

# CASUS

## Belli

jeux de rôle,  
de cartes,  
et Cie...

# Flaëlle

La mémoire des Elfes

Octobre 97

N° 109

**Warhammer  
JdR :  
la totale !**

**Les armes vivantes  
du Collectionneur :  
les Vifs Horions**

M 3168 - 109 - 32,00 F



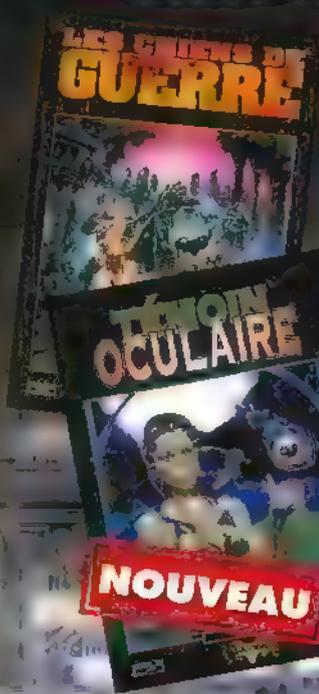
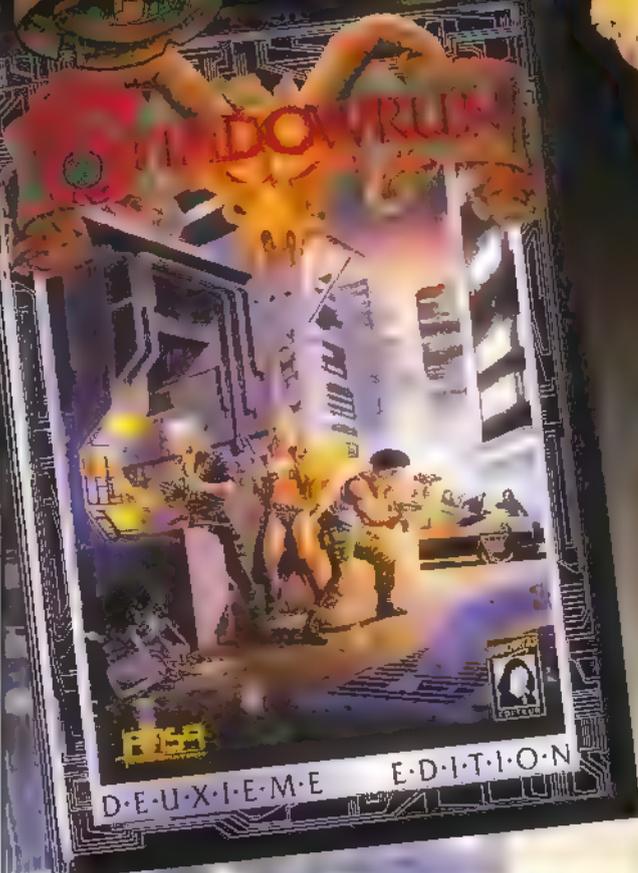
230 FB - 8,50 FS - 5,25 \$can  
Réunion/Antilles/Guyane 39 F

**Gagnez des BD Vents d'Ouest avec  
le concours Gorn ; faites le plein de scénarios  
pour Nephilim, L'appel de Cthulhu, Bloodlust,  
Star Wars, Warhammer et Shadowrun.**



# HADOWRUN

Bienvenue  
dans les ombres



**NOUVEAU**



**"Surveille tes arrières. Vise juste. Conserve des munitions. Et, surtout, ne traite jamais avec un dragon."**

*Proverbe urbain*

Je souhaite recevoir :

- Shadowrun livre de base ..... 249 F
- Écran du Maître de Jeu .. ... 66 F
- Les Chiens de Guerre..... 149 F
- Tir Tairngire.. ... 215 F
- Témoin Oculaire. ... 109 F
- Art Book Shadowrun..... 149 F

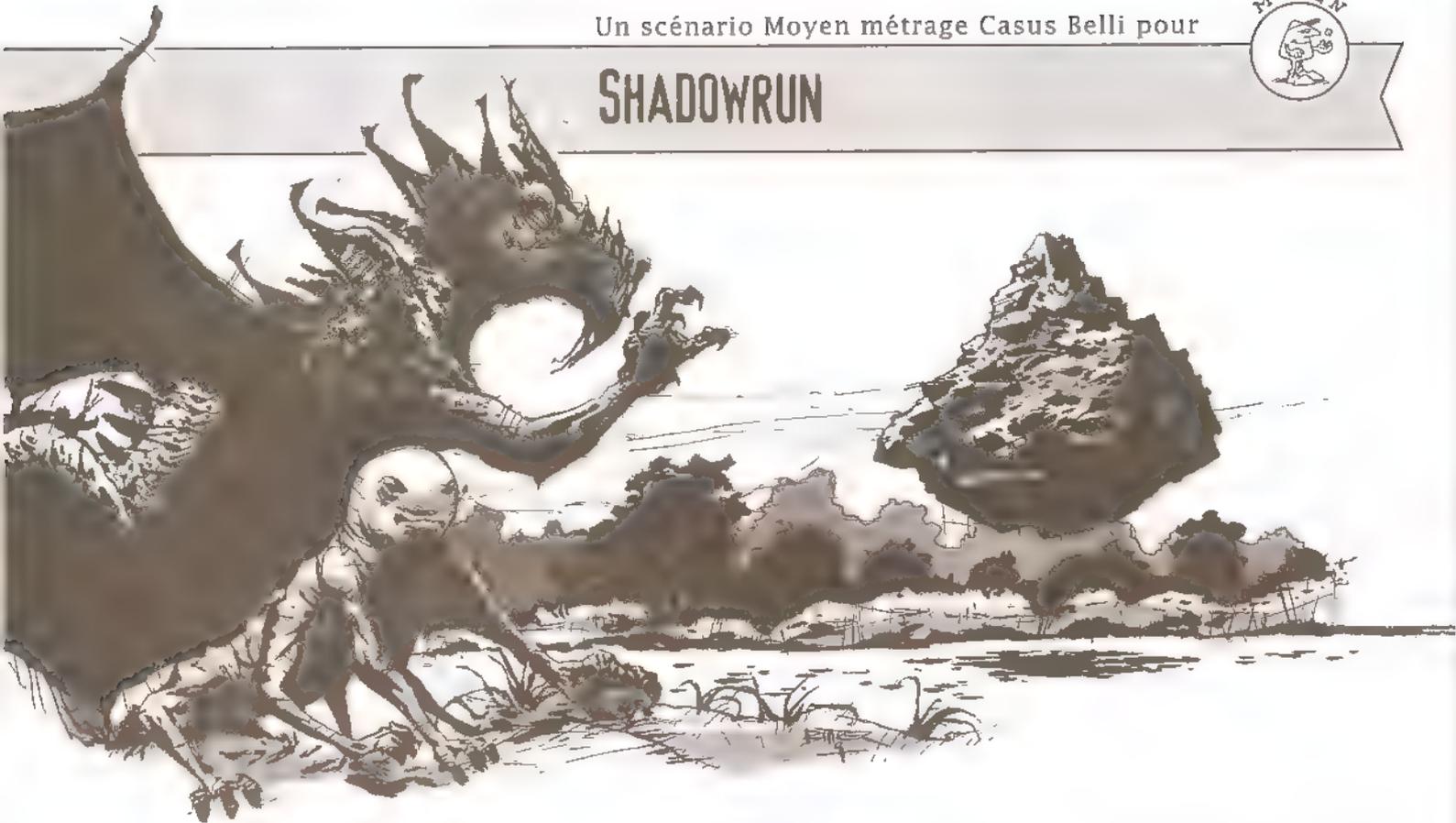
TOTAL .. ...

Ci-joint mon règlement de ..... F (+ 40 F si commande inférieure à 100 F - Franco de port pour toute commande supérieure à 100 F) à l'ordre de : JEUX DESCARTES, 1, rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris cedex 15

Nom .....Prénom.....  
Adresse .....  
Code postal ..... Ville.....



# SHADOWRUN



## Les vestiges de la terre promise

Ce scénario est prévu pour un groupe de 4 à 6 shadowrunners relativement expérimentés, tout comme les joueurs et le meneur de jeu. Il serait préférable que l'équipe compte au moins un elfe. La présence d'un decker est également recommandée, sans être indispensable.

### Prologue

L'aventure se déroule dans la mystérieuse nation des elfes, que d'aucuns considèrent comme leur terre promise. La possession du supplément *Tir Tairngire* apporte quelques précisions intéressantes (pour les descriptions de la région, des corporations en présence et pour la carte d'Eugene), mais on peut très bien s'en passer. De même, le *Paranormal Animals of North America* peut s'avérer utile lors des passages se déroulant dans la nature.

L'histoire est présentée sous une forme ouverte. Il est donc important que vous vous imprégniez parfaitement du contexte, des événements et de la chronologie décrits plus loin. Vous devrez vous y référer constamment, en rappelant l'heure après chacune des actions des personnages (déplacement, enquête, etc.).

### Le contexte

Les mégacorporations multinationales ne sont pas les bienvenues à Tir Tairngire. On ne compte pour ainsi dire que des corpos nationales, créées par des « sujets » (on ne parle pas de citoyens) de

Tir. Seules quelques rares filiales de mégacorporations internationales, comme Ares Macrotechnologies, Knight Errant ou encore Matsuhita Computer Technology se sont vues accorder le droit de s'installer sur le territoire elfique. Mais ces filiales obéissent à une législation très contraignante, qui oblige par exemple leur p. d.g. à être sujet de Tir, et le rend aussi personnellement responsable de sa société sur le plan juridique. Il existe néanmoins des exceptions à cette règle. Ainsi, le haut prince de Tir Tairngire accorde-t-il occasionnellement (et provisoirement) des dérogations à certaines corporations, qu'il valide par un document que l'on désigne sous le terme de « sceau du prince ». Au cours de ces dix dernières années, les très rares corporations multinationales qui ont bénéficié de ce sceau se comptent sur les doigts d'une main. Kokura Biotechnology Inc. fait partie de ces privilégiées. Elle est même la seule à être actuellement dans ce cas. Ainsi, Kokura Bioengineering, sa division, travaille depuis quelques années en joint venture avec Genome Technologies Corporation (une corpo purement locale) sur un procédé scientifique permettant de supprimer les réactions de rejet des greffes d'organes artificiellement reconstitués en laboratoire. Le

but est, à terme, d'implanter dans tout le pays une chaîne de magasins commercialisant des organes « prêts à greffer », qui conserveraient intacte l'essence de leurs utilisateurs. Le marché potentiel est énorme et fantastiquement lucratif. Les accidentés (infirmes, défigurés...) qui ne veulent pas se tourner vers le cyberware, les anciens greffés cybernétiquement voulant récupérer des organes « naturels », les mages ou les chamans grièvement blessés voulant conserver leur Essence, etc. La collaboration entre Kokura et Genome s'est bien déroulée jusqu'à ce que Kokura, bien logiquement (les bonnes relations entre corporations cachant toujours quelque chose!), finisse par soupçonner Genome de lui dissimuler des informations.

C'est pour découvrir quel pouvait être ce secret que la corporation japonaise a fait appel à Credo Longfellow, un decker elfe, shadowrunner à ses heures perdues, dont le nom de rue est « Quick silver ». Mettant à la disposition du decker des « passes » officiels pour entrer plus facilement dans Tir Tairngire, Kokura l'a donc envoyé enquêter sur les agissements occultes de Genome. Le shadowrunner, habile, a vite appris, par la Matrice, l'implication de deux princes de Tir dans l'ac-

trivité d'une division de Genome, située en pleine forêt (l'information se trouve dans l'USD 2, que les PJ finiront probablement par consulter). L'un de ces princes, après s'être récemment rendu sur les lieux, devait retourner poursuivre une expérience « près du lac ». Au lac le plus proche, Crater Lake, Quicksilver a été témoin d'une scène qui l'a convaincu de l'importance de l'affaire : un dragon était en train de manipuler par une sorte de « télékinésie » un bloc de la taille d'une maison, au-dessus du lac. Une créature inconnue, à six membres, était à ses côtés. Malheureusement pour lui, l'elfe a été repéré à ce moment-là par un esprit de l'air, chargé de surveiller les alentours. Le dragon, qui n'est autre que Lofwyr, l'un des six princes régissant le pays, a aussitôt mis une équipe de redoutables agents spéciaux aux trousses de l'intrus : les paladins. Ces derniers ont retrouvé sa trace lorsque le decker, à son insu, s'est fait filmer à l'entrée d'un hôtel d'Eugene, la ville la plus proche de Crater Lake. Dans une boîte de nuit, l'*Orpheum Ballroom*, les paladins manquent de peu de capturer Quicksilver. Parvenant de justesse à prendre la fuite, le shadowrunner a tout de même eu le temps d'envoyer un message de détresse à son employeur avant de se cacher. Les PJ, envoyés en renfort, ont moins de douze heures pour le retrouver.

## Le secret de Genome Technologies Corporation

Grâce aux progrès fulgurants qu'elle a effectués ces dernières années dans le domaine du bioremplacement (en particulier avec l'aide des mages scientifiques de Kokura), Genome a pu réaliser de véritables petits miracles biologiques. La création de nouvelles races de métacréatures en fait partie. Les fameuses sirènes, notamment, qui gardent ses locaux, ne sont que des animaux manipulés génétiquement et améliorés de manière à en faire des métacréatures dotées de capacités paranormales. Ce sont ces découvertes qui sont à l'origine de l'énorme contrat proposé à Genome par le dragon Lofwyr. Membre du conseil des princes et président de la plus grosse corporation du monde, Saeder-Krupp, Lofwyr est en permanence tiraillé entre ses devoirs envers son pays et ses responsabilités de président d'une multinationale. Genome l'intéresse, car il voudrait disposer d'un certain nombre de métacréatures très puissantes magiquement, qu'il formerait pour qu'elles maîtrisent au mieux une magie dite « télékinésique ». Utilisées comme esclaves, ces créatures lui permettraient de réaliser l'un de ses grands projets. Le dragon envisage, en effet, de construire un gigantesque complexe industriel à Portland, encore plus titanesque que l'arcologie de la Renraku, à Seattle. Avec une armée d'esclaves paranormaux capables de déplacer d'énormes blocs par télékinésie, la construction de ce complexe pourrait se faire en un temps record, et pour un budget infiniment moins élevé que par des moyens classiques. Ce formidable bâtiment procurerait des emplois supplémentaires à la ville, et un prestige certain. Lofwyr pense ainsi convaincre le haut-prince Lugh Surehand et les

autres membres du conseil de lui délivrer le fameux sceau l'autorisant à implanter Saeder-Krupp dans Tir Tairngire, ce qui lui a jusqu'à présent toujours été refusé. Lofwyr a déjà convaincu un prince, en la personne de Jenna NíFairra. Cette dernière a déjà acheté des actions dans la filiale de Genome impliquée dans ce projet, et en prendrait dans l'éventuelle division de Saeder-Krupp créée à Portland.

## Destins croisés

Deux types d'événements intéressent plus ou moins directement les PJ. Ceux qui concernent Quicksilver, bien sûr, mais aussi ceux provoqués par ses poursuivants, les paladins.

## Le parcours de Quicksilver

Après avoir échappé aux paladins à Eugene, Quicksilver s'est rendu compte que de gros moyens étaient déployés contre lui, et qu'il n'avait aucun espoir de quitter le pays sans aide extérieure. Afin d'optimiser ses chances d'être retrouvé rapidement par les sauveteurs que devrait lui envoyer la corpo (il pense l'avoir bien appâtée par son message), il sait qu'il lui faut se rendre en un lieu où il pourra être retrouvé rapidement. Comme il se doute que les renforts qu'il attend ne pourront pas quadriller tout Tir facilement, il a logiquement conclu qu'il lui fallait se retrouver à proximité de l'un des trois lieux apparaissant dans son message : Eugene, Crater Lake ou New Oak Forest. Comme c'est à Eugene qu'il a été retrouvé et qu'il pense que le laboratoire de New Oak Forest risque d'être surveillé, il s'est dirigé vers Crater Lake. Évitant les routes nationales, guidant sa moto à travers des sentiers sauvages, il perd néanmoins du temps. Arrivé à proximité du lac, épuisé, il se cache dans une petite grotte et y dort environ six heures. Ce n'est qu'à 14 h 30 qu'il se met à guetter les éventuels visiteurs le long des berges. Malheureusement pour lui, il est à nouveau repéré par l'esprit de l'air.

À 16 h 30, les paladins le capturent, et l'interrogent sur place.

À 18 heures, il est mis à mort.

## La chasse des paladins

Ils sont là pour mettre la pression sur les PJ au moment où vous en aurez besoin. Faites ressentir leur présence. Tant que les shadowrunners n'auront pas attiré leur attention par une maladresse ou une action illégale et peu discrète (attaque du laboratoire de New Oak Forest : alarme déclenchée au cours d'une intrusion dans la Matrice, etc.), ils ne constitueront pas une menace directe. Mais dès que les PJ auront dépassé les bornes, ils se retrouveront à la même enseigne que Quicksilver : traqués sans répit... et sans pitié.

## Introduction

Seattle, 6 octobre 2057, 4 h 00 du matin. C'est le PJ mentionné dans l'encadré qui est le premier à être réveillé en pleine nuit par un appel au vidéophone. Il s'agit d'un certain Mr Johnson (tiens donc !). Après lui avoir précisé, sans entrer dans les détails, que son frère courait un très grave

## Brothers in arms

*Avant d'entrer dans le vif du sujet, une petite mise au point préalable s'impose. S'il y a un elfe dans votre groupe de shadowrunners, prenez-le à part et racontez-lui une petite histoire familiale qu'il a caché à tout le monde. Révélez-lui l'existence d'un frère, un decker elfe, avec lequel il courait les ombres à une époque. Tous deux se sont brouillés à la suite d'une rivalité amoureuse. Cette expérience fut douloureuse pour le PJ, ce qui explique qu'il n'en ait jamais parlé, même à ses compagnons shadowrunners. Mais le lien familial ne s'est jamais complètement rompu. Et le fait de savoir son frère en grand danger ne laisse, bien sûr, pas le PJ indifférent. À lui de le retrouver à temps. S'il n'y a aucun shadowrunner elfe dans l'équipe, l'histoire est à peine modifiée : le frère du PJ est quand même un elfe, né par EGI (Expression Génétique Inexpliquée). Ce sont peut-être leurs différences raciales qui sont à l'origine de leur brouille*

danger, Mr Johnson fixe rendez-vous au PJ et à ses « collègues » au Gravity Bar, un établissement de Seattle. Il les attend dans moins d'une heure. Les shadowrunners étant des professionnels, ils devraient arriver au lieu de rendez-vous dans les brefs délais imposés. Le contact, visiblement en avance, a l'air pressé. Il va droit au but. Son employeur est Kokura Biotechnology Inc., l'une des très rares multinationales à avoir obtenu l'autorisation de s'implanter sur le territoire elfique de Tir Tairngire. En envoyant un shadowrunner enquêter sur les agissements d'un partenaire local de Kokura, Genome Technologies Corporation, Kokura semble avoir mis le doigt sur un point sensible. Le shadowrunner en question a eu le temps d'envoyer un message de détresse que Mr Johnson fait écouter aux PJ : « Je vous envoie ce message d'Eugene. Je me suis rendu comme convenu à New Oak Forest. Des indices m'ont alors aiguillé sur Crater Lake, où j'ai vu... quelque chose d'incroyable ! Je suis repéré... je vais essayer de sortir de Tir, mais ce sera beaucoup plus difficile que de me cacher. Sans doute impossible, même. Envoyez-moi du renfort... et par tous les dieux de la Matrice, faites vite ! Je dispose d'informations qui valent plus que ma vie. Ils sont à mes trousses. Parlez-en à... qui vous savez ! »

La personne suggérée dans le message est bien entendu le PJ. Quicksilver, par prudence, avait signalé à son employeur, juste avant d'accepter la course, l'existence d'un frère shadowrunner. Il n'a pas fallu longtemps à Kokura pour en retrouver la trace.

La mission confiée par Mr Johnson est simple : retrouver Quicksilver, l'amener à un point de rendez-vous pour le sortir clandestinement de Tir Tairngire et rapporter les informations recueillies à Kokura. À défaut de ramener le shadowrunner vivant, les PJ seront payés s'ils se montrent capables de rapporter des révélations croustil-

## Tir Tairngire, terre promise ?

Tir Tairngire recouvre l'ancien État d'Oregon. Le pays est très montagneux (une bonne partie de sa surface est située en altitude, à près de mille mètres). La chaîne des Cascades, de hautes montagnes, traverse la région du nord au sud. Beaucoup de petites villes qui parsemaient autrefois la région n'existent plus. De nouvelles forêts, en revanche, sont apparues, remplaçant celles qui avaient disparu du fait de l'homme. Aujourd'hui, elles recouvrent 80 % de la surface du pays. La faune est, de fait, abondante : cerfs, élans, loups gris, ours noirs, coyotes, ratons laveurs, castors, lapins, écureuils... Pensez à les décrire lors des trajets des PJ en pleine nature. On constate aussi une forte présence de métacreatures : milan sanglant, furets du siècle, plasmas, et beaucoup d'autres.

Progressivement, le pays semble s'être transformé en une région sauvage et magique, peuplée essentiellement de métahumains, dont une majorité d'elfes. Ainsi, près de 90 % de la population est constituée d'elfes, les autres métahumains (nains d'abord, puis orks, puis enfin trolls) se partagent presque tout le reste. Les humains, pour leur part, ne représentent guère plus de 1 % de la population. Il faudra faire ressentir aux PJ le racisme latent qui règne dans ce pays. Un racisme à l'envers, puisque ce sont cette fois les humains qui sont méprisés. Les métahumains non elfes sont beaucoup mieux tolérés, mais on se rend vite compte que beaucoup d'elfes de Tir ont développé un complexe de supériorité, même par rapport à leurs cousins métahumains.

Les seules villes de taille significative sont :

- Portland, devenu un simple port de transit, la plupart du trafic international ayant été transféré à Seattle, en vertu d'un accord passé entre les deux villes,
- Salem, la capitale (Portland étant située trop près de Salish-Shide, qui ne s'entend pas avec Tir),
- Eugene, une petite ville rurale, plus dynamique que sa taille (110 000 habitants seulement) pourrait laisser supposer.

À elles trois, ces villes forment un axe urbain très peuplé. Plusieurs villages, bourgades et autres agglomérations ont ainsi été construites le long de cet axe.

La sécurité du pays est principalement assurée par la FPAP (Force de paix de l'axe Portland), une armée de volontaires surentraînés. Pour certaines opérations délicates, les autorités peuvent faire appel aux paladins. Ces agents spéciaux ont la réputation d'être redoutablement efficaces.

L'aspect le plus surprenant de cette jeune nation, créée en 2035, est l'impression que ses habitants perpétuent des coutumes ancestrales. Ce fait demeure un mystère pour le reste du monde, à l'instar de la langue locale, le sperethiel, apparue en seulement quelques dizaines d'années, et parlée par les dignitaires et les elfes instruits de la région. On remarque aussi une présence corporative étonnamment faible.

La nation est une monarchie, ou peu s'en faut. Les habitants de Tir ne sont d'ailleurs pas appelés citoyens mais sujets ! Le haut-prince et ses cinq conseillers, les princes, forment un conseil qui dispose d'un pouvoir énorme

lantes concernant Genome. Les PJ ont jusqu'à minuit pour accomplir leur mission. Ils seront récupérés à l'endroit de leur arrivée.

Cette shadowrun est payée 70 000 nuyens au total, à répartir entre les différents PJ, dont 10 000 nuyens payés dès l'acceptation de la mission. Mr Johnson précise qu'un moyen de locomotion sera mis à leur disposition une fois sur place (« des motos », ajoute-t-il, si on le lui demande).

L'avance remise aux PJ leur est versée, une fois n'est pas coutume, en liquide ! Les billets, en fibres naturelles de 500, 100, 25 et 10 nuyens, sont parfois encore utilisés à Tir Tairngire, et ils offrent l'avantage de ne laisser aucune trace, contrairement au créditube.

Les préparatifs, vu l'urgence du départ, ne s'éternisent pas. Mr Johnson accompagne les shadowrunners dans son immense limousine jusqu'au port, où un cargo les attend. Il est presque 6 heures du matin quand le navire quitte la baie de Seattle.

## Arrivée à Tir Tairngire

La traversée dans le CGV (cargos à grande vitesse) dure à peine plus de deux heures. Quand ils ne sont plus qu'à 41 milles des côtes (la zone de contrôle côtière de Tir ne s'étend guère au-delà des 40 milles nautiques), les PJ sont transférés dans un petit sous-marin. En moins de dix minutes, ils accostent sur une petite baie située à environ 100 km au sud-ouest d'Eugene.

En débarquant, les PJ peuvent admirer le magnifique paysage qui s'offre à eux. Derrière la plage, une forêt dense exhibe ses superbes couleurs, variant d'un vert intense (pour les conifères de la région, majoritaires) au brun, en passant par le pourpre et le beige (pour les arbres à feuilles caduques). La température, exceptionnellement douce en cette période de l'année, s'explique par un « été indien » inhabituel.

Quant au fameux moyen de locomotion promis par Mr Johnson, les PJ risquent d'être fort déçus



LOTTE du Kéfi

en découvrant de simples scooters ! Les corpos, décidément, ne perdent jamais l'occasion de rogner quelques économies sur leurs « frais généraux » ! Malgré tout, ces engins se révèlent discrets, de bonne qualité, et peuvent même atteindre des pointes de vitesse frisant les 130 km/h.

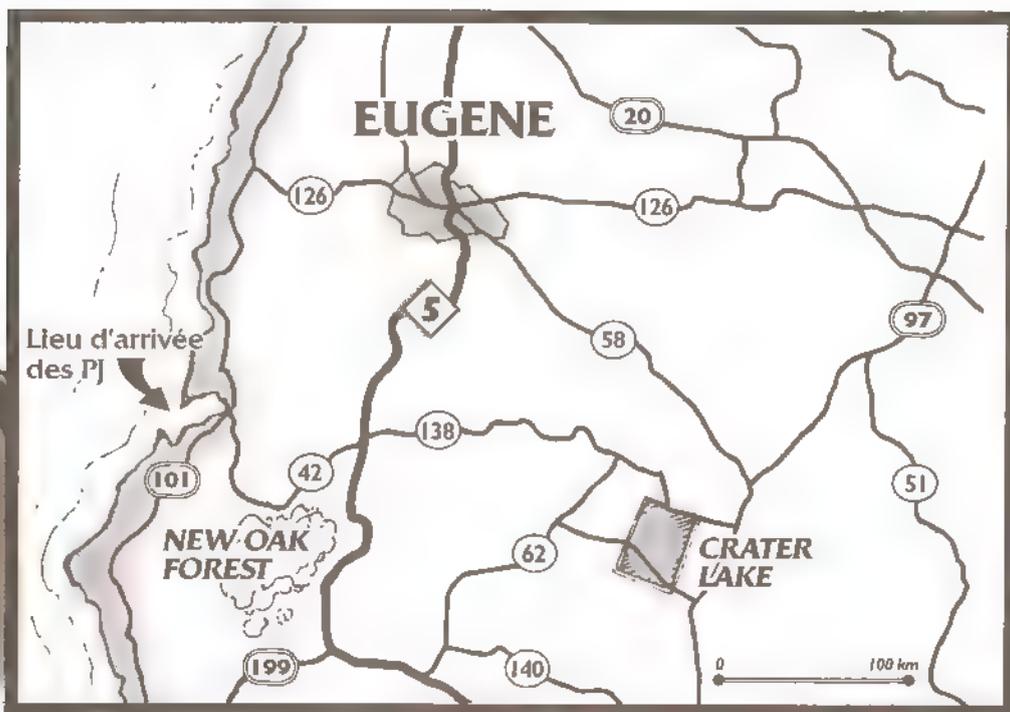
Sa tâche à peine terminée, Randy, le pilote du sous-marin, rappelle que le rendez-vous est fixé ici même à minuit, et prend congé des shadowrunners, qui se retrouvent livrés à eux-mêmes. Il est exactement 8 h 21.

## Time is money

Le temps est un élément très important de cette aventure. Remettez aux joueurs une photocopie de la carte de la région que les PJ vont explorer (voir ci-contre), puis laissez-les décider des lieux à visiter. Trois sites ont été mentionnés par Quicksilver dans son message : Eugene, Crater Lake et New Oak Forest. Logiquement, c'est dans ces lieux que les PJ devraient chercher à glaner des informations.

Reportez-vous à l'encadré *Durée des trajets*. Il vous permettra de connaître le temps que mettent les PJ à aller d'un endroit à un autre, et donc de tenir la chronologie à jour.

Vous aurez parfois à improviser en fonction des actions entreprises sur place par les PJ, surtout si les joueurs vous soumettent des idées originales (ou farfelues, selon votre interprétation des faits !). N'oubliez pas, de toute manière, que ces actions prennent un temps précieux dont il vous faudra tenir compte. Faites toutefois attention à ne pas sacrifier l'histoire à la gestion du temps. Si vous préférez que les PJ sauvent Quicksilver in extremis, il sera toujours en vie, même s'ils arrivent à Crater Lake à 20 h 00 !



## Ses loubards...

Peu avant d'arriver à Eugene pour la première fois, les shadowrunners subissent une altercation avec un gang local composé d'orks et de trolls : les Gypsy Wheelers. Ces fous furieux détestent les elfes. S'il y en a un parmi les PJ, les Wheelers voudront savoir d'où il est. Si le PJ affirme être de Tir, les voyous déclenchent immédiatement les hostilités.

Si l'elfe se prétend étranger à la région, les PJ pourront peut-être éviter le combat, s'ils se montrent un peu futés (« nous non plus, on n'aime pas les elfes de Tir! »), voire s'ils leur remettent quelques nuyens (au moins 500) : « C'est pour l'essence! » prédisent les Wheelers.

Quand ils atteignent Eugene, les PJ découvrent une petite ville, à l'architecture moderne assez réussie. Il y règne une impression d'harmonie. Les buildings comportent beaucoup de verre, de pierre polie, ou de décorations en bois verni. On trouve énormément d'espaces verts et d'arbres dans la cité.

## ... et ses banques de données

S'ils y pensent, les PJ peuvent consulter les banques de données de la ville (moyennant 50 nuyens). Il leur suffit de se rendre dans un lieu public et de payer en liquide. S'ils sont radins, ils peuvent toujours tenter de pirater les informations par la Matrice (code de sécurité Orange 4). Si les PJ cherchent à se brancher sur le réseau

informatique de GTC Applied Technologies à partir d'Eugene, ils pourront le faire, mais ce sera particulièrement difficile. Le decker devra entrer par le nœud d'accès (NA), fortement protégé. Ces banques de données constituent l'occasion pour les shadowrunners d'en apprendre un peu plus sur la région, ou d'avoir des précisions sur des points qu'ils ont appris au cours de leur enquête aux autres sites.

Les informations disponibles vont des généralités (Eugene est une ville de 110 000 habitants, son maire est un certain Maïcom Jenice-Goodine, etc.) aux détails les plus précis (sur l'île de Tesetelinestéa, notamment).

Parmi les renseignements intéressants, on peut citer, en vrac :

- Le nom des six princes de Tir : le haut prince Lugh Surehand, Aithne Oakforest, Sean Laverty, Ebran le Scribe, et le seul prince de sexe féminin Jenna Ni'Fairra. Sans oublier Lofwyr, le dragon...

- Le nom de la filiale de Genome située à New Oak Forest est GTC Applied Technologies.

- Si, après leurs recherches au laboratoire de New Oak Forest, ils veulent en savoir plus sur « Tesetelinestéa », ils apprennent que c'est le nom donné à l'île située dans le lac de Crater Lake.

- La région entourant Crater Lake a été complètement bouclée par la FPAP il y a deux ans.

En fonction de leurs recherches, vous pouvez aussi reprendre les informations fournies dans l'encadré *Tir Tairngire, terre promise?* ainsi que d'une partie du paragraphe *Le contexte* (notamment le fait que Kokura est la seule corporation bénéficiant actuellement du sceau du prince dans Tir Tairngire). Il est toujours utile, dans l'univers de Shadowrun, de s'intéresser à son employeur ! Il est également intéressant, dans le cadre de leur enquête sur Quicksilver, de connaître la liste des restaurants et hôtels de la ville, où il a pu se rendre.

- Les principaux hôtels sont l'*Oakway Lodge* (très chic, le personnel n'aime pas les non-elfes), le *Riverside Hotel* (automatique, sans hôtelier, près de la Willamette), le *Hendricks Park Tube Hotel*

(confort moyen, aucun a priori racial) et le *Roost* (hôtel minable, mais sans préjugés raciaux).

- Pour ce qui concerne les restaurants, on retiendra le *Fireplace Lounge* (très chic, modérément raciste), le *Koji* (japonais, nettement raciste) et le *Souvenir* (un bar extrêmement raciste).

- Enfin, au niveau des boîtes de nuit, c'est surtout l'*Orpheum Ballroom* qui fait parler d'elle.

## Enquête en ville

Si vous possédez le supplément *Tir Tairngire*, vous pouvez vous référer à la carte d'Eugene. Sinon, les quelques indications suivantes vous suffiront pour ce scénario.

La ville est divisée en six quartiers, des plus luxueux (Oakway, Amazon Park) aux plus misérables (Santa Clara, Skinners Butte) en passant par les résidences de la classe moyenne (centre ville, Springfield). Une rivière, la Willamette, traverse la ville du nord au sud-est.

Les PJ, pour retrouver des indices concernant Quicksilver, peuvent soit visiter au hasard les lieux intéressants mentionnés dans les banques de données, soit se renseigner dans la rue, en questionnant les citoyens.

En se renseignant au hasard (test éventuel d'Étiquette (la Rue), pensez à accorder un bonus en fonction du roleplaying), les PJ apprendront qu'un elfe aux cheveux argentés a été aperçu la veille dans un restaurant japonais. Ils sauront également que la FPAP et les paladins semblent sur le qui-vive, à la suite d'une bagarre dans une boîte de nuit. Les autres informations ne pourront être obtenues qu'en se rendant sur place.

- Au *Koji*. Le patron de ce restaurant japonais, un elfe de type asiatique ressemblant à un sumotori, se souvient de la visite d'un goronagit (étranger elfe, en sperethiel), la veille. Ce dernier a commandé des sushis, avant de demander l'adresse d'un « hôtel discret ». Le gros elfe se souvient lui avoir suggéré le *Riverside*.

- Au *Riverside Hotel*. S'ils pensent à observer en détail cet hôtel automatique, les PJ découvri-

## Durée des trajets

- Baie - Crater Lake : 3 h00 (dont 1 h30 de marche).

- Baie - New Oak Forest : 1 h45 (dont 1 heure de marche).

- Baie - Eugene : 2 h00

- Eugene - New Oak Forest (ou vice versa) : 2 h30 (dont 1 heure de marche dans New Oak Forest)

- Eugene - Crater Lake (ou vice versa) : 2 h45 (dont 1 h30 de marche autour de Crater Lake)

- New Oak Forest - Crater Lake (ou vice versa) : 3 h15 (dont 1 heure de marche dans New Oak Forest et 1 h30 de marche autour de Crater Lake).

ront une caméra dissimulée à l'entrée. En analysant les données enregistrées, ils retrouveront la trace de Quicksilver, la veille à 21 h07.

● À l'Orpheum Ballroom, cet établissement nocturne est le seul fréquentable de la ville. Un groupe local très populaire (dans tout Tir, et même dans certaines régions des UCAS), les Speed Coma, s'y produit tous les soirs. En interrogeant les clients, les PJ pourront glaner quelques informations concernant le decker elfe. Les habitués se souviennent surtout que le concert de la veille a été gâché par une bagarre et des coups de feu tirés par des paladins (des agents spéciaux gouvernementaux), qui en voulaient visiblement à un elfe aux cheveux d'argent.

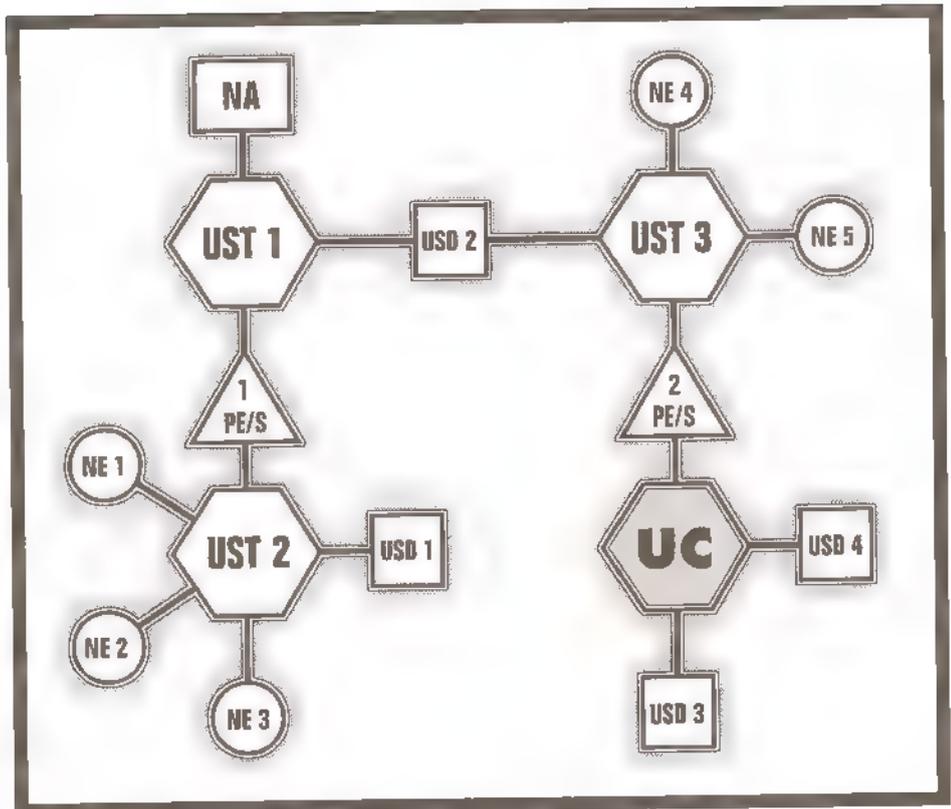


## Vous avez du feu ?

Les scooters ne peuvent pas pénétrer dans cette forêt dense. Les PJ doivent cacher leurs véhicules à l'orée du bois, et progresser pendant une heure à pied avant d'arriver au laboratoire de Genome. La première fois qu'ils se rendent dans la forêt, les PJ sont attaqués par un couple de furets du siècle, animaux très courants dans les forêts de Tir Tairngire.

Peu après, en se rapprochant du laboratoire de GTC Applied Technologies, les PJ sont arrêtés par un mur de flammes, qui se met rapidement à tourbillonner autour d'eux ! C'est une manifestation de Gormenghast, un très vieil élémentaire du feu, si puissant qu'il est inutile de fournir ses caractéristiques. Par cette démonstration, Gormenghast espère effrayer les shadowrunners, avant de sonder leurs intentions. Il veut notamment connaître leur position vis-à-vis de sa forêt, et les raisons qui les poussent à y pénétrer. Il écoute leur histoire, et répond même à certaines interrogations. Gormenghast est très puissant, mais il n'utilise pas cette puissance pour détruire ou manipuler les gens. Très vieux, il se sent trop souvent seul, et recherche un peu de compagnie. Il avoue qu'il n'apprécie pas les manigances actuelles des princes. Il n'aime pas les manœuvres politiques, quelles qu'elles soient, et le fait savoir aux PJ. Son désir est avant tout que la nature récupère au maximum ses droits sur Tir Tairngire. Il protège donc New Oak Forest des agressions humaines ou métahumaines. Il éteint chaque année de nombreux feux (en les contrôlant), souvent allumés par des gangs de bikers comme les Gypsy Wheelers. En discutant avec lui, les PJ découvrent qu'il s'est fait plus ou moins berner par Quicksilver, un elfe décrit comme « charmant et amoureux de la nature », qu'il a laissé passer.

Cette ultime péripétie surmontée, les PJ atteignent enfin le laboratoire de GTC Applied Technologies. De hauts murs noirs entourent le bâtiment rectangulaire. Un portillon automatique à reconnaissance vocale s'ouvre à l'arrivée des



employés. Un jardin exotique a été aménagé autour du labo, avec fontaines, arrosage automatique et autres éclairages sophistiqués qui témoignent de la bonne santé financière de la maison mère.

L'entrée est gardée en permanence par un ork armé jusqu'aux dents (caractéristiques de l'archétype Mercenaire ork du livret de l'écran de *Shadowrun*, ou à défaut, de l'archétype Mercenaire de *Shadowrun*). Le garde pianote sur une console située à proximité. À l'intérieur, une dizaine de gardes orks patrouillent en permanence.

Les PJ peuvent soit tenter un piratage informatique (le decker pouvant, par exemple, se brancher sur le système d'éclairage ou sur la console), soit une action commando. Demandez aux PJ d'organiser leur stratégie, et laissez-leur une bonne chance de succès s'ils montrent un minimum de logique.

## GTC Applied Technologies en chair...

Si les PJ décident d'investir le local physiquement, maintenez une opposition armée (les orks) soutenue, mais pas insurmontable. Le problème majeur viendra surtout de l'intérieur. En pénétrant dans un sas menant à un enclos expérimental, les PJ seront confrontés aux chiens de garde paranormaux : les sirènes. Une fois cet obstacle surmonté, les shadowrunners mettront la main sur des enregistrements tridéo (des sortes de sauvegardes) particulièrement intéressants. Donnez leur les informations contenues dans l'USD 4. S'ils s'attardent sur les lieux, les PJ pourront découvrir un enclos contenant des sirènes en formation dans des cylindres remplis de liquide transparent, ainsi que d'autres bestioles inconues dans des couveuses. Certaines ont six

membres. Ces créatures leur sont inaccessibles, protégées par une paroi en plexiglas pratiquement indestructible.

Ne laissez pas les PJ trop s'attarder sur les lieux. Inquiétez-les, pour les inciter à partir (une alarme qui se met à hurler, l'annonce par haut parleurs de l'arrivée imminente de renforts, etc.).

## ... et en esprit

S'ils choisissent la voie « matricielle », le decker du groupe pourra se brancher sans trop de problèmes sur le système informatique de GTC, par le NE 5 ou par le PE/S 1 (à condition que les autres PJ le protègent, fassent diversion, etc.).

La Matrice de TT présente un aspect général moins dense que dans d'autres régions virtuelles (comme Seattle, par exemple). On y décèle moins d'icônes, plus petites, on y rencontre moins de deckers. Un étrange effet de scintillement permanent est également perceptible. Il est lié aux nombreux nœuds d'accès temporaires de ce cyberspace, qui ne sont branchés que lorsque l'utilisateur désire explicitement télécharger des informations de la Matrice, ou en expédier vers l'extérieur.

Le concepteur du système informatique de GTC, un elfe très facétieux, l'a personnalisé de manière à reproduire, en caricature, la maison du Dr Frankenstein. Son patron a apprécié l'humour, à condition que les allusions restent discrètes et que l'efficacité du système demeure en toute circonstance.

## ■ ■ ■ Nœud d'accès ■ ■ ■

Adresse : NA/TT - RTL - 5503 (36 4423).

Rouge - 6 ; Barrière - 5.

Aspect : Vu de l'extérieur, le système se présente sous la forme d'un manoir délabré, datant d'au moins deux siècles, sous un ciel orageux zébré d'éclairs. On accède à la porte d'entrée en empruntant les marches d'un vieux perron. La porte en



celaine et dorures, tentures rouges brodées d'or, etc.). La CI est représentée sous la forme

d'un molosse noir, baveux, portant un collier à clous

**Rôle** Cœur du système.

### PE/S 1

Orange - 4, pas de CI.

**Aspect** Armure médiévale noire

**Rôle** Terminal extérieur (sur la façade externe du bâtiment, près de l'entrée)

**Remarque** Possibilité pour un decker d'entrer dans le système informatique en se branchant directement sur ce terminal.

### PE/S 2

Orange - 3; pas de CI.

**Aspect** Armure médiévale dorée.

**Rôle** Terminal du contrôle central

**Remarque** Possibilité pour un decker d'entrer dans le système informatique en se branchant directement sur ce terminal (à condition d'être entré dans l'enceinte du bâtiment et d'avoir trouvé ce moniteur, bien sûr).

### NE 1

Orange - 3; pas de CI.

**Aspect** Statue en marbre blanc, représentant Meduse.

**Rôle** Senseurs et lasers aveuglants.

**Remarque** Possibilité, pour un decker, de se brancher à partir de là.

### NE 2

Orange - 3; pas de CI.

**Aspect** Statue en marbre blanc, représentant une sirène de la mythologie grecque (avec un corps d'oiseau et une tête de femme).

**Rôle** Contrôle des alarmes.

**Remarque** Comme NE 1.

### NE 3

Orange - 3; pas de CI.

**Aspect** Statue en marbre blanc représentant Cerbere.

**Rôle** Caméras réparties dans tout le bâtiment et à l'extérieur.

**Remarque** Comme NE 1.

### NE 4

Orange - 3; pas de CI.

**Aspect** Statue en marbre blanc représentant Apollon

**Rôle** Mécanismes automatiques internes du bâtiment (éclairage, portes automatiques, climatisation).

**Remarque** Comme NE 1.

### NE 5

Orange - 3; pas de CI.

**Aspect** Statue en marbre blanc représentant Mercure (ou Hermès).

**Rôle** Mécanismes automatiques externes du bâtiment (éclairage, ouverture du portillon, jets d'eau).

**Remarque** Comme NE 1. Le PJ decker, s'il prête attention, pourra repérer un construct volontairement laissé par Quicksilver (c'est sa marque déposée, spécialité des deckers un peu vaniteux qui veulent narguer les corporations). une boule de

mercure. Le construct est protégé par un programme d'Invisibilité (qui n'affecte pas le PJ decker). C'est donc par ce NE que l'elfe a pénétré le système.

### USD 1

Orange - 3, pas de CI.

**Aspect** Salle de forme carrée, visiblement un laboratoire. Des fumées de couleurs étranges planent dans les airs, des liquides bouillonnent dans une multitude de récipients transparents. Une rangée de tubes à essai trône en évidence sur une paillasse en céramique. Chaque tube à essai contient des informations (1 MP chacun).

**Rôle** Chaque tube à essai attrapé par le decker lui révèle des informations. Cette USD contient les enregistrements des caméras de surveillance. On n'y décèle aucune trace de Quicksilver.

### USD 2

Rouge - 3; Kamikaze - 4.

**Aspect** Comme USD 1. La CI grise offre l'aspect d'un énorme alambic en verre.

**Rôle** Chaque tube à essai attrapé révèle une information. Sont stockés ici les enregistrements des conversations des personnalités importantes de passage dans les locaux. Parmi les personnalités qui peuvent faire réagir les PJ, on remarque

● Des conversations de Jonas Gallagher, p. d.g de Genome, qui vient régulièrement s'enquérir des progrès réalisés sur les « créatures ».

● Le récent passage de deux princes. Lofwyr, le dragon, est venu récupérer son « apprenti » (il n'en dit pas plus). Jenna Ni'Fairra (une superbe elfe à la chevelure platine), est venue vérifier que la visite de Lofwyr s'était bien déroulée, et désirait prendre un rendez vous avec lui. On lui répond que le dragon s'est rendu à Crater Lake.

### USD 3

Rouge - 3; Brouillage - 4.

**Aspect** Comme USD 1.

**Rôle** Chaque tube à essai attrapé révèle une information. Les écritures comptables sont stockées ici, ainsi que les fichiers clients, les correspondances avec Genome, etc. On apprend notamment que GTC Applied Technologies est entièrement consacrée à la recherche et au développement, le financement étant assuré en totalité par la maison mère, Genome. Un fichier intéressant révèle que le laboratoire de GTC n'a pas toujours été situé là, puisqu'il était installé auparavant à Tygh Valley. Ce n'est que depuis deux ans qu'un nouveau laboratoire a été construit à New Oak Forest. Jenna Ni'Fairra, le prince qui vit dans cette région, a acheté environ 30% des actions de GTC peu après la construction du nouveau laboratoire. On constate, enfin, que durant ces deux dernières années, aucun contrôle fiscal n'a été effectué

### USD 4

Rouge - 7; Killer Noire - 5.

**Aspect** Comme USD 1. La CI a l'aspect du monstre de Frankenstein, version Boris Karloff.

**Rôle** Chaque tube à essai attrapé révèle une information. Cette USD, la plus protégée en raison de la confidentialité de ses informations, contient le compte rendu et l'avancement de toutes les expériences menées depuis cinq ans sur les méta-créatures. On y apprend que les sirènes sont

bois grince horriblement quand on pénètre à l'intérieur de la maison, et donc du système. La CI Barrière présente l'aspect de multiples éclairs qui frappent en permanence le perron.

**Rôle** C'est le nœud d'accès au système. Il n'est que très rarement relé au reste de la « maison ».

### UST 1

Orange - 5; Flux - 6.

**Aspect** Gigantesque hall sombre, éclairé aux bougies qui se reflètent dans les nombreux miroirs dorés fixés aux murs. La CI Flux est représentée sous les traits d'un vieux majordome, très grand et relativement taciturne. Il reste debout à proximité d'une chaîne, qu'il tire en cas de contrôle d'identité négatif des visiteurs. La chaîne, relé à une cloche, déclenche une alerte interne ou externe, selon les cas.

**Rôle** Contrôle de l'identité des visiteurs.

### UST 2

Rouge - 5; Trace et Rapporte - 5.

**Aspect** Immense véranda. Les fenêtres offrent une vue imprenable sur un ciel électronique orange, déchiré par les éclairs. La pluie qui frappe les vitres résonne sourdement dans la pièce. La glace grise a l'aspect d'un savant en blouse blanche, affublé de petites lunettes rondes aux verres démesurément grossissants.

**Rôle** Gère le système de sécurité.

### UST 3

Orange - 4; Flux - 4.

**Aspect** Vaste écurie. La plupart des boxes sont vides. Un cheval occupe pourtant l'un d'eux, et observe les visiteurs. Il s'agit de la CI Flux. Si elle détecte un intrus, le cheval hennit puissamment, déclenchant une alarme externe.

**Rôle** Gère les appareillages automatiques.

### UC

Rouge - 7; Blaster - 6

**Aspect** Grande salle à manger particulièrement luxueuse (couverts en argent, assiettes en por

des métacréatures artificielles (conçues par des bricolages génétiques à base de perroquets et de reptiles). Les plus récentes expériences portent sur une nouvelle race de métacréatures, à six membres, capable de déplacer de très lourds objets par télékinésie. Les premiers spécimens suivent une formation sur Tesetelinestéa.

## Le prince Jenna

Si les PJ se rendent une seconde fois dans New Oak Forest, ils surprendront Jenna Ni'Fairra, l'un des cinq princes (on ne dit pas princesse) de Tir. Sortant d'un hélicoptère Yellowjacket qu'elle pilote elle-même, la blonde Jenna offre une apparence des plus étonnantes. Sa peau est littéralement traversée d'innombrables épines! Le prince est si puissant qu'il vaut mieux, pour les PJ, qu'ils ne se montrent pas trop impétueux. Ils ne feront que l'entrevoir, elle repart presque aussitôt. Si les shadowrunners pensent à retourner voir Gormenghast (à condition qu'ils se soient attirés sa sympathie la première fois), ils pourront obtenir quelques précisions sur ces étranges épines. Elles datent d'une très ancienne catastrophe magique, il y a plusieurs milliers d'années de cela. Jenna s'en était servie à l'époque (!) pour résister à un «Fléau». Le niveau de magie du Sixième Monde ne cessant de croître actuellement, Jenna sait qu'elle risque d'avoir à nouveau à tenir tête aux Horreurs, comme par le passé. Elle se prépare donc à les recevoir... L'élémentaire reste énigmatique, mais les PJ peuvent en déduire que Jenna est une elfe vieille de plusieurs milliers d'années! Comment a-t-elle pu survivre et se dissimuler parmi les humains? C'est une question qui restera pour le moment sans réponse.



## Sur place

En se rapprochant de Crater Lake, les PJ constatent très vite la nécessité de cacher leurs scooters et de progresser à pied. En effet, les routes qui passent à proximité du lac (la 101, la 42 et la 199) sont effectivement barrées sur un rayon de 5 km autour de Crater Lake par les policiers de la FPAP. Il leur faut se rendre à pied au lac, ce qui prend une heure et demie.

À l'arrivée des PJ, confrontez-les à un lynx de brume (décrivez une brume tenace durant leur parcours, avant de préciser qu'elle se transforme en lynx!). S'ils y retournent, ils subissent l'agression d'un chien des enfers (Hell Hound) ou, à défaut, d'un Barghest (contentez-vous-en si vous n'avez pas le *Paranormal Animals of North America*). Après avoir tué ou mis en fuite ce prédateur, les PJ arrivent au fameux lac. C'est en réalité un cratère volcanique de presque 10 km de rayon, rempli d'eau. Des falaises de lave de 150 à 600 mètres de hauteur dominent ses berges. Dans l'eau, assez près du bord (moins d'un kilomètre), on aperçoit

une petite île. l'île du Sorcier, également appelée Tesetelinestéa. L'eau du lac est d'un bleu extraordinaire. De plusieurs bleus, même, qui alternent dans un chatoiement de couleurs assez fascinant. Si les PJ s'approchent de la berge entre 11 h 30 et 13 h 30, du côté de l'île, ils sont témoins d'une scène très impressionnante : un dragon, accompagné d'une créature reptilienne à six membres, fait léviter un énorme bloc cubique de dix mètres de côté au-dessus de l'eau.

S'il y a un mage ou un chaman parmi les PJ, il détecte la présence d'un esprit de l'air à quelques centaines de mètres seulement (à condition d'avoir précisé qu'il scrutait la région sur le plan astral). Il est alors permis aux PJ de tenter d'intercepter l'esprit qui les a repérés, avant qu'il n'aille rapporter l'information à son maître, le dragon Lofwyr. Une détection astrale révèle aussi la présence de puissantes énergies magiques dans et autour de l'eau du lac (elles rendent l'utilisation des pouvoirs de lévitation plus aisée). S'ils interceptent l'esprit, les PJ ne seront pas importunés (pour le moment) par les paladins. Ils sauvent peut-être même la vie de Quicksilver du même coup. En effet, il ne sera pas repéré une nouvelle fois par l'esprit de l'air, et restera tranquillement à l'abri jusqu'à ce que les PJ le trouvent. Mais même s'ils y parviennent, leur mission ne sera accomplie que lorsqu'ils auront rejoint leur point de rendez-vous, à minuit. Si les PJ ne repèrent pas l'esprit, en revanche, les paladins se lancent à leurs trousses une heure après.

## Derrière le buisson...

S'ils patrouillent dans la région avoisinant le lac, les PJ découvrent une jeune elfe de dix-huit ans. Cette dernière, dissimulée dans un bosquet, est en train de réaliser son rite de passage, qui lui permettra, d'un point de vue social, d'être reconnue comme une elfe adulte à part entière. Elle doit pour cela passer trois jours seule, dans la nature. Cachée dans les buissons, elle a vu Quicksilver passer par là, la veille, en se dirigeant vers le lac, puis, en revenant, l'air stupéfait, quelques minutes plus tard. C'était un peu avant midi, se souvient la jeune fille. En revanche, elle n'a rien vu de l'expérience télékinésique.

## Le sauvetage

Si les PJ se trouvent près du lac entre 14 h 30 et 16 h, ils trouveront Quicksilver. Il leur faut à présent rejoindre le point de rendez-vous d'ici minuit. Les paladins, bien entendu, ne leur faciliteront pas la tâche. S'ils arrivent près du lac entre 16 h 30 et 18 h 00, ils découvrent l'elfe en compagnie des paladins, qui l'interrogent de manière extrêmement brutale (ils veulent savoir qui l'emploie). S'ils veulent le délivrer, les shadowrunners devront affronter les paladins. S'ils n'accèdent au lac qu'après 18 h 00, les PJ ne trouveront que le cadavre de Quicksilver, une balle dans la nuque.

## Conclusion

En fonction du temps qu'ils auront mis et de la façon dont ils s'y seront pris pour le récupérer, les

BREATH OF GLORY



PJ parviendront ou non à retrouver Quicksilver. S'ils sauvent le decker elfe en le récupérant près de Crater Lake, les PJ seront rapidement pris en chasse par les paladins. Ils vous faudra orchestrer leur évasion. Les PJ voudront peut-être tendre une embuscade à leurs chasseurs? Ou peut-être préféreront-ils semer leurs poursuivants? Tâchez de rendre ce final épique! Quoiqu'il en soit, Quicksilver se montrera reconnaissant, et les fera profiter des informations en sa possession. Il sait, en effet, que deux princes (Lofwyr et Jenna) sont impliqués dans des affaires douteuses concernant Genome; et que Lofwyr effectue des expériences de télékinésie en compagnie d'une créature inconnue, au-dessus de Crater Lake. Cette information, contrairement à la première, est monnayable, car extrêmement embarrassante pour le dragon. Mis à part Jenna, personne, chez les princes, n'est au courant. Lofwyr devra donc se justifier, et son projet, dès lors, sera fort compromis. Ce renseignement peut facilement se vendre 40 000 nuyens.

Si les PJ ont poussé leur enquête un peu plus loin, ils auront peut-être découvert une face cachée de Jenna. L'information selon laquelle Jenna (et peut-être d'autres elfes) est âgée de plusieurs milliers d'années vaut très cher, même si les PJ n'ont pas de preuve formelle. Ils peuvent en tirer un bon prix (peut-être 50 000 nuyens) auprès de certaines corpos rivales de celles de Tir. Elles réfléchiront alors au meilleur moyen de tirer profit de cette révélation.

Mais l'information la plus spectaculaire, même si elle ne leur rapporte rien de plus que la précédente, et dont les PJ n'ont pu dans le meilleur des cas qu'obtenir un petit aperçu (s'ils ont discuté avec Gormenghast), concerne les princes de Tir Tairngire, vestiges vivants d'un ancien monde. S'agit-il du Cinquième, ou du Quatrième (celui d'*Earthdawn*)? Voilà une question qui conserve tout son mystère!

Leonidas Vesperini  
illustration : Bernard Bittler  
plan : Cyrille Daujean

**Pour Shadowrun**

► **Credo « Quicksilver » Longfellow, decker elfe**

**Description :** 25 ans, 1,88m, 71 kilos. Yeux bleus, cheveux argentés, longs, et très volumineux. Vêtu d'un débardeur couleur argent, recouvert d'un long manteau gris. Porte un jean et des bottes de motard. Démarche féline.

Très vif, dans ses attitudes comme dans ses paroles (son débit est très rapide).  

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
3	6	3	4	6	4	(5)	6 (10)

**Initiative :** 6 + 1d6 (10 + 3d6 dans la Matrice).  
**Compétences :** Armes à feu 5, Étiquette (Elfes) 3, Étiquette (la Rue) 4, Informatique 6, Furtivité 4, Motos 5.

**Cyberware :** Datajack, Mémoire cybernétique (50 Mp).

**Équipement :** Vêtements de cuir noir renforcés (3/1), cyberdeck de type Fuchi cyber -7, Browning Max Power, Yamaha Rapier.

**Programmes :** Attaque 6, Catalogue 5, Décryptage 5, Évasion 6, Force 6, Masque 5, Mystification 5, Invisibilité 6, Senseurs 6, Leurre 6.

► **Bran Glendower, le commandant des paladins**

**Description :** Âge Inconnu (paraît 25 ans), 1,92m, 77 kilos. Yeux verts, cheveux blonds, courts. Voix grave et puissante

Vêtu d'une armure partielle fourde de couleur noire, dont le plastron, finement sculpté, évoque les armures médiévales. Il utilise beaucoup de sperethiel dans ses phrases.

Pour votre information « Sallah, goros ! » veut dire « Silence, étrangers ! ». En parlant des PJ non-elfes, il emploiera le terme « célérités », qui est méprisant. En s'adressant à un shadowrunner elfe, il utilisera le terme moins péjoratif de « goronagit ». Enfin, si les PJ réussissent l'exploit de le convaincre, il leur lancera un « Ilayah », qui signifie qu'il approuve leurs paroles.

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
5	7	5	7	5	5	(6)	6 (7)

**Initiative :** 7 + 3d6.

**Adeptes physique :** Réaction améliorée 2, Réflexes améliorés 4.

**Compétences :** Armes à feu 6, Combat à mains nues 6, Combat armé 6, Étiquette (Elfes) 4, Étiquette (la Rue) 2, Furtivité 5, Motos 4.

**Équipement :** Plastron orné (Balistique 6/Impact 4), casque équipé (afficheur facial, vision nocturne et thermographique, amplificateur de sons, micro-camescope, micro-émetteur), épée avec monofilament incrusté (10G), fusil Shotgun Defiance T-250 (10G), grenades dissimulées dans l'armure (2 à effet de choc 12M, 2 défensives 10G), moto Harley Scorpion.

**Remarque :** Le plastron de Bran contient un focus de type inconnu, qui protège son porteur contre tous les sorts de puissance 1 à 6.

► **Les autres paladins**

Ce sont les hommes de Bran, au nombre de quatre. Paladins également, ces elfes sont moins puissants que leur mentor

Vêtus de noir, leur armure n'est pas décorée.  

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
4	5	4	5	4	4	(6)	4

**Initiative :** 4 + 1d6.  
**Compétences :** Armes à feu 5, Combat à mains nues 4, Combat armé 5, Furtivité 4, Motos 3.  
**Équipement :** Gilet pare-balles (5/3), fusil Shotgun Defiance T-250 (10G), moto Harley Scorpion.

► **Les Gypsy Wheelers**

Ces bikers s'expriment avec un accent californien à couper au couteau. Tous sont vêtus de gilets et de pantalons en synthécuir gris. Leurs T-shirts et les foulards qu'ils nouent sur leur tête sont de couleur blanche. Les Gypsy Wheelers agissent en bandes séparées, et se retrouvent une fois par semaine pour faire le point et définir leurs prochains objectifs. La bande qui s'en prend aux PJ est constituée de 4 orks et 3 trolls.

**Les orks**

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
7	4	6	1	3	2	(5,7)	3

**Initiative :** 3 + 1d6

**Cyberware :** Griffes rétractiles.

**Compétences :** Armes à feu 4, Combat à mains nues 4, Combat armé 4, Motos 5.

**Équipement :** Synthécuir (0/1), pistolet Browning Ultra-Power (9M), moto Harley Scorpion.

**Les trolls**

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
8	3	7	1	2	2	(6)	2

**Initiative :** 2 + 1d6

**Compétences :** Armes à feu 3, Combat à mains nues 5, Combat armé 5, Motos 4.

**Équipement :** Synthécuir (0/1), hache de combat Wallacher (7G), Colt Manhunter (9M), moto Harley Scorpion.

► **Furets du siècle**

On leur a donné ce nom, car ils constituent la toute première espèce paranormale découverte au XXI<sup>e</sup> siècle. Comme leur nom l'indique, ils ressemblent à de gros furets, longs d'un peu plus d'un mètre cinquante.

À l'instar de tous les mustélidés, leur férocité et leur absence totale de peur quelle que soit la taille de leurs adversaires sont impressionnantes. Ils ne cessent le combat qu'une fois morts. Leur réflexes sont très développés, comme les shadowrunners ne manqueraient pas de s'en rendre compte.

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
2	4x2	2	-	2/4	2	(6)	5

**Attaques :** 4M

**Initiative :** 5 + 1d6 (5 + 2d6)

**Pouvoirs :** Accroissement d'attributs physiques (Rapidité, une fois par jour durant (Essence) tours), Détection de mana, Sens accrus (ouïe et odorat améliorés, vision nocturne, vision thermographique).

**Allergies :** Mana (faible).

► **Les sirènes**

Leur aspect évoque celui d'un ptérodactyle, au bec recourbé, dont l'envergure atteint environ 2,50m. Leurs pieds sont dotés de redoutables doigts griffus. Leur couleur varie du brun, sur le dos, au blanc, sur le ventre. Leur plus étonnante capacité magique est leur chant hypnotique, qui peut paralyser leurs proies, saisies par une très forte émotion. Elles sont au nombre de 4.

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
3	8x2	4	-	3/5	5	(5)	5

**Attaques :** 6M  
**Pouvoirs :** Immunité contre les agents pathogènes, Immunité contre les poisons, Sens accrus (vision nocturne), Chant hypnotique (Équivalent d'une attaque de code (Essence+1)M sur toute victime pouvant entendre le chant. Le test de résistance de la victime se fait sur sa Volonté et non sa Résistance, et les dégâts sont encaissés sur le Moniteur d'Étourdissement. Si toutes les cases sont cochées, la victime s'immobilise, fascinée, incapable d'entreprendre la moindre action. L'effet se poursuit tant que la sirène continue à chanter. Les implants auriculaires équipés d'amortisseurs de sons réduisent l'attaque à (Essence+1)L.

**Compétences :** Armes à feu 4, Combat à mains nues 4, Combat armé 4, Motos 5.  
**Équipement :** Synthécuir (0/1), pistolet Browning Ultra-Power (9M), moto Harley Scorpion.

► **Lynx de brume**

Il ressemble à un gros lynx d'un mètre quarante de long, de couleur grise, au dos recourbé et aux membres supérieurs très allongés. Son pouvoir extraordinaire lui permet de transformer son corps en brume. Il se sert de cette capacité pour approcher ses proies, ou pour échapper à des attaques.

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
4	5x4	5	-	2/4	3	(6)	4

**Attaques :** 6G

**Pouvoirs :** Forme brumeuse (immunité à toute attaque physique, mais pas à la magie), Sens accrus (vision nocturne).

► **L'esprit de l'air**

L'espion de Lofwyr surveille les alentours de Crater Lake et rapporte la présence des intrus (qu'il mémorise bien) à son maître, ou à ses serveurs. Son aspect s'apparente à une forme humanoïde, brumeuse et tourbillonnante. Bien qu'il soit plus sournois qu'agressif, il peut se révéler dangereux, si on le pousse à attaquer. Comme tous les esprits de l'air, il est vulnérable à la magie et surtout, à la terre et au confinement (dans un récipient scellé hermétiquement).

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
4	9x4	3	6	6	6	(6)	8

**Pouvoirs :** Englobissement, Mouvement, Psychokinésie, Souffle nocif  
**Vulnérabilité :** Terre