde de puissants sangliers déchaînés dessus. Faites-vous plaisir. Si l'homme que Winlogee regardait avec insistance la veille décide d'y aller, faites-la apparaître à la fin du petit-déjeuner pour le convaincre de ne pas y participer. Si le runner ignore sa requête, tant pis.

Pendant la journée, il ne se produit qu'un seul événement d'importance. Les runners peuvent s'activer dans le manoir ou dans la forêt, et le meneur de jeu peut prévoir diverses rencontres pour les occuper (surtout dans les bois). Cependant, il est nécessaire qu'à un moment, le runner qui attire Winlogee se trouve seul dans le manoir et que la jeune fille ait l'occasion de l'approcher. Si cela se révèle impossible, le jeu des énigmes n'a tout simplement pas lieu.

Si l'élu du cœur de Winlogee se retrouve seul à un moment, cette rencontre doit être soigneusement mise en scène. Elle doit avoir lieu dans un endroit sombre, mais cela n'est pas difficile, car les pièces du manoir sont décorées de très lourdes tapisseries. Winlogee approche l'homme avec un voile de dentelle et le séduit. Le runner doit ressentir une vague de désir et d'amour, et s'offrir avec joie.

Quand les deux ont bien profité l'un de l'autre, Winlogee se redresse et rejette son voile. Son visage est celui d'une vieille femme ridée, mais son corps reste celui d'une jeune femme. Elle dit au runner qu'il est sien, et qu'elle est sienne. Elle lui explique alors qu'elle est victime d'un cruel enchantement. Winlogee peut être belle la nuit (comme au dîner la veille, et après le petit-déjeuner, à l'aube, si elle est apparue alors) et vieille et hideuse le jour, si c'est ce que souhaite son homme : une magnifique amante la nuit, et quelqu'un que l'on ignore le jour. Ou bien elle peut être hideuse la nuit et belle pendant la journée. Elle demande au runner quelle option elle devrait choisir.

La réponse à cette énigme est simple : le runner doit répondre que c'est à elle que revient ce choix. Il doit accepter sa décision à elle. Si le runner donne cette réponse, Winlogee pousse un cri de joie et donne au runner son foulard en dentelle. L'enchantement dont elle est victime disparaît, et la jeune femme redevient belle jour et nuit. Le runner a réussi le jeu de l'énigme. Toute autre réponse est synonyme d'échec, et Winlogee se retire. Si le runner donne la bonne réponse, les deux s'en redonnent à cœur joie une nouvelle fois. Ils terminent leur affaire juste à temps pour le dîner.



VIENNE L'AUBE

Le dîner est semblable à celui de la veille. Quelles que soient les intentions des runners, ils tombent de sommeil très peu de temps après. Au matin, ils se réveillent dans le manoir vide. Devant eux se trouve la porte fermée menant au château des Vierges, semblable à celui qui bloquait l'accès au manoir.

Bercilak se tient là, vêtu de sa cotte de mailles et brandissant sa lourde hache, exigeant que le runner qui a accepté de jouer le jeu de la décapitation se plie à sa seconde partie et accepte le coup. Encore une fois, les runners sont libres de l'attaquer, auquel cas, résolvez le combat normalement. Autrement, le runner qui l'a décapité l'avant-veille doit s'agenouiller et accepter son coup. Bercilak frappe avec sa hache. Le meneur de jeu doit demander au personnage ce qu'il fait, et lui imposer une véritable pression. « Si tu as un sursaut, tu auras peut-être un coup de bol. Le coup pourrait riper. Autrement, il va te couper ta putain de tête. Tu crois vraiment que tu vas pouvoir la remettre sur tes épaules comme lui ? » Faites de votre mieux pour pousser le runner à se dégonfler et à bouger au dernier moment. Si c'est ce qui se passe, Bercilak interrompt son coup et se moque du runner en le traitant de couard. Permettez-lui de faire un deuxième ou même une troisième tentative si nécessaire. Si le runner se dégonfle une troisième fois, Bercilak rugit de colère et attaque les runners. Résolvez le combat normalement.

Si le runner ne bouge pas et attend la décapitation, le coup de Bercilak passe au travers de son cou comme le vent traverse les blés, sans le blesser. La hache disparaît. Bercilak soulève sa visière, et les runners voient un homme jeune et plein de vie. Sa barbe n'est plus parsemée de gris. Il crie de joie, et disparaît sous les yeux des runners. Le portail menant au château des Vierges s'ouvre à la volée, et les runners peuvent le traverser. Ils ont emporté le jeu de la décapitation.

LES DOUVES DU CHÂTEAU

Deux each-uisges (chevaux d'eau) sont tapis dans les douves stagnantes et puantes du château. Ils sont plongés dans leur torpeur et n'attaquent pas forcément les runners. Si ces derniers pénètrent dans l'eau, tentent d'invoquer un esprit, ou perturbent les douves d'une manière quelconque, les créatures attaquent. Autrement, effectuez un Test d'Essence (2) pour les chevaux d'eau. Ils n'attaquent qu'en cas de succès. Ajoutez +1 au seuil de réussite pour chacun des cadeaux que les runners ont reçu : les deux ceintures et le foulard.

Each-uisges (2)

Con	Agı	Réa	For	Cha	Int	Log
9	4	5	8	1	4	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
3	3	6	5	8	3	13 / 10

Déplacement : 20 / 100 (15 / 80 en nageant)

Compétences : Natation 5, Combat à mains nues 4, Perception 3

Pouvoirs : Collage (Personnel)*, Compulsion, Engloutissement, Mouvement, Sens accrus (Vision nocturne, Sonar)

Faiblesses : Allergie (Pollution, Sévère), Allergie (Soleil, Légère)

Notes : la peau des each-uisges secrète une substance extrêmement adhésive. Toute créature ou arme touchant un each-uisge est affectée par son pouvoir de Collage. Cette créature colle généralement à sa victime, puis attire son repas dans l'eau pour l'y noyer.

DANS LE CHÂTEAU

Le château tombe très largement en ruine. Les bâtiments extérieurs sont, pour la plupart, réduits à l'état de vulgaires tas de cailloux. L'étage supérieur du fort, qui devait autrefois paraître imposant, semble au-delà de tout espoir de rénovation, et seul son rez-de-chaussée est donc présenté ici sous forme de plan. Diminuez toutes les réserves de dés à l'intérieur du château de 8 : les rencontres y sont terriblement dangereuses. Appliquez toutefois les modificateurs suivants, tous cumulatifs par individu.

- +4 pour un runner portant la ceinture de Belisent
- +4 pour un runner portant la ceinture de Ragnall
- +4 pour un runner portant le foulard de Winloghee
- +4 si les runners ont réussi le jeu de la décapitation
- +6 pour une femme
- +4 pour un runner qui a fait le rêve de l'enlèvement de la jeune fille en fleur

Le déroulé part du principe que les runners approchent par la porte principale du château, qu'ils peuvent ouvrir sans peine. Cependant, ils peuvent tenter une autre approche. Les meurtrières sont trop étroites pour passer par là, mais ils peuvent tenter de s'ouvrir un passage en utilisant des explosifs ou un sort. S'ils le font, le château ne subit aucun dommage, mais deux élémentaires de terre de Puissance 6 (pouvoirs optionnels : Dissimulation et Engloutissement) apparaissent dans les alentours et les attaquent.

PARTIES DÉSERTES DU CHÂTEAU

Si les runners explorent l'armurerie, les salles des gardes, improvisez. Les chambres d'amis ont toutes une caractéristique : leurs garde-robés sont pleins de vieilles robes de bal et autres habits de femme, et leur décoration montre clairement qu'elles étaient occupées par (ou destinées à) des femmes. Vous pouvez improviser quant au décor des autres pièces, mais tout est poussiéreux, fané et silencieux dans le château des Vierges. Il est également plongé dans l'obscurité, même si des torches éteintes bordent les murs.

LES SENTINELLES

Comme les runners approchent de la grande-salle, ils voient deux statues de chevaliers en pierre tenant des épées à la main dans le couloir droit

devant. Les statues restent parfaitement immobiles jusqu'à ce qu'un runner s'en approche à moins d'un mètre, ou les attaque d'une manière ou d'une autre. Les statues s'animent alors et se battent avec furie.

Chevaliers de pierre (2)

Con	Agı	Réa	For	Cha	Int	Log
6	3	3	7	1	2	1
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
4	3	6	5	6	1	11 / 10

Déplacement : 5 / 20

Compétences : Combat rapproché 6, Perception 5

Pouvoirs : Armure renforcée 8 (non renforcée pour les attaques magiques ou avec une arme focus)

Notes : les chevaliers de pierre ont un indice de Barrière de 7.

LA VIEILLE FEMME

Une vieille femme garde l'accès à la grand-salle. Il s'agit d'une manifestation de la Déesse sous son aspect destructeur. Elle est vêtue tout en noir, avec des cheveux blancs et des yeux verts. La femme est hideuse, déformée, avec un visage dur. Des meubles poussiéreux, de vieilles tapisseries et d'anciens tapis encombrent sa chambre. La vieille femme garde Gauvain contre quiconque entrerait en ces lieux et n'aurait pas la capacité et le pouvoir de la battre. La vieille femme est immunisée contre tous les sorts qui affectent la Perception ou la Volonté (par exemple les sorts d'illusion ou de manipulation de contrôle). Elle n'attaque cependant pas immédiatement les runners. Elle leur demande d'abord pourquoi ils ont pénétré dans le château. L'intelligence de la réponse des runners détermine la dureté de l'épreuve qu'elle leur fait subir lors du combat inévitable qui s'ensuit. Les runners doivent aborder trois points essentiels dans leur réponse (ne leur donnez que quelques minutes maximum pour répondre). Tout d'abord, ils doivent dire qu'ils sont là pour libérer Gauvain, ou Guinglain, ou au moins lever la malédiction de stérilité qui pèse sur cette terre. Ensuite, ils doivent indiquer qu'ils agissent en accord avec les souhaits des Prêtresses, ou qu'ils servent la volonté des femmes de cette terre. Enfin, ils doivent dire qu'ils sont là pour offrir leur propre sacrifice (ils ne peuvent avoir appris cela que de Viviane). La vieille femme ne discute pas ce qu'ils lui disent, si ce n'est le dernier point. Elle leur dit qu'ils doivent verser leur sang dans la coupe qu'ils trouveront plus loin, et regarde vers la porte donnant sur la grand-salle. Puis la vieille femme déclare, avec solennité, que quiconque recherche la gloire de libérer la terre doit montrer sa valeur et son dévouement, et elle attaque les runners en leur lançant des sorts. Pour chacun des éléments mentionnés plus haut que les runners évoquent, réduisez la Puissance des sorts de 1.

La vieille femme

Con	Agı	Réa	For	Cha	Int	Log
4	6	6	3	6	6	5
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
6	4	6	12	12	1	10 / 11

Indice de professionnalisme : 6

Compétences : Analyse astrale 5, Conjuration 10, Contresort 10, Lancement de sorts 10, Perception 3

Notes : la vieille femme utilise des sorts d'une Puissance de base de 8 (moins les modificateurs mentionnés plus haut).

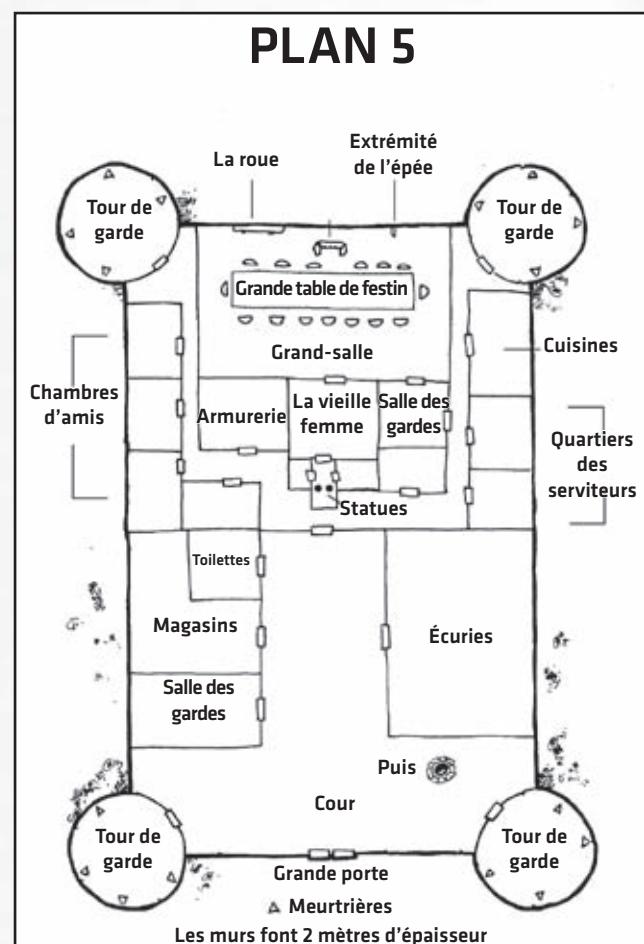
RENCONTRER GAUVAIN

La grand-salle est vide, silencieuse comme un tombeau. L'immense table est dressée comme pour un grand banquet, mais les toiles d'araignée et la poussière recouvrent l'argenterie, les soupières et plats en or et en argent. Seuls quatre objets ne sont pas recouverts de poussière, et trônent au centre de la table : un plat en or, une fine pique en argent, un couteau en argent au manche d'ivoire incurvé (presque une épée courte, malgré sa lame fine) et, beaucoup plus grand que les autres, un

grand chaudron en étain argenté. À droite du gigantesque trône de bois, des supports métalliques sur le mur soutiennent l'extrémité brisée d'une épée – celle de Lancelot, aucun doute n'est permis. Des gouttelettes de sang glissent le long du mur de pierre depuis l'extrémité de la lame. À gauche du trône, le mur de pierre accueille un grand vitrail qui brille d'une faible lumière. Au centre se trouve un motif en forme de rose blanche sur fond de pétales rouges. Des cercles concentriques gravés d'inscriptions en latin entourent la rose. L'extérieur du cercle est divisé en 24 segments égaux, successivement blancs et rouges, et un dernier cercle extérieur est lui aussi gravé d'inscriptions en latin. Si l'un des runners lit le latin, sur la partie intérieure est inscrit : « Que la terre s'ouvre et m'avale, que les cieux tombent sur moi, que les mers montent et me submergent, que le feu me consume, j'abjure. » Sur la partie extérieure est inscrit : « Je loue celui qui, pour me garder, m'a accordé mes sept sens, de l'eau et du feu : le premier pour l'instinct, le deuxième pour toucher, le troisième pour parler, le quatrième pour goûter, le cinquième pour voir, le sixième pour ouïr, le septième pour sentir. » Un runner qui parvient à déchiffrer les inscriptions peut faire un Test de Logique + Théorie magique (4) (ou autre compétence de connaissance équivalente) pour reconnaître qu'elles sont issues des mythiques Livres de Brocéliande, les écrits de Taliesin.

Puis les runners doivent faire leur propre sacrifice, présageant celui de Lancelot. Un runner de sexe masculin doit prendre l'extrémité de la lame et se couper pour verser son sang dans le chaudron d'argent posé sur la table. Le runner doit s'infliger 3 cases de dommages, à moins que le runner soit celui qui a réussi personnellement le jeu de la décapitation. Dans ce cas, une case de blessure suffit. Ce sacrifice est la seule façon d'invoquer l'esprit de Gauvain dans la salle. À ce stade, Guinglain n'est plus avec les runners. S'ils l'ont emmené avec eux, il a tout simplement disparu.

Si les runners accomplissent le sacrifice, Gauvain apparaît sous une forme spectrale, flottant dans le vitrail. Il est d'une beauté saisissante,



âgé d'environ 45 ans, avec des cheveux blonds ondulés, des yeux bleus et un sourire engageant. La blessure du coup d'épée qui l'a transpercé est clairement visible au-dessus de sa hanche droite. Sa ressemblance avec Guinglain est évidente. Il regarde le runner qui a fait le sacrifice du sang avec un air approuveur, et lui dit qu'un nouveau sacrifice est désormais nécessaire pour libérer la terre de sa stérilité. Ce n'est que par ce sacrifice que la lame qui fut brisée sera de nouveau forgée. Gauvain ordonne aux runners d'aller trouver Lancelot et de l'amener à la Dame du Lac. Gauvain ne s'étend pas plus longtemps, mais il est d'une politesse et d'une galanterie absolues, en particulier envers les runners de sexe féminin. Puis Gauvain disparaît. Passez à la scène suivante, *La Dame du Lac*, ci-dessous.

ANTIVIRUS

Le principal problème se produit si les runners sont battus par la vieille femme du château des Vierges. Dans ce cas, tout runner mis hors de combat ou qui a perdu conscience lors du combat se réveille pour voir que la femme a disparu. Les coéquipiers peuvent se rendre dans la grand-salle et accomplir le sacrifice, cependant Gauvain leur fait clairement comprendre qu'ils ne valent pas grand-chose. Ils peuvent passer à la prochaine rencontre, mais le goût de l'échec est amer dans leur bouche.

LA DAME DU LAC

L'ENVERS DU DÉCOR

Les runners peuvent retourner à terre pour aller voir Lancelot. Lorsqu'ils lui montrent l'extrémité brisée de l'épée avec laquelle il a tué Gauvain, il se lamente et se met à pleurer. Le vieux chevalier a l'air complètement brisé, une vision douloureuse pour les runners. Après quelques instants, il se redresse avec difficulté et se tient droit, comme s'il rassemblait ses dernières forces. Il prend les deux parties de son épée brisée et se dirige vers le Lac. Les runners doivent simplement le suivre. S'ils viennent au lac avant cette scène de conclusion, rien ne s'y passe.

AU BORD DU LAC

Une silhouette solitaire attend au bord du lac à l'approche de Lancelot et des runners. Il s'agit de Guinglain, mais le jeune homme a bien changé. Il sait qu'il est le fils de Gauvain et le Champion du Printemps, et il a l'air plus âgé, plus sage, plus fort, et il a un but. Même sa démarche est révélatrice. Lancelot le regarde, comme s'il reconnaissait un vieil ami. Guinglain lui dit simplement : « La lame est toujours brisée » et le vieux chevalier hoche la tête en signe d'assentiment. Lancelot regarde la surface du lac et s'écrie « *Arthur !* »

Ce n'est pas son roi mort qui vient à Lancelot, mais le plus grand bien de son ligue : Excalibur. Des eaux émerge Nimue, la Dame du Lac, portant dans ses mains la précieuse épée. Nimue est une Prêtresse, mais elle a une beauté elfique. Son corps est couvert de perles et de plantes du lac. Les runners magiciens n'ont même pas besoin de faire de test pour remarquer que cette épée *regorge* d'un pouvoir magique exceptionnel. Lancelot s'avance, mais c'est Guinglain qui saisit Excalibur, salué par un signe de tête de Lancelot, qui reconnaît la légitimité du jeune homme à porter l'épée. Guinglain dit que « les sang doit être expié. » Puis le jeune homme tend l'épée à Lancelot. Le vieux chevalier s'agenouille, plonge l'épée dans sa poitrine et s'effondre sur le sol. Faites en sorte que cela choque et surprenne les runners. Le sang de Lancelot s'écoule sur la



rive et touche l'eau. Un soupir de douleur et de soulagement s'échappe de ses lèvres avec son dernier souffle.

Apparaît alors Viviane, en compagnie d'une demi-douzaine de Prêtresses portant un catafalque. Avec douceur et délicatesse, elle retourne le corps du vieux chevalier et tient son visage entre ses mains, embrassant son front en pleurant. Elle tire Excalibur recouverte de sang de son corps et la donne à Guinglain. Un runner qui se trouve assez près peut l'entendre murmurer : « Lancelot, as-tu enfin trouvé la paix ? »

Le corps est déposé sur le catafalque pour être mené à Avalon. Si une runneuse demande poliment si c'est sa place, Viviane répond que la mère de Lancelot venait d'Avalon, et qu'il retourne vers son foyer après tant d'années passées dans des terres de souffrance désolées. Viviane ne répond ceci que si la question vient d'une femme.

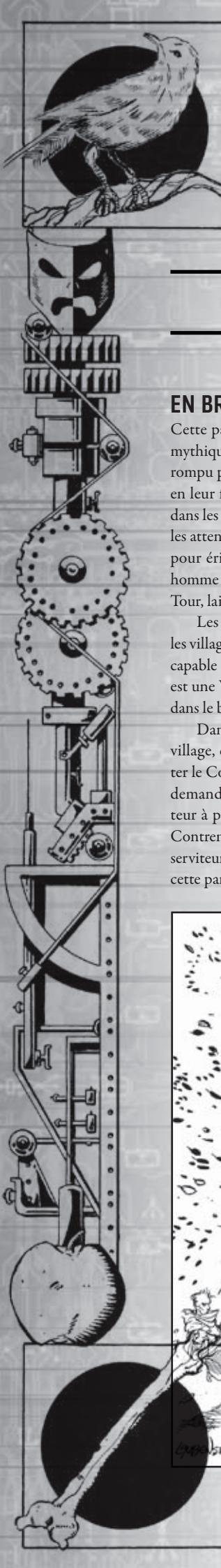
Guinglain prend la lame brisée des mains des runners et place les mains au niveau de la cassure. Quand il retire ses mains un instant plus tard, la lame est intacte et le jeune homme donne l'épée (qui n'a aucune capacité spéciale) aux runners. Leur travail est terminé. *Fin.* Deux images de ce lieu restent gravées dans leur esprit : le corps de Lancelot sur le catafalque, son visage enfin paisible, et le jeune Roi et Champion, le petit-neveu d'Arthur, qui se tient grave, fort et fier. À ses pieds, une petite plante bourgeonne et ouvre ses pétales aux doux rayons du soleil. Le chevalier se penche vers elle.

Le lieu disparaît, et les runners plongent de nouveau à travers les métaplans.

ANTIVIRUS

Les runners sont de simples spectateurs de cette scène. Ils ne doivent rien faire pour tenter d'altérer les événements décisifs décrits ici. S'ils le font, faites-leur comprendre qu'ils ont déjà fait assez pour rendre le destin de ce lieu aux puissances qui y règnent.

Passez à l'aventure suivante, *Le rêve impossible*.



**« Et que sert-il à un homme de gagner le monde entier,
s'il perd son âme ? »**

– Marc, 8 : 36

LE RÊVE IMPOSSIBLE

EN BREF

Cette partie de la quête astrale se situe dans un royaume étrange, mythique et archétypique. Le plan implique un paisible Village corrompu par un étranger, le Contremaitre, qui a trompé les villageois en leur faisant croire qu'ils ne pourraient trouver le Bonheur que dans les cieux. Convaincus que tout ce qu'ils avaient toujours désiré les attendait dans le ciel, les villageois ont abandonné leurs maisons pour ériger une monstrueuse Tour. Finalement, tous, excepté un homme blasé connu sous le nom de l'Architecte, ont grimpé dans la Tour, laissant le village tomber en ruines.

Les étrangers voient clairement que le Contremaitre a asservi les villageois en les poussant à tenter l'impossible. La seule personne capable de convaincre les villageois de retourner dans leurs maisons est une Vierge vertueuse, aimée de tous, mais elle se trouve captive dans le bunker du Contremaitre au sommet de la Tour.

Dans cette aventure, les runners doivent explorer les ruines du village, comprendre ce qui se passe, grimper dans la Tour, affronter le Contremaitre et libérer la Vierge. En récompense, ils peuvent demander à l'Architecte de construire la cage de l'Oiseau-chanteur à partir de l'épée de Lancelot. Avatar de Darke en ce lieu, le Contremaitre est un adversaire dangereux qui dispose de nombreux serviteurs et gardiens. Les runners vont relever un véritable défi dans cette partie de la quête.

DANS LA BRÈCHE

Sur ce métaplan, les personnages joueurs portent tous des robes grises et n'ont ni leur équipement, ni leurs armes. Les personnages disposent toujours des aptitudes et améliorations que leur confère leur cyberware, mais cette technologie est faite de chair et de sang. La seule technologie qui ne fonctionne pas est celle des logiciels de données (datasofts mapsofts et tutorsofts) qui fournissent des informations. Les runners peuvent acquérir en cours de route tout l'équipement dont ils auront besoin pour réussir l'aventure.

LA MAGIE DANS LE PLAN MYTHIQUE

Toute la magie fonctionne normalement sur ce métaplan, excepté la conjuration. Les esprits de ce lieu sont différents de ceux avec lesquels les personnages joueurs ont l'habitude de traiter, et le maître du jeu peut utiliser les informations suivantes à chaque fois qu'un personnage joueur essaie d'invoquer un esprit.

Les esprits possèdent leurs attributs et pouvoirs habituels, décrits dans les règles de SR4A, mais ils diffèrent de leur équivalents du « monde réel », notamment en apparence et en personnalité. Ces esprits n'ont pas le même caractère obéissant que les esprits normaux : s'ils ne sont pas traités avec respect, ils disparaissent, tout simplement. S'ils sont insultés ou menacés, ils peuvent même se retourner contre leur « maître ». Les personnages n'ont pas besoin de matériaux de conjuration pour lier des esprits ici.

Bien qu'ils possèdent une volonté inhabituelle, tous ces esprits craignent l'épée de l'Architecte, un artefact que les personnages joueurs obtiendront sans doute au cours de l'aventure. Même si la présence de l'épée ne les fait pas fuir, ils s'éloignent de l'arme et de son porteur. Si on leur demande pourquoi ils agissent ainsi, ils ne peuvent pas répondre et agissent avec la frustration résultant de leur inconfort et de leur confusion.

L'apparence et le comportement général des esprits élémentaires de ce métaplan sont décrits ci-dessous.

Esprit de l'air, gardien

Un esprit de l'air apparaît sous la forme d'une prêtresse ailée aux cheveux argentés, et vêtue d'une robe bleue. Une sonnerie de trompette annonce son arrivée. Elle brandit un couteau de verre et ne parle qu'en cas d'absolue nécessité.

Esprit de la terre, de la bête, des plantes

Un esprit de la terre apparaît sous la forme d'un énorme ver de terre à tête humaine qui jaillit hors du sol. Il sent la charogne, mais son toucher nourrit la terre, et de petites vignes poussent partout où il passe.

Esprit du feu, de l'homme, ouvrier

Un esprit du feu apparaît sous la forme d'un forgeron vêtu d'un tablier en cuir et muni d'un marteau en acier. Il est agacé par l'invocation du magicien qui l'a interrompu dans son travail et demande ce qui peut bien être si important pour justifier le dérangement.





TABLE DES ESPRITS MALICIEUX

RÉSULTAT DU DÉ	ESPRIT
1	Juste devant les runners, une créature semblable à un gnome attend les runners avec une grosse boîte noire sur ses genoux. Il parle seulement si on lui adresse la parole et semble plutôt timide. Son nom est Morris, et il donne la boîte aux runners s'ils la lui demandent. Il ne sait pas ce qu'il y a dedans, mais il les prévient qu'elle peut contenir n'importe quoi et qu'ils ont intérêt à être prudents. La boîte peut faire tout ce que souhaite le meneur de jeu.
2	Un homme à la peau bleue vêtu d'un trench coat est tapi non loin et attire l'attention des personnages joueurs. Il leur apprend qu'il connaît un raccourci et qu'il est prêt à leur montrer s'ils lui promettent de ne révéler à personne qu'il les a aidés. S'ils lui promettent cela, il les mène à une trappe donnant sur un tunnel d'accès. Ce tunnel mène à la porte de derrière du Limbo Room (pour des détails, voir <i>Interlude : le Limbo Room</i> , p. 202 dans <i>La Tour</i>).
3	Crapinou être un petit homme-grenouille qui sau-saute en l'air vers les grandes personnes et babille sur tout ce qui passe dans son petit esprit attardé. Crapinou être inoffensif, mais lui parler et parler et parler à propos d'rien en particulier, agaçant les grandes personnes avec plein de questions comme « quèquifon » et « quèquecé » et des drucs com'ça. Crapinou être un peureux pleurnichard qui s'en va si les grandes personnes deviennent méchantes ou veulent se battre.
4	Un étrange talisman marqué d'une rune mystérieuse est posé sur le sol. Si l'un des personnages joueurs le touche, une curieuse silhouette apparaît, toute de noir vêtue. Ses yeux brillent d'un feu vert. Cette silhouette est « Mister Mystery », un esprit mineur qui se plaît à prétendre qu'il est une énigme vivante. Il essaie d'embarquer les personnages joueurs dans une discussion sans intérêt à l'aide de phrases énigmatiques et en leur retournant leurs questions. Lorsqu'ils se rendent compte que la silhouette leur fait perdre leur temps, elle disparaît (mystérieusement).
5	Une minuscule fille avec des ailes de chauve-souris descend du ciel en volant et se pose sur l'épaule du personnage qui dispose du plus haut total en Logique + Volonté. Elle se penche et murmure à son oreille. Elle l'avertit que « les esprits sont agités » et lui conseille « d'éviter de se faire distraire ». Ne souhaitant pas devenir elle-même un élément de distraction, la serviable fée s'envole sans un mot de plus.
6	Un être étrange qui ressemble au croisement entre un samouraï des rues et un tracteur approche en grondant et en cliquetant. Il se présente comme étant le Gardien et exige que l'un des personnages le défie, affirmant qu'ils doivent le battre pour réussir la quête (il ment). Si personne ne défie ce faux Gardien, il prend un air déçu et s'éloigne avec un air penaude.

Esprit de l'eau, guide

Un esprit de l'eau apparaît tout d'abord sous la forme d'une anguille volante à deux têtes, mais prend forme humaine quelques instants plus tard. Sa forme humaine ressemble à l'un des personnages joueurs mais sa peau a un aspect gluant.

ABANDONNEZ TOUTE PENSÉE RATIONNELLE

Un élément important de ce cadre est sa fluidité onirique, destinée à illustrer la nature extraordinaire, au sens propre du terme, de l'espace astral. Dans des circonstances habituelles, la cohérence est un élément crucial dans une aventure. Ce lieu particulier, cependant, a comme principal aspect d'être capricieux. En cours d'aventure, le meneur de jeu est libre d'improviser des détails supplémentaires sans se soucier du pourquoi de leur existence, ou s'ils correspondent bien à l'histoire. Si quelque chose ne fonctionne pas, cela peut toujours disparaître lorsque les personnages tournent la tête.

La plupart de ces improvisations ont intérêt à n'engendrer que des conséquences qui n'ont pas d'impact sur l'aventure, mais le meneur de jeu peut également introduire des éléments plus importants s'il le souhaite. Armes et armures peuvent apparaître et disparaître, d'anciens adversaires peuvent faire une brève apparition, des personnages peuvent se changer en animaux, etc.

Deux éléments d'intrigue dans cette aventure renforcent davantage l'atmosphère irrationnelle de ce lieu. Les *Interludes* brisent le cours de l'intrigue principale, transportant de manière temporaire les personnages joueurs dans un autre cadre. Les *Flashbacks* les renvoient à une partie antérieure du scénario. Les deux procédés sont destinés à troubler les joueurs.

Au cours de cette aventure, le meneur de jeu peut également ajouter à la confusion en utilisant la nature malicieuse de nombreux esprits à l'encontre des runners. Le cadre de cette partie de la quête repose fortement sur les aspects caractéristiques des plans astraux, tout esprit qui se trouve à proximité de l'endroit où les personnages joueurs arrivent a donc de bonnes chances d'interférer. Ces créatures prennent un malin plaisir à jouer avec les runners. Même si la plupart de leurs farces ne sont

guère plus que de simples nuisances, leurs actes peuvent devenir bien plus problématiques si le meneur de jeu le souhaite. Pour générer de tels esprits, lancez 1D6 et consultez la *Table des esprits malicieux*.

Faux gardien

Le faux Gardien se bat avec ses poings métalliques, frappant ses victimes jusqu'à ce qu'il les écrase. Si les personnages arrivent à vaincre cette chose, toute son armure tombe en pièces et révèle une silhouette décharnée et tremblante. Celle-ci offre aux runners une grenade flashbang s'ils épargnent sa misérable vie.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
10	3	3	10	5	4	4
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
6	3	7	5	7	1	13 / 11

Déplacement : 20 / 50

Compétences : Combat à mains nues 5, Perception 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Poing métalliques : VD 5P, PA 0), Armure naturelle 8, Immunité à l'âge, aux armes normales, aux agents pathogènes et aux poisons

VISAGES FAMILIERS

À ce stade de la quête, les personnages doivent être habitués à chercher et à trouver des visages familiers. Pour mémoire, Harlequin est l'Architecte, Thayla est la Vierge et Darke est le Contremaitre. « Mère », qui apparaît dans la Cathédrale, a un certain air de famille avec Viviane de l'aventure *Par l'épée*, mais elle ne ressemble pas à Jane Foster.

LE VILLAGE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Quand les joueurs font la transition depuis *Par l'épée*, lisez ce qui suit :

Avec un éclair de lumière et un soupir de soulagement, vous vous retrouvez à la sortie d'une sombre forêt. Une plaine ondulante s'étend devant vous et des montagnes se dressent au loin. Dans leurs contreforts

est niché un petit village, blotti autour de ce qui semble être un arbre gigantesque, qui s'élève haut et disparaît dans les nuages. Ses branches projettent une ombre ténébreuse sur les petits bâtiments au-dessous.

Vous remarquez que vous êtes tous vêtus de robes grises difformes attachées par une ceinture noire. Votre équipement a disparu. Ceux d'entre vous qui possèdent des améliorations cybernétiques ne ressentent pas de changement, mais leurs implants semblent faits de chair et de sang.

De tous les lieux que vous avez traversé dans cette quête, celui-ci promet encore d'être le plus bizarre.

ATMOSPHÈRE

Comme cela est décrit dans la section *En bref*, cette aventure doit être ressentie comme un rêve, avec des événements qui ont lieu sans lien de cause à effet logique. Le meneur de jeu doit trouver un juste équilibre entre une utilisation efficace de cette technique et la confusion totale. Un peu de confusion est une bonne chose, mais faites attention de ne pas trop désorienter les joueurs en abusant d'événements sans importance.

L'ENVERS DU DÉCOR

Le Village est abandonné depuis des années et n'est plus que l'ombre de lui-même. Alors que les personnages errent entre les bâtiments en ruine, ils remarquent des détails étranges et anachroniques (signalisation dans les rues, affiches et autres, appareils modernes). Ces éléments datant de notre époque peuvent être des détritus identifiables d'une grande ville que des personnages joueurs qui ont boulingués reconnaissent comme étant Chicago. Si les runners amènent des PNJ qu'ils rencontrent plus tard dans l'histoire à prêter attention à ces anomalies, les gens du cru trouvent ces détails très étranges sans pouvoir expliquer la raison de leur présence dans le Village.

Alors que les runners s'approchent de ce qu'ils croyaient être un arbre, vu de loin, ils s'aperçoivent qu'il s'agit d'une grande Tour qui se dresse jusqu'aux cieux. Les « branches », très haut au-dessus du Village, ressemblent aux parties d'une ville s'étendant à partir de la portion centrale de la Tour, qui s'élève à perte de vue.

VOUS NOUS QUITTEZ DÉJÀ ?

Si les personnages joueurs essaient d'aller dans une direction autre que vers la Tour, la plaine toute entière se met à trembler et un mur de briques apparaît, s'étendant à perte de vue. Après quelques instants d'incertitude, une porte à l'aspect résolument moderne apparaît, avec sa barre de sortie de secours et son signe « Sortie » illuminé, comme la porte de derrière d'une boîte de nuit.

La Porte de Sortie est un grossier indice signifiant aux runners qu'ils font mauvaise route. S'ils n'en tiennent pas compte et que l'un d'eux approche de la porte, un videur troll apparaît et s'interpose. « Vous nous quittez déjà ? » demande-t-il, avant d'ajouter « Je ne peux pas vous mettre un coup de tampon sur la main, vous savez. Si vous sortez, c'est définitif. Ce serait dommage de manquer l'ouverture. »

Comme le Gardien du Seuil, le Videur a une fonction bien spécifique et n'a pas d'informations pour les runners. S'ils tentent de lui poser des questions, il reste d'abord évasif. S'ils continuent à l'agacer, il devient agressif et leur jette « Décidez-vous, avant que je ne décide que vous m'êtes plus pénibles que précieux. » Attaquer le Videur est pure folie, car il s'agit d'un esprit puissant. Si les runners ont des envies de meurtre, allez-y et faites-leur plaisir.

Videur

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
8	4	4	8	2	2	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
8	3	8	8	6	2	13 / 11

Déplacement : 20 / 50

Compétences : Combat à mains nues 7, Perception 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Poing : VD 4P, PA 0), Immunité à l'âge, aux armes normales, aux agents pathogènes et aux poisons, Régénération

Si les runners combattent le Videur, il leur donne une chance de laisser tomber à chaque fois qu'il dégomme un adversaire. Seuls les magiciens du groupe peuvent lui faire de réels dommages, mais contre les pouvoirs du Videur, les runners ne devraient pas avoir la moindre chance.

La plupart des équipes tiendront compte de l'avertissement du troll et se dirigeront vers le Village, mais certains joueurs peuvent décider que la meilleure chose à faire reste de partir. Si cela se produit, vous pouvez soit les laisser faire (auquel cas ils manquent automatiquement cette partie de la quête), soit laisser tomber les faux semblants et dire aux joueurs que leurs personnages sont en train de quitter l'aventure.

L'ARCHITECTE ET LA CATHÉDRALE

Au cœur du Village, dans l'une des rares zones éclairées par la lumière passant à travers les branches de la Tour, se dresse une vaste Cathédrale en ruine. Une étrange silhouette est assise sur une souche dans l'ombre de la Cathédrale, avachie, la tête entre ses mains. A priori, il s'agit d'un elfe assez âgé bourré d'améliorations cybernétiques, mais un examen plus approfondi révèle qu'il est recouvert de machines qui semblent s'être développées autour de lui et en lui, comme des lianes.

Il réagit à l'approche des personnages joueurs, bougeant très lentement. De la poussière tombe de sa robe, alors qu'il tente d'atteindre quelque chose derrière lui, comme si il essayait de retirer une dague plantée dans son dos. Si un personnage joueur tente de comprendre ce que l'elfe est en train de faire, il découvre une clé solidement plantée entre ses omoplates, comme s'il était une sorte de jouet que l'on remonte. Quelques tours de clé insufflent une nouvelle vie à l'elfe, mais les personnages joueurs ne peuvent dissiper la léthargie de ses mouvements. Au début, il semble ne pas remarquer les runners, et se dirige simplement vers un atelier où il commence à bricoler les machines qui recouvrent son corps comme des parasites mécaniques.

Tôt ou tard, les personnages joueurs en auront assez de regarder l'elfe et insisteront pour qu'il leur dise où ils sont et qui il est. L'elfe répond par une récitation rituelle, sur un ton respectueux et monocorde.

Lisez la réponse de l'elfe comme suit :

« Qui suis-je ? Je suis Thomas Alva Edison. Je suis Henry Ford. Je suis le Génie qui fait de vos rêves la réalité. Je suis la patte velue sur votre épaule qui peut changer vos rêves en cauchemars. Je suis la Boîte de Pandore. Je suis l'Architecte. »

L'Architecte affirme ne pas avoir d'autre nom et ne comprend pas la nécessité d'en avoir un, mais suggère que les runners l'appellent Caïn si cela les dérange de l'appeler « l'Architecte ». Le Village n'a pas non plus d'autre nom qu'il puisse se remémorer, mais il se souvient d'avoir suggéré « Eden » aux anciens du Village. Alors qu'il interagit avec les personnages joueurs, sa rigidité le quitte peu à peu et certaines des plus petites machines tombent de son corps. Si les runners posent des questions au sujet de ces machines, l'Architecte répond qu'il ne pense pas les avoir toujours vues ici, mais qu'il n'y a pas vraiment fait attention.

L'Architecte a une histoire à raconter, et les personnages joueurs peuvent en entendre le récit de nombreuses manières. La façon la plus simple est de lui demander ce qui se passe. Les runners peuvent tourner autour du pot, mais ils finissent par entendre l'histoire suivante.

En prononçant les passages de l'Architecte sur un ton monocorde, lisez ce qui suit :

« Il est difficile de regarder en arrière. Tant de temps a passé et si peu de choses se sont produites. Je me sens rouillé de l'intérieur – mes souvenirs sont aussi raides que mon corps – mais je vous dirai ce que je peux.

L'Architecte marque une pause pendant un moment, levant les yeux au ciel comme si le passé était inscrit dans les nuages. Ayant apparemment trouvé ce qu'il cherchait, il sourit et se penche vers vous.

« Laissez-moi vous raconter une histoire. Elle répondra ou non à vos questions, mais la vérité qui réside en son sein pourrait vous aider dans votre quête. »

L'étrange silhouette attrape un soufflet attaché à un crochet et enfonce l'embout en cuivre dans sa gorge, insufflant de l'air dans sa poitrine. Il tousse alors deux fois, émettant un sifflement, et expulse un nuage de poussière, avant de commencer le fil de son étrange histoire. L'importance évidente qu'il lui donne force votre attention.

« Il y a bien longtemps, dans un Village sans nom, les gens vivaient en harmonie avec la nature et la Mère Nourricière. Puis vint le serpent, portant le corps d'un homme comme vous et moi pourrions porter un costume. Dessous était tapi quelque chose de mauvais que personne ne pouvait voir. On pouvait le sentir parfois, ou en entrevoir un reflet dans un miroir, mais personne n'avait pu l'entendre siffler avant qu'il ne soit trop tard.

« Les villageois étaient des gens simples qui avaient tout ce qu'ils désiraient. Le serpent leur dit qu'ils étaient pauvres et qu'ils vivaient comme des animaux dans des cabanes pathétiques et que leur déesse était une esclavagiste qui ne leur accordait pas le moindre confort. Lorsque les anciens demandèrent au serpent de leur montrer ce dont ils manquaient, il leur présenta un sac noir plein de trésors étranges et merveilleux.

« Lorsque les yeux naïfs des gens virent les trésors du serpent, leurs cœurs noircirent de désir. Ils crurent ses mensonges et se mirent à convoiter ces trésors. Le serpent était satisfait. Il leur dit qu'il les aiderait volontiers. Il leur expliqua que les trésors venaient du ciel et que, pour les obtenir, ils devaient simplement construire une Tour qui soit assez haute pour percer les nuages. Il serait le Contremaitre et leur montrerait la voie. Tout ce dont ils avaient besoin, c'était d'un Architecte. »

Le conteur marque une pause un instant, envahi d'une tristesse douloureuse à contempler. Rassemblant son courage, il remplit à nouveau ses poumons à l'aide du soufflet et poursuit.

« L'Architecte était jeune et innocent. Il aimait de loin une Vierge d'une beauté hors du commun, et chacun de ses actes était un effort malencontreux pour gagner son affection. Quand les anciens lui demandèrent d'établir les plans de la Tour, il accepta immédiatement. En l'espace de quelques jours, les villageois abandonnèrent leurs champs et chaque homme, femme et enfant voua sa vie à la construction de la Tour.

« Après trois longues années d'un travail éreintant, les villageois posèrent la dernière pierre de la plus splendide construction qu'ils avaient jamais vu. Mais les insaisissables nuages tournoyaient toujours loin au-dessus de leurs têtes, et personne ne pouvait obtenir le moindre trésor. Au lieu de remercier l'Architecte pour son œuvre, les villageois le maudirent et se tournèrent vers le Contremaitre.

« La Tour s'éleva de plus en plus haut, mais jamais assez pour atteindre le ciel. Elle devint si grande que les ouvriers commencèrent à vivre dans ses étages supérieurs, abandonnant derrière eux leurs maisons et leur Déesse Mère. Finalement, tous les villageois, hormis l'Architecte et la Vierge, disparurent dans une prison qu'ils avaient eux-mêmes bâtie pour devenir les esclaves du serpent.

« La Vierge aimait l'Architecte et ne pouvait supporter la traîtrise des villageois, alors elle resta avec lui aussi longtemps qu'elle le put. Lorsqu'il ne resta plus personne au Village, elle suivit son peuple dans la Tour, jurant de faire tout son possible pour les ramener. Elle ne revint jamais ... et l'idiot de jeune garçon devint un vieil homme seul, condamné à vivre dans l'ombre de sa fierté. »

Une fois son histoire terminée, l'Architecte se lève lentement, faisant tomber les dernières machines au sol. Il semble plus jeune et plus vif que lorsqu'il a commencé son histoire. Il demande aux runners pourquoi ils sont venus, et ce qu'ils comptent faire. Si leur cause lui semble



noble, il les mène à son atelier et leur montre une épée attachée à un crochet. Il leur dit qu'il l'a faite pour tuer le serpent, mais il l'a forgée avec tout ce qui lui restait de courage, et il n'a pas eu la volonté de s'en servir. Si les runners lui promettent de retrouver la Vierge, l'Architecte leur donne l'épée.

L'Architecte accompagne les runners pendant leur exploration des ruines, s'ils le lui demandent, mais il n'entrera pas dans la Tour, quelles que soient les circonstances. Il ne supporte même pas de la regarder et sait que quelqu'un doit y aller à sa place.

L'Architecte

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
3	3	3	3	4	6	8
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
8	4	6	-	9	1	10 / 12

Indice de professionnalisme : 4

Compétences : Architecture 8, Travail du métal 7

L'épée de l'Architecte

L'épée est un artefact magique forgé spécialement pour combattre l'Ennemi, même si l'Architecte l'ignore. C'est une épée simple de facture tout à fait commune, qui se manie comme une épée normale (VD FOR / 2 + 3, PA 0, Allonge +1). Certaines des manifestations métaplanaires de l'Ennemi sont vulnérables à cette arme (elles sont considérées comme possédant une Allergie Grave à cette épée, voir SR4A, p. 93).

L'épée est transportée vers les autres réalités métaplanaires et reste avec les runners dans les scènes et aventures futures du *Retour d'Harlequin*. Cependant, elle ne les suit pas dans le monde réel à la fin de cette histoire.

La Cathédrale

Ce bâtiment est dans un meilleur état que le reste du Village. Dans le bâtiment se trouve un bassin en marbre rempli d'un liquide chaud, d'une couleur jaune translucide et qui sent la soupe de poulet. Sur le mur derrière le bassin, des dizaines de masques sont suspendus à une

rangée de supports. Ils sont de formes et tailles variées, mais tous réalisés à l'aide de matériaux simples. Si l'Architecte est présent, il commente la scène en disant qu'il était dans la coutume pour les dévots de porter un masque en présence de leur Protectrice, afin qu'elle ne soit pas offensée par la laideur de leurs traits de mortels.

Lorsque les personnages joueurs entrent dans la Cathédrale, le calme est rompu par un nuage de colombes battant des ailes, emplissant l'espace quelques instants avant de se poser sur les chevrons. Les battements sont brièvement accompagnés par un son musical qui résonne dans le lointain. Il est impossible de dire d'où ce son est venu.

Les vitraux sur les murs du sanctuaire renvoient chacun une image d'une religion différente. Toutes les religions sont représentées, mais les personnages joueurs ne reconnaîtront sans doute pas la plupart d'entre elles. Si un runner observe assez longtemps l'une de ces images, celle-ci commence à s'animer. La fascination qu'en ressent l'observateur le plonge alors dans une transe et seuls ses compagnons peuvent l'en sortir.

Dans le fond de la Cathédrale se dresse un piédestal surmonté d'un autel en marbre. Il y avait jadis une statue sur l'autel, mais on l'a faite tomber et elle gît maintenant en plusieurs morceaux épars sur les premières marches. Une étrange collection d'objets que l'on pourrait confondre avec des ordures est épargnée sur l'autel, en dehors du fait qu'ils sont proprement disposés sur des coussins de velours. Sur le premier coussin se trouve une poignée de pastilles à la menthe, sur le suivant, un magazine porno, sur un autre, un tas de pièces d'or, et sur le dernier un pistolet. L'arme est un Ares Predator II (utilisez l'Ares Predator IV, SR4A, p. 317) chargé avec 10 balles standard, il s'agit l'une des rares armes disponibles pour les personnages joueurs durant cette aventure, si quelqu'un a la présence d'esprit de le prendre. L'arme est inexplicablement chaude au toucher, comme si on venait juste de s'en servir. Le canon, lui aussi, est chaud et ne refroidit pas.

Si l'Architecte est présent ou si les runners lui demandent ce que sont ces objets, il leur dit que le Contremaitre les a apportés avec lui en venant du ciel et les a présentés aux villageois en cadeau. Les gens qui voulaient les voir étaient si nombreux qu'ils ont dû être placés en un lieu public. Au début, ils étaient gardés dans la Salle des Anciens mais, en fin de compte, seule la Cathédrale était assez vaste pour contenir la foule. Finalement, les villageois firent tomber la statue pour faire de la place à leur précieux bric-à-brac.

Un esprit tourmenté

Avant l'arrivée du Contremaitre, la Cathédrale était dédiée à un être uniquement connu sous le nom de « Mère ». Si les personnages joueurs posent des questions à l'Architecte à ce sujet, il leur dit : « Elle était notre Protectrice et ma muse, mais ils l'ont détruite pour faire de la place aux présents du Contremaitre. » Mère est un esprit puissant qui représente les Puissances supérieures de l'univers et elle réside toujours dans la Cathédrale. Quand les personnages approchent de l'autel, leur présence l'éveille.

Quand les personnages approchent de l'autel, lisez ce qui suit :

Alors que vous approchez de l'autel, un vent se lève entre les chevrons, dispersant les colombes, qui s'envolent dans un nuage de plumes blanches. La brise prend peu à peu de la vigueur, soulevant la poussière dans le chœur en un petit tourbillon. La poussière et le sable donnent de la substance à ce tourbillon qui plane au-dessus de la statue brisée. Le chant du vent s'élève pour devenir un hurlement assourdissant. Il vous repousse dans le foyer où vous vous réfugiez en protégeant vos oreilles. Tous juste visibles au cœur de ce maelström, les morceaux de pierre commencent à briller en s'élevant doucement dans les airs. Les pierres s'assemblent avec un coup de tonnerre assourdissant alors qu'un éclair brise l'autel et vous fait voler à travers la porte. Lorsque la poussière retombe et que votre vision s'éclaire, une femme se dresse face à vous. Son corps est un puzzle de pierres morcelées, soudées les unes aux autres par des rayons de lumières.

Mère est de retour, mais son pouvoir est aussi mutilé que sa statue. Elle erre dans le sanctuaire, apparemment confuse. Elle s'arrête si l'on s'adresse à elle, mais si le personnage joueur qui lui parle ne porte pas de masque, l'esprit est dégoûté et détourne les yeux. Si on lui demande pourquoi elle fait cela, Mère répond : « Vos traits sont peut-être acceptables, mais je peux voir le reflet de votre âme sur votre visage. Vos péchés sont une souillure que je ne peux regarder. »

Si les personnages demandent à Mère qui elle est, elle paraît surprise et répond de manière hésitante. Elle ne sait pas qui elle est, mais elle sait que ses enfants sont partis. Elle se sent seule et triste : ils lui manquent terriblement. Elle demande aux personnages joueurs de lui ramener ses enfants. S'ils acceptent, elle paraît satisfaite. La lumière qui lui donnait forme s'évanouit, et les pierres tombent au sol en un tas de cailloux.

CHUTE DE MORTS

Un anneau sombre autour de la base de la Tour ressemble, de loin, à des feuilles mortes, mais un examen plus approfondi révèle qu'il s'agit d'un cercle de tombes dont les emplacements sont marqués par de la ferraille de récupération. Chaque tombe est ornée du nom « Icare » et d'une brève épitaphe. Toutes les épitaphes sont différentes, mais ressemblent aux exemples suivants :

« En cherchant les cieux, tu trouvas la terre. »

« Tu étais trois kilomètres en l'air mais maintenant tu es six pieds sous terre. »

« Tout ce qui monte doit un jour redescendre. »

Toutes les épitaphes mentionnent les cieux et la terre d'une façon ou d'une autre sur un ton cynique. Si les runners demandent à l'Architecte ce que sont ces tombes, il leur dit que les premiers corps ont commencé à tomber 200 jours après que le dernier villageois soit entré dans la Tour. Un nouveau corps tombe du ciel environ toutes les quelques semaines en moyenne, à un rythme très irrégulier. Une fois, quatre corps tombèrent en une semaine, et après, trois mois s'écoulèrent sans la moindre chute de nouveaux morts. Cinq cents villageois sont montés dans la Tour. Depuis cinq ans qu'ils vivent là haut, à peu près deux cents corps sont tombés.

L'Architecte pense que les villageois travaillent à s'en tuer, et qu'ils sont si dévoués à leur tâche qu'ils balancent les morts plutôt que de perdre leur temps à descendre les inhumer décemment. Lui enterre les morts par habitude, mais il admet qu'il est souvent tenté de les laisser pourrir au milieu des ruines.

Une apparition et un avertissement

Si les personnages joueurs s'attardent parmi les tombes, leur présence réveille les esprits des morts. Ces fantômes annoncent leur venue en dévorant la lumière et en faisant entendre les cloches cavernes des morts. Soudain engloutis par les ténèbres, les personnages joueurs prépareront sans doute leurs armes. Donnez aux joueurs une chance de réagir avec excès en leur demandant de spécifier les intentions de leur personnage.

Après quelques instants de tension, une petite armée de fantômes s'élève hors de ses tombes, braillant une assourdissante litanie de regrets. Ces fantômes sont des apparitions humanoïdes reliées à la terre par des chaînes luisantes. Désespérés de ne pouvoir s'élever, ils luttent contre leurs liens. Les fantômes ne prêtent d'abord aucune attention aux personnages joueurs, mais ils répondent si on leur parle. Ils ne se rappellent plus qui ils étaient, ils savent seulement qu'ils veulent « s'élever », et ils prient les personnages de les libérer. Seule l'épée de l'Architecte peut briser leurs liens.

Si les runners comprennent comment les libérer, les esprits s'élèvent dans les cieux jusqu'à ce que le dernier d'entre eux disparaisse. Pendant quelques instants, rien ne se passe, puis les fantômes retombent vers la terre comme de la pluie, la lumière de leur bonheur effaçant les ténèbres.

L'un des esprits s'attarde un moment, attiré par le personnage au Charisme le plus élevé (en cas d'égalité, le fantôme préfère un personnage féminin ou un chaman). Le fantôme prend l'apparence d'un joli

jeune homme, habillé comme un paysan du Moyen-Âge. Il remercie les runners et leur demande de libérer les autres, en indiquant la Tour. Il les prévient également de faire attention au ciel.

Si l'Architecte est présent, le fantôme lui demande de leur pardonner, en disant : « Nous n'avions pas compris. » Une fois qu'il a dit cela, le dernier fantôme s'enfonce lentement dans le sol.

ANTIVIRUS

Dans cette aventure surréaliste, le maître du jeu peut s'en sortir avec à peu près n'importe quelle stratégie pour remettre les runners sur le droit chemin. Ce chapitre offre également un décor varié qui se prête à l'exploration des environs, du Village et finalement de la Tour. Ne soyez pas gêné par la bizarrerie. Déraillez un peu. Faites-vous plaisir.



LAUBENSTEIN

LA TOUR

DITES-LE AVEC DES MOTS

Bien que vous la voyiez de vos propres yeux et que l'Architecte vous ait parlé de sa construction, vous avez encore du mal à croire que ce que vous pensiez être un arbre est en fait une construction humaine. Même maintenant, alors que vous vous tenez à sa base, et que vous observez cette immense superstructure aux poutrelles apparentes qui s'élève à des kilomètres dans le ciel, vous avez du mal à comprendre.

Mais vous pensez – certains d'entre vous le savent – qu'il vous faut l'escalader. Il vous vient à l'esprit que le Contremaitre a dû dire la même chose aux gens du Village.

ATMOSPHÈRE

Cette structure et son ascension sont tout bonnement irréalistes. L'échelle de cette chose est tout simplement au-delà de ce que les runners peuvent appréhender intellectuellement, mais ils savent qu'ils ont leur rôle à jouer. Ils doivent y aller. Ils doivent monter.

L'ENVERS DU DÉCOR

En fin de compte, les personnages joueurs doivent se rendre à l'évidence que leur rôle dans cette aventure doit les emmener quelque part dans la Tour. La base de la Tour ressemble au squelette d'un gratte-ciel ou aux fondations d'un pont. Les personnages joueurs doivent improviser du matériel d'escalade à partir de ce qu'ils peuvent trouver dans l'atelier de l'Architecte. Une fois que les runners sont en possession d'un peu d'équipement leur permettant l'ascension, laissez-les y aller. Ils n'ont pas besoin de faire de tests, ils grimpent, tout simplement.

Après quelques jours d'ascension, ils rencontrent le premier Gardien.

GARDIEN NUMÉRO 1

Le Contremaitre s'attendait à ce que l'Architecte le suive un jour ou l'autre, et il a donc laissé un Gardien derrière lui pour empêcher l'Architecte d'atteindre les étages supérieurs de la Tour. Le Gardien ressemble à un kraken, mais il s'agit manifestement d'une créature terrestre qui utilise ses tentacules pour se déplacer autour de la superstructure. Le Gardien est couvert de fins poils bruns et possède quatre yeux, regroupés juste au-dessus de son énorme bouche. De ses dix tentacules, six lui servent à se déplacer et quatre à attaquer.

Gardien n 1 (Kraken)

Cette énorme créature attaque exclusivement avec son pouvoir d'Engloutissement, qui lui permet d'attraper les runners avec ses tentacules et de les jeter dans sa gueule béante. Sa bouche est une porte donnant sur un autre monde. Une fois que le Gardien a englouti le groupe entier, passez à *Interlude : le Limbo Room*.

Lorsque les personnages rencontreront à nouveau le Gardien, il aura perdu ses pouvoirs Engloutissement, Immunité aux armes normales et Régénération, ce qui en fera un ennemi plus facile à battre. Lorsque les runners en finissent avec la bête, elle commence à se putréfier, se transformant lentement en une boue rance qui dégouline le long de la Tour en grosses gouttes graisseuses (beurk).

Con	Agî	Réa	For	Cha	Int	Log
12	5	4	16	1	3	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
6	5	8	8	8	3	14 / 11

Pouvoirs : Engloutissement (spécial), Immunité à l'âge, aux armes normales, aux agents pathogènes et aux poisons, Régénération

INTERLUDE : LE LIMBO ROOM

Ceux qui ont été engloutis par le Gardien émergent dans le hall d'un club privé. Cet environnement est semblable à celui du monde des

personnages joueurs, et les runners portent leurs habits et équipement habituels. S'il en a l'occasion, le meneur de jeu devrait pousser les joueurs à soupçonner qu'ils ont quitté les métaplans, d'une façon ou d'une autre.

Tout personnage qui quitte le club se retrouve sur une route poussiéreuse dans un paysage rocheux rappelant le désert d'Arizona. Le Limbo Room (« la salle des limbes ») semble être un de ces établissements de bord de route, avec plusieurs voitures et motos garées à l'extérieur.

Le hall est petit et pas particulièrement bien éclairé. Le club, par contre, a l'air plutôt sympa. Les faibles lumières tamisées donnent une bonne ambiance à la boîte. Peu après l'arrivée des runners, un serveur apparaît et mène les runners à un box proche de la scène. Au moment où ils passent devant les musiciens, le chanteur se lance dans une interprétation a cappella de *Games Without Frontiers* de Peter Gabriel. À la table est assise une charmante jeune femme vêtue d'une robe moulante en spandex. Derrière elle se tient un elfe dans un long manteau noir. Si les joueurs demandent s'il y a d'autres clients dans ce club, ils remarquent que plusieurs personnes à l'aspect patibulaire traînent dans le coin.

Si les joueurs demandent à savoir si leur hôte et son associé sont armés, faites-leur faire un test d'Intuition + Perception avec un modificateur de réserve de dés de -2. Tout runner qui obtient au moins 1 succès remarque une longue bosse sous le manteau de l'elfe, un renflement invraisemblable dans le sac à main de la jeune femme et, sur le sol à côté de la fille, une mallette qui pourrait contenir à peu près n'importe quoi.

Alors que les joueurs approchent, la femme tape une commande sur le clavier posé sur ses genoux et les moniteurs intégrés à la table se mettent en route. Sur les écrans apparaît l'image tridéo d'un homme bien bâti, vêtu d'un costume blanc et assis derrière un large bureau noir. Il semble anxieux et joue avec un chapelet de perles. Notez que le moniteur est connecté au bureau du Contremaître via un semblant de Matrice. Les personnages joueurs peuvent se brancher sur cette fausse Matrice s'ils pensent à le demander.

L'homme en costume se présente sous le nom de Bill Foreman (« contremaître » en anglais). Il a un comportement amical, mais il a quelque chose de sinistre. Il présente ses associés Blazer et Eve. Les deux vous regardent avec suspicion. Cette incarnation du Contremaître a été envoyée pour tester le dévouement des personnages et essayer de les convaincre d'abandonner leur quête.

Lisez ce qui suit :

« Vous êtes impliqués dans quelque chose que vous ne pouvez espérer comprendre. Si vous persistez, vous ferez face à des puissances que vous ne pouvez espérer surpasser. Continuez sur cette voie et vous mourrez tous avant la nuit. Le pire dans tout cela, c'est que vous aurez gâché vos vies à essayer d'accomplir la tâche d'un imbécile. Je vous supplie de reconsiderer votre choix. Les puissances que je représente sont prêtes à vous récompenser dignement si vous arrêtez maintenant. Je peux vous montrer la sortie et sauver vos vies de cette manière. »

Après cette déclaration, Foreman demande à Eve de poser la mallette sur la table. Elle contient tout ce que les personnages joueurs désirent, au gré du meneur de jeu. Faites en sorte que le contenu soit une réelle tentation : utilisez quelque chose de plus parlant que des montagnes d'argent. S'ils acceptent le pot-de-vin, soit. Rendez-vous au prochain lieu, les gars !

Si les runners refusent l'offre du Contremaître, le méchant déçu marmonne « Dommage ». Son image disparaît du terminal, remplacée par celle d'un squelette hurlant qui ordonne à ses suivants d'attaquer. Blazer, Eve et un groupe de voyous bondissent et tentent d'abattre les personnages joueurs avant qu'ils ne s'enfuient.

Eve

Eve est une samouraï vicieuse qui attaque uniquement les personnages de sexe masculin, s'en prenant en priorité à ceux qui ont le Charisme le plus élevé.

Con	Agı	Réa	For	Cha	Int	Log
4	6	5(7)	5	5	4	4
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
6	3	2	-	9(11)	1(3)	10 / 11

Indice de professionnalisme : 6

Compétences : Armes à feu (GC) 6, Armes tranchantes (Griffes) 5(+2), Athlétisme (GC) 1, Combat à mains nues 5, Étiquette (Corporations) 3(+2), Intimidation (Interrogation) 2(+2), Perception 3

Cyberware : yeux cybernétiques (vision nocturne, vision thermographique, compensation anti-flash), griffes rétractiles (VD 4P, PA 0), réflexes câblés 2

Équipement : Ares Predator (utilisez l'Ares Predator IV, SR4A, p. 317) avec 2 chargeurs supplémentaires et visée laser

Blazer

Blazer est un assassin qui a pour ordre de se débarrasser de tout lanceur de sorts. Il ne participe au combat qu'une fois que quelqu'un se met à lancer des sorts.

Con	Agı	Réa	For	Cha	Int	Log
3	5	5(6)	4	5	5	5
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
5	4	3	-	10(11)	1(2)	10 / 11

Indice de professionnalisme : 6

Compétences : Armes à feu (GC) 5, Athlétisme (GC) 1, Combat à mains nues 4, Étiquette (La rue) 3(+2), Perception 3

Cyberware : armure dermique 1, smartlink, réflexes câblés 1

Équipement : veste pare-balles (8 / 6), Browning Max-Power (utilisez le Browning Ultra-Power, Arsenal), Heckler & Koch HK227 (utilisez le HK MP-5 TX, SR4A, p. 318) avec 2 chargeurs supplémentaires et un système smartgun

Voyous

Il y a autant de voyous qu'il y a de personnages joueurs. Chacun a pour mission de tuer un PJ précis et ne s'attaque qu'à celui-ci. Si un voyou abat sa cible, il lui colle une balle dans la tête pour finir le boulot, puis il sort calmement du club. Si quelqu'un tente de s'interposer, il se bat pour sortir.

Con	Agı	Réa	For	Cha	Int	Log
4	5	5	4	3	3	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
4	4	6	-	8	1	10 / 10

Indice de professionnalisme : 4

Compétences : Armes à feu (GC) 4, Athlétisme (GC) 1, Combat rapproché (GC) 3, Étiquette (La rue) 1(+2), Perception 3

Équipement : Ares Predator (utilisez l'Ares Predator IV, SR4A, p. 317) avec 2 chargeurs supplémentaires, gilet pare-balles (6 / 4), massue (VD 3P, PA 0, Allonge +1)

FLASHBACK UN : UN AUTRE VILLAGE

Une fois que Bill Foreman a disparu, les personnages joueurs peuvent quitter le Limbo Room quand ils le souhaitent (en supposant qu'ils aient survécu à l'embuscade). Dès qu'ils quittent le club, ils réapparaissent à la lisière de la forêt où ils sont arrivés au début de l'aventure. Retournez au début du scénario et recommencez-le, comme si les runners venaient tout juste d'arriver dans ce métaplan. Lorsque les runners escaladent une nouvelle fois la Tour, ils rencontrent de nouveau le Gardien, mais cette fois-ci, il a perdu beaucoup de son pouvoir et ne peut plus utiliser Engloutissement sur eux.

EN CONSTRUCTION

Après une ascension difficile, les runners atteignent une zone où les villageois ont manifestement abandonné les plans originels de l'Architecte. Le style gothique a cédé sa place à un cauchemar post-industriel qui ressemble plus à un échafaudage qu'à une structure finie.

Les personnages joueurs peuvent distinguer plusieurs silhouettes travaillant sur la superstructure, toutes suspendues à l'aide de harnais complexes. Elles semblent être en train de détacher un montant en croix qui fait double emploi dans la structure. Plus les runners montent, et plus la Tour s'élargit, adoptant la forme d'un arbre, tout comme il l'avait vu initialement.

Alors qu'ils escaladent, ils passent au niveau d'une partie de la Tour qui était jadis habitée mais a été abandonnée depuis que la Tour a grandi. Le volume des parties jadis habitées ne cesse de croître à mesure que la Tour s'élève et s'élargit. Des personnages joueurs attentifs remarquent que, même si les dimensions globales augmentent, la taille des parties habitées est de plus en plus faible.

Le style architectural des zones habitées change également, évoluant des formes gothiques chargées de symbolisme et d'émotion qui caractérisaient la partie proche de la base, vers le cancer urbain post-moderne typique d'une conurb près du sommet. Finalement, après des jours d'ascension d'escaliers et d'échelles, à la force des bras et des jambes, les runners sentent qu'ils approchent du sommet de la Tour. Ils passent par une zone de construction à laquelle de larges ballons remplis de gaz sont attachés. Au-delà de cette zone, ils retrouvent finalement la lumière du jour, à un endroit rappelant les toits interconnectés d'une conurb moderne. C'est là qu'ils trouvent le Contremaître.

Le bureau de la direction

Le Contremaître vit dans un bunker au sommet de la plateforme qui se dresse au dessus du nuage de ballons. Les ballons permettent à la Tour, instable, de ne pas s'effondrer sous son propre poids. Un ascenseur ouvert et une série d'échelles et d'échafaudages de chantier s'élancent vers les hauteurs. Les deux voies sont gardées. Le bunker est en outre protégé par le Gardien numéro 2 en la personne de l'Acolyte – un géant frappé d'acromégalie, couvert de plaques et de piques métalliques qui ont été rivées à son corps – et par un nombre semble-t-il illimité d'hommes armés.

Gardien 2 (Acolyte)

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
8	4	4(5)	8	2	2	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
6	3	1,2	2	6(7)	1(2)	12 / 11

Indice de professionnalisme : 6

Compétences : Combat rapproché (GC) 6, Perception 3

Cyberware : armure dermique 3, griffes (VD 5P, PA 0), réflexes câblés 1

Pouvoirs : Régénération, Résistance à la douleur 6 (comme le pouvoir d'adepte, SR4A, p. 196)

Faiblesses : Vulnérabilité (épée de l'Architecte)

Tireurs

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
3	6	5	5	1	2	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
4	3	5	-	7	1	10/10

Indice de professionnalisme : 6

Compétences : Perception 3, Pistolets (main-pistolet) 6(+2)

Pouvoirs : Immunité à l'âge, aux agents pathogènes et aux poisons

Faiblesses : Vulnérabilité (épée de l'Architecte)

Équipement : 2 mains-pistolets lourds (VD 5P, PA -1, Mode SA, CR 1, munitions infinies)

Notes : les tireurs ont des pistolets lourds à la place des mains et peuvent tirer avec chaque arme à chaque action, voir *Utilisation d'une seconde arme*, SR4A, p. 152. Ils n'ont pas de « mauvaise main ».



À chaque round, un nouveau tireur émerge du bunker, une salle avec une porte coulissante en acier qui s'ouvre et se ferme à chaque Tour de combat. La salle est extrêmement résistante et toute tentative de lui infliger des dommages n'est que pure perte de temps. Les câbles et la tuyauterie connectés à la pièce sont bien plus fragiles – à peu près la moitié peuvent être cassés. Les détruire demande 6 rounds à un personnage, 3 rounds à 2 personnages, 2 rounds à 3 personnages ou plus. Une fois que les tuyaux et câbles sont cassés, les tireurs sortent à un rythme moins soutenu (un tous les 2 Tours de combat). Les runners ne peuvent pas bloquer la porte – les tireurs continuent de sortir, sortir (désolé les gars).

Le Gardien essaie d'empêcher les personnages d'entrer dans le bunker. S'ils le passent, ainsi que les tireurs, et franchissent le seuil, ils se retrouvent dans une large pièce de béton, semblable à un abri anti-atomique, sans aucune porte, et remplie du sol au plafond d'une machinerie bizarre. Toutes les machines sont connectées à un terminal tridéo identique à celui que les runners ont vu au Limbo Room. Une couronne d'électrodes est reliée au terminal, un peu comme les premiers jacks qu'utilisaient les anciens deckers. Si un runner place la couronne sur sa tête, il luit brièvement puis disparaît totalement avant qu'un seul de ses compagnons ne puisse retirer le dispositif. Le personnage disparu ne laisse aucune trace derrière lui.

Tout runner qui vérifie ce qu'affiche le terminal y lit le message « Labyrinthe activé », suivi du nom du personnage disparu et d'un compte à rebours de cinq minutes. Si un autre runner utilise la couronne d'électrodes, son nom est ajouté à la liste. Lorsque les cinq minutes sont écoulées, passez à la section *Le Labyrinthe* (pp. 205-208) avec les personnages qui y sont entrés. Deux tours après que le dernier personnage joueur qui souhaitait y aller soit entré dans le Labyrinthe, les tireurs cessent d'arriver.

ANTIVIRUS

Voir la section *Antivirus* de la scène *Le Village*, p. 202.

LE LABYRINTHE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Dans un éclair lumineux, vous apparaisssez dans une petite salle en pierre. Une lourde porte en bois avec une serrure en son centre en est la seule issue. Quatre coffres sont alignés sur le mur en face de la porte et une table est placée au milieu de la pièce. Trois clés sont posées sur la table, ainsi qu'un parchemin. Vous remarquez que vous portez des robes noires et n'avez aucune arme ni armure, si ce n'est un couteau à la lame émoussée à votre ceinture.

L'ENVERS DU DÉCOR

Le parchemin semble ancien et porte un message écrit à la main, en un gribouillage maladroit, comme si l'auteur était pressé. Le message dit : « Bienvenue au service des réclamations. Je ne suis pas au bureau pour l'instant mais si vous laissez votre cadavre je serai heureux de vous enterrer. » C'est signé « Bill ».

Les coffres sont très lourds et incroyablement résistants. Seules les clés peuvent les ouvrir. Si les personnages joueurs ouvrent un coffre, le meneur de jeu peut prendre un malin plaisir à demander quel coffre ils choisissent, même si cela n'a aucune importance. Quel que soit le coffre qu'ils ouvrent, les runners trouvent les mêmes choses : des habits, une petite boîte d'antiques disquettes marquées « 1 à 12 », deux chargeurs de munitions pour fusil de sport, un paquet d'allumettes et une pelote de ficelle. Il n'y a rien de valeur dans aucun des coffres. Bien entendu, les runners se diront que le(s) coffre(s) qu'ils n'ont pas ouvert(s) contenaient le matériel important (c'est un jeu d'esprit, les gars).

Aucune des clés ne fonctionne pour la porte en bois. La porte ne s'ouvre pas normalement, mais si l'un des runners obtient au moins un succès à un Test de Force (1), elle s'ouvre à la volée pour révéler une série de marches qui s'enfoncent dans les ténèbres.

UN ŒIL POUR UN MENSONGE

Alors que les personnages joueurs descendent les escaliers, ils sentent un vent glacé, comme si quelque chose de très froid les attendait en bas. Finalement, ils atteignent une pièce ayant à peu près les mêmes dimensions que celle qu'ils viennent de quitter, remplie de glace et de neige. L'air y est frigorifique.

Au centre de la pièce se trouve un puits sans corde ni seuil. Un corbeau est perché sur son bord, observant les runners avec d'étranges yeux pâles. Près du fond de la pièce, juste derrière le puits, est posée une dalle de pierre mortuaire couverte de glace, gravée d'inscriptions. Le puits, la dalle, ainsi que la glace et la neige représentent une tentative de la part des esprits du Labyrinthe de reproduire la légende nordique dans laquelle Odin sacrifia son œil droit au Puits de la Sagesse en échange de l'omniscience. Les esprits s'amusent avec les runners et trouveraient cela extrêmement amusant si l'un d'eux s'arrachait réellement un œil et le jetait dans le puits à cause d'une vieille histoire.

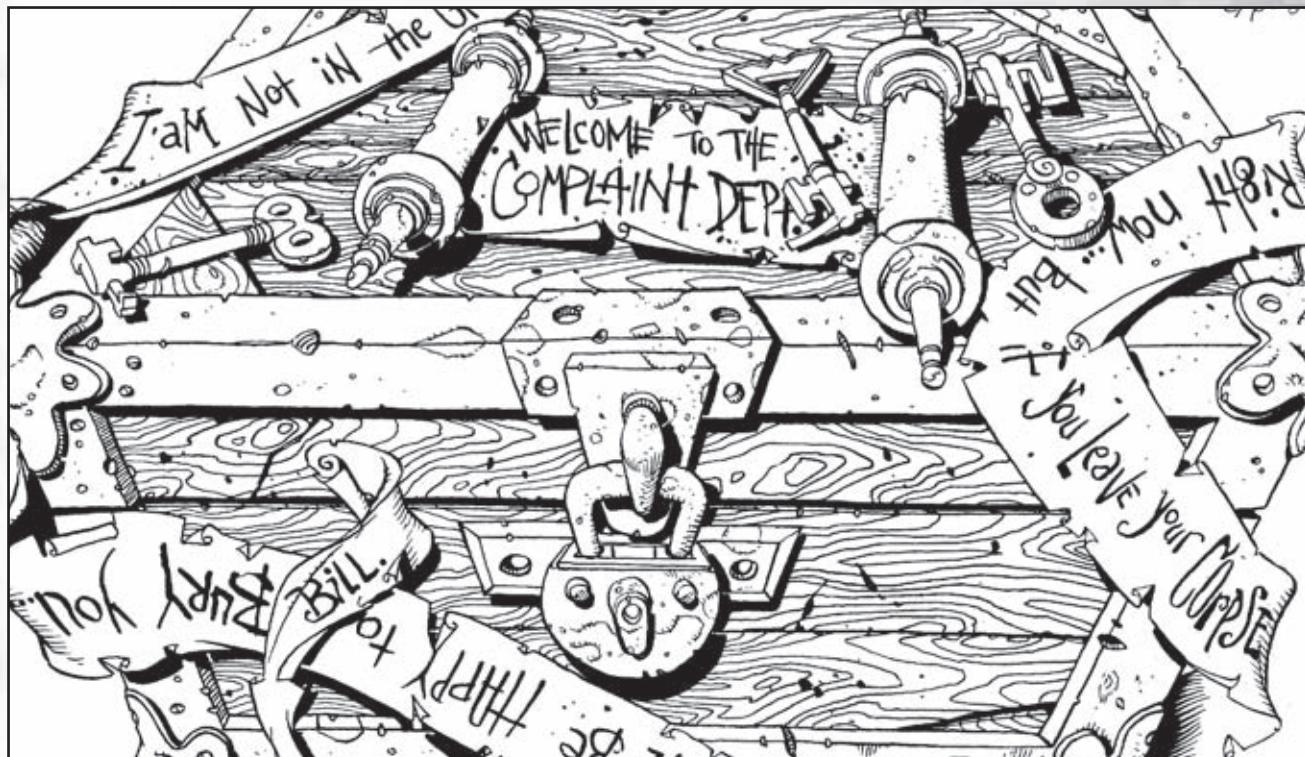
Les personnages joueurs peuvent lire les inscriptions sur la pierre s'ils en frottent le givre. Bien que dénuées de sens, ces inscriptions ressemblent à une sorte de code que les runners ne sont pas assez malins pour déchiffrer. Alors qu'ils essaient d'en saisir le sens (sans doute en faisant appel à des Tests connaissance telle que Théorie magique), le corbeau coasse « Un œil pour la vérité ! » avant de se mettre à caqueter. Il ne dit rien de plus tant que les runners sont dans la pièce.

Le corbeau peut être tué facilement, et cela sans aucune conséquence malencontreuse. Il s'agit seulement d'un stupide oiseau, après tout. En fait, il ne se passe rien du tout, à moins qu'un runner ne décide de s'arracher un œil et de le jeter dans le puits, ou que l'équipe décide de manière collective de ne rien faire.

Si quelqu'un s'emporte et se crève un œil, le personnage subit immédiatement 6 cases de Dommages physiques. Le personnage saigne horriblement, et meurt en quelques minutes, à moins que quelqu'un ne stoppe l'hémorragie en réussissant un Test de Logique + Médecine / Premiers soins (2) ou en utilisant la magie. En seule réponse à son œil jeté dans le puits, les runners n'entendent qu'un « ploc » lorsque le globe oculaire en touche le fond, ainsi que le rire hysterique du corbeau (ou de son cadavre). L'oiseau malveillant disparaît alors.

Une fois que l'œil a été « offert » ou que les runners ont décidé de simplement attendre pour voir ce qui se passe, une porte dérobée s'ouvre dans le mur, leur permettant de quitter cette pièce.

Comme la plus grande partie de ce Labyrinthe, la chambre pleine de neige n'est que farce et perte de temps.





DANS LE LABYRINTHE

La porte mène sur un labyrinthe de pièces et couloirs en pierre vides. Cet endroit tout entier n'est qu'une illusion. Aucune porte, aucun couloir ne mène ailleurs que sur lui-même. Laissez les runners errer : faites leur faire régulièrement des Tests d'Intuition + Navigation et notez ces chiffres sans intérêt. Laissez-les trouver des manières de déterminer où ils sont déjà passés dans ce Labyrinthe, puis brouillez ou contrez leurs plans. Lorsqu'ils commencent à se sentir contrariés, faites en sorte qu'ils trouvent une porte ouverte et passez à la section *Le Jeu de Chance*.

Le Jeu de Chance

Au cœur du labyrinthe se trouve une immense pièce, semblable à une sorte d'arène. Une machinerie, s'étendant au plafond et sur le mur du fond, fonctionne en émettant un bruit régulier. Des chaînes et des câbles pendent inutilement, et des tuyaux qui fuient bavent d'étranges liquides sur le sol en ciment.

À une table de jeu pliante est assis un énorme cafard dans un costume en mauvais plaid, mélangeant un paquet de cartes à jouer. Il gazonne musicalement pour lui-même mais lève les yeux avec anxiété lorsque les personnages joueurs entrent (oui, cette créature ressemble beaucoup à un esprit insecte de la Confrérie universelle. Cependant, il n'est qu'un autre élément bizarre de ce lieu totalement fou).

Ce cafard est le Gardien numéro 3, et son objectif est de savoir ce que les runners sont prêts à sacrifier pour réussir leur quête.

Le Gardien accueille les runners et est aux petits soins avec eux, récupérant des chaises pliantes pour chacun d'eux et leur offrant de quoi grignoter sur une petite table (chips, sauce, viandes froides, bière

fraîche). Si les personnages joueurs lui demandent qui il est, le Gardien répond avec le même ton monocorde rituel que l'Architecte.

Lisez le passage suivant :

« Qui suis-je ? Je suis Frank l'Exécuteur. Je suis Cerbère. Je suis la serrure sans clé. Je suis l'objet que l'on ne peut bouger. Je suis le Gardien. »

Le Gardien avoue aux runners qu'il sait qu'ils sont à la recherche de la Vierge et qu'il peut leur montrer la porte menant à l'Antichambre où elle attend d'être secourue.

Gardien 3 (Insecte cerbère)

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
9	6	6	12	2	4	4
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
8	6	6	6	10	3	13 / 12

Indice de professionnalisme : 6

Compétences : Combat à mains nues 6, Perception 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes : VD 7P, PA -1, Allonge +1), Armure renforcée 8, Immunité à l'âge, aux armes normales, aux agents pathogènes et aux poisons, Régénération, Sens accrus (Vision nocturne, Odorat), Souffle nocif, Venin

Faiblesses : Sens réduits (Vue), Vulnérabilité (épée de l'Architecte)

Cette créature est terriblement dangereuse dans son antre, et combattre le Gardien n'est donc que perte de temps. C'est un esprit puissant dans son élément, et les runners sont dans une quête astrale qui les place en son pouvoir. S'ils insistent pour utiliser la manière forte, le Gardien s'y résout à contrecœur, avant d'enlever ses vêtements alors qu'il enfle dans des proportions gigantesques. Le seul espoir des runners est de le frapper avec l'épée de l'Architecte, qui lui cause de terribles blessures qu'il ne peut régénérer. Le Gardien utilise son souffle toxique pour neutraliser ses adversaires et concentre ses attaques sur une même victime jusqu'à ce qu'il la mette hors d'état de lui nuire.

Le Gardien combat aussi longtemps que les runners continuent de l'attaquer, mais il marque une pause à chaque fois que l'un d'entre eux sombre dans l'inconscience ou meurt, afin d'offrir aux runners une nouvelle chance de cesser cette folie et de revenir aux affaires. Si les personnages arrivent à tuer la chose par quelque coup de bol extraordinaire, elle se décompose devant leurs yeux, tombant en poussière en moins d'une minute. Une fois qu'il a disparu, la porte vers l'Antichambre apparaît au cœur de la machinerie.

Ce que veut réellement le Gardien, c'est jouer aux cartes. Pour jouer convenablement cette scène, le meneur de jeu doit disposer d'un paquet de cartes à jouer et un grand nombre de jetons de poker (noirs et rouges si possible, bien que des centimes ou n'importe quoi d'autre fasse aussi l'affaire).

Lorsque les joueurs s'assoient, le Gardien leur passe à chacun quelques jetons noirs sortis d'une poche apparemment vide de son costume. Chaque joueur reçoit un nombre de jeton égal à son attribut Chance personnel. Ne dites pas aux joueurs ce que sont les jetons : laissez-les faire le rapprochement. Si les personnages joueurs demandent à leur hôte ce que représentent ces jetons, il leur dit qu'ils sont « quelque chose de précieux ». Une fois qu'il a donné à chacun ses jetons, il prend un nombre de jetons égal au double du total de ceux des runners.

La suite de cette rencontre est une partie de cartes. Le Gardien joue avec chaque personnage joueur à son tour, pour le montant de jetons fixé par chaque joueur, et il mise exactement la même chose, au jeton près. Il ne joue pas avec un même joueur deux fois avant que chacun ait joué son tour. Le jeu peut être n'importe quel jeu connu des joueurs (le black-jack est une bonne suggestion). Si vos joueurs ne sont pas amateurs de cartes, coupez simplement le paquet pour chaque personnage – le plus haut gagne. Si un personnage joueur gagne une main ou une coupe, il garde sa mise plus les jetons du Gardien (et accroît ainsi son

attribut Chance). Si le Gardien gagne, il balaye tous les jetons misés dans un trou au milieu de la table. Lorsque cela se produit, le runner qui a perdu ressent une soudaine douleur qui le déchire, et a le sentiment que quelque chose de précieux lui a été dérobé. Le personnage perd un nombre de points de son attribut Chance égal au nombre de jetons misés.

Si un personnage arrive à court de jetons ou demande s'il peut en avoir plus, le Gardien gazouille avec délectation et donne au runner 20 jetons rouges. Ces jetons représentent des dommages. Pour chaque jeton rouge perdu, cochez une case sur le moniteur de condition du personnage, en commençant par des Dommages étourdissements et en passant ensuite aux Dommages physiques si toutes les cases d'étourdissement sont cochées. Le personnage ne perd pas conscience s'il coche toutes les cases d'étourdissement de son Moniteur de condition, cependant, il meurt s'il perd son dernier jeton rouge. Tout point de son attribut Chance parié et perdu ici ne l'est que pour la durée de cette aventure particulière.

Si les personnages joueurs emportent tous les jetons du Gardien ou décident d'arrêter le jeu, le Gardien ramasse les cartes, en refait un paquet et le range dans la poche de sa veste. « Bien joué », dit-il et il commence à se décomposer, se racornit et devient tout gris sous les yeux des runners. En quelques instants, sa carapace se casse et le corps de la créature tombe en poussière. En même temps, les machines s'immobilisent et une section de mur coulisse, révélant une porte rouge sur laquelle est peinte une fenêtre. La porte rouge est l'entrée de l'Antichambre.

La Vierge et la cage invisible

Dans l'Antichambre, une très belle femme est allongée à l'intérieur d'un cercle de craie. Les murs de sa prison vide et inachevée sont couverts de coupures de journaux sur lesquelles sont écrites les nécrologies de toutes les personnes que les runners ont tuées au cours de leur vie. La seule lumière dans la pièce provient d'une lampe de camping clignotante à piles, posée dans un coin. Lorsque les runners s'approchent, ils découvrent

que la fille a, autour de la tête un masque de métal qui maintient sa bouche close. Les runners ne peuvent pas enlever ce masque à ce stade, quelle que soit la façon dont ils s'y prennent.

Le cercle de craie n'a de signification que pour la Vierge : les runners peuvent le franchir ou l'effacer comme ils le souhaitent. Lorsqu'ils réveillent la femme, celle-ci tente de les repousser. Pour la calmer, un runner doit obtenir au moins un succès sur un Test de Charisme + Leadership (3).

D'une timidité maladive, la Vierge soupçonne un piège, c'est pourquoi elle craint les runners jusqu'à ce qu'ils la convainquent qu'ils sont là pour l'aider. La façon la plus simple de la rassurer est encore de lui prouver qu'ils ont rencontré l'Architecte, par exemple en lui montrant l'épée. Comme tous les autres PNJ de cette aventure, la Vierge n'a plus de nom à elle. Elle se souvient en avoir eu un autrefois, mais elle l'a oublié. Elle semble perturbée de ne pas pouvoir s'en rappeler. Physiquement, elle rappelle, par certains aspects, Talia de *Séquelles*, Celia de *Pour une poignée de Karma* et, fait intéressant, Nimue (la Dame du Lac) de *Par l'épée* (bien qu'aucune de ces femmes ne lui ressemble vraiment).

La Vierge

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
2	4	4	2	6	6	5
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
8	4	6	-	10	1	9 / 12

Indice de professionnalisme : 6

Compétences : Chant 10, Perception 5

Le Contremaître a emprisonné la Vierge il y a des années, l'enfermant dans cette pièce et dessinant ce cercle autour d'elle. Il lui avait dit que, si elle essayait de s'échapper, en franchissant le cercle ou en sortant de la pièce, il le saurait et enverrait ses serviteurs tuer l'Architecte. La



Vierge savait que le Contremaître mettrait ses menaces à exécution et elle n'a donc jamais tenté de s'enfuir.

Elle ne peut pas surpasser le blocage mental et franchir le trait de craie, même si les runners l'effacent. Ils doivent la pousser, la tirer ou la porter par-dessus. Au moment où elle franchit la ligne, la pièce se dissout et les runners se retrouvent à nouveau dans la forêt proche du Village en compagnie de la Vierge (voir *Flashback Deux : le face-à-face*).

FLASHBACK DEUX : LE FACE À FACE

Le Village en ruines a toujours le même aspect que lors du *Flashback Un* (voir p. 203), si ce n'est que les ruines sont en plus mauvais état encore. La Vierge se lance immédiatement à la recherche de l'Architecte, et l'équipe se dirige donc vers la Cathédrale. Ils trouvent le Contremaître et certains de ses serviteurs en train de souder l'Architecte à une vieille section de mur brisé, à l'aide de plaques de métal et de ciment. Lorsque les runners approchent, le Contremaître hurle de rage et ses serviteurs et lui passent à l'attaque.

À ce moment, les runners peuvent penser à demander à la Vierge de chanter pour chasser ou blesser le Contremaître et son groupe. Malheureusement, elle ne peut pas chanter avec son bâillon en place.

Le Contremaître

Le Contremaître est l'homme en costume blanc que les personnages ont vu sur les moniteurs. La partie inférieure de son corps se termine par une grosse queue semblable à celle d'un scorpion, bien qu'il ne puisse pas piquer avec. Il hurle lorsque les personnages joueurs l'approchent, révélant une bouche bordée de crocs (à cet instant, il ressemble clairement à Oscuro dans *Séquelles* et à Trey dans *Pour une poignée de Karma*).

Lorsqu'il est tué, le Contremaître se recroqueville en boule et s'enflamme, hurlant et se débattant dans son agonie. Le corps est réduit en cendre en l'espace de quelques instants. Dans le tas de cendres se trouve une clé en argent qui débloque le bâillon métallique de la Vierge.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
4	6	5	5	5	4	4
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
6	4	2	-	9	1	10 / 10

Indice de professionnalisme : 4

Compétences : Combat à mains nues 6, Perception 3, Pistolets 6

Pouvoirs : Armure 9

Équipement : Ares Predator (utilisez l'Ares Predator IV, SR4A, p. 317) avec 2 chargeurs supplémentaires et visée laser

Cafards (6)

À première vue, ces créatures sont semblables aux tireurs que les personnages joueurs ont rencontrés lorsqu'ils ont pénétré dans le bunker. Ce sont en fait des hommes-insectes proches du cafard (comme le Gardien numéro 3), portant des costumes de mauvais goût et des masques de carnaval. Lors de leur combat, leur masque tombe et leur costume se déchire, révélant l'horreur insectoïde qu'il dissimule.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
3	6	5	5	1	2	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
4	3	5	-	7	2	10/10

Indice de professionnalisme : 6

Compétences : Combat à mains nues 5, Perception 3

Pouvoirs : Arme naturelle (Griffes : VD 7P, PA -1, Allonge +3), Immunité à l'âge, aux agents pathogènes et aux poisons

Faiblesses : Vulnérabilité (épée de l'Architecte)

Notes : bien que ces créatures ressemblent aux tireurs qui apparaissent plus tôt dans l'aventure, ils n'ont pas de pistolets lourds à la place des mains.

ÉPILOGUE

Une fois que les runners ont battu le Contremaître, ils se retrouvent, avec la Vierge, sortant du bunker au sommet de la Tour. Les villageois restants ont été attirés par la rumeur du remue-ménage provoqué par les runners, ou y ont assisté. Ils sont fous de joie en apercevant la Vierge, car on leur avait dit qu'elle était parmi les premières victimes à avoir péri lors de la construction de la Tour. Désormais capable de parler, elle leur apprend que le Contremaître les a manipulés et poussés dans l'erreur. Ils devraient plutôt travailler au sol et poursuivre leur vie plutôt que de dresser une Tour sans intérêt vers le ciel. Les runners peuvent apporter tout soutien émotionnel ou rationnel au discours de la Vierge. Lentement convaincus par la vérité, les villageois laissent tomber leurs outils et suivent la Vierge au bas de la Tour.

La descente prend des jours mais, en fin de compte, tous arrivent en bas où l'Architecte rejoint, non sans beaucoup de joie, sa Vierge. Pendant ce retour au bercail, quelqu'un remarque que quelque chose est en train d'arriver à la Tour. Jetant un œil en l'air, les runners aperçoivent que les ballons stabilisateurs se sont détachés et flottent librement. Avec les ballons détachés, la Tour vacille et menace de s'écrouler. Les gens sont pris de panique et commencent à s'éloigner en courant de la base de la Tour, mais l'Architecte leur crie de s'arrêter et d'attendre. Ils s'exécutent et la Vierge se met à chanter, d'une voix pure comme le cristal, les apaisant tous tandis que la Tour se désintègre. Elle se désagrège tout simplement et tombe en poussière, emportée par le vent jusqu'à ce qu'il n'en reste plus rien. À travers la poussière, la lumière du soleil rayonne à nouveau sur le Village.

Les villageois commencent à reconstruire le Village, en commençant par la Cathédrale. L'Architecte et la Vierge sont redevables aux runners, et l'Architecte souhaiterait pouvoir leur offrir quelque chose. Hélas, il ne possède rien qui puisse les récompenser de leurs efforts. Il suggère cependant qu'il pourrait leur fabriquer quelque chose pour leur montrer sa gratitude.

Un runner astucieux peut penser à lui demander de leur construire une cage à oiseau. S'ils lui donnent l'épée de Lancelot qu'ils ont récupéré dans *Par l'épée* (ou qu'ils lui demandent d'utiliser l'épée de l'Architecte) ainsi que l'os de *Pour une poignée de Karma* qui doit servir de perchoir (du bois peut également servir de substitut), il crée une simple cage à oiseau. Dès que l'Architecte confie le résultat de son travail aux runners, le monde autour d'eux se transforme à nouveau, et ils sont projetés à travers les métaplans.

Passez à la prochaine aventure, *L'Oiseau-chanteur*.

L'OISEAU-CHANTEUR

DITES-LE AVEC DES MOTS

Quand les joueurs font la transition depuis *Le rêve impossible*, lisez ce qui suit :

Les limites entre la réalité et l'imagination se brouillent de nouveau, vous renvoyant sur le chemin obscur qui relie les différents lieux. Vous avez enfin la cage. Seriez-vous au terme de votre voyage ?

Un nouveau lieu explose autour de vous, alors qu'un flot de sensations vous assaille et prend possession de votre esprit. Il fait nuit, l'air frais vous rafraîchit un instant. Vous regardez autour de vous et distinguez une ville, peut-être un gros bourg à l'architecture peu familière.

Puis vous voyez les corps. La puanteur vous frappe et vous plie en deux. Vous vomissez une vie entière de nourriture et de bile dans la rue, sur les tas de chair qui y pourrissent déjà.

ATMOSPHÈRE

Si les joueurs ont été attentifs, ils doivent s'attendre à ce que ce lieu soit l'agréable vallée verdoyante de Thayla, où ils trouveront l'Oiseau-chanteur. C'est bien le cas, mais le pays de Thayla n'est plus ni plaisant, ni verdoyant.

La mort et l'horreur sont partout. Même le plus blasé des shadownrunners doit être choqué par la violence et les méfaits que les habitants ont commis ici juste avant de mourir. Le mal a envahi cette vallée. Mentionnez toutes les images terribles, les péchés innombrables et les actes de cruauté insupportables qui vous viennent à l'esprit et décrivez-les aux runners. L'Ennemi a corrompu la terre de Thayla.

L'ENVERS DU DÉCOR

Les runners sont arrivés dans le royaume de Thayla, qui n'est plus que l'ombre de lui-même. Sans la puissance de la volonté de Thayla et sa conviction propre, l'Oiseau-chanteur n'a pu repousser l'Ennemi. Peu après le départ de Thayla (pour ce que vaut la notion de temps dans les métaplans), l'Ennemi a pénétré dans la cité de Thayla et l'a corrompue. Il a ensuite plongé les habitants dans la folie et la dépravation, les forçant à infliger de terribles sévices aux autres, à leurs proches, à tous ceux dont ils ont croisé la route, ainsi qu'à eux-mêmes, afin qu'ils agonisent dans des souffrances atroces. Leurs corps gisent dans les rues, et l'Ennemi les a laissé pourrir pour l'éternité.

Cette aventure ne comporte pas de plan de la cité de Thayla. Au lieu de cela, le meneur de jeu peut utiliser celui de la ville la plus proche de chez lui ou d'une autre que connaissent les joueurs. Utilisez la même configuration mais modifiez le style architectural, les bâtiments particuliers, etc. : ainsi, le meneur de jeu peut créer l'équivalent symbolique d'une ville connue dans un univers féerique. Situez le palais de Thayla au centre ou au cœur de la ville. Faites en sorte que l'endroit ait une inquiétante connotation familiale, sans pour autant révéler votre source d'inspiration. Laissez les runners parcourir la ville pendant quelques heures, histoire de leur montrer tout ce que l'Ennemi a détruit.

CONDITIONS SPÉCIALES

Les runners apparaissent sur ce métaplan avec tout leur équipement habituel et toutes leurs aptitudes. Notez toutefois que tous les esprits invoqués ici sont automatiquement toxiques et hostiles envers leur invokeur (voir *La Magie des Ombres*, p. 138 pour plus d'informations sur les esprits toxiques).

À L'AUBE

Quand le soleil s'élève au-dessus de la ville dévastée, les runners entendent un chant. Un chant réconfortant qui accueille le soleil et

le nouveau jour. Alors qu'ils écoutent ce chant, l'air se réchauffe au soleil, et la puanteur des corps pourrisants s'intensifie. Les runners peuvent facilement suivre le chant, mais il s'arrête avant qu'ils ne puissent retrouver sa source. Avant qu'il ne s'interrompe, les personnages joueurs peuvent toutefois distinguer les hauts remparts d'un palais de conte de fées qui se dresse au cœur de la ville. L'Oiseau-chanteur se trouve à l'intérieur, et les runners devraient avoir la présence d'esprit de se diriger vers le palais. S'ils ne le font pas, l'oiseau chante de nouveau le lendemain matin, et ils peuvent finalement en identifier la source.

LE PALAIS

Le palais a visiblement été incendié, et un bon quart n'est plus que ruines calcinées. Une unique tour de cuivre et d'or se dresse au milieu des débris, et c'est dans ce dernier donjon que se trouve l'Oiseau-chanteur. Les runners devraient s'en douter, mais l'Oiseau-chanteur chante de nouveau le lendemain matin et les runners peuvent identifier l'origine du son s'ils ne l'ont pas fait la veille. S'ils explorent les parties en ruine du palais, cela leur prend la plus grande partie de la journée, et ils ne trouvent rien d'autre que la mort, l'horreur et la dévastation.

Que les runners se rendent directement dans la tour ou qu'ils attendent une journée de plus, ils tombent sur les quatre sentinelles décrites plus bas.

Sentinelles (4)

Ces quatre créatures ressemblent à des humains, avec de longs crânes étroits et des rangées de dents cuivrées et pointues. Leur peau est dure comme le cuir, et du sang et du pus s'écoulent de blessures jamais cicatrisées. Les gardiens défendent le palais et la tour contre tous les intrus, et attaquent à vue. Bien qu'ils hurlent et pètent avec fureur, ils sont sourds, ce qui devrait conférer aux runners un certain avantage.

Con	Agı	Réa	For	Cha	Int	Log
6	7	7	6	2	2	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
6	3	6	-	9	2	11/11

Indice de professionnalisme : 6

Compétences : Arme de mêlée exotique (fouet de douleur) 6, Combat à mains nues 6, Perception 3

Pouvoirs : Armure 9

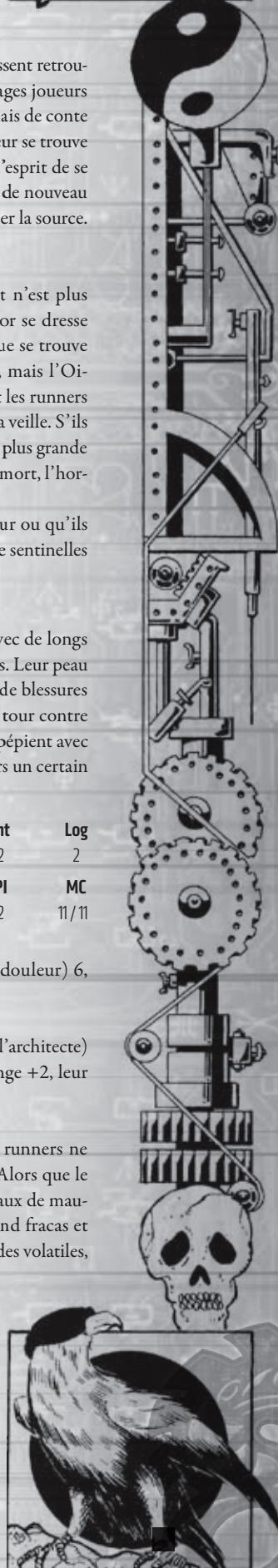
Faiblesses : Sens réduits (Sourd), Vulnérabilité (épée de l'architecte)

Équipement : fouet de douleur (VD 3P, PA +2, Allonge +2, leur utilisation déclenche un éclair d'énergie)

Avec tout leur équipement et leurs aptitudes, les runners ne devraient pas avoir trop de mal à battre ces créatures. Alors que le combat éclate, des milliers de corbeaux et d'autres oiseaux de mauvais augure s'envolent des ruines du palais dans un grand fracas et s'élèvent en tourbillonnant dans le ciel. Après le départ des volatiles, la vallée replonge dans le silence.

TROUVER L'OISEAU-CHANTEUR

Les runners finissent par gravir les milliers de marches qui montent en colimaçon dans la tour. Ça et là, on remarque des cadavres de gens qui se sont entretués, ou ont connu une autre forme de mort violente. Alors qu'ils approchent du sommet,



ils tombent sur des corbeaux qui s'attaquent méthodiquement aux cadavres avec une attention toute particulière pour leurs yeux et leur langue.

Enfin, les runners émergent dans une vaste salle circulaire ouverte aux quatre points cardinaux. Ces accès mènent à un large balcon qui encercle la tour. Le sol de la tour est de marbre blanc veiné de rouge et d'or, et les murs sont de marbre noir veiné de gris et d'argent. Sur le plafond se trouve une fresque élaborée représentant un ciel rempli de nuages et un soleil éclatant. Sur ses bords, on peut voir des symboles ésotériques qui pourraient être des signes astrologiques ou des motifs purement décoratifs.

Au centre de la pièce, une cage à oiseau en bois est suspendue à une chaîne en or. Un magnifique oiseau-chanteur noir et blanc fixe les runners d'un regard qui semblent pétiller de vie et d'intelligence, tout en laissant paraître une profonde tristesse à ceux qui l'observent. La cage est facile à ouvrir, et l'Oiseau-chanteur est plus que ravi de passer dans celle que transportent les runners. Ceux-ci doivent couvrir sa tête avec le capuchon avant de le mettre dans la cage.

L'Oiseau-chanteur n'est pas le seul occupant de la pièce : son Gardien mesure trois mètres de haut, et il a les cheveux sombres, une peau basanée, des yeux d'un noir d'ébène et un rire sans âme. Il ressemble à Oscuro dans *Séquelles*, à Trey dans *Pour une poignée de Karma*, et au Contremaitre dans *Le rêve impossible*. Il brandit une longue épée à fine lame qui dégouline de sang ruisselant sur le sol.

Gardien

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
10	8	8	8	3	6	5
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
7	3	6	6	14	2	13 / 12

Indice de professionnalisme : 6

Compétences : Armes tranchantes 7, Combat à mains nues 6, Perception 3

Pouvoirs : Régénération

Faiblesses : Sens réduits (Sourd), Vulnérabilité (épée de l'architecte)

Équipement : épée (VD 10P, Allonge +1, possibilité de répartir les Dommages en physique ou étourdissant, les Dommages physiques dépassant le Moniteur de condition sont transformés en Dommages étourdissants)

Quand les runners entrent dans la chambre circulaire, le Gardien s'adresse à eux :

« Il est si délicieux, si charmant ! Tuez-le pour moi et je vous donnerai cette ville. Étranglez-le, rompez-lui le cou, noyez-le, mangez-le, peu m'importe. Faites-le taire. Tuez-le, et je vous donnerai des choses qui empliront vos coeurs d'allégresse et vous octroieront des pouvoirs inimaginables. Détruisez-le, et je ferai de vous des membres d'honneur de mon conseil. »

Le Gardien est sourd. Il ne peut pas lire sur les lèvres et il est totalement analphabète. Les runners n'ont aucun moyen de communiquer avec lui. Ils peuvent le laisser finir son monologue, ou l'ignorer et prendre l'Oiseau-chanteur. Dès que le Gardien comprend que les runners ont l'intention d'emporter l'oiseau et de le garder en vie, ils doivent le vaincre ou le repousser assez longtemps pour ressortir avec l'Oiseau-chanteur par l'accès qui est censé donner sur l'escalier. Quand les PJ franchissent le seuil, ils sont de nouveau projetés à travers les métaplans, et se retrouvent au Pont.

Passez à l'aventure suivante, *Le Pont, deuxième partie*.

ANTIVIRUS

Ce chapitre est relativement simple et direct, et il y a peu de chances que les choses dérapent. Malgré les visions d'horreur et de souffrance, les runners devraient y voir une pause bienvenue après la complexité et la confusion des aventures précédentes.

LE PONT, DEUXIÈME PARTIE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Quand les runners terminent L'Oiseau-chanteur, lisez ce qui suit :
L'escalier sombre ne vous ramène pas comme vous l'attendiez à la cité de Thayla, mais sur le promontoire qui s'étend au-dessus du Chasme. Vous émergez de la porte tracée à la craie par Harlequin (voilà ce qui vous semble avoir été une éternité). La chaleur, le vent et l'odeur du sang vous sautent au visage.

Un combat s'est déroulé ici depuis votre départ, plus titanesque encore que celui que vous avez fui. Des monceaux de chair, qui ont autrefois dû être des corps, sont épargillés sur le sol dévasté. Autour de vous, tout n'est plus que cratères, laissés par de puissantes explosions, des éclairs et d'autres forces inconnues. L'un des cadavres, qui a dû autrefois avoir des ailes, se consume dans des flammes bleutées et verdâtres.

Harlequin se tient près du promontoire, les yeux fixés sur le Pont. L'ouvrage s'est agrandi, même si vous avez du mal à déterminer de quel côté du Chasme il s'est rapproché. L'elfe se retourne à votre approche. Il est en piteux état et fait peine à voir. Son bras gauche est en écharpe, bien qu'il semble capable de le bouger librement. Frosty se précipite vers lui pour l'examiner, mais il la repousse comme un enfant le ferait avec une mère trop protectrice.

« Vous avez donc réussi » vous accueille-t-il d'une voix où perce l'épuisement, les yeux fixés sur la cage et l'Oiseau-chanteur. « Racontez-moi ce qui s'est passé. »

Quand Harlequin termine la mise en place du rituel et que l'Oiseau-chanteur commence à chanter, lisez ce qui suit :

L'oiseau fixe Harlequin, en silence, pendant quelques instants et se retourne en direction du Chasme. Il ébouriffe ses plumes et se met à chanter.

Son chant est plus pur, clair et doux que toute musique que vous ayez jamais entendue auparavant. Le son du chant efface toute la colère, la frustration, la haine et le désespoir que vous avez accumulés au cours de vos vies. Même le plus dur, le plus froid et le plus fort d'entre vous a du mal à ne pas se laisser submerger par l'émotion. Jane Foster s'effondre à genoux, et éclate en sanglots. Harlequin a le regard fixé sur l'oiseau alors que des larmes, de chagrin ou de joie, ou peut-être les deux, coulent sur son visage. Lui aussi tourne les yeux par-delà le Chasme, et regarde le Pont.

De l'autre côté de l'abîme, l'activité frénétique des créatures ralentit. Puis elles s'arrêtent. Elles écoutent.

Quelques instants plus tard, elles se remettent au travail.

Harlequin hurle de rage et s'écroule au sol. Il y reste recroquevillé, détournant les yeux du Chasme, et n'ouvre pas la bouche jusqu'à ce que l'un de vous s'approche de lui. « Vous aviez raison » souffle-t-il. « La cité de Thayla est tombée parce que sa voix seule ne suffisait pas à les repousser. » Il lève les yeux vers vous. « Nous allons devoir la retrouver. Nous devons retrouver Thayla, et l'amener ici. »

ATMOSPHÈRE

À moins qu'un runner perspicace fasse le lien entre ce qu'il est advenu de la cité de Thayla et ce à quoi s'attend Harlequin quand l'Oiseau-chanteur entonne son chant sur le promontoire, les joueurs peuvent imaginer qu'il s'agit là de la fin de l'aventure. Permettez aux émotions des runners et des joueurs de prendre le dessus : faites-leur croire au succès de leur quête alors qu'Harlequin prépare le rituel de l'Oiseau-chanteur. Quand le chant échoue, laissez les runners replonger dans le désespoir et entrevoir leur défaite, avant de leur rappeler qu'il existe encore une chance de sauver le monde.

L'ENVERS DU DÉCOR

Harlequin a passé un sale quart d'heure en l'absence des runners. Il leur explique que des créatures fidèles à l'Ennemi ont attaqué sans relâche le promontoire. Harlequin craint qu'elles n'aient découvert son plan, ce qui risquerait de compromettre l'opération toute entière.



Harlequin écoute l'histoire des runners, en particulier leur description du pays de Thayla. Le meneur de jeu doit faire en sorte qu'Harlequin ne se fie qu'à ce que lui disent les runners. Si l'un d'entre eux mentionne la présence symbolique de Thayla et d'Harlequin sur la plupart des plans, ainsi que la présence répétée de l'Ennemi, Harlequin ne s'étend pas sur la question, mais explique que les « méchants » sont une incarnation de leur adversaire. Il ignore si cet adversaire est un individu unique ou une des multiples facettes que peut leur opposer l'Ennemi. Il n'interprète pas non plus les événements des aventures précédentes, laissant ce soin aux runners. Il semble troublé si l'un des runners mentionne que, dans trois des quatre lieux, l'incarnation d'Harlequin entretenait une relation avec l'incarnation de Thayla. Si les personnages joueurs insistent, Harlequin balaie leurs présomptions d'un revers de main en mettant cela sur le compte d'une « confusion typique des rôles métaphoriques », et refuse d'en dire plus.

Une fois que les runners ont raconté leur histoire, Harlequin amène l'Oiseau-chanteur dans sa cage à l'extrémité du promontoire. Les runners voient qu'il y a préparé un cercle rituel de 6 mètres de diamètre, bien que les magiciens ne reconnaissent aucun des symboles présents ni leur utilité. Harlequin place la cage au centre du cercle puis, restant dans le cercle, ouvre la cage et en sort l'oiseau. L'Oiseau-chanteur se perche sur l'index d'Harlequin, fixant intensément son visage. L'elfe évite de croiser son regard.

Harlequin poste l'Oiseau-chanteur au sommet de la cage et se retire lentement du cercle. L'oiseau continue de l'observer. Finalement, l'elfe tend la main droite, la paume vers le sol, et dit quelque chose dans une langue que les runners n'ont jamais entendue auparavant. À ce stade, lisez le second passage de la section *Dites-le avec des mots*.

FAIS COMME L'OISEAU

Quand l'évidence s'impose (l'oiseau seul n'est pas capable d'arrêter l'Ennemi), Harlequin se redresse, époussette ses vêtements et s'adresse aux runners.

« J'espérais que ce ne serait pas nécessaire, parce que cela signifie qu'il faut affronter l'Ennemi sur son propre territoire. Il s'avère pourtant que nous devons retrouver Thayla pour lui rendre sa Voix. Je pense que l'Oiseau-chanteur peut la retrouver si nous le mettons sur sa piste. » Il fait un geste, et plusieurs filaments argentés apparaissent, reliant l'Oiseau-chanteur aux runners. L'oiseau prend un air surpris et s'arrête de chanter. Il se remet à fixer Harlequin.

« L'oiseau peut vous mener à Thayla, » poursuit Harlequin, « le reste dépend de vous. »

Il s'approche de nouveau du cercle rituel, en dissipe la magie, et prend l'Oiseau-chanteur sur son index tout en lui murmurant quelque chose. L'oiseau gazouille en réponse. L'elfe le ramène vers la porte tracée à la craie, faisant signe aux runners de les suivre.

Une fois qu'ils sont de nouveau réunis près de la porte, Harlequin annonce : « Les filaments que j'ai tissés vous permettront de suivre l'Oiseau-chanteur où qu'il aille. Les liens vous maintiendront liés à l'oiseau, même si vous ne pouvez pas les voir. Une fois que vous serez proche de Thayla, l'Oiseau-chanteur se dirigera vers sa maîtresse. » Il tend la main en direction de la porte et l'oiseau bondit dans l'air, puis disparaît dans l'ouverture.

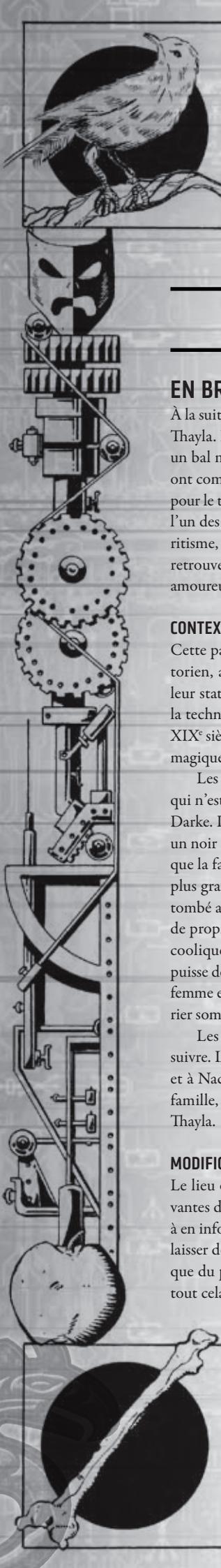
« Vite ! » s'écrit Harlequin. « Ne le laissez pas vous distancer ! »

Quand les runners franchissent le seuil, passez à l'aventure suivante, *Le bal masqué*, p. 212.

ANTIVIRUS

S'il manque des éléments aux runners, parce qu'ils ont échoué lors des aventures précédentes n'ont pas obtenu la cage, le perchoir ou le capuchon, l'Oiseau-chanteur accepte tout de même de les suivre, mais rendez-leur la tâche plus difficile.

Les choses peuvent difficilement mal tourner, à moins que les runners ne refusent de se lancer à la recherche de Thayla. S'ils refusent de poursuivre la quête, ils se réveillent en tremblant dans leurs lits. Passez à *Ramasser les morceaux*, p. 228.



« *Et les Ténèbres, et la Ruine, et la Mort rouge établirent sur toutes choses leur empire illimité.* »

– Edgar Allan Poe, *Le Masque de la Mort rouge*
(traduction de Charles Baudelaire)

LE BAL MASQUÉ

EN BREF

À la suite de l’Oiseau-chanteur, les runners partent à la recherche de Thayla. Ils arrivent aux portes d’un étrange manoir où est organisé un bal masqué, qui accueille d’étranges invités (d’ailleurs, certains ont comme un air de *déjà vu*). L’hôte, Lord Umberley, joue le tout pour le tout afin de faire échouer la quête astrale des runners. Quand l’un des invités est mystérieusement tué pendant une séance de spiritisme, les personnages joueurs doivent prouver leur innocence et retrouver le véritable assassin – le guerrier sombre, qui est tombé amoureux de Thayla et est prêt à tout pour la garder à ses côtés.

CONTEXTE

Cette partie de la quête astrale se déroule dans un univers néo-victorien, avec ses aristocrates propriétaires terriens, leurs richesses, leur statut et leurs biens. La magie abonde et y est naturelle, mais la technologie n’est guère plus avancée que dans notre version du XIX^e siècle. La seule exception est la Machine, un ordinateur technomagique situé au fin fond du manoir de Lord Umberley.

Les runners arrivent au bal masqué organisé par cet aristocrate, qui n'est autre que la manifestation sur ce plan de leur pire ennemi, Darke. Lord Umberley est un noble délicat et cultivé qui dissimule un noir secret. Son frère, Nacht, est une créature tordue et dépravée que la famille cache parce qu’elle en a honte. Bien qu'il ait passé la plus grande partie de sa vie enfermé sans voir personne, Nacht est tombé amoureux d'une belle jeune fille muette, issue d'une famille de propriétaires terriens. Lord Umberley a arrangé avec l'oncle alcoolique de la jeune femme une mort simulée, afin que la muette puisse devenir la partenaire de Nacht pour la vie. Le nom de la jeune femme est Thayla et Nacht n'est autre que la manifestation du guerrier sombre qui arriva il y a si longtemps dans sa contrée.

Les runners doivent retrouver Thayla et la convaincre de les suivre. Ils doivent toutefois d'abord régler leur compte à Umberley et à Nacht. Umberley est prêt à tout pour préserver son secret de famille, et Nacht est prêt à tuer quiconque menace de lui enlever Thayla.

MODIFICATIONS DE RÈGLES

Le lieu où se déroule cette aventure nécessite les adaptations suivantes des règles standard de *Shadowrun*. Le meneur de jeu n'a pas à en informer immédiatement les joueurs, mais a plutôt intérêt à les laisser découvrir ces changements au fur et à mesure. N'oubliez pas que du point de vue des habitants de cet univers, la manière dont tout cela fonctionne est parfaitement normale. Un personnage qui

ferait ou dirait quelque chose de déplacé dans cet univers s'attirerait immédiatement les regards peu amènes d'éventuels spectateurs, ainsi que leurs commentaires peu élogieux à son égard.

Attributs et compétences

Les attributs et compétences des personnages ne changent pas en ce lieu.

Apparence

Les runners conservent leur apparence normale sur ce métaplan. La chair recouvre tout le cyberware visible (bras cyber chromés ou yeux cyber qui brillent dans la nuit, voir *Cyberware*, ci-dessous). Les runners sont vêtus pour une réception de la haute société du XIX^e siècle : costume pour les messieurs, robe longue pour les dames. Même si les runners se changent rapidement pour enfiler leurs costumes de bal masqué (pour plus de détails, voir *Les masques*, p. 217), décrivez leur accoutrement en détail pour renforcer le réalisme de ce métaplan.

Cyberware

Le cyberware n'existe pas en tant que tel dans ce plan, et les runners sont donc dépourvus de leurs améliorations technologiques. Certains implants prennent cependant la forme de talismans, d'amulettes magiques et autres, offrant des bonus équivalents : les réflexes câbles deviennent une Amulette de vivacité, l'armure dermique devient un Anneau de peau d'écorce, etc. Le cyberware du genre data-jack et cyberdeck crânien (équivalent d'un commlink cybernétique, SR4A, p. 328) sont tout simplement inconnus dans cet univers. Les personnages joueurs perdent tout simplement les avantages que leur confèrent ces dispositifs.

Magie

La magie (sorcellerie, focus, pouvoirs d'adepte) fonctionne normalement dans le manoir. Chaque mur dispose de l'équivalent d'une rune de garde d'Indice 6. Si les runners posent des questions à ce sujet, on leur explique que les runes ont pour but de préserver l'intimité des participants : nombre d'invités disposent d'aptitudes magiques. En réalité, Darke veut éviter que des alliés extérieurs puissent venir en aide aux runners, et il a renforcé les protections mystiques de ce Lieu contre les influences extérieures. Les esprits (esprits ou veilleurs) ne peuvent être invoqués à l'intérieur du manoir. Les esprits alliés peuvent accompagner les runners à l'intérieur, mais les runners ne peuvent les invoquer une fois dedans.

Notez également que tout le monde au manoir (à l'exception des serviteurs, qui ne sont que des constructs symboliques) dispose d'importantes défenses magiques et d'aptitudes qui peuvent prendre la forme d'une compétence de Sorcellerie ou de talismans magiques (voire des deux). Dans ces circonstances, faire étalage de ses pouvoirs magiques risque de ne pas mener loin.

Armes et armures

À l'instar du cyberware, la plupart des armes modernes n'existent pas en ce lieu, et la quincaillerie des runners se transforme donc en son équivalent le plus proche. La plupart des pistolets deviennent des revolvers du XIX^e siècle (dommages 3P, PA 0). Les armes plus volumineuses comme les fusils, les grenades et les armes automatiques n'existent tout simplement pas, de même que les armes high tech comme les fouets monofilaments. La plupart des armes de mêlée se transforment en leur équivalent de l'époque victorienne, ainsi que les armes cybernétiques (une lame cybernétique devient par exemple un couteau dissimulé). Les armes focus conservent leurs apparences et leurs caractéristiques.



Les vêtements des runners n'ont aucun indice d'armure, sauf les vêtements de cuir que portent les gens du peuple (protection d'Impact 2 et Balistique 2). Les runners doivent donc se montrer prudents : ils ne peuvent plus compter sur les propriétés de leurs armures pour les protéger.

La Matrice

La Matrice que connaissent les runners n'existe pas dans cet univers, mais le manoir dispose d'une forme de système informatique magico-mécanique, la « Machine ». Les PJ deckers peuvent accéder à la Machine comme à un ordinateur classique, et peuvent tirer des informations importantes de ses « banques de données ». Pour plus de détails, voir *Dans les rouages*, p. 214.

Les cyberdecks prennent la forme d'un sac, d'une valise ou d'un sac en toile contenant un lourd gantelet et un casque rappelant les premiers scaphandres de plongée avec un casque en forme de bocal à poisson rouge. Ces deux composants sont reliés par de gros câbles qui se terminent par des prises à plusieurs broches. Ces dispositifs constituent l'interface de la « lanterne magique » de la Machine, un système de projection en réalité virtuelle technico-magique qui permet d'accéder à la Machine de manière similaire à la Matrice (en mode RV).

Scorpius, un cybermage des rues, approche du manoir avec le reste de son équipe. Il s'approche de la maison et son apparence change, en accord avec les lois en vigueur en ce Lieu. Il n'a plus l'air d'un mage au look grunge sorti des rues de la conurb, mais d'un gentilhomme un peu fauché. Il porte de beaux vêtements, quoiqu'un peu élémés. Son cyberware disparaît : ses réflexes câblés et ses compétences câblées deviennent des Amulettes de vivacité et de compétence, et ses lames cybernétiques un couteau dissimulé dans sa manche. Sa veste pare-balles devient une veste de smoking (qui fournit beaucoup moins de protection) et son HK-227 disparaît, tout simplement. En revanche, son focus de pouvoir en forme de scorpion ne change pas.

DANS LES ROUAGES

Lors de leur aventure, les personnages auront sans doute l'occasion d'explorer la Machine pour tenter d'en savoir un peu plus sur ce qui se passe ici. La Machine est un dispositif techno-magique semblable à un ordinateur, composé d'une multitude de pièces mécaniques et de rouages (comme les premiers ordinateurs rudimentaires du XIX^e siècle) améliorés par une magie arcanique qui permet à la Machine de projeter des images et des données dans un spectacle de « lanterne magique » qui ressemble à un vieil attirail de réalité virtuelle (vieux selon les standards de 2055, en tout cas). La partie physique de la Machine se trouve au fin fond des sous-sols du manoir. Les runners peuvent accéder au système de deux manières : par l'intermédiaire de « terminaux » répartis dans toute le manoir, ou par le biais de la « lanterne magique ». Les terminaux sont des boîtes en verre semblables aux terminaux modernes avec écran et clavier, et ils fonctionnent de la même manière. La « lampe magique » est une interface de réalité virtuelle utilisant un casque de scaphandrier et un gantelet de contrôle reliés par des câbles au terminal. Les deckers trouveront tout ce bazar terriblement inconfortable et archaïque, mais en état de fonctionnement malgré tout. Avec leurs compétences du groupe Électronique et cet équipement étrange, les deckers pourront se servir de la Machine et essayer d'en tirer des informations comme dans n'importe quel autre système informatique.

Utilisez les caractéristiques normales du decker et de son équipement quand il se sert de la Machine. La réalité virtuelle a l'apparence d'un assemblage de rouages, de machinerie, de ressorts et de pistons. Elle ressemble à son équivalent physique en plus vrai que nature. Considérez la passe dans la Machine comme une mini quête astrale (voir *La Magie des Ombres*, p. 49) dans laquelle les compétences des groupes Électronique et Piratage servent à battre les défenses de



la Machine. Si le decker atteint la Citadelle, il atteint le cœur de la Machine et obtient toutes les informations qu'il recherchait.

Un decker qui accède à la Machine pour obtenir des informations peut apprendre un des éléments de l'histoire du lieu pour chaque tentative effectuée. La Machine ne dispose d'aucun élément d'information sur les « véritables » événements de cette aventure. Un decker peut par exemple apprendre que Lord Umberley a simulé la mort de Thayla, mais pas que Nacht est l'incarnation du guerrier sombre, ou les projets de Darke, car ces éléments-là ne font pas partie de l'histoire propre à ce lieu.

LE MANOIR

DITES-LE AVEC DES MOTS

Lors de la transition depuis *Le Pont, deuxième partie*, lisez ce qui suit :

Vous suivez l'Oiseau-chanteur le long d'un des chemins tortueux des mondes inférieurs. Le ciel s'assombrit, l'air se charge d'humidité et vous pouvez tout juste distinguer la silhouette de l'oiseau qui vole devant vous. Le vent s'intensifie et devient un long gémissement. Le tonnerre éclate au-dessus de vos têtes et une pluie glaciale et drue se met à tomber, vous trempant jusqu'aux os et vous gelant sur place. Soudain, la lueur d'un éclair révèle une silhouette sombre devant vous. Alors que le coup de tonnerre roule dans le lointain, vous regardez autour de vous et réalisez que l'Oiseau-chanteur a disparu. Vous tentez de percer les ténèbres et le rideau de pluie pour retrouver votre guide, mais en vain.

Un nouvel éclair déchire la nuit et illumine les contours d'un grand manoir perché au sommet d'une petite butte devant vous. Même à travers le tonnerre et l'averse, vous pouvez entendre les notes mélodieuses d'une musique qui vous rappelle le chant de l'Oiseau.

Vous approchez du bâtiment à l'air menaçant, et la faible lumière qui traverse les fenêtres et leurs rideaux vous permet de voir la pluie qui déborde des gouttières et les étranges silhouettes de pierre sculptées qui semblent se pencher sur vous depuis les angles du manoir. De gros heurtoirs de cuivre en forme de gargouilles grimaçantes ornent les lourdes portes en bois. Un bruit sourd résonne quand vous frappez un des heurtoirs contre la porte.

Quelques instants plus tard, la porte s'ouvre sur un homme élancé vêtu d'un costume de majordome. Il vous fait signe d'entrer. « Bienvenue au Manoir Umberley » dit-il. « Mon nom est Stokes. Vous arrivez juste à temps pour le début des festivités. »

Lorsque les personnages joueurs entrent dans le manoir, lisez ce qui suit :

Vous pénétrez dans le grand hall voûté du manoir. La douce musique d'un orchestre résonne des hauts plafonds depuis l'une des salles. La mélodie rappelle d'une manière inquiétante, presque moqueuse, celle de l'Oiseau-chanteur. Le sol est un damier de carreaux en marbre noirs et blancs, veinés de couleurs opposées et disposés en forme d'échiquier géant. Les murs sont couverts de belles marqueteries de bois, et la douce lumière d'un chandelier en cristal baigne la salle. La lumière semble vaciller légèrement, et vous remarquez qu'elle provient de bougies, pas d'ampoules. Un large escalier dont les marches sont couvertes d'un tapis s'élève de part et d'autre, pour rejoindre un balcon au-dessus. Plusieurs autres portes permettent de quitter le hall. Un homme vêtu d'une veste de costume et d'une chemise au col et aux manchettes à jabot sort de l'une d'entre elles. Il a les cheveux noirs et une barbe et une moustache soigneusement taillées. Avec un sourire engageant, il vous tend la main pour vous saluer. Il a un air étrangement familier.

« Ravi de faire votre connaissance » dit-il d'une voix profonde et chaleureuse. « Je suis Lord Umberley, votre hôte. Je vois que vous êtes bien arrivés malgré ce temps exécrable, c'est une bonne chose ! Je suis sûr que vous apprécierez de pouvoir vous sécher et vous rafraîchir. Stokes va vous montrer vos chambres et y fera déposer vos costumes. Le



bal masqué ne va pas tarder à commencer, j'espère que j'aurai l'occasion de discuter à loisir avec vous pendant ce moment privilégié. Pour l'instant, si vous voulez bien m'excuser, je dois superviser les derniers préparatifs. » Avec un signe de tête au majordome, Lord Umberley s'en retourne par la porte par laquelle il est arrivé.

« Par ici, je vous prie » vous indique Stokes, avant de vous mener vers le grand escalier qui monte sur votre gauche.

Quand Stokes les mène à leurs chambres, lisez ce qui suit :

Stokes vous guide à travers les couloirs étroits mais hauts de plafond de l'aile ouest du manoir. Dans un corridor, il ouvre une série de portes sur le mur gauche. « Voici vos chambres » dit-il. « Si vous avez besoin de quoi que ce soit, utilisez les terminaux de la Machine pour m'appeler. » Il s'incline puis repart dans le couloir.

Les chambres sont agréables : vous avez vu des appartements qui étaient plus petits. Chaque chambre comporte un lit à baldaquin, une commode, une garde-robe, une table de nuit et un bureau, tout en bois sombre poli. De lourds rideaux en tapisserie couvrent les fenêtres. Le papier peint et l'épaisse moquette vous semblent tout droit sortis d'une nouvelle de Sherlock Holmes. Sur chaque bureau se trouve un drôle

d'objet ; à mi-chemin entre l'antique machine à écrire et le terminal informatique. Des câbles métalliques courrent entre le socle de l'objet et le mur au niveau du bureau.

ATMOSPHÈRE

La quête astrale approche de son terme. Dans l'épisode *Le bal masqué*, les personnages joueurs doivent se sentir perturbés et mal à l'aise. Bien que l'ambiance de ce lieu soit feutrée et victorienne (le genre d'endroit où le confort est absolu et où le danger semble à la fois lointain et irréel), il doit paraître suffisamment étrange pour que les runners aient l'impression de s'être jetés droit dans la gueule du dragon. Jouez sur l'élégance raffinée du lieu et sur le contexte dans lequel se déroule ce bal masqué, où tout n'est que faux-semblants (malgré les efforts que Darke déploie pour cacher la vérité).

L'ENVERS DU DÉCOR

Comme dans les autres métaplans, tout en ce lieu symbolise la lutte des runners pour retrouver Thayla. Malgré les références symboliques qui entourent chaque événement, l'environnement et les expériences qu'ils vivent ont sur eux un effet réel. Une fois que les runners ont traversé les ténèbres et atteint le manoir, ils se plient aux lois en vigueur en ce lieu (voir *Modifications de règles*, p. 212, pour plus de détails).

Ce lieu offre à Darke, alias Lord Umberley, une dernière chance d'arrêter les runners, de les empêcher de retrouver Thayla et de faire échouer leur quête astrale. Il compte bien tirer le maximum de cette ultime opportunité. Le manoir et le bal masqué sont des créations de Darke sur le métaplan, un décor et une histoire qu'il a manigancé exprès pour attirer les runners grâce à la présence de Thayla. Darke est persuadé qu'il pourra aisément piéger et éliminer les runners sur ce qu'il considère comme son territoire.

Stokes et Umberley traitent les runners comme des invités de marque à tous égards. Si les runners posent des questions, ils répondent du mieux qu'ils peuvent, tout en continuant d'interpréter leurs personnages en ce lieu : toute mention d'une quête astrale, d'un elfe millénaire ou du « monde réel » ne suscite que des regards confus et des commentaires sur le fait que l'imagination fertile des runners sera certainement bien accueillie lors du bal masqué. S'ils entament la conversation avec Lord Umberley ou Stokes, les runners peuvent en apprendre plus sur la nature de ce lieu, bien qu'il leur faille masquer subtilement leur ignorance pour ne pas paraître trop en décalage par rapport au lieu. Inutile de préciser que Lord Umberley ne révèle rien aux runners qui pourrait leur permettre de retrouver Thayla.

Dans leurs chambres, les personnages peuvent discuter de leur situation et décider de ce qu'ils veulent faire à présent. Personne ne les observe ni ne les écoute, mais les runners n'en ont pas la certitude. Jouez sur leur paranoïa (vous jouez à *Shadowrun*, après tout).

Un decker qui examine le terminal étrange qui trône sur le bureau remarque qu'il est relié à la Machine de la maison. Avec un peu de temps et un Test d'Intelligence + Informatique (3) réussi, un decker peut comprendre comment fonctionne cet appareil et utiliser l'équipement de « lampe magique » qui a remplacé son cyberdeck pour accéder au système et mener une passe « matricielle » des plus étranges. Si les runners fouillent leurs chambres, un Test d'Intuition + Perception (3) réussi révèle qu'un passage secret court derrière les chambres et qu'une porte dérobée donne sur chacune d'entre elles. Si les personnages choisissent d'explorer ce passage, passez à *Dans le dédale*, p. 216. Autrement, passez à la scène *Les masques*, p. 217.

ANTIVIRUS

Si les runners tentent d'éviter le manoir, ils réalisent vite que tous les chemins les ramènent vers la maison. S'ils insistent et refusent de s'approcher du manoir, ou qu'ils veulent chercher l'Oiseau-chanteur à l'extérieur, Stokes arrive dans une calèche pour les récupérer (en s'excusant mille fois de n'être pas arrivé plus tôt). Si les personnages joueurs



tournent le dos à cette tentative de les remettre sur les rails, ils échouent dans cette phase finale de leur quête astrale.

Encouragez les joueurs à faire corps avec l'histoire et les règles de ce lieu. Si un runner se montre hostile ou violent envers Stokes ou Lord Umberley, deux gardes bien bâties sautent sur le runner sans défense et le jettent sans ménagement hors de la maison. Le ou les runners expulsé(s) reste à l'extérieur jusqu'à ce que ses compagnons terminent cette partie de la quête astrale. Umberley ne peut expulser que les runners qui refusent de respecter les règles. Ceux qui jouent leur rôle d'invité poli sont tranquilles, en tout cas pour l'instant.

Si les runners ne découvrent pas le passage secret ou décident de l'explorer plus tard, ils peuvent tomber dessus quand ils seront enfermés dans leurs chambres (voir *Assignés à résidence*, p. 223). Si les personnages joueurs ne trouvent pas le corps de Stokes dans le passage (voir *Dans le dédale*, ci-dessous), Lord Umberley finit par le « trouver » et tente d'accuser les runners (voir plus loin dans cette aventure).

DANS LE DÉDALE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Le passage derrière le panneau coulissant a l'air étrange. Ses murs, son sol et son plafond sont en pierre grise. Des arches supportent la voûte et des lanternes vacillantes émettent une faible lumière. Plusieurs tunnels partent du passage principal, et des portes dérobées s'alignent sur toute sa longueur. Vous ne voyez ni poussière ni toiles d'araignées. Quelqu'un doit emprunter régulièrement ce passage.

Alors que vous franchissez un coude, vous voyez un corps étendu sur le sol de pierre froide. Les lumières irrégulières font jouer des ombres sur son visage. Une tache sombre s'étale sur sa chemise et sous le corps. Vous vous rapprochez et vous reconnaissiez aussitôt le corps : c'est Stokes, le majordome. Vous n'avez que trop souvent vu dans les Ombres l'expression qu'il a sur le visage : il est mort.

ATMOSPHÈRE

Pour les personnages joueurs, l'atmosphère de mystère et de danger qui flotte dans le manoir d'Umberley s'épaissit d'un coup. Il ne s'est écoulé que quelques minutes entre le moment où Stokes leur a montré leurs chambres, et le moment où ils le retrouvent mort dans le dédale. Telle est la nature de ce lieu.

L'ENVERS DU DÉCOR

Cette rencontre offre aux runners un premier indice sur ce qui se passe dans les recoins du manoir d'Umberley. Ils sont également témoins pour la première fois du travail de Nacht. La scène du dédale doit être la première scène macabre d'un long cauchemar : un tueur caché se trouve peut-être non loin, prêt à frapper à tout moment. Pour renforcer cette impression morbide, faites en sorte que les runners errent quelque temps dans le passage, et improvisez éventuellement des rencontres avec

les autres habitants du manoir pour stresser les runners avant qu'ils ne découvrent le corps de Stokes. Le majordome a été brutalement assassiné par Nacht, le frère corrompu d'Umberley.

Un examen détaillé du corps révèle que Stokes a été poignardé d'un coup en pleine poitrine avec une arme tranchante quelques minutes à peine avant que les runners ne le découvrent. Ils ne trouvent aucun autre indice qui permettrait de déterminer qui l'a tué, ni pourquoi : pas de traces de pas, pas de couteau ensanglanté, pas de pièce à conviction. Maintenez la tension. Rappelez aux joueurs que le meurtrier pourrait très bien rôder encore dans les parages.

Une fois que les personnages joueurs ont eu le temps d'examiner le corps, mais avant qu'ils ne passent les alentours au peigne fin, ils entendent quelqu'un approcher. Lord Umberley apparaît un instant plus tard, expliquant qu'il est passé dans les chambres des personnages et qu'il les a suivis dans le passage secret en voyant que personne ne répondait dans les chambres. Il est choqué à la vue du cadavre de Stokes, mais il garde suffisamment ses esprits pour demander aux runners de ne pas ébruiter la mort du majordome : il ne veut pas inquiéter les autres invités, ni gâcher le bal masqué. Il assure aux runners que le nécessaire sera fait et il les raccompagne à leurs chambres pour qu'ils se préparent pour le bal.

Si les PJ l'interrogent sur les passages secrets, Lord Umberley explique qu'il s'agit là d'une vieille caractéristique du manoir, « bâtie à l'époque où il était souvent nécessaire d'agir dans le secret. Nous n'en avons plus l'usage aujourd'hui. »

ANTIVIRUS

Si les personnages joueurs choisissent de ne pas explorer le passage secret, le corps de Stokes n'est découvert que plus tard, soit quand les personnages se servent du passage pour quitter leurs chambres (voir *Assignés à résidence*, p. 223) ou après qu'ils aient été accusés du meurtre du colonel Quinn (voir *La séance de spiritisme*, p. 221) et que les preuves s'accumulent contre eux. Dans ce cas, l'un des domestiques tombe sur le corps de Stokes, et Lord Umberley tente de mettre la mort de Stokes sur le dos des runners.

Si les runners insistent pour que quelque chose soit fait par rapport au meurtre, ou qu'ils refusent de coopérer avec Lord Umberley, le maître des lieux accepte d'appeler le Lord Constable pour qu'il débute une enquête sur le meurtre. Le constable agira alors de telle manière que les runners sont sûrs d'être les premiers suspects. Après tout, ce sont les derniers à avoir vu Stokes en vie, on les a retrouvés près de son corps, et il a été tué près de leurs chambres. La mort de Stokes doit renforcer les soupçons des autres invités à l'égard des runners (voir *La séance de spiritisme*, p. 221).

LES MASQUES

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous finissez tout juste de mettre vos costumes et vous vous admirez dans le miroir, quand quelqu'un frappe poliment à votre porte. Un domestique en costume noir strict vous emmène jusqu'au bal masqué. Il vous guide à travers les couloirs tortueux, jusqu'à une double porte en bois près de l'entrée, puis se tourne vers vous et vous demande : « Comment doit-on vous présenter ? »

Le domestique ouvre grand les grandes doubles portes. Un serviteur en livrée annonce votre entrée par-dessus le murmure de la musique et des conversations. Tous les yeux se tournent vers vous pendant un instant, puis ils se détournent lorsque vous vous joignez à l'étrange foule bigarrée de la grande salle de bal.

Cette vaste salle de bal est bâtie sur deux étages, avec une galerie courant le long de l'étage. De grands vitraux en arche sont alignés le long des murs, à intervalle régulier le long des balcons. Ces vitraux colorés montrent des scènes issues de diverses mythologies et légendes : la visite d'Orphée à Hadès, le meurtre du dieu nordique Balder des mains

de son frère aveugle, et d'autres images semblables. La piste de danse arbore le même motif en échiquier de marbre noir et blanc que vous avez vu dans l'entrée. Sur un côté de la salle de bal sont dressés plusieurs tréteaux chargés de quelques douceurs.

Sur une estrade dans un coin de la salle, un quatuor joue de la musique classique, un bel exploit au vu des déguisements dont ils sont affublés : vous reconnaisserez ainsi un furet, un hérisson, un renard et un lièvre en train de jouer les derniers accords d'une valse complexe.

Sur la piste de danse, près des tables et le long des balcons, déambule la plus étrange réunion d'invités que vous ayez jamais vue, même en comptant vos plus folles soirées au Club Penumbra. Les gens sont vêtus de costumes de tous les styles imaginables : des animaux et des créatures fantastiques qui ont tous un air étrangement réel, des personnalités connues de toutes les époques et de toutes les cultures, et même des costumes sortis d'imaginaires qui ne peuvent pas être issus de notre planète. Les invités discutent, dansent, mangent et boivent, et ont l'air de s'amuser comme des fous.

Un homme se détache d'un petit groupe qui stationne près du buffet pour s'approcher de vous. Il porte un magnifique costume rouge et noir. Sa peau a un teint rougeaud, et deux petites cornes émergent de son front, accentuant ses cheveux bruns et sa barbe bien taillée. Vous reconnaissiez votre hôte, Lord Umberley. Il vous adresse un sourire chaleureux et vous fait une grande révérence, prenant la main de Frosty dans la sienne pour la baisser avec délicatesse.

« Vous êtes absolument charmante, ma chère » dit-il avec un sourire entendu. « Dites-moi, avez-vous déjà eu l'occasion de danser avec le Diable ? »

Jane sourit à son tour. « Une ou deux fois » répond-elle d'un air évasif.

« Alors vous devez bien connaître les pas » Umberley la prend dans ses bras et l'entraîne sur la piste de danse, alors que le quatuor animalier entame une nouvelle valse.

ATMOSPHÈRE

Toute cette scène est complètement surréaliste. Le bal masqué commence à peu près normalement, même si certains costumes sont un peu bizarres. Alors que les runners se mêlent aux autres invités, leur perception des événements change. La plupart des invités ne sont pas seulement ce qu'ils semblent être ; Il semblerait que leur nature même change avec le temps. Leurs commentaires, leurs observations et même leurs manières révèlent qu'ils sont des êtres supérieurs – peut-être même que leurs costumes sont moins symboliques que les runners ne l'imaginent. Avant la fin du bal, les runners doivent avoir l'impression distincte que certaines Puissances se sont réunies au manoir pour assister au dernier acte de cette quête astrale.

L'ENVERS DU DÉCOR

Pour l'instant, Lord Umberley joue au chat et à la souris avec les runners. Il les a piégés dans son domaine et il est prêt à attendre la meilleure occasion de les éliminer une bonne fois pour toutes. Et effectivement, tout ce qu'il a à faire est de retarder les agents d'Harlequin assez longtemps pour que leurs efforts s'avèrent vains.

Lors du bal, les personnages joueurs ont l'occasion de faire la connaissance des invités. Utilisez les invités présentés dans *À la rencontre des invités*, p. 218 comme base pour les individus avec lesquels les PJ interagissent, sans forcément vous limiter à ceux-ci. Les runners peuvent rencontrer et parler à toute personne présente, selon l'humeur du meneur de jeu. Ils peuvent rencontrer des personnes issues de leur passé (en particulier ceux qui sont morts et ont encore quelques mots à leur dire), de leur présent, voire de leur avenir et qui peuvent être autant de présages d'événements à venir. Toutes les personnes que rencontrent les runners sont vêtues d'un costume correspondant à leur nature, et leur choix peut fournir des indices importants pour déterminer la nature profonde de chacun de ces êtres.



COSTUMES DES PERSONNAGES JOUEURS

Quand ils arrivent dans leurs chambres, ou qu'ils y retournent après avoir exploré le passage secret, les personnages joueurs trouvent leurs costumes de bal préparés par l'un des serviteurs d'Umberley (s'ils n'exploront pas le passage, ils les trouvent dans la garde-robe ou suspendus derrière la porte). Conformément à la nature de ce métaplan, tous les costumes reflètent d'une certaine manière la nature profonde de chaque personnage. Le meneur de jeu peut concevoir les costumes sur la base des informations fournies par les joueurs dans la partie *Présages*, p. 126, même s'il ne doit pas se limiter à ces seules indications.

Par exemple, un personnage idéaliste (il en reste bien quelques-uns, non ?) qui voit le shadowrunning comme une manière de redresser les torts peut recevoir un costume de super-héros ou de chevalier. Un chaman peut ressembler à son totem. L'environnement métaplanitaire fait que certains costumes peuvent modifier radicalement l'apparence des personnages : un personnage déguisé en lion pourrait *devenir* un lion – même si le personnage en question conserve sa conscience et l'usage de la parole.

Le costume de Jane Foster est une robe élaborée d'un style qui semble familier aux runners, même s'ils n'en ont jamais vu de semblable. Les nuances de vert leur rappellent une forêt et contrastent merveilleusement avec les cheveux et le teint pâle de Frosty. Elle prend un plaisir presque enfantin à admirer le costume, et se change immédiatement.

Mettez autant de symboles et de sens que possible dans les métaphores que sont les costumes des runners. Les autres invités s'adresseront à eux non pas sous leur vrai nom, mais sous celui qu'évoque leur costume, et s'attendront aux mêmes égards en retour.

À LA RENCONTRE DES INVITÉS

Après une ou deux valses, Jane et Lord Umberley rejoignent les runners, et le maître des lieux les présente aux autres invités. Umberley met un point d'honneur à les introduire auprès de deux autres convives : le Lord Constable et le colonel Quinn. Le Lord Constable est un homme élancé, vêtu comme un aristocrate français de la fin du XVII^e siècle. Les personnages joueurs qui ont déjà rencontré Ehran le Scribe le reconnaissent aussitôt sous les traits du Lord Constable. Il est accompagné par une femme d'une beauté saisissante vêtue d'une robe castillane du XVII^e, qu'Umberley leur présente comme Lady Nasir. Les joueurs qui ont participé à la première campagne *Harlequin* reconnaissent Ariel Nasir, l'élémentaire libre de l'air qui travaille pour Ehran.

Lord Umberley présente le colonel Quinn comme « un vieux ami ». Le colonel est élancé, avec des traits secs et des cheveux bruns tirés en arrière au-dessus d'un front haut. Il a un air familier pour les runners, parce qu'il est déguisé en arlequin et ressemble beaucoup à leur compagnon. Umberley explique aux runners que le colonel Quinn a pris sa retraite, et qu'il fait partie de ses hôtes. Le colonel adresse un semblant de sourire et un signe de tête aux runners, mais il ne leur dit pas grand-chose.

Dans l'ensemble, les invités à la réception se comportent comme des aristocrates gâtés et prétentieux à un bal costumé. De temps à autre, un invité peut offrir un conseil avisé ou un avertissement inquiétant, mais il est difficile de dire si c'est délibéré ou s'il s'agit juste du délire alcoolisé de quelqu'un qui prend son rôle à cœur. Les runners doivent rester dans l'incertitude quant aux personnes et aux êtres qu'ils rencontrent, même si rien ne les empêche de discuter entre eux de leurs soupçons.

Outre le Lord Constable et le colonel Quinn, le bal de Lord Umberley a attiré nombre d'êtres puissants. Le meneur de jeu est libre d'introduire toute personnalité ou archétype dont la présence peut renforcer l'histoire, notamment des personnages sortis du passé (ou de l'avenir) des runners, des totems chamaniques, des esprits mentors, ou encore les incarnations d'un idéal issues de la psyché des PJ, de ce qu'ils vénèrent, craignent ou détestent, etc. Cette scène est une formidable occasion de mettre un chaman à l'épreuve de ses actions (imaginez un peu la réaction d'un chaman qui se verrait aborder par un invité accoutré



comme son totem et qui viendrait discuter avec lui de décisions qu'ils a prises dans la plus stricte intimité). Ces personnalités doivent être plus vraies que nature et extrêmement mystérieuses. Les runners doivent toujours se demander si la personne à laquelle ils s'adressent est réelle, un avatar, ni l'un ni l'autre, ou les deux à la fois.

Certains invités se sont incrustés à la fête d'Umberley, et il n'a pas pu leur refuser l'entrée. Il est probable que plusieurs de ces invités sont les manifestations des totems et d'autres Puissances supérieures des métaplans. Néanmoins, ces invités ne sont pas là pour servir sur un plateau les réponses aux runners, même s'ils peuvent fournir des indices énigmatiques et des éléments permettant aux runners d'interpréter certains événements des aventures précédentes du *Retour d'Harlequin* (ou pourquoi pas du reste de la campagne du meneur de jeu). Ils sont là avant tout en qualité d'observateurs, même si certains d'entre eux ne peuvent pas résister à l'envie de mettre leur grain de sel.

Certains des invités possibles sont décrits plus bas. Ajoutez-en ou éliminez-en au gré de vos besoins et dans l'intérêt de l'histoire.

Auric

Ce jeune homme bronzé, aux cheveux blonds, aux yeux bleus et au grand sourire est un vêtu comme un noble français de la cour de Louis XIV, avec tout l'accoutrement et les dentelles, mais sans la perroque et le fard courants à l'époque. Il est si charismatique que tous ceux qui s'approchent de lui l'apprécient immédiatement, et ses admirateurs et amis le suivent partout où il va. Auric a une voix forte et l'âme d'un poète. Il est possible de le convaincre de réciter l'une de ses œuvres de temps en temps, et il peut le faire au bal pour divertir les autres invités. D'un naturel confiant, Auric est convaincu que tout le monde doit avoir sa chance. Les personnages joueurs qui l'interrogent à propos de Lord Umberley apprennent qu'Auric considère que le maître des lieux pourrait avoir plus de goût en matière artistique, mais le jeune homme respecte ses qualités d'orateur et de politicien. « Je ne me risquerais pas à le défier oralement sans m'être soigneusement préparé » leur confie-t-il.

Jack-in-the-Green

Ce jeune homme est vêtu de fourrure et porte une couronne de laurier et de feuilles de chêne. Jack-in-the-Green a en permanence un verre de vin à la main, qu'il porte régulièrement à ses lèvres pour étancher une soif qui semble insatiable. Il est débridé et extraverti, à la limite de la grossièreté. Les autres invités le trouvent formidable ou au contraire insupportable, mais Jack ignore superbement toutes les critiques qui

lui sont adressées. Si les runners lui adressent la parole, ils découvrent qu'il tient un discours étonnamment cohérent. Il accepte l'hospitalité de Lord Umberley, mais affirme sans ambages qu'il fait peu de cas de sa seigneurie. Jack tente de convaincre au moins l'un des runners de prendre un verre avec lui, et le fera boire jusqu'à ce qu'il roule sous la table s'il en a l'occasion. Un runner capable de tenir la descente de Jack peut même apprendre que Lord Umberley a « quelque chose de caché, quelque chose auquel il s'accroche aussi dur qu'un mendiant s'accroche à son or. »

Lady Rose

D'une beauté à tomber par terre, Lady Rose est élancée, avec des cheveux d'un blond très clair qu'elle porte en une tresse compliquée au bas de sa nuque gracieuse. Elle a la délicatesse et la beauté de la fleur dont elle porte le nom, et porte une robe soyeuse aux nuances de rose et d'or qui soulignent le léger teint rosé de sa peau. Seuls ses yeux ne sont pas d'une beauté absolue. D'un vert profond, ils n'ont pas la chaleur du reste de son apparence. Une douleur profonde et perpétuelle se cache dans son regard, douleur qui semble s'atténuer lors d'un battement de cils. De temps à autre, Lady Rose essuie délicatement avec un mouchoir en soie une minuscule goutte de sang qui coule sur son visage et dans son cou. Elle se montre agréable envers les runners, mais reste mystérieuse et insaisissable.

Luna

Les traits aristocratiques de Luna sont soulignés par une peau pâle et ses cheveux et des yeux d'un noir de jais. Elle porte une longue robe noire et un foulard de soie assorti, parsemé de petites étoiles blanches et d'un pendentif en forme de croissant sur une chaîne en argent. Très posée, presque inquiétante, Luna parle peu, faisant de temps à autre un commentaire énigmatique sur ce qui se passe autour d'elle. Elle semble avoir une connaissance exceptionnelle de la magie, et peut échanger sur le sujet avec toute personne qui fait l'effort de lui adresser la parole. Parfois, elle intervient dans d'autres conversations qui l'intéressent. Elle est hautaine et réservée, en particulier envers les hommes. Les femmes à forte personnalité la poussent à se montrer un peu plus chaleureuse, mais la plupart des autres femmes présentes au bal l'évitent. Les personnages attentifs remarquent que Lady Rose appelle Luna la « reine sorcière ». Ce n'est qu'à contrecœur que Luna admet qu'Auric est son petit frère, bien que l'un et l'autre s'en défendent avec force si nécessaire.

Madame Rouge

Vêtue d'une robe de soirée de soie écarlate et d'un voile assorti, la sensuelle Madame Rouge incarne la beauté, la séduction et le désir. Elle semble connaître la moindre pensée secrète des runners, et mentionne à mots couverts leurs désirs les plus intimes. Son apparence et ses manières évoluent de manière subtile alors qu'elle se coule au sein du bal masqué, tel un miroir réfléchissant les désirs de ceux qui l'entourent. Un runner qui cherche Thayla pourrait confondre Madame Rose avec la femme qu'il recherche.

La Mère Mondas

Cette matrone d'âge mûr, de forte carrure et de taille moyenne, porte une large robe aux nuances de vert. Un foulard dans ses cheveux retient sa longue chevelure châtain. Elle se montre amicale, presque à l'excès, et accueille tout le monde avec chaleur, se lançant dans de grandes embrassades lorsqu'elle le peut. Dotée d'une grande capacité d'écoute, la Mère Mondas ne parle que pour entretenir la conversation et encourager les autres à parler. De par son attitude maternelle et ses conseils, elle insiste avant tout sur l'importance de pardonner. Elle est fermement convaincue qu'il y a du bon en chacun de nous.

Le vieux Coyote

Coyote est un homme élancé, aux longs cheveux gris tressés. Coyote porte des vêtements marron difformes sous son manteau gris et son chapeau à larges bords que vient coiffer un masque représentant la tête d'un coyote. Il s'appuie sur un long bâton en bois envahi de petites pousses où éclosent de minuscules fleurs jaunes. Il le sourire facile et la répartie cinglante. Coyote a une tendance agaçante à répondre aux questions par d'autres questions et à apprécier les joutes verbales. Par exemple, si un runner demande à Coyote si Lord Umberley est digne de confiance, le vieil homme répond : « Je ne sais pas. Qu'en pensez-vous ? Vous avez l'air de penser que ce n'est pas le cas. » Un runner qui réussit un Test d'Intuition + Perception (1) réalise que Coyote a un air familier, mais il n'arrive pas à déterminer pourquoi.

Raven

Cette grande silhouette est vêtue d'une robe de plumes noires brillantes, soulignée de nuances de vert et d'or. Le drapé de sa robe crée l'impression qu'elle a des ailes quand on l'aperçoit du coin de l'œil. Un masque de corbeau plus vrai que nature lui couvre le visage. Sa voix est basse et mélodieuse, avec un accent exotique que les runners ont du mal à identifier. La voix et l'apparence de Raven (« le corbeau ») ne révèlent pas son sexe, bien que la plupart des invités estiment qu'il s'agit d'une femme.

Raven est une interlocutrice polie, mais elle se montre réservée et méfiante. Les runners devraient avoir l'impression qu'ils lui en disent plus qu'elle ne leur en révèle. Si les runners lui apprennent des choses intéressantes, Raven leur retourne la faveur. Raven est surtout intéressée par les secrets, quels qu'ils soient. Le secret en question n'a pas nécessairement à avoir de lien avec la présente quête, il faut juste que les détails soient croustillants. Il est difficile de dire si Raven aime les secrets parce qu'elle apprécie d'être mise dans la confidence, ou qu'elle cherche au contraire à tester les capacités des autres à savoir se montrer discrets.

Ronin

Homme de petite taille d'origine asiatique, Ronin porte l'habit traditionnel des samouraïs, avec ses deux épées à la ceinture. Son absolue confiance en lui et son assurance sont à la limite de l'arrogance. Ronin n'accepte pas qu'on soit sur son chemin ou qu'on lui manque de respect, et il semble chercher la bagarre. Tout runner assez stupide pour se mesurer à lui se retrouve aussitôt dépassé par les compétences de combat supérieures de Ronin. Le samouraï ne fait pas de mal à son adversaire, mais se contente de l'humilier en public. Si un runner traite Ronin avec le respect que ce dernier estime mériter, le samouraï peut se révéler un allié utile. Il ne fait que peu de cas de Lord Umberley, et

révèle aux runners qui se montrent respectueux qu'il est convaincu que le maître des lieux manigance quelque chose.

Smith

Smith (« l'artisan ») est un nain qui porte des jeans, de grosses chaussures et un t-shirt sous un tablier de cuir taché et lacéré. Il porte une ceinture d'outils autour de la taille, et ses mains sont dures et calleuses. Il marche en boitant un peu et passe le plus clair de son temps à examiner l'architecture du manoir, la facture des meubles, etc. Il se montre un peu timide, sauf si le sujet tourne autour de questions qui traitent de construction, auquel cas il devient beaucoup plus causant. Il finit par se lasser des conversations qui ne sont pas en rapport avec son sujet de préférence, et se remet à examiner un autre aspect de l'architecture de la salle de bal.

TROUVER THAYLA

Afin d'accomplir leur quête, la plupart des runners voudront tenter de retrouver Thayla aussi vite que possible. Pour la retrouver, ils ont besoin d'informations, et ils peuvent tenter d'en savoir plus auprès des divers convives présents au bal masqué, avec la compétence Étiquette appropriée. Par exemple, discuter avec le vieux Coyote ou Ronin nécessite un Test de Charisme + Étiquette (La rue), alors que discuter avec Auric nécessite un Test de Charisme + Étiquette (Médias). Un runner malin peut même utiliser une compétence autre qu'Étiquette, par exemple en engageant la conversation avec quelqu'un en parlant thaumaturgie (Théorie magique) ou sciences (Sciences physiques). Le meneur de jeu est libre de donner des malus si les runners s'en sortent trop bien ou au contraire des bonus s'ils ont trop de mal à recueillir des informations.

Le meneur de jeu note les succès accumulés au cours de leurs divers tests. Lorsqu'ils atteignent les seuils indiqués sur la table ci-dessous, révélez-leur les informations indiquées (ainsi que celles des degrés de réussite inférieurs le cas échéant). Si plusieurs runners participent aux recherches, additionnez les succès à chaque fois que les runners ont l'occasion de se retrouver et de comparer leurs informations (ce qui peut très bien ne pas se produire avant les événements de *La séance de spiritisme*, p. 221).

Les runners qui interrogent le colonel Quinn au sujet de Thayla et qui obtiennent au moins 7 succès le voient pâlir sous son maquillage de clown lorsqu'il leur explique que Thayla est morte de la fièvre quelques mois auparavant. « C'était une jeune femme charmante, » dit-il, « si douce et généreuse. » Le colonel prend alors un air défait et s'excuse un instant, disant se sentir mal. Il a beaucoup bu, et son malaise n'est pas surprenant. Les personnages attentifs assistent à un bref échange entre Lord Umberley et le colonel, avant que ce dernier ne quitte la salle. En revanche, ils ne pourront pas savoir ce qui s'est dit entre les deux hommes.

ANTIVIRUS

Jouez cette scène au n-ième degré. Ne révélez pas aux personnages l'identité des autres invités, et laissez-les se poser tout un tas de questions. Ne leur donnez aucune réponse claire. Lâchez des commentaires sur l'importance des invités de Lord Umberley, et servez-vous du contexte du bal masqué rendre vos invités aussi étranges que possible.

Les runners peuvent apprendre des choses intéressantes s'ils abordent correctement les bonnes personnes et qu'ils parviennent à échanger avec elles. Incitez vos joueurs à s'adapter et à se fondre dans ce nouvel univers : s'ils deviennent hostiles ou lourdingues, ils n'iront pas loin. Les personnages joueurs assez stupides pour déclencher une bagarre ou sortir une arme dans la salle de bal devront se coltiner les gardes d'Umberley : ils seront rapidement maîtrisés et désarmés. Umberley se servira du comportement des runners pour les mettre à l'écart. Si cela se produit, sautez *La séance de spiritisme* (p. 221) et passez directement à *Assignés à résidence* (p. 223).

Gardes

Con	Agı	Réa	For	Cha	Int	Log
4	4	4	4	4	4	4
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
4	4	4	-	8	1	10 / 10

Indice de professionnalisme : 6

Compétences : Armes tranchantes 4, Athlétisme (GC) 1, Perception 3, Pistolets 4

Équipement : armure (2 / 6), épée de duel (VD 5P, PA 0, Allonge +1)

SE RENSEIGNER SUR THAYLA

NOMBRE DE SUCCÈS	RÉSULTAT
2	« Thayla ? Le nom me dit quelque chose. J'ai dû la croiser une fois, peut-être. »
5	« Oui, j'ai déjà entendu ce nom. Je crois que Lord Umberley l'a mentionné au colonel Quinn. »
7	« Le colonel Quinn avait une nièce du nom de Thayla, une charmante jeune femme. Elle était muette, et avait l'air très triste. Cela fait un moment que je ne l'ai pas vue. »
10	« J'ai entendu dire que Thayla était décédée il y a quelques temps. Son oncle la pleure encore, le pauvre homme. Lord Umberley a beau tenter de le consoler, mais rien n'y fait. Le colonel ne s'en remet pas. »
15	« Peut-être devriez-vous chercher Thayla parmi les morts, car elle ne fait plus tout à fait partie des vivants. Mais n'est-ce pas notre lot à tous ? Soyez prudents dans votre quête. Après tout, vous n'entendez que les histoires des héros qui réussissent à sauver la princesse. Ce qu'on sait moins, c'est que pour chacun de ces élus, le dragon dévore une bonne dizaine d'imbéciles. »

LA SÉANCE DE SPIRITISME

DITES-LE AVEC DES MOTS

Une fois que les événements de la scène précédente se sont déroulés, arrangez-vous pour que les runners aient le temps de comparer leurs informations et lisez ce qui suit :

Lord Umberley monte sur l'estrade à côté du quartet de cordes et claque des mains. La musique s'arrête et tous les yeux se tournent vers lui.

« Pour notre plus grand plaisir, » commence-t-il, sa voix résonant dans la salle, « Lady Raven a accepté de nous faire une démonstration de ses talents. » Avec un geste théâtral, Umberley descend de l'estrade et désigne à une silhouette qui se tient aux premiers rangs des invités. Elle semble porter une robe de plumes noires brillantes aux nuances vertes iridescentes, et un masque à bec de corbeau. Elle parle d'une voix basse et profonde.

« Nous allons maintenant tenir séance, » annonce-t-elle, « et je vais utiliser mes dons pour appeler un esprit d'entre les morts. Rapprochez-vous, je vous prie. » Raven demande aux invités de former un cercle sur la piste. Vous vous retrouvez avec vos coéquipiers à sa gauche. Lord Umberley est à sa droite. Elle étend les bras comme de grandes ailes noires, demandant à tous les invités de se prendre par la main et se tenir fermement pendant qu'elle communique avec le Lointain Au-delà.

« Alors, » demande-t-elle au cercle, « qui allons-nous appeler pour venir nous parler ? »

Une fois que le corps du colonel Quinn a été examiné, lisez ce qui suit :

Avec la permission de Lord Umberley, le Lord Constable prend la parole et demande aux invités de garder leur calme et de rester dans la salle de bal. Il ordonne que les gardes soient postés aux portes, afin « assurer la sécurité de tout un chacun » (du moins le prétend-il), ce jusqu'à ce que les circonstances de la mort du malheureux colonel Quinn aient



été éclaircies. Les domestiques enlèvent le corps et l'emmènent hors de la vue des convives par les portes du fond de la salle de bal. Ils couvrent la tache de sang au sol avec une grande pièce de tissu. Vous êtes incapables de quitter le tissu du regard, sachant ce qui se cache dessous.

Surpris et ne sachant que faire, les invités se dispersent à nouveau et se lancent dans des discussions à voix basse. Les musiciens ne jouent plus, et plus personne ne rit. De petits groupes de gens se regardent d'un air méfiant, se demandant qui peut bien être le meurtrier du colonel Quinn, ou son complice. Les invités comprennent qu'ils sont pris au piège dans la salle de bal avec un assassin. Pour couronner le tout, la tempête qui fait rage à l'extérieur semble gagner encore un peu plus en intensité.

ATMOSPHÈRE

Insistez sur le côté mystérieux et magique de la séance de spiritisme. Une fois découvert le corps du colonel Quinn, le choc et la peur prennent le dessus. La délicieuse soirée devient sinistre.

L'ENVERS DU DÉCOR

Au cours de la séance de spiritisme, les runners peuvent obtenir quelques indices sur l'endroit où se trouve Thayla. Malheureusement, Nacht choisit cet instant pour frapper de nouveau, faisant perdre aux personnages tout contrôle de la situation.

Si aucun des personnages ne pense à suggérer Thayla comme sujet du rituel de Lady Raven, c'est Lord Umberley qui le fait. Un personnage qui réussit un Test d'Intuition + Perception (4) remarque qu'Umberley semble particulièrement ravi de cette idée. Le colonel Quinn semble absent de la salle.

Quand la séance commence, lisez ce qui suit :

Les lumières baissent en intensité et Lady Raven demande à chacun de ne surtout pas rompre le cercle de mains serrées, quoi qu'il arrive. Elle se met à psalmodier dans une étrange langue musicale qu'aucun de vous ne connaît. La température de la pièce chute, et une rafale de vent traverse subitement la salle, soufflant les bougies et les lanternes, la plongeant dans l'obscurité. Vous entendez la voix de Raven qui chante de plus en plus fort. Elle s'écrit en anglais dans les ténèbres : « Toi qui dors dans le crépuscule éternel, viens à nous, fais-nous l'honneur de ta présence. »

De faibles scintillements de lumière apparaissent au centre du cercle. La voix de Raven poursuit sur un ton monocorde, comme si elle était en transe. « Je sens une force qui s'oppose à la mienne » dit-elle. « Les choses ne sont pas ce qu'elles semblent être. Je ressens un profond chagrin, du regret et une grande colère. Je ne puis l'atteindre. Une force sombre se tient devant elle, et la forme brille dans sa main. »

Un cri de terreur et de douleur à l'extérieur de la salle de bal interrompt la psalmodie de Raven. Une vague de peur et de confusion traverse la salle. Plusieurs personnes se précipitent dans les ténèbres pour tenter de rallumer la lumière. Les portes de la salle de bal s'ouvrent à la volée, et une silhouette y entre en titubant, agrippé à la poignée. La lumière de l'entrée dessine sa silhouette sur le seuil. Il fait un pas en avant et s'effondre sur le sol. Les lumières reviennent d'un coup dans la salle de bal, révélant le manche d'un poignard qui émerge du dos de la silhouette. Plusieurs invités se mettent à hurler, et le Lord Constable et plusieurs autres se précipitent vers le corps. Vous vous approchez alors que le Constable se penche pour examiner l'homme, et vous voyez le fard clair d'un maquillage de clown et les vêtements assortis, désormais tachés de sang. C'est le colonel Quinn.

Le Constable regarde Lord Umberley qui se tient non loin. « Il est mort » dit-il à voix basse. « Assassiné. »

L'ENQUÊTE SUR LE MEURTRE DE QUINN

Cette partie du scénario donne l'occasion aux runners de dénicher des indices sur l'identité du meurtrier et sur ce qui se passe véritablement dans le manoir. Les runners peuvent mener leur enquête comme



ils l'entendent, dans les limites imposées par le Lord Constable. C'est lui qui est chargé de mener les investigations sur le meurtre et il considère l'ensemble des invités comme des suspects potentiels, les runners ne peuvent donc pas se déplacer librement et inonder de questions les autres invités. S'ils ne se montrent pas subtils et discrets, le Lord Constable leur demande poliment de ne pas se mêler de cette affaire et de le laisser faire son travail. S'ils insistent, il peut très bien les arrêter pour le motif qu'ils sont suspects du meurtre ou qu'ils font obstruction à l'enquête.

Les sections qui suivent décrivent certains des éléments à partir desquels les PJ peuvent débuter leur enquête. N'hésitez pas d'en créer d'autres en fonction des actions des runners et des idées des joueurs.

Examen du corps

Il sera difficile d'examiner le corps du colonel Quinn. Les runners qui se précipitent pour aider le colonel quand il chancelle et s'effondre dans la salle de bal ont un bref aperçu du corps, si le joueur prend la peine de préciser que son personnage examine effectivement le corps. Faites-lui effectuer un Test d'Intuition + Perception : selon le nombre de succès obtenus, il apprend les informations fournies dans la table d'*Examen du corps*, ci-dessous.

Passée la confusion générale, Umberley ordonne que le corps du colonel soit transporté dans une antichambre. Il sera beaucoup plus difficile pour les runners de l'examiner une fois qu'il sera dans la pièce en question.

EXAMEN DU CORPS

NOMBRE DE SUCCÈS	RÉSULTAT
0	Le colonel a été tué d'un coup de poignard planté dans le dos, entre ses côtes
1-2	Le colonel a été poignardé par derrière avec une arme au manche en or. Celui qui l'a attaqué doit savoir se servir d'une telle arme.
3	Quinn a été tué d'un seul coup, et son meurtrier l'a probablement surpris. L'assassin est sans doute plus petit que le colonel.
4+	La blessure pourrait venir de la même arme que celle qui a tué Stokes (si les runners n'ont pas encore trouvé le corps du major-dome, ils remarquent la ressemblance des blessures quand ils finissent par le découvrir).

Le lieu du crime

Une piste sanglante part du corps et remonte l'entrée, pour aboutir à la bibliothèque de l'autre côté du manoir. Les personnages joueurs qui examinent la bibliothèque et réussissent un d'Intuition + Perception découvrent les indices fournis dans la table, mais uniquement s'ils réussissent à échapper à la vigilance du Lord Constable, qui tente de maintenir les invités soit dans la salle de bal, soit dans leurs chambres.

LE LIEU DU CRIME

NOMBRE DE SUCCÈS RÉSULTAT

1	La piste sanglante mène à l'un des rayonnages de la bibliothèque. Posé sur une table se trouve un ouvrage dont le titre est <i>La complexité de la mécanique des Machines</i> .
2	Vous ne voyez aucun signe de lutte, ce qui signifie soit que le colonel Quinn connaissait son assassin, soit qu'il a été attaqué par surprise. La seule autre porte de la pièce est verrouillée. Même si les runners ne peuvent pas l'apprendre maintenant, cette porte mène au bureau de Lord Umberley, et c'est lui qui en détient l'unique clé.
3	Les personnages joueurs découvrent que les rayonnages qui se trouvent derrière la table de lecture dissimulent un passage secret qui mène au dédale de corridors, comme les passages qui se situent derrière les chambres des runners.

Entretien avec Lady Raven

Les personnages qui interrogent Lady Raven sur la séance de spiritisme peuvent apprendre les informations qui suivent. Il n'est pas nécessaire de faire de test, basez plutôt la précision des réponses sur la qualité de l'interprétation et du roleplay de vos joueurs.

- Raven pense être entrée en contact avec Thayla, mais de manière très brève. Une présence ténébreuse s'est soudainement interposée entre elle et Thayla, irradiant la colère et la jalousie. Cette présence refusait que qui que ce soit approche de Thayla.
- Quand Raven a lancé son Appel, elle a senti quelque chose de suspect chez Thayla. Elle n'était pas morte, mais bien vivante. Confinée au monde des esprits, elle tentait d'appeler à l'aide. Elle ignore pourquoi quelqu'un mentirait en prétendant que Thayla est morte.
- Bien que Raven ait demandé à Thayla de s'exprimer, elle n'a pas reçu de réponse. Soit Thayla refuse de parler, soit elle en était incapable.
- Pendant le rituel, Raven a vu Thayla prisonnière d'un grand assemblage de rouages et d'engrenages.

Entretien avec les autres invités

Les autres invités ne savent rien du meurtre de Quinn (et encore moins de celui de Stokes), mais les runners peuvent trouver des indices supplémentaires au sujet de la nature du lieu où ils se trouvent et de la menace que représente Lord Umberley. Au besoin, faites en sorte que les autres convives donnent quelques éléments d'information, mais de manière très énigmatique, afin de garder les runners sur la voie. Les personnages qui pensent à poser la question confirmant que personne n'a rompu le cercle au cours de la séance de spiritisme. Cela signifie donc que personne dans la salle de bal n'a pu tuer le colonel Quinn.

ANTIVIRUS

Le seul véritable problème serait que les runners s'opposent ouvertement au Lord Constable. Dans ce cas, ils sont arrêtés par les gardes de Lord Umberley. Si les runners se montrent violents, rappelez-vous qu'ils sont dans une salle de bal en compagnie de gens très puissants aux capacités inconnues. S'ils décident tout de même de faire du vilain, les gardes finissent par les maîtriser.

Les runners peuvent sortir de la salle de bal s'ils font vite. Cependant, leur absence ressemble à un aveu du point de vue de ceux qui sont restés à l'intérieur, et Lord Umberley conforte cette impression. À partir de là, ils ne reçoivent plus la moindre aide de la part des autres invités, et ne peuvent plus compter sur le Lord Constable pour

retrouver Thayla. Les gardes fouillent le manoir à la recherche des runners, mais ils ne commencent pas par explorer les passages secrets. Les runners qui exploitent le dédale à leur avantage peuvent gagner une avance précieuse.

Mettez des bâtons dans les roues de vos runners pendant l'enquête. Le Lord Constable ne va pas laisser un ramassis d'étrangers lui apprendre son métier. Il ne tolère aucune interférence, surtout de la part d'individus qui font de parfaits suspects.

ASSIGNÉS À RÉSIDENCE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Le Lord Constable monte sur l'estrade précédemment occupée par les animaux-musiciens et s'adresse aux invités. « Une enquête est actuellement en cours pour tenter de faire la lumière sur cette douloureuse affaire. En attendant, je demande à chacun d'entre vous de bien vouloir regagner sa chambre et d'y rester. Je viendrais vous interroger individuellement le moment venu. Toutes mes excuses pour ce dérangement, mais je sollicite votre entière coopération afin que nous puissions résoudre au plus vite ce drame malheureux. »

Un murmure bruisse dans la foule alors que les gardes vous escortent, en compagnie des autres invités, hors de la salle de bal et à travers les couloirs du manoir. Vous arrivez bien vite dans les chambres que vous a assignées le maître des lieux. Leur splendeur vous donne l'impression d'être enfermés dans une cage dorée. Les gardes referment les portes derrière vous et vous vous asseyez en vous demandant comment trouver l'issue du nœud d'intrigues qu'est cet endroit.

L'ENVERS DU DÉCOR

La mesure d'isolement est temporaire, et a pour but de permettre d'enquêter sur le (ou les) meurtre(s). Assignés à résidence, les runners doivent se lancer à la recherche de Thayla. Lord Umberley croit qu'il a piégé les runners d'une manière qui lui permettra de se débarrasser aisément d'eux le moment venu, et de les empêcher de retrouver Thayla. Même s'il est tout à fait prêt à les tuer si l'opportunité se présentait, Umberley compte simplement pour l'instant les retarder assez longtemps pour que son autre avatar corrompe le lieu où Thayla doit chanter afin d'arrêter l'Ennemi (voir *Le Pont, troisième partie*, p. 227).

Alors que les runners sont dans leurs chambres, Lord Umberley en profite pour les faire accuser du meurtre de Quinn et de Stokes. Il informe le Lord Constable qu'il a trouvé le corps de Stokes dans le passage secret, et qu'il a vu les runners à ses côtés (ce qui peut être ou pas la vérité, en fonction des événements précédents). Les shadowrunners disposent d'environ une demi-heure avant que le Constable ne vienne frapper à leur porte pour les interroger – et probablement les arrêter en les accusant des deux meurtres. Les runners peuvent s'échapper par les tunnels secrets, ou bien un decker peut se servir de la Machine pour trouver des informations supplémentaires (voir *Dans les rouages*, p. 214).

Si les runners empruntent les tunnels, le Lord Constable trouve leurs chambres vides quand il vient les interroger. Lord Umberley se sert de cette occasion pour lâcher ses chiens sur les PJ. Les molosses sont des manifestations de l'Ennemi, dressés spécialement pour traquer et tuer les runners avant qu'ils n'atteignent Thayla, ou du moins les empêcher de la trouver jusqu'à ce qu'il soit trop tard.

Molosses (4)

Les molosses sont de gigantesques mastiffs noirs tout droit sortis d'un cauchemar.

Con	Agı	Réa	For	Cha	Int	Log
4	5	6	4	3	6	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
6	3	6	-	12	3	10 / 11

Déplacement : 15 / 50

Compétences : Combat à mains nues 6, Perception 4, Pistage 3, Intimidation 4

Pouvoirs : Arme naturelle (Morsure : VD 4P, PA 0), Sens accrus (Vision nocturne, Vision thermographique)

Les molosses remontent la piste des runners à travers les passages secrets qui courent dans tout le manoir. Ces passages semblent interminables et ne suivent aucune logique architecturale précise. Les runners finissent par se retrouver face aux molosses près de l'endroit où se trouve Thayla.

Si vous le souhaitez, improvisez d'autres rencontres dans les tunnels. Le déplacement des runners dans ces tunnels symbolise leur trajet dans les métaplans jusqu'au Lieu où se trouve Thayla, et ils peuvent avoir à faire face à toutes sortes de défis sortis de leurs esprits, de leurs pensées et de leurs âmes alors qu'ils approchent du but.

ANTIVIRUS

Si les runners décident de se tourner les pouces, ils n'ont quasiment aucune chance de convaincre le Lord Constable de leur innocence. Même s'ils peuvent lui conseiller de fouiller les tunnels et le reste du manoir, il ne réussira pas à agir avant qu'il ne soit trop tard. Pour réussir, les runners doivent prendre le taureau par les cornes. Rappelez-leur que la situation est critique et demandez-leur s'ils veulent perdre encore leur temps. Certains runners peuvent même se dire que la mort du colonel Quinn est un symbole, et qu'Harlequin a déjà peut-être succombé à l'Ennemi.

AU COEUR DE LA MACHINE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Une fois que les runners se sont égarés dans le dédale de tunnels, lisez ce qui suit :

Vous suivez les tunnels éclairés par des torches qui descendent de plus en plus profondément dans l'obscurité sèche et froide, suivant le bruit rythmé que vous entendez depuis un moment. Les vibrations résonnent à travers les pierres qui composent le tunnel, comme si vous descendiez dans le tube digestif de quelque étrange créature qui vous aurait avalés tout crus

Sous le bruit, vous distinguez désormais un cliquetis métallique, comme le bourdonnement assourdi de grands insectes qui s'affireraient dans les ombres dansantes. Vous vous rapprochez de la source du son. Juste devant vous, le couloir se termine par une grande porte de bronze gravé de symboles et de glyphes qui forment un entrelacs semblable à un circuit électrique.

La porte est froide au toucher, et s'ouvre facilement, presque sans un bruit, à votre grande surprise. Aussi lourde soit-elle, vous n'avez entendu qu'un léger bruissement. Vous franchissez la porte, et elle se referme derrière vous avec un claquement mécanique qui n'est que trop caractéristique d'un penne qui se remet en place.

La pièce dans laquelle vous venez d'entrer semble sortie des délires d'un horloger dément. Cette ancienne grotte souterraine est désormais devenue une chambre, élargie et aménagée par des mains humaines (ou autre), et qui ressemble à une immense cathédrale de pierre voûtée. Cependant, l'espace disponible est occupé par une gigantesque machine. De la taille d'un immeuble entier, l'appareil est un assemblage de rouages, de moteurs, d'engrenages et de conduites qui se meuvent en une étrange danse tournoyante. Des voies d'accès et des passerelles mènent au cœur de la grande machine, et les lanternes qui éclairent la salle projettent de longues ombres sur ces passages. C'est ici que vous a menés votre quête : vous devez désormais découvrir ce qui vous attend à l'intérieur.

Putain, si seulement vous aviez un vrai flingue...

Une fois que les runners sont au cœur de la machine, lisez ce qui suit :

Vous avancez le long du couloir de machinerie, quand le dédale débouche sur une salle étrange au cœur du dispositif, entourée d'engrenages et de moteurs. Plusieurs portes s'ouvrent sur cette salle centrale, donnant sur d'autres parties de la Machine.

L'intérieur de la pièce contraste fortement avec le reste de la Machine. Elle est brillamment éclairée par plusieurs lanternes abritant des cristaux lumineux, et a l'air confortable. Le sol est couvert d'une épaisse moquette et plusieurs beaux meubles occupent la pièce. Deux personnes occupent la pièce, et toutes deux semblent sorties d'un conte de fées. La première est une ravissante jeune femme assise au bord d'un canapé. Ses yeux brillent d'émotion, et sa beauté et sa tristesse vous font penser à une princesse captive. Vous savez que la femme doit être Thayla. Son compagnon est bossu et hideux, vêtu de loques sombres qui contrastent douloureusement avec les habits de cérémonie portés par les invités du bal masqué. Le bossu vous regarde d'un air dur, ses yeux brûlant de haine et de colère. « Pourquoi êtes-vous venus ? » hurle-t-il. « Vous ne pouvez pas l'emmener ! Elle ne viendra pas avec vous ! »

Alors que vous vous approchez du grotesque bossu, une autre voix s'élève. « N'aies crainte, cher frère » dit Lord Umberley en entrant dans la pièce par l'une des nombreuses portes présentes. « Ces malotrus cesseront bientôt de nous importuner. » Il se tourne vers vous, souriant, et les lanternes soulignent ses traits. Il porte toujours son costume de diable de bal masqué, et sa voix est d'une froide hostilité. « Je suis impressionné de voir que vous êtes arrivés jusqu'ici, mais la partie est terminée. Faites demi-tour ou vous mourrez. Je vous laisse le choix. »

L'ENVERS DU DÉCOR

C'est dans la vaste salle accueillant la Machine, sous le manoir, que se déroule le face-à-face final entre les runners et les forces qui retiennent Thayla prisonnière. Le monstrueux Nacht a construit cette pièce au cœur de la Machine, et c'est là que les runners le trouvent en compagnie de Thayla. Il a piégé toutes les passerelles et les accès pour qu'ils s'effondrent si l'on marche à certains endroits. Les sections piégées font tomber la malheureuse victime dans les engrenages de la Machine, la broyant et lui causant des dommages 7P, PA -4. Il est possible d'identifier ces passages piégés en réussissant un d'Intuition + Perception (3).

Nacht connaît les moindres recoins de la Machine et se déplace à l'intérieur comme un singe : en silence et dans l'ombre. Il attaque les runners de loin, tentant de les effrayer et de les pousser à faire demi-tour. Si ces attaques ne suffisent pas, Nacht se replie aux côtés de Thayla pour l'ultime face-à-face.

Outre les pièges de Nacht, la Machine dispose de ses propres défenses. Dans les entrailles de la Machine, d'étranges appendices mécaniques dotés de lames et de tranchants en dents de scie claquent en direction des intrus, frappant vivement et sans prévenir. Les lames provoquent des dommages 3P. Pour éviter d'être surpris par les lames, un runner doit réussir un Test opposé de Réaction + Esquive contre l'attaque de la Machine (9 dés). Les appendices ont un indice de Blindage de 6 et un indice de Structure de 7. Il est possible de détruire l'appendice mortel (voir *Détruire des barrières*, SR4A, p. 167).

FACE À L'OMBRE

Les menaces de Lord Umberley ne sont pas à prendre à la légère. Il donne aux runners quelques instants pour faire demi-tour. S'ils abandonnent, ils ratent évidemment leur quête. S'ils restent, Umberley et Nacht passent à l'attaque et tentent de les tuer. Si les personnages joueurs cherchent l'aide de Thayla à ce moment-là, elle secoue la tête tristement. Ils peuvent également se souvenir qu'elle ne peut pas parler : elle a sacrifié sa voix quand elle a quitté sa contrée, et a vécu dans le silence depuis.



Il est vain d'essayer de raisonner Lord Umberley. Les runners ne peuvent lui offrir que leur reddition. Si les runners acceptent de se rendre, Jane Foster refuse d'obtempérer. Les runners auront bien du mal à la convaincre qu'ils ont encore quelque chose à perdre à ce stade.

Lord Umberley et Nacht sont relativement puissants, et les shadowrunners vont devoir mener un sacré combat. Au plus fort de la bataille, les faibles notes d'un chant résonnent à travers la Machine. L'Oiseau-chanteur entre dans la pièce et vole jusqu'à Thayla. Lord Umberley laisse échapper un cri de rage quand l'oiseau laisse échapper une dernière note enchanteresse avant de s'immobiliser. Thayla se précipite vers les combattants, comme transfigurée. Son maintien est royal et ses manières imposent le respect. Elle ressemble enfin à la reine de la légende.

« Arrêtez ! » ordonne-t-elle d'une voix profonde et charmante, irrésistible. Umberley tremble de rage, tandis que Nacht est comme ensorcelé par Thayla. Elle exige l'arrêt immédiat du combat, et déclare que le sang ne doit plus être versé en son nom. Thayla refuse de suivre les runners : elle a choisi l'exil pour le bien de son peuple, et elle est fatiguée des conflits et des sacrifices. Elle ne veut pas être impliquée dans une quête, elle veut juste vivre en paix.

S'ils ont survécu au combat contre Nacht et Umberley, les runners doivent désormais convaincre Thayla de les aider. Oubliez le Charisme et les compétences sociales ; convaincre Thayla de se sacrifier à nouveau doit être accompli par l'interprétation, pas par un jet de dés. Lord Umberley s'oppose aux runners, jouant (littéralement) l'avocat du diable. Il fait remarquer que le premier sacrifice de Thayla a été vain, et qu'elle ne devrait donc pas prêter une nouvelle fois attention à de telles futilités. Il retourne également la nature mercenaire des shadowrunners contre eux. Comment des hommes de main à louer, durs, insensibles et cupides qui se vendent au plus offrant osent-ils prêcher la notion de martyre ? Les runners ont intérêt à se montrer convaincants s'ils veulent contrer les arguments d'Umberley.

Si les personnages joueurs livrent un plaidoyer suffisamment passionné et sincère, la résolution de Thayla vacille. Elle admet la valeur de

leurs arguments et se met à réfléchir à leur demande. Umberley devient plus direct et moins subtil dans sa contre-argumentation, et Thayla commence à le prendre à partie. De rage, il finit par jeter un sort élémentaire mortel à Thayla. Il ne peut pas lui permettre vivre si elle peut aider les runners. À la dernière seconde, Nacht crie le nom de Thayla et s'interpose. Il s'effondre au sol, mortellement touché, alors que Lord Umberley tente de prendre la fuite. Les runners disposent alors d'une action « gratuite » qu'ils peuvent utiliser pour attaquer Umberley – mais ils peuvent également l'ignorer et se précipiter au chevet de Thayla et de Nacht (si nécessaire, les caractéristiques de Thayla se trouvent dans le chapitre *Ombres portées de la campagne*, p. 230).

Même la magie de guérison ne peut sauver Nacht, le sort d'Umberley était trop puissant. Le bossu déformé tourne son visage vers Thayla, le souffle irrégulier. « Ma beauté » murmure-t-il. « Ce n'est que maintenant que je te quitte. Je t'aime. » Il meurt, et Thayla pleure.

« Putain de merde » murmure Jane. « C'était ça, l'ennemi ? »

« Oui, » répond Thayla, « mais il m'aimait à sa façon. Avec le temps, j'en suis moi aussi venue à l'aimer, d'une certaine manière. L'espoir existe peut-être encore en ce monde, si un être comme lui est capable de comprendre ce que c'est que l'amour, et si une créature qui ne vit que pour détruire peut comprendre le sens du sacrifice. Je vous suivrai. Plus rien ne me retient ici. »

ANTIVIRUS

Les runners ne devraient pas à avoir à mener de vrai combat avant d'avoir atteint le cœur de la Machine. Avant d'y arriver, ils devraient passer par une série d'escarmouches, d'accrochages et d'incidents mineurs. Les runners n'entraînent Nacht que très brièvement, et ne peuvent pas l'abattre avant de le retrouver face-à-face.

Un decker malin pourrait être tenté d'accéder à la Machine et de neutraliser ses défenses. Si le personnage dispose de la « lampe magique » et qu'il réussit un Test de Logique + Informatique (3) pour trouver un port d'interface convenable, il peut se connecter à la Machine. S'il le fait depuis l'intérieur de celle-ci, la Machine l'attaque

physiquement pour tenter de l'arrêter, et ses coéquipiers doivent le protéger le temps qu'il coupe les systèmes de défense de la Machine.

Soyez prudents quand vous déterminezz l'équilibre du combat opposant les runners à Lord Umberley et aux runners. Même s'il doit représenter un vrai challenge et qu'il doit faire faire surer sang et eau aux runners, ce n'est pas l'apogée de cette scène, n'en faites donc pas trop. Donnez également une vraie chance de pouvoir convaincre Thayla de les suivre. Les joueurs n'ont pas besoin d'être de grands orateurs, quelques bons arguments suffisent. Ne leur rendez pas la tâche trop facile, mais laissez-leur le bénéfice du doute s'ils se donnent vraiment du mal. Faites en sorte que les joueurs aient vraiment à l'esprit ce que croient leurs personnages : certains d'entre eux pourraient même être d'accord avec Lord Umberley et trouver que ces histoires d'héroïsme et de sacrifice ne sont qu'un ramassis de conneries.

Si les runners parviennent à tuer Lord Umberley, sa « mort » ne fait que supprimer sa manifestation en ce lieu. Les runners trouveront Darke bel et bien vivant pour la confrontation finale dans *Le Pont, troisième partie* (p. 227).

Lord Umberley

Lord Umberley est un riche aristocrate qui s'ennuie, obsédé par son pouvoir et son rang. Son charme apparent cache une âme déviant et tourmentée, qui a montré à maintes reprises qu'elle était prête à manipuler et à éliminer son prochain pour préserver son petit confort personnel.

Umberley préfère utiliser sa magie en combat et se sert de son focus de pouvoir. Son rituel de Centrage nécessite qu'il récite ses sorts en nahtatl, l'ancienne langue des Aztèques. Un personnage joueur perspicace devrait établir un lien entre ce détail et certains éléments en vigueur dans le monde physique. Physiquement, Umberley ressemble à Oscuro dans *Séquelles*, à Trey dans *Pour une poignée de Karma*, au Contremaitre dans *Le rêve impossible* et au Gardien dans *L'Oiseau-chanteur*.

Con	Agı	Réa	For	Cha	Int	Log
6	5	5	5	7	6	7
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
8	5	6	14	11	1	11 / 12

Indice de professionnalisme : 6

Grade d'initié : 8

Compétences : Combat à mains nues 4, Conjuration (GC) 6, Étiquette (Haute société) 4(+2), Gymnastique (Danse) 2(+2), Pistolets 3, Intimidation (Interrogation) 2(+2), Négociation 5, Perception 4, Sorcellerie (GC) 6

Connaissances : Nahualt 5, Théorie magique 6

Équipement : amulette (focus de maintien Puissance 6 avec Armure 6), cane (focus de lancement de sorts, Puissance 4), Pistolet léger (VD 4P, PA 0, Mode CC, 4(c))

Sorts : Armure, Boule étourdissante, Combustion, Confusion, Contrôle des émotions, Détection des ennemis, Diminution de Force, Éclair mana, Liens (*MdO*, p. 166), Masque, Projectile, Tuerie (Humains) (*MdO*, p. 158)

Nacht

Le frère monstrueux de Lord Umberley inspire à la fois la pitié et le dégoût. Bossu et déformé, il a toutefois d'énormes muscles simiesques et se déplace très vite sur ses pieds. Malgré son apparence bestiale et ses vêtements en loques, Nacht n'est ni stupide ni idiot. Il est obsédé par Thayla et entre dans une rage noire si elle est menacée. Même si sa nature profonde le pousse à satisfaire ses besoins primaires, Nacht éprouve de réels sentiments vis-à-vis de Thayla, qui dépassent la simple possessivité. Nacht ressemble vaguement à Sy Vants dans *Pour une poignée de Karma*.

Con	Agı	Réa	For	Cha	Int	Log
8	5	5	8	2	4	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
6	3	6	-	9	1	12 / 11

Indice de professionnalisme : 6

Grade d'initié : 8

Compétences : Athlétisme (GC) 5, Armes tranchantes (Couteaux) 4(+2), Infiltration 6, Combat à mains nues 7, Perception 3

Équipement : couteau à lame lourde (VD 6P, PA 0)

LE PONT, TROISIÈME PARTIE

EN BREF

Ce passage est le point culminant du *Retour d'Harlequin*. Les runners retournent au bord du Chasme en compagnie de Thayla et découvrent que les forces de l'Ennemi ont atteint le promontoire avant eux. Harlequin, gravement blessé, a perdu connaissance alors que Darke accomplit des sacrifices rituels de magie du sang maléfique sur le promontoire pour le souiller et le rendre insupportable pour Thayla.

Les runners n'ont pas le choix : ils doivent se battre et attendre un miracle.

DITES-LE AVEC LES MOTS

Lors de la transition depuis *Le bal masqué*, lisez ce qui suit :

La route entre les métaplans s'étend une fois de plus devant vous. Avec Thayla à vos côtés, vous vous y engagez avec une confiance retrouvée. L'issue doit être proche.

Alors que vous reposez le pied sur le promontoire, vous comprenez que quelque chose ne va pas du tout. Une puanteur, qui vous rappelle celle de la cité de Thayla, frappe vos narines comme un coup de marteau. Cillant dans la lumière, vous regardez autour de vous et vous voyez des dizaines de petites silhouettes métahumaines.

Les bords du promontoire sont détrempés de sang. Un homme y est agenouillé, ses mains, sa tunique noire et brune et son pantalon eux aussi couverts de sang. Avant que vous ne puissiez réagir ou reprendre vos esprits, l'homme plonge une longue dague noire ouvrageée dans le cœur d'un jeune garçon recroqueillé devant lui. Le sang de l'enfant éclabousse l'air et s'enflamme à son contact. Le sol tremble sous la puissance du sacrifice rituel, alors que la magie du sang déchire la trame même du lieu.

L'homme se tourne vers vous, et vous le reconnaisssez. C'est Oscuro, Trey, le Contremaitre, le Gardien dans la tour de Thayla, et Lord Umberley. Ou plutôt, c'est eux qui sont lui. Baignant dans le sang incandescent, il se met à rire. Sa voix profonde résonne à travers tout le lieu, et les terrifiantes silhouettes qui bâissent le pont rient à l'unisson.

D'un côté de votre ennemi juré se dresse un entrelacs de trois mètres sur trois, fait d'ossements et de tendons étirés. Harlequin y est pendu à l'envers, ses vêtements arrachés, écorché vif, son sang s'écoulant depuis une bonne dizaine de blessures. À la base de l'édifice sont rassemblés une douzaine de petits garçons et de petites filles, qui ont tous l'air catatoniques, comme drogués. Comme le garçon à la mort duquel vous venez d'assister, ils portent tous des aubes blanches.

Dix créatures de cauchemar qui se tiennent sur le promontoire tournent leurs regards vers vous à votre approche.

L'homme lèche le sang qui lui coule sur le bras, observant fixement Thayla. « Tuez-les » ordonne-t-il. « Sauf cette femme. J'ai d'autres projets pour elle. »

ATMOSPHÈRE

C'est le bouquet final. Alors lâchez-vous bien comme il faut.

L'ENVERS DU DÉCOR

Depuis le début de cette quête astrale, Darke a traqué Harlequin à travers les métaplans. Ses incarnations sont apparues dans la plupart des lieux que les runners ont visités, trahissant son rôle d'allié de l'Ennemi. Darke est une bête amorphe qui ne cherche qu'à causer la douleur et à détruire la vie. À bien des égards il n'est même plus humain, malgré son apparence.

Les alliés qu'il a invoqués en ce lieu sont des serviteurs de l'Ennemi, des créatures inférieures auxquelles Darke est parvenu à faire franchir le Chasme. Ils se battent à mort pour lui, sans le moindre instinct de

survie. Darke a invoqué six créatures connues sous le nom de rampants, et quatre sous le nom de crapauds. Leurs caractéristiques sont données ci-dessous.

Rampants de l'Ennemi (6)

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
8	6	6	10	4	6	2
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
5	3	6	6	12	1(3)	12 / 11

Déplacement : 20 / 80

Compétences : Athlétisme (GC) 4, Combat à mains nues 5, Perception 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Tentacule x 2 : VD 6E, PA 0), Arme naturelle (Morsure : VD 3P + Poison, PA 0, Allonge -1), Armure (10 / 12)

Faiblesses : Vulnérabilité (épée de l'architecte)

Notes : à chaque phase de combat, ces créatures peuvent porter jusqu'à 3 attaques sur un même adversaire (2 tentacules et une morsure si les deux attaques de tentacules réussissent). Le poison des rampants de l'Ennemi est injecté quand une morsure fait des dommages. Il a les caractéristiques suivantes : Vecteur : Injection ; Vitesse : Immédiate ; Pénétration : -2 ; Puissance : 10 ; Effets : Paralysie (5 minutes après le combat, la victime n'est plus paralysée). Les créatures se déplacent rapidement au sol ou par bonds (elles parcourent la même distance, mais les bonds sont plus impressionnantes).

Crapauds de l'Ennemi (4)

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
12	3	3	7	2	4	3
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
4	3	6	6	7	2	14 / 10

Déplacement : 20 / 80

Compétences : Athlétisme (GC) 4, Combat à mains nues 5, Perception 2

Pouvoirs : Arme naturelle (Tentacule x 2 : VD 6E, PA 0), Arme naturelle (Morsure : VD 3P + Poison, PA 0, Allonge -1), Armure (4 / 4), Collage

Faiblesses : Vulnérabilité (épée de l'architecte)

Ces créatures semblables à des crapauds sont des tas de graisse qui parviennent tout juste à se déplacer et qui sécrètent une substance gluante et collante. Elles attaquent le plus souvent en se jetant sur leur cible et en la collant au sol jusqu'à l'asphyxie.

VAINCRE L'ENNEMI

Darke poursuit ses sacrifices humains jusqu'à ce que les runners s'attaquent directement à lui. Son œuvre macabre a déjà fait monter le champ magique ambiant à 3 quand les runners arrivent. Chaque tranche supplémentaire de 2 sacrifices fait monter ce champ de 1 (voir *MdO*, p. 114, pour des détails sur la façon dont le champ magique pénalise les personnages joueurs et avantage Darke).

Si les runners sont malins, ils s'attaqueront en priorité à Darke. Le vaincre renvoie ses serviteurs dans les fissures du sol dévasté. Les créatures s'y cachent, évitant les runners, mais attendant visiblement quelque chose. Les caractéristiques de Darke sont fournies dans *Ombres portées de la campagne*, p. 232. Les caractéristiques de Thayla se trouvent dans le même chapitre, p. 231.

Les PJ peuvent libérer Harlequin de son échafaud. Il a été tabassé jusqu'au sang, mais des soins magiques peuvent lui permettre de reprendre connaissance. Malheureusement, Harlequin est trop gravement blessé pour pouvoir faire quoi que ce soit d'autre que donner des

conseils aux runners. Les enfants survivants sont eux aussi conscients, mais drogués. Harlequin fait remarquer que leurs corps physiques eux aussi sont probablement drogués, ce qui explique leur état dans les métaplans. Les enfants ne peuvent pas engager la conversation, mais ils parlent une forme d'espagnol courante en 2055, un dialecte mexicain / aztlan. Les personnages joueurs peuvent en tirer les conclusions qu'ils souhaitent.

Pour vaincre l'Ennemi, Thayla s'apprête à chanter. Avant de le faire, cependant, elle demande aux runners : « Que va-t-il se passer quand vous allez partir ? »

Thayla pose là une excellente question. L'Ennemi connaît l'emplacement du promontoire et y enverra très certainement de nouvelles forces quand il réalisera que Darke a été vaincu. Comme Darke était un humain, ces forces proviendront probablement du monde physique de la Terre (au même titre que les runners), et il sera d'autant plus facile pour elles de trouver cet endroit. Sachant cela, Thayla veut savoir ce qu'il adviendra quand l'Ennemi reviendra et qu'elle se tiendra seule face au Pont. Qu'est-ce qui va les empêcher de tout simplement la tuer, demande-t-elle.

Ni Harlequin, ni Jane Foster ne peuvent répondre à cette question. Les personnages joueurs doivent la trouver eux-mêmes et offrir la solution évidente : quelqu'un doit rester avec Thayla pour la protéger.

L'ULTIME SACRIFICE

Thayla est prête à se sacrifier pour protéger le monde des runners, mais un ou plusieurs d'entre eux doit se porter volontaire pour faire de même. Harlequin ne peut forcer personne à rester, et l'idée ne lui vient même pas (il est bien trop égocentrique pour cela). Dans l'idéal, c'est la question troublante de Thayla qui devrait pousser les runners à décider s'ils veulent ou non rester aux côtés de la reine.

Techniquement, rien ne les oblige à rester. Le chant de Thayla seul devrait suffire à repousser l'Ennemi et à le tenir en respect. Naturellement, sa voix n'arrêtera pas les alliés plus ordinaires de l'Ennemi ; les runners peuvent tout simplement l'abandonner et espérer que tout va bien se passer plutôt que de risquer leurs propres vies.

Si la discussion entre les joueurs menace de s'éterniser, Thayla les met au pied du mur. Elle leur dit : « Décidez-vous maintenant. Je vais chanter, et ceux qui seront encore ici ne pourront plus partir. Partez maintenant, ou restez. » À l'issue de cette déclaration, donnez une minute de plus aux runners pour prendre leur décision finale (et partir, si c'est ce qu'ils ont décidé). Après cela, Thayla commence à chanter (si la décision de rester ou de partir n'est pas unanime, Harlequin se joint à la majorité et Jane Foster à la minorité ; leurs adieux sont pour le moins maladroits).

Les runners qui restent avec Thayla entendent sa voix mélodieuse monter dans l'air et traverser le Chasme. Son chant s'étend comme une vague sur le Pont, repoussant les créatures qui s'enfuient dans un concert de hurlements de douleur et de terreur. Les alentours semblent s'éclaircir et un cercle de pouvoir apparaît autour de Thayla. Sur le pourtour du cercle, des dizaines de silhouettes apparaissent, translucides et tout juste visibles. Les chamans jurent qu'ils ont vu leur totem, et les personnages particulièrement croyants voient apparaître des êtres correspondant à leur foi.

Le cercle de pouvoir s'étend, submergeant le promontoire et tous ceux qui s'y trouvent encore sous une vague de chaleur bienfaisante. La lumière les aveugle un instant. Quand elle disparaît peu à peu, les runners s'éveillent chez eux à Seattle (ou ailleurs), dans le monde réel. Tout ce que les runners avaient à faire était d'accepter de se sacrifier pour que les Puissances supérieures reconnaissent leur héroïsme.

Les runners qui choisissent de partir franchissent la porte tracée à la craie par Harlequin, mais ils s'éveillent dans leur lit et se sentent seuls, comme abandonnés. Passez à *Ramasser les morceaux*, ci-dessous.

ANTIVIRUS

Les runners peuvent se battre et l'emporter, ou se battre et mourir. Ils peuvent soit rester aux côtés de Thayla, soit partir. D'un point de vue structurel, l'aventure peut difficilement dérailler. Les choses peuvent, en revanche, franchement se gâter si les runners perdent leur combat ou choisissent d'abandonner Thayla. Voyez *Ramasser les morceaux*, ci-dessous.

RAMASSER LES MORCEAUX

Le Retour d'Harlequin ne ressemble à aucune autre aventure de *Shadowrun*, et se termine également d'une façon unique. Les événements mènent à une conclusion claire comme les autres aventures, mais les personnages joueurs n'ont aucun moyen de savoir si ce qu'ils ont vécu s'est bel et bien produit.

DE RETOUR DE L'AU-DELÀ

Les personnages joueurs survivants (selon l'option de mortalité choisie par le meneur de jeu avant de commencer la campagne, voir *Introduction*, p. 119) se réveillent indemnes dans leur lit. La manière dont ils se réveillent dépend de la manière dont ils sont « morts » au cours de l'aventure, et du moment où cette mort s'est produite. Indépendamment du reste, tous les survivants s'éveillent le même matin, quelques instants avant l'aube, après une nuit entière de sommeil. Comme ils s'éveillent tous en même temps, quel que soit le moment où ils ont pu lâcher l'histoire en route au cours des aventures, personne ne peut rendre visite ou contacter un autre participant de la quête avant qu'il ne se soit lui-même réveillé.

SI JE MEURS AVANT DE ME RÉVEILLER...

Les runners qui « passent l'arme à gauche » avant la conclusion des événements du *Retour d'Harlequin* se réveillent brutalement à l'aube,

avec 6 cases du compteur de Dommages étourdissants remplies qui guérir normalement. Il n'y aucune autre preuve qu'ils ont participé à une quête astrale, mais ils se souviennent de tous les événements qui semblent s'être déroulés jusqu'à l'instant de leur « mort ». Ces runners remportent également les récompenses de Karma indiquées dans *Attribuer le Karma*, plus bas, pour chaque aventure qu'ils ont réussie. Pas de Karma pour une aventure non terminée.

RESTER ? VOUS VOUS FOUTEZ DE MOI ?

Les runners qui se dégonflent à la fin du chapitre *Le Pont, troisième partie* (p. 227), plutôt que de se porter volontaires pour rester avec Thayla, s'éveillent en sursaut en se débattant. Pendant quelques instants, les ombres de leur piaule leur semblent plus longues, plus sombres et plus menaçantes que d'habitude. Le sentiment de peur disparaît peu à peu alors que les premières lueurs du jour éclairent la pièce.

Pendant un nombre de jours égal à 10 moins l'Essence ou la Magie du runner (le plus haut des deux attributs), ils rêvent du Chasme et de Thayla, d'un Pont terminé et de la mort insoutenable de Thayla aux mains de l'Ennemi. Ils ont du mal à dormir, et chacun d'entre eux accumule une case de Dommages étourdissants pour chaque nuit au cours de laquelle il fait ces mauvais rêves. Ces cases ne disparaissent pas tant que durent ces nuits de cauchemars.

Les runners gagnent également les récompenses de Karma indiquées dans *Attribuer le Karma*, plus bas, pour chaque aventure qu'ils ont réussie, notamment *Le Pont, troisième partie*. Naturellement, ils ne reçoivent pas le Karma qui récompense les runners qui ont décidé de rester aux côtés de Thayla.

FINIR CE QUI A ÉTÉ COMMENCÉ

Les runners qui restent envers et contre tout et acceptent de protéger Thayla obtiennent la plus belle récompense. Ils s'éveillent doucement, et sortent de leur sommeil au chant d'un oiseau (ordinaire, celui-là) qui chante à sa fenêtre. S'ils vont chercher l'oiseau, le chant s'arrête. Les personnages se sentent calmes et sereins, pour quelque temps au moins.

Comme les runners qui ont choisi de partir, ceux qui sont restés rêvent pendant un nombre de nuits égal à leur attribut Essence ou Magie (le plus haut des deux). Cependant, eux rêvent de Thayla se dressant dans toute sa gloire au bord du Chasme, et repoussant les ténèbres par son chant.

Ces personnages joueurs remportent toutes les récompenses de Karma décrites dans *Attribuer le Karma*.

ATTRIBUER LE KARMA

Dans l'ensemble, cette campagne peut se révéler une véritable mine de Karma. Le meneur de jeu est libre de limiter ses récompenses en fonction de son style de jeu et de son groupe de PJ. Le Karma attribué ici vaut pour l'ensemble de la campagne *Le Retour d'Harlequin*. S'il le souhaite, le meneur de jeu peut attribuer le Karma à la fin de chaque aventure ou de chaque scène dans une aventure, mais cette précision n'est pas franchement nécessaire. Quel que soit le résultat d'une aventure donnée, le meneur de jeu attribue le Karma individuel selon les règles de *SR4A*, p. 269.

LE PONT, PREMIÈRE PARTIE

Karma d'équipe : 1 pour avoir joué le jeu de l'intrigue et pourtré un paquet de monstres bien costauds.

SÉQUELLES

Karma d'équipe : 2 si les runners ont aidé Leroy et vu la vie reprendre possession de sa terre. S'ils n'étaient pas là, ils n'ont rien.

POUR UNE POIGNÉE DE KARMA

Karma d'équipe : 2 si les runners ont aidé Bergamot à se ressaisir et à faire face à Trey, Vants et la bande des Blood Eagles. Autrement, *que dalle*.

PAR L'ÉPÉE

Karma d'équipe : 3 si les runners ont aidé Lancelot à retrouver son honneur et à libérer le Champion du Printemps. Sinon, *nothing*.

LE RÊVE IMPOSSIBLE

Karma d'équipe : 2 si les runners ont causé la perte du Contremaître et rendu la liberté à la Vierge pour qu'elle vienne en aide à son peuple. Les runners obtiennent également 4 points supplémentaires s'ils disposent de la capuche, du perchoir et du métal servant à fabriquer la cage, et s'ils demandent à l'Architecte de le faire. S'ils n'ont pas aidé les villageois, ils récoltent *nada*.

L'OISEAU-CHANTEUR

Karma d'équipe : 1 pour avoir sauvé l'Oiseau-chanteur. Si les runners échouent ou tuent l'oiseau comme le leur demande le Gardien... Ben, l'aventure est terminée, non ? Vous avez deviné : ils touchent *walou*.

LE PONT, DEUXIÈME PARTIE

Karma d'équipe : 1 point, pour avoir fait acte de présence. Merci d'être passé !



LE BAL MASQUÉ

Karma d'équipe : 2 pour avoir vaincu Lord Umberley, sauvé Thayla, et l'avoir persuadée de retourner au Pont avec eux. Sinon, ben c'est bien dommage. Leur récompense : *queutchi*.

LE PONT, TROISIÈME PARTIE

Karma d'équipe : 2 pour ceux qui prennent part aux événements jusqu'au moment où ils sont face à ce choix cornélien : abandonner Thayla ou se sacrifier et protéger Thayla pour toujours. Ceux qui refusent n'obtiennent pas de Karma supplémentaire. Pour ceux qui restent, nous suggérons un exceptionnel 10 % de toutes les récompenses de *Karma d'équipe* pour toute aventure pendant un an et un jour. Naturellement, le meneur de jeu peut modifier cette récompense, en réduire ou en rallonger la durée d'effet, ou tout simplement accorder un nombre fixe de points.

Ces personnages-là conservent en outre les points de Chance que leur a donné Harlequin au début de l'aventure. Comme dans l'aventure, ces points disparaissent une fois qu'ils sont dépensés ou utilisés d'une quelconque manière. Ils doivent être utilisés en priorité par rapport aux points de Chance classiques.

QUE S'EST-IL VRAIMENT PASSÉ ?

Comme précisé plus haut, tous les runners se souviennent en détail de tout ce qui leur est arrivé (en tout cas, pour autant que s'en souviennent les joueurs). Cependant, ils ne retrouvent jamais l'endroit où ils se sont retrouvés au début de la quête dans le désert du Sud-Ouest. Si par hasard l'un des personnages tombe sur Harlequin ou Jane Foster, aucun des deux ne peut lui donner de réponse claire sur ce qui s'est passé. À bien des égards, la quête les a autant mystifiés que les PJ.

MAIS EST-CE QU'ON A GAGNÉ ?

Si ce n'est le malaise ou la sérénité que les runners ressentent à leur réveil, ils ne voient aucune différence dans leur monde. Rien ne semble avoir changé, et aucun essaim de créatures cauchemardesques ne surgit des profondeurs des métaplans. Comment les runners peuvent-ils savoir qui a gagné ? Comment savoir ce qui s'est vraiment passé ? Impossible... pour l'instant.

OMBRES PORTÉES DE LA CAMPAGNE

Cette section fournit des descriptions et des caractéristiques pour les principaux personnages non joueurs qui apparaissent sous une forme ou une autre dans chaque aventure du *Retour d'Harlequin*.

HARLEQUIN

Et puis merde, disons-le : Harlequin est bel et bien immortel. Il est immunisé contre les maladies, les pathogènes et les poisons, et il a plus de 7 000 ans (bien qu'il refuse de parler de son âge, considérant la question comme extrêmement malpolie). Harlequin est un elfe à la chevelure roux-brun, qu'il porte de préférence attachée en queue de cheval avec un fil de cuir. Ses yeux sont généralement verts parsemés d'éclats dorés, bien que leur couleur puisse changer selon son humeur, le temps qu'il fait et les sous-vêtements qu'il porte. De taille moyenne et de carrure légère, Harlequin est en excellente condition physique.

Harlequin se maquille toujours le visage en accord avec le personnage dont il tire son nom, l'arlequin. Au minimum, il a un losange sur un de ses yeux. Son maquillage le plus dramatique (ces temps-ci) est un visage entièrement blanc, avec un losange sur chaque œil et un triangle sur la bouche. Les couleurs de son maquillage varient, là encore, en fonction de son humeur, du temps qu'il fait...

Il s'habille comme la plupart des citadins, si ce n'est qu'il a du mal à rester en accord avec la mode du moment. Ses habits de prédilection sont un long manteau en cuir noir ou marron, parfois décoré de boutons et parfois peint de divers motifs et slogans, et en dessous, un jean et un t-shirt large en coton. Ses chaussures préférées sont actuellement des bottes de cow-boy en peau d'anaconda.

Ses attitudes, ses manières, sa philosophie, ses vêtements et son accent peuvent changer d'un instant à l'autre. Il est vif d'esprit mais, parfois, ses blagues concernent quelque obscure référence que seules trois autres personnes au monde peuvent probablement comprendre. Il se met rapidement en colère, mais d'un autre côté, pardonne rapidement... en général. Si sa colère dure, elle devient une passion qui le consume. Si les personnages lui en laissent l'occasion, il se met à déblâtrer sur n'importe quel sujet, mais ce qu'il dit est souvent fascinant et révélateur. Harlequin a aussi la mauvaise habitude de se montrer énigmatique, surtout quand les personnages joueurs lui demandent des



réponses directes. Il croit que les gens doivent pourchasser la vérité, pas se la voir offrir sur un plateau. De son point de vue, ils ne devraient jamais rien prendre pour argent comptant.

Harlequin ne révèle pas grand-chose sur l'endroit d'où il vient ni sur ce qu'il a fait dans la vie. Il peut dire qu'il a été un poète, un guerrier, un prince, un esclave, un héros, un malfaisant et un lâche, et souvent une combinaison de plusieurs de ces traits. Entre autres choses, Harlequin est un puissant magicien, bien qu'il perçoive et manipule la magie d'une manière bien différente que celle que l'on rencontre communément en 2055. Il a donc beaucoup de mal à enseigner son art, surtout à ceux qui ont été élevés dans le monde moderne comme Jane Foster.

Harlequin s'est initié lui-même avec un grade à deux chiffres, mais même dire cela n'a qu'un intérêt relatif car sa magie fonctionne différemment. Pour les besoins d'interprétation d'Harlequin, partez du principe que si un sort existe, il peut probablement le lancer (ou faire comme si, vite fait bien fait) à un niveau auquel aucun PJ ne peut espérer résister. Il dispose également d'assez de protections auto-activées et des runes de garde pour se rendre virtuellement invulnérable à tout, si ce n'est ceux qui pratiquent la magie à son niveau (ce qui signifie franchement pas grand-monde).

Comme dans la première campagne *Harlequin*, Harlequin n'a pas de caractéristiques de jeu parce qu'il sert avant tout d'élément d'intrigue et de moteur à l'histoire. Il peut faire tout ce dont le meneur de jeu a besoin pour faire avancer l'histoire, mais il ne peut pas remplacer les joueurs dans ce qu'ils doivent faire par eux-mêmes. Le meneur de jeu a intérêt à traiter lui et les siens comme des outils dramatiques à partir desquels écrire et faire jouer des histoires intéressantes. Aucun personnage joueur n'est censé pouvoir battre Harlequin, et c'est la raison pour laquelle il n'a pas de caractéristiques (première règle du jeu de rôle : donnez-lui des caracs et quelqu'un le tuera, peu importe à quel point il est censé être invincible).

L'actualité récente a bien secoué Harlequin. Les Puissances supérieures lui ont demandé de retrouver le rôle de héros qu'il croyait avoir abandonné une éternité plus tôt, et il n'est pas sûr d'en être encore capable.

JANE « FROSTY » FOSTER

En tant que vétéran des orphelinats de Columbia, dans le Missouri, Jane Foster vivait de son job de secrétaire de direction chez CommTech, Inc. quand la Destinée vint lui taper sur l'épaule. Bien qu'elle l'ignore encore (ou plutôt qu'elle l'ait oublié), elle est la fille du célèbre homme d'État elfe Ehran le Scribe. Elle a fait la connaissance d'Harlequin il y a quelques années quand elle est devenue un pion dans un jeu de vengeance entre Harlequin et Ehran (voir la première campagne *Harlequin*). Elle a choisi de rester avec Harlequin, qui a découvert ses pouvoirs magiques latents. Elle a appris beaucoup de lui, même s'il est un maître dur (sans blague !), mais, récemment, elle s'est demandée si le temps n'était pas venu de passer à autre chose. Les événements au Chasme et au Pont l'ont laissée abasourdie, en lui montrant des aspects de l'univers qu'elle n'avait jamais imaginés. Elle comprend également que l'univers est si vaste que tout l'enseignement d'Harlequin ne suffira jamais à le comprendre.

Jane est élancée, avec une longue chevelure d'un blanc de neige qui lui tombe en cascade sur les épaules. C'est une elfe, bien que son métotype ne soit pas évident de premier abord. Elle est tout aussi à l'aise dans un costume corporatiste que dans des cuirs de motard. Elle veut que les



THAYLA

Reine perdue d'un monde perdu, Thayla a erré avec le guerrier sombre pour seul compagnon pendant très longtemps. Quand les runners la retrouvent enfin, elle a traversé plus d'endroits et d'épreuves qu'il est possible d'en imaginer, et a perdu sa passion pour la vie. Les personnages joueurs doivent la tirer de son apathie s'ils veulent réussir leur quête.

Les aptitudes magiques formidables de Thayla sont concentrées dans sa voix, et elle utilise son chant comme compétence de Centrage. Elle ne peut faire aucune magie tant que l'Oiseau-chanteur ne lui a pas rendu sa voix dans *Au cœur de la machine*, (p. 224), la scène finale de l'aventure du nom de *La mascarade*. Dans cette aventure, Thayla apparaît dans toute sa beauté et dans toute sa gloire. Les PNJ que sont Talia dans *Séquelles*, Cella dans *Pour une poignée de Karma*, la Vierge dans *Le rêve impossible* et l'Oiseau-chanteur dans *L'Oiseau-chanteur* ressemblent toutes à Thayla par des aspects qui vont au-delà du physique.

Thayla est grande, de carrure moyenne. Ses cheveux sont d'un noir de jais et sa peau est pâle, avec un léger rouge sur les joues. Ses yeux sont comme deux émeraudes incroyablement brillantes. Ses manières sont posées, altières, calmes, et étrangement agréables malgré son port autoritaire.



gens la remarquent, et ses vêtements sont toujours de très bonne qualité, quel que soit son style. Elle cherche généralement des articles uniques et porte des bijoux simples mais élégants. Le plus remarquable est un anneau en platine en forme de dragon enroulé. Bien qu'il soit gros et un peu voyant, elle ne l'enlève jamais.

Jane veut toujours maîtriser la situation, et elle y arrive souvent. Elle n'aime pas les surprises et se donne du mal pour savoir exactement ce qui se passe autour d'elle (ce qui provoque souvent des conflits ouverts avec « Mister Énigmes », Harlequin). Jane a un côté pragmatique et elle a l'air un peu dure au premier abord, mais elle sait nouer des amitiés solides. Elle n'a toujours pas décidé ce que devrait être la nature de sa relation avec Harlequin. Elle est immortelle, comme son père, mais Harlequin ne le lui a pas encore révélé.

Con	Agı	Réa	For	Cha	Int	Log
3	4	3(5)	2	6	5	5
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
6	4	6	8(12)	8(10)	1(3)	10 / 11

Indice de professionnalisme : 4

Initiation : grade 3, Activation, Camouflage, Camouflage étendu

Pouvoirs : Immunité à l'âge, aux maladies, aux agents pathogènes et aux poisons

Compétences : Athlétisme (GC) 3, Combat à mains nues 3, Conjuration (GC) 3, Étiquette (Corporations) 3(+2), Informatique 3, Perception 3, Recherche de données 1, Software 3, Sorcellerie (GC) 4, Véhicules terrestres (Motos) 3(+2)

Connaissances : Théorie magique 2

Équipement : focus de pouvoir 4 (anneau dragon), sort activé (Augmentation des réflexes 2), sort activé (Armure 6), vêtements pare-balles (4 / 0)

Sorts de combat : Boule de force, Boule étourdissante, Éclair de force, Éclair mana

Sorts de détection : Clairvoyance, Détection de la vie

Sorts de santé : Augmentation des réflexes, Soins

Sorts d'illusion : Chaos, Confusion, Masque

Sorts de manipulation : Armure, Combustion, Couche de glace



Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
3	4	4	2	8	5	5
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
6	4	6	16	9	1	10/11

Indice de professionnalisme : 2

Initiation : grade 10

Pouvoirs : Thayla chante pour attaquer l'Ennemi dans la scène finale (*Le Pont, troisième partie*, p. 227). Chaque chant est une Action complexe qui inflige des dommages 8P à toutes les créatures de l'Ennemi alentours. Elles peuvent résister aux dommages avec leur Volonté.

Compétences : Art (Chant) 10(+2), Combat à mains nues 3, Conjuration (GC) 6, Étiquette (Cour) 5(+2), Gymnastique (Danse) 3(+2), Négociation 5, Perception 3, Sorcellerie (GC) 8

Connaissances : Administration 5, Contes 5, Théorie magique 6

Équipement : vêtements (0 / 0)

Sorts de combat : Boule étourdissante

Sorts de détection : Analyse de véracité, Détection des ennemis

Sorts de santé : Soins

Sorts d'illusion : Spectacle

Sorts de manipulation : Barrière mana, Contrôle des émotions, Lumière

DARKE

Darke est l'un des mystères du *Retour d'Harlequin*. Cet humain allié de l'Ennemi est un puissant magicien. Tous les autres indices relatifs à son identité sont dispersés en divers lieux. Darke est un homme maléfique, tellement horrible que sa présence trouve des échos à travers les métaplans et qu'il apparaît dans les divers lieux de la quête à la fois sous la forme d'un homme et sous celle d'un monstre.

Il n'y a pas grand-chose qui puisse blesser Darke, mais il est vulnérable à l'épée de l'Architecte (pour une description de cette vulnérabilité, voir *Le rêve impossible*, p. 196). Si les runners réussissent à le tuer au Chasme (voir *Le Pont, troisième partie*, p. 227), il meurt dans le monde réel. Ne vous inquiétez pas, cependant, l'Ennemi en trouvera d'autres comme lui.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log
5	4	4(5)	4	3	6	6
Vol	Chance	Ess	Mag	Init	PI	MC
6	4	6	8(11)	10(11)	1(2)	11/11

Indice de professionnalisme : 6

Initiation : grade 4, Activation, Bouclier, Camouflage, Camouflage étendu

Compétences : Armes à feu (GC) 4, Armes tranchantes 4, Combat à mains nues 4, Perception 3, Sorcellerie (GC) 6

Connaissances : Théorie magique 4

Équipement : manteau renforcé (6 / 4), pistolet lourd générique (VD 5P, PA -1, Mode SA, 12(c)), focus de pouvoir 3, sort activé (Augmentation des réflexes 1), sort activé (Armure 8)

Sorts de combat : Boule de feu, Boule étourdissante

Sorts de détection : Sonde mentale

Sorts de santé : Augmentation des réflexes, Diminution des réflexes, Soins

Sorts d'illusion : Invisibilité, Masque

Sorts de manipulation : Armure, Enflammer

LA VOIX DE THAYLA

Il y a très longtemps, avant que la mémoire écrite ne commence, vivait une reine d'une grande beauté et d'une bonté encore plus grande. Thayla régnait sur une riche vallée nichée entre deux chaînes de montagnes, qui s'élevaient telles des flèches dans les cieux. Sous son règne, la terre qu'elle aimait prospérait et son peuple vivait dans la joie.

Chaque matin, Thayla remerciait le lever du soleil par un Chant. Elle chantait d'une voix aussi pure et aussi claire que l'air. Rien de fétide ni de sombre ne pouvait prospérer sur sa terre car sa voix était trop pure pour que les abominations ne la supportent.

Une nuit, une armée de sombres créatures tenta d'entrer dans la vallée, cherchant à envahir la terre prospère et à la corrompre par sa vile présence. Thayla se leva ce matin comme elle le faisait toujours et, à la vue de l'armée noire, chanta. Sa voix emplit la vallée de pouvoir et d'espoir.

La horde démoniaque découvrant, par la pureté de cette voix, la dépravation de son existence, n'eut d'autre choix que de fuir. Ce faisant, un soldat noir ralentit le pas et, pendant un moment très bref, écouta le Chant de Thalya.

Les jours passèrent, et la terrible armée resta hors de la vallée, effrayée par le Chant. Finalement, conduite par ses sombres maîtres, elle déferla à nouveau. Et à nouveau Thalya chanta.

Comme autrefois, les infectes créatures battirent en retraite aveuglément, incapables de supporter les notes pures de sa voix. Mais à nouveau, le grand guerrier noir solitaire, aux cheveux et yeux de feu sombre, s'attarda et écouta le Chant, quelques instants seulement avant de fuir de la vallée.

La fois suivante, quand les créatures approchèrent le domaine de Thayla, seule une partie de l'armée se montra. Le reste était incapable de rassembler la volonté nécessaire pour entrer dans la vallée. Mais à nouveau, le soldat noir solitaire battit en retraite tardivement et put ainsi entendre le Chant.

Finalement, plus un membre de l'armée noire ne voulut approcher. Même les terribles menaces de leurs vils chefs ne pouvaient les faire aller de l'avant. Mais, tout de même, un unique soldat à l'armure ébène et rouge se glissait dans la vallée avant chaque aurore pour écouter, puis, après un temps, observer.

La silhouette noire s'avança, jusqu'à un endroit où elle pouvait voir Thayla se tenir, altière sur les hautes terrasses de la grande cité qui entourait son palais. Et il l'observait ainsi tous les matins lorsqu'elle se levait et accueillait le nouveau jour avec son Chant. Et comme il écoutait, du sang coulait de ses oreilles et sa peau se couvrait de cloques sous le coup de la puissante pureté de sa voix, mais malgré tout, il ne voulait s'en écarter. Il ne voulait pas fuir son Chant. Ainsi, il resta, écouta et regarda.

Puis une nuit, le guerrier sombre s'introduisit dans la ville pendant que Thayla dormait. Il se glissa dans sa citadelle, s'assit au pied de son lit et la regarda.

Lorsqu'elle se réveilla et le trouva là, elle appela ses gardes mais aucun n'était assez fort pour déplacer le guerrier sombre. Elle appela ses sorciers, mais aucun n'était assez sage pour le bannir. Elle chanta pour le faire partir, mais bien que son corps et son esprit fussent ravagés par la douleur, il resta fort et résolu, ravi par sa beauté.

Incapable de le faire partir, la grande Reine Thayla décida de l'ignorer. Bien qu'il fût à son côté, elle mangeait sans lui parler.

Bien qu'il courût à côté d'elle lorsqu'elle sortait à cheval, elle ne le regardait pas. Et bien qu'il se tînt, silencieux, près d'elle lorsqu'elle dormait, elle ignorait sa présence.

Chaque matin, elle se levait et remerciait le soleil, chantant fort afin que les armées sombres qui attendaient à l'entrée de la vallée ne puissent entrer. Et chaque matin, il se tenait derrière elle et pleurait des larmes de sang et de feu, sous l'effet de la douleur, mêlée de joie, que lui procurait sa voix.

Ceci dura ainsi pendant quelque temps. Thayla dormait, chantait et accomplissait ses devoirs royaux. Mais le guerrier noir restait à ses côtés et lentement la terre commença à s'assombrir de par sa présence. Les animaux des champs tombèrent malades, tout comme la population. Les cultures ne voulaient plus pousser et de terribles nuages noirs vinrent emplir le ciel au-dessus de la vallée.

Thayla savait que le soldat noir était la cause de tous ces maux, et elle lui demanda alors de partir. Il ne lui répondit même pas. Elle essaya de le pousser à partir mais il ne se laissa pas duper. Elle essaya alors de le forcer à partir, mais il ne pouvait pas être brisé. Finalement, elle lui ordonna de partir.

« Mais je ne veux pas partir » répondit-il. C'était les premiers mots qu'il ne lui eût jamais dits, et sa voix était comme les feuilles mortes dans le vent d'automne. « Jamais je n'ai vu une aussi grande beauté que la vôtre. »

« Mais vous ne pouvez pas rester » l'implora-t-elle. « Votre présence détruit mon pays et mon peuple. »

« Peu m'importe votre pays ou votre peuple » rétorqua le guerrier. « Vous seule m'importez. »

Face à sa détermination. Thayla pleura. Lentement, son peuple mourut. Finalement, elle réunit ses plus grands conseillers et leur dit ce qu'ils devaient faire.

« Comme vous le savez, la présence du guerrier sombre détruit notre pays et notre peuple » rappela-t-elle. « Cependant, il ne veut pas me quitter. Nous ne pouvons pas le faire partir et, par conséquent, je dois quitter le pays et l'emmener avec moi. »

Ses conseillers hurlèrent à ses mots. « Mais vous ne pouvez pas ! Votre voix seule tient l'armée noire en respect ! Si vous partez, nous allons certainement mourir ! »

Thayla fit un signe de la tête, sachant que ceci était vrai, aussi répondit-elle : « Je partirai, mais ma voix restera ». Et elle chargea son plus puissant sorcier de placer sa voix dans un oiseau-chanteur qui accueillerait le lever du soleil chaque matin, comme elle le faisait.

Ils cherchèrent dans tout le pays et trouvèrent le plus fin des oiseaux-chanteurs. Et lorsque le soleil se leva, ils réalisèrent le rituel. Lorsque le premier rayon de soleil apparut le matin suivant, l'oiseau chanta avec la Voix de Thayla, et le Chant maintint l'armée noire aux frontières.

Les sorciers se réjouirent à cette vue, mais lorsqu'ils se retournèrent pour féliciter Thayla, son ombre sombre et elle étaient parties. Ils les cherchèrent dans tout le pays mais ne purent les trouver.

Mais l'Oiseau-chanteur se réveillait chaque matin. Avec une voix aussi pure et claire que l'air lui-même, il chantait le Chant et l'armée noire tremblait, incapable d'entrer dans la vallée.



LE PASSÉ MYTHIQUE DE SHADOWRUN REVIENT!

LE RECUEIL DU JOUEUR
DISPONIBLE (ÉDITION NORMALE & ÉDITION COLLECTOR)

LE RECUEIL DU MAÎTRE DE JEU
À PARAÎTRE EN OCTOBRE 2009



www.black-book-editions.fr/earthdawn

FASA
CORPORATION

RedBrick
LTD

Earthdawn® est une marque déposée de FASA Corporation. Le contenu original Earthdawn® est copyright © 1993–2009 FASA Corporation. Earthdawn® et toutes ses marques déposées associées sont utilisées sous licence FASA Corporation et Redbrick Limited. Tous droits réservés. Édité par Black Book Éditions, Lyon - France



Retrouvez la compilation régulièrement mise à jour de tous les index et tables des suppléments de règles de *Shadowrun, Quatrième édition* sur :

www.black-book-editions.fr et www.shadowrun.fr



SHADOWRUN

LA GAMME FRANÇAISE



DISPONIBLE

ÉCRAN - CONTACTS & AVENTURES

Cet écran 4 volets fournit une multitude de tables pratiques et utiles pour le meneur de jeu de *Shadowrun, Quatrième édition*. Il est accompagné d'un livret de 32 pages incluant 30 nouveaux contacts, une sélection de 36 idées de scénarios et un guide de création de runs à la volée.

Le livret et l'écran forment un outil extrêmement utile pour tous les meneurs de jeu à *Shadowrun*, dans le cadre d'une aventure unique comme d'une campagne de longue haleine.

Avec, en exclusivité pour la version française : de multiples tables très utiles absentes de la version originale, les renvois de page de toutes les tables dans le livre des règles, et une aventure complète qui plonge les joueurs dans le monde impitoyable des médias de Seattle !



DISPONIBLE

EN PLEINE COURSE

«Pour trouver des éclaircissements, cherchez les amis absents...»

Cette aventure d'introduction à *Shadowrun, Quatrième édition* envoie les joueurs à la recherche d'une antique puce de données dont le contenu n'a pas de prix, les mêlant à l'histoire ancienne d'une ex-légende du rock.

Cette aventure est parsemée de **conseils utiles** pour initier les meneurs de jeu débutants à *Shadowrun* et de toute une série d'astuce également utiles aux vétérans. Son principal objectif est de familiariser les meneurs de jeu et les joueurs aux éléments essentiels de l'univers de *Shadowrun*.

En pleine course remplit parfaitement son rôle d'aventure indépendante, tout en constituant la première partie d'une série d'aventures conçues pour *Shadowrun, Quatrième édition*.



DISPONIBLE

L'EUROPE DES OMBRES

Un nouveau monde dans la peau de l'ancien

L'Europe des Ombres détaille plus d'une douzaine de pays européens, de la mystérieuse nation elfique de Tir na nÓg à une France en pleine crise identitaire, entre élitisme aristocratique et modernité corporatiste. Chaque chapitre traite des principaux endroits et personnes à connaître, le tout du point de vue d'un shadowrunner. La Nouvelle Communauté Économique Européenne est également décrite, de même que les corporations, les organisations criminelles et la magie propres à l'Europe.

Les événements décrits dans *L'Europe des Ombres* se déroulent 7 ans avant *Shadowrun, Quatrième édition*, et permettent de comprendre les fondements de l'Europe dans *Shadowrun*, ainsi que tous les enjeux et les intrigues qui seront explorés dans la nouvelle gamme française SR4.

Les informations de jeu qui avaient été retirées faute d'espace de la version américaine de cet ouvrage ont été ajoutées à cette version française. Aux côtés des règles originales présentées dans le supplément, vous trouverez également des encadrés qui vous permettront d'utiliser le système de *Shadowrun, Quatrième édition*.



SHADOWRUN

LA GAMME FRANÇAISE



DISPONIBLE

CAPITALES DES OMBRES

Les carrefours du crime

Capitales des Ombres, le premier supplément géographique de *Shadowrun, Quatrième édition*, présente aux joueurs trois cancers urbains où règnent les Ombres : **Hong Kong**, **Seattle** et **Marseille**, en exclusivité dans la version française. Chaque ville est décrite en détail du point de vue d'un shadowrunner, dans une perspective couvrant les thèmes essentiels : équilibre des pouvoirs, affaires corporatistes et monde de la pègre, lieux importants, spécificités magiques et éléments propres à chaque ville – le tout foisonnant d'idées et d'accroches de scénarios.

Quatre autres cités chères aux runners sont également présentées : **Le Cap**, **Caracas**, **Hambourg** et **Istanbul**, le tout accompagné de conseils au meneur de jeu lui permettant de transformer n'importe quelle zone urbaine en paradis pour runners.



DISPONIBLE

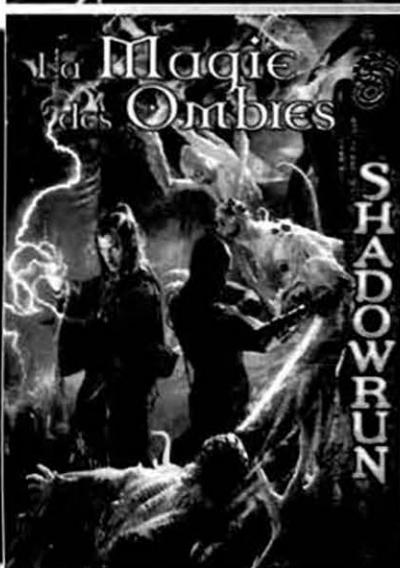
LA MAGIE DES OMBRES

Plus que des esprits et des sorts...

La Magie des Ombres est le livre de règles avancées sur la magie pour *Shadowrun, Quatrième édition*. Il fournit des détails sur tout ce que l'on sait de la magie en 2070, de la nature du mana à l'espace astral, en passant par leurs effets sur la société et les Éveillés. Il couvre également certaines choses qui restent inconnues – ou du moins incomprises – telles que les **métaplans** et les **esprits hostiles**.

Cet ouvrage contient également des règles avancées pour les traditions et les groupes magiques, l'initiation, la métamagie, l'enchantement, ainsi que de **nouveaux sorts et pouvoirs d'adeptes**.

La Magie des Ombres contient tout ce dont les joueurs et leur meneur de jeu peuvent avoir besoin pour exploiter au maximum la magie dans le monde de *Shadowrun*.



DISPONIBLE

ÉMERGENCE

L'évolution de se paie une mise à jour !

Le Crash de 2064 a ruiné la vie de millions de personnes. Ceux qui ne sont pas morts dans la Matrice ont perdu tout ce qu'ils possédaient ou vu toute trace de leur identité effacée. Mais une fraction des survivants s'est transformée en quelque chose de complètement différent, dotée de l'étrange et inexplicable capacité d'influencer la Matrice avec leur esprit.

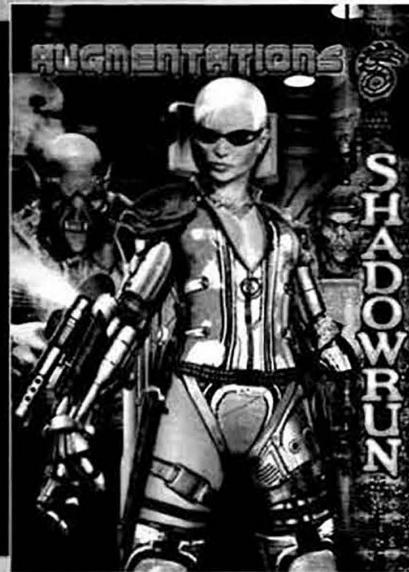
Nous sommes en 2070, et ces technomanciens émergent dans les médias, provoquant une paranoïa et une chasse aux sorcières généralisées. Le cadre de campagne **Émergence** jette les runners au cœur d'une série d'événements qui vont changer à jamais la manière dont ils perçoivent la Matrice – et même leurs meilleurs amis.





SHADOWRUN

LA GAMME FRANÇAISE



DISPONIBLE

AUGMENTATIONS

Upgrade ou crève !

Augmentations est le supplément des règles médicales avancées de *Shadowrun, Quatrième édition*. Il couvre tout ce que vous avez toujours rêvé de connaître sur les implants, les nouveautés en matière de cyberware et de bioware, et les endroits où vous faire opérer. Cet ouvrage aborde également la génétique et la nanotechnologie, de la reconstruction cellulaire aux nuages de nanobots meurtriers.

Retrouvez également les toutes dernières avancées en matière de technologie médicale : biodrones, cybermancie et cyborgs intégraux.

Augmentations contient tout ce qu'il faut au meneur de jeu et à ses joueurs pour utiliser les implants et les modifications corporelles dans *Shadowrun*.



DISPONIBLE

SOX, Au commencement était l'incident

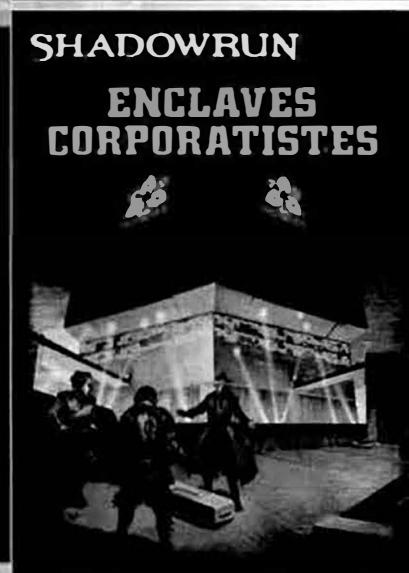
La **SOX** : un enfer radioactif à deux heures de Paris. Des dizaines de milliers de personnes irradiées vivent depuis 60 ans au milieu des ruines d'une région oubliée, murée, où règne une seule loi : celle de la survie.

Une région, entre la France et l'Allemagne, où les corporations profitent de l'isolement et de la complaisance des gouvernements pour se débarrasser de leurs déchets, industriels ou humains, procéder à des tests bactériologiques, chimiques et nucléaires, et mener des manœuvres militaires sous l'oeil des caméras qui en font des méga-shows à l'audience record. Bienvenue en enfer. Bienvenue en Sarre-Lorraine-Luxembourg.

La première partie de **SOX** couvre l'histoire locale, l'effet des radiations sur l'environnement, la magie et ses habitants, les différents groupes de survivants avec leurs culture et leurs rites, les manigances des corporations et leurs forces de sécurité, le tout du point de vue d'un shadowrunner.

La seconde partie, **Mauvais Présage**, est une grande campagne qui emmène les runners à travers la SOX, à la recherche d'un secret longtemps enfoui, qui pourrait bien toucher la France entière...

SOX est à la fois un supplément et une campagne pour *Shadowrun, Quatrième édition*, développé en collaboration avec l'équipe allemande de *Shadowrun*.



DISPONIBLE

ENCLAVES CORPORATISTES

Êtes-vous prêt à vendre votre âme ?

Enclaves corporatistes met un coup de projecteur sur trois bastions très différents de la puissance corporatiste dans le Sixième Monde : Los Angeles, Néo-Tokyo et Manhattan.

Contrôlées et exploitées d'une main de fer par les mégacorpos, ces conurbs accueillent de grandes puissances corporatistes, leurs serviteurs politiques et de puissantes organisations criminelles – ainsi qu'une multitude d'intrigues et d'opportunités pour les shadowrunners entrepreneurs et débrouillards. **Enclaves corporatistes** est le second volume de la série de suppléments consacrés aux grandes villes de *Shadowrun, Quatrième édition*. L'ouvrage aborde également les protectorats corporatistes de Dubaï, Europort, Nairobi, Tenochtitlán et Lille, et offre au meneur de jeu la possibilité de concevoir son propre cancer urbain sous la coupe des corpos.

En exclusivité pour la version française : un chapitre inédit, Lille, et la version étendue de Manhattan, soit 32 pages en bonus !

SHADOWRUN

LA GAMME FRANÇAISE

ARSENAL

Équipez-vous !

Quand la sécurité corpo vous noie sous une pluie de plomb, le moindre souci de garde-robe peut signer votre arrêt de mort.

Pour survivre face aux gangs, aux syndicats du crime et aux mégacorpos, les shadowrunners ont besoin du meilleur matos qu'ils peuvent produire, acheter ou voler.

Arsenal couvre tout ce dont une équipe de runners peut avoir besoin, des armes et armures à l'électronique de pointe, en passant par les gadgets d'espionnage et les tous derniers drones. Cet ouvrage aborde également les réalités du marché noir et de la drogue, et fournit des règles avancées pour le combat et les arts martiaux, la préparation de produits chimiques et d'explosifs maison, et les modifications d'armes et de véhicules.



UNWIRED

Hackez le monde entier !

Unwired est le livre de règles avancées pour la Matrice de : *Shadowrun, Quatrième édition*. Pour les usagers de tous les jours, il permet d'appréhender simplement le fonctionnement Matrice, et offre de nouveaux logiciels, de nouveaux équipements et de nouveaux traits en termes simples. Pour les hackers et les technomanciens, cet ouvrage présente de nouvelles techniques de hacking, les malwares, les échos et les sprites. Ce supplément couvre également la sécurité des systèmes et les nouveaux phénomènes matriciels, des IA aux domaines de résonance.

Unwired donne toutes les clés nécessaires au meneur de jeu et aux joueurs pour explorer la Matrice de *Shadowrun*.



LE GUIDE DU RUNNER

Maîtrisez les Ombres

La vie dans les Ombres n'a jamais été aussi dangereuse, et les runners doivent mettre toutes les chances de leur côté. *Le Guide du runner* propose toute une série d'options supplémentaires aux joueurs de *Shadowrun*, avec des dizaines de nouveaux traits, des règles avancées pour les contacts et les niveaux de vie, et de nombreux conseils utiles sur l'activité de runner, les voyages, la contrebande, et sur la manière de travailler dans une société sous surveillance.

Ce supplément pour *Shadowrun, Quatrième édition* présente également des règles pour les métavariantes, les changelins et les Infectés, et étend ainsi la portée du jeu pour y inclure des personnages non métahumains uniques, tels que les zoanthropes, les esprits libres et une nouvelle génération d'IA – entre autres..



BIENTÔT DISPONIBLE

BIENTÔT DISPONIBLE

BIENTÔT DISPONIBLE

DEUX CAMPAGNES INÉDITES UN PERSONNAGE MYTHIQUE

- Imaginez une haine qui brûle depuis 5 000 ans... Les shadowrunners sont envoyés dans une série de missions pour récupérer divers objets étranges, sans aucun lien apparent. Des rues de Seattle aux sommets glacés des Alpes de Bavière, du chaos de Columbia dans le Missouri aux sources de l'Amazone, le fil de l'aventure se déroule selon un schéma complexe. Qui se donnerait autant de mal pour détruire un homme... Et pourquoi ?

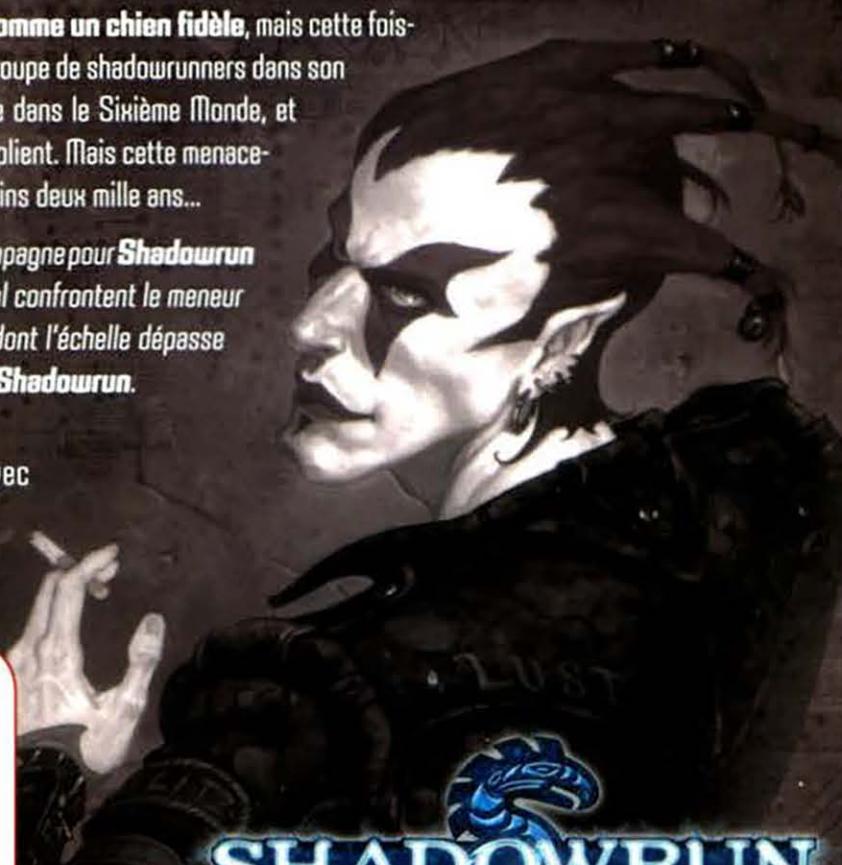
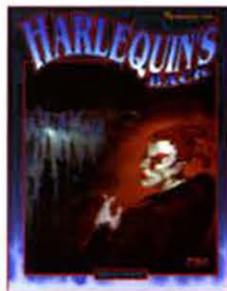
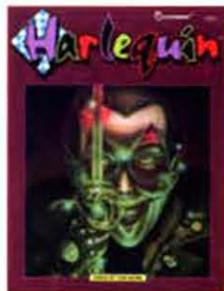
HARLEQUIN est une série de huit aventures pour **Shadowrun**, conçues pour être jouées dans le cadre d'une campagne se déroulant en **2050**. Au fil de ces scénarios, les joueurs découvrent peu à peu le fin mot d'une très vaste et complexe histoire de vengeance.

- On dit que les ennemis suivent Harlequin comme un chien fidèle, mais cette fois-ci, c'est lui qui prend les devants et entraîne un groupe de shadowrunners dans son cauchemar éveillé. Le niveau de magie augmente dans le Sixième Monde, et plus cette marée monte, plus les dangers se multiplient. Mais cette menace-là n'était pas censée poser problème avant au moins deux mille ans...

LE RETOUR D'HARLEQUIN est une grande campagne pour **Shadowrun** se déroulant en **2055**. Ces aventures de haut vol confrontent le meneur de jeu et les joueurs à une magie et à des défis dont l'échelle dépasse celle de toutes les publications antérieures pour **Shadowrun**.

Cet ouvrage est entièrement compatible avec la **Quatrième édition** et l'**édition 20^e anniversaire** de **Shadowrun**.

Pour fêter les 20 ans du jeu, la gamme **Shadowrun Vintage** vous propose des compilations de suppléments mythiques et inédits en français. Le premier volume de cette gamme contient les 2 ouvrages suivants :



SHADOWRUN

Copyright © 1990-2009 WizKids Inc. Tous droits réservés. Shadowrun, la maroquinerie et WX Games sont des marques déposées et/ou des marques de fabrique de WizKids, Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Catalyst Game Labs et le logo Catalyst Game Labs sont des marques déposées d'InMediaRes Productions, LLC. Sous licence Black Book Editions.



ISBN : 978-2-915847-63-5



BBESRV01

Prix : 38 euros