

CASUS

Belli

Tout l'univers  
des jeux  
de rôle

L'Essentiel



AD&amp;D

Moteur,  
options et  
accessoires

ALTERNITY

LE jeu SF de TSR

Vampire

une aventure épique  
au cœur de Paris

n° 113 • avril-mai 98

M 3168 - 113 - 32,00 F - RD

230 FB - 8,50 FS - 5.25 \$ can  
Réunion/Antilles/Guyane 39 FBackground officiel : les Horreurs s'infiltrent  
dans Shadowrun ; Improviser dans l'urgence ;

Jeu-concours : 1998 l'année de l'Orc ;

et nos scénarios : AD&amp;D, Hystoire de Fou, Polaris, Shadowrun.

# Le coup d'œil du Critik



Premières impressions  
sur les jeux nouveaux  
tout frais débarqués  
à la rédaction

VF jeu en français VO jeu en étranger

POUR SHADOWRUN, EN VF

## Les métacratures européennes

Eveillez-vous !

**C**et ouvrage est signé Carl Sargent, le génial auteur du *Pouvoir derrière le trône* pour *Warhammer*, un des meilleurs scénarios de jeu de rôle jamais créés. Et ce bon vieux Carl ne faillit pas. Ce deuxième supplément consacré aux créatures de *Shadowrun* surpasse de loin le premier. Là où *Paranormal Animals of North America* n'était qu'une compilation de poncifs de l'horreur de série B et autres castors géants, *Les métacratures européennes* dévoile avec humour de véritables créatures fantastiques. Il fournit en plus les caractéristiques réactualisées de toutes les créatures parues dans son prédécesseur et remet à plat les règles sur les pouvoirs des créatures, intérêt principal de ces dernières (que serait un dragon sans son souffle !). En ajoutant un chapitre sur le Petit Peuple, on obtient un produit indispensable à tout MJ de *Shadowrun*. En effet, avec *Le Grimoire*, cet ouvrage et l'une des pièces maîtresses de ce qui distingue *Shadowrun* des autres jeux cyberpunk. Mais alors que *Le Grimoire* est surexploité, les métacratures, pourtant actrices incontournables du monde, sont trop peu utilisées. Les corps n'emploient pas assez de barghests pour protéger leurs installations, les PNJ n'ont pas assez de familiers originaux ; en clair *Shadowrun* n'est pas assez fantastique et trop cyber. Alors faites-vous plaisir, mettez du garou, du cerbère, des pégases, des albatros scintillants et des Fenrir dans vos aventures, vos joueurs vous diront merci ! Descartes a fait le bon choix en traduisant ce recueil de métacratures, l'accès au Sixième Monde est désormais grand ouvert !

Mathias Twardowski



Un supplément pour *Shadowrun* édité en français par Descartes. Prix : 192 F.

POUR PENDRAGON, EN VF



## Noblesse Oblige

La vie de château

**T**ous ceux qui y ont goûté vous le diront. *Pendragon* est un jeu extraordinaire, unique, totalement différent des autres jeux de rôle dits « médiévaux-fantastiques ». Situé dans la Grande Bretagne du roi Arthur, il restitue parfaitement le souffle épique des grands romans de chevalerie, tout en renouant avec les racines celtiques de la légende arthurienne. Le résultat : un formidable mélange d'histoire et de mythe, où les grands événements du cycle de *la Table ronde* se mêlent à la destinée et aux exploits des personnages-joueurs. Dernier supplément paru en français, *Noblesse Oblige* aborde un aspect essentiel de la société féodale : la vie d'un fief et de ses habitants. Le premier chapitre propose des règles simples et complètes pour créer et gérer un domaine. Tout y est passé en revue : étendue des terres, population, ressources et économie, histoire locale, personnalité de l'intendant autant de critères qui permettent de véritablement simuler la gestion d'un fief, sans toutefois transformer le joueur ou le MJ en expert-comptable. Le deuxième chapitre s'intéresse aux grands événements qui jalonnent la vie d'un seigneur et de ses vassaux : chasses, fêtes, tournois, etc. On aborde ensuite l'aspect militaire du sujet, avec des règles sur les fortifications, les raids, les machines de siège... Rien ne remplaçant la pratique, *Noblesse Oblige* contient également une grande aventure (ou plutôt une petite campagne, puisqu'elle s'étale sur deux ans) illustrant toute l'importance d'une saine gestion des affaires d'un fief. Ajoutez à cela un court chapitre sur l'héraldique, un bestiaire de chasse, le très utile plan en coupe d'un donjon seigneurial typique et vous obtenez un supplément dense, bourré d'informations directement utilisables en jeu, même si vous ne comptez pas axer votre campagne sur la gestion d'un domaine féodal. Les passages sur les festivités, les chasses, les tournois et les batailles, qui justifient à eux seuls l'achat de ce supplément, vous aideront à rendre passionnante la vie quotidienne de vos personnages, entre deux aventures épiques.

Olivier Legrand

Un supplément édité en français par Oriflam. Prix : 144 F.

POUR POLARIS, EN VF



## Équinoxe

Ça s'écrit...

**[e]** kinoks] n.m. 1. Supplément où Philippe Tessier se décide enfin à donner de la vie à *Polaris* et qui se divise équitablement entre background et scénarios. 2. Recueil indispensable où l'on finit par comprendre où veut en venir l'auteur.

La gestation fut longue mais cette fois, ça y est, la machine *Polaris* est lancée. Bonne nouvelle, ce jeu n'est pas un gros tas de règles chiantes recouvert d'un vague embryon d'univers original. En fait, c'est tout le contraire : il s'agit d'une campagne catégorique « mastodontique », intégrant un background très important et un corpus de règles adaptées. Et si les règles me gonflent toujours autant, je dois avouer que pour le reste, je commence à être plus que séduit.

Que trouvons-nous dans *Équinoxe* ? Avant tout la description détaillée de la cité du même nom, véritable « Point Central » sous-marin, base-mère des Veilleurs, sanctuaire du Trident et havre de paix paradoxal des magouilleurs de tout poil. L'ensemble est suffisamment détaillé tout en restant synthétique pour ne pas être indigeste. On y trouve une quantité appréciable de détails d'ambiance et plein de PNJ originaux qui sont autant de « rencontres aléatoires » que d'amorces de scénarios. Le tout s'adapte sans problèmes majeurs à n'importe quel jeu de rôle de SF.

Parfaites aussi, les informations fournies sur l'organisation générale du Culte du Trident et sur la confrérie de nos « amis de trente ans » les Veilleurs. Classiques, les nouvelles techniques de combat, les archétypes, le matos supplémentaire et les très « donjonnesques » nouvelles créatures. Sympathiques enfin, les deux bons gros scénarios bien velus qui prolongent la campagne amorcée dans les règles de base.

Bref, *Équinoxe* est un excellent supplément. Reste deux petites choses gênantes dans ce concept de « jeu de rôle-campagne ». Le MJ est condamné à tout acheter (y compris les romans) pour ne pas être largué et, plus grave, limité dans ses propres créations sous peine d'être « à côté de la plaque » pour la suite. Un résumé global de la campagne me semble donc désormais plus qu'indispensable.

Philippe Rat

Un supplément en français pour *Polaris* édité par Halloween Concept. Prix : 139 F.

## SHADOWRUN

# Une vie moins routinière

Ce scénario est directement lié au background « Shadowhunt » présenté p. 76. L'aventure, qui se conclut par la possibilité pour les PJ de devenir des shadowhunters, a pour objectif de les mettre nez à nez avec certains éléments du contexte, tout en testant leurs réactions et leur sens moral.

Seront-ils dignes de rejoindre la SEAL ? Le scénario prend pour cadre le domicile des shadowrunners (Seattle, par défaut), mais il peut se transposer très facilement dans n'importe quelle grande ville.



### Le portail de Seattle

Les dernières études de la SEAL ont conclu qu'un portail pourrait se trouver en plein cœur de la ville de Seattle, dans un ancien cimetière indien, lieu de très forte concentration magique. Pour vérifier sa présence et éventuellement le sceller, l'organisation a dépêché une équipe de trois shadowhunters sur le site, transformé en usine depuis 2054 et abandonné depuis. Arrivés sur place, les shadowhunters ont découvert la présence effective d'un portail, prêt à vomir ses hordes d'Abominations. Le hic, c'est que l'une d'elles, un éclaireur dénommé Shazz, était déjà là. L'affrontement qui s'ensuivit fut d'une rare violence. Des trois shadowhunters, seule la rouquine Diaz s'en est sortie. Ses compagnons, Liam, un troll, et Amy, une asiatique, ont péri sous les assauts d'une créature à la vivacité prodigieuse. Diaz n'a dû la vie sauve qu'à sa lucidité, qui l'a incitée à déguerpir quand il était encore temps. Dans sa fuite, elle a envoyé un signal au labocoptère, qui l'a rappelée aussitôt. Au vu de la situation critique, de nouvelles Abominations étant sur le point de se matérialiser dans la ville, la jeune femme a demandé l'autorisation de faire appel à des non shadowhunters, pour la protéger le temps de sceller le portail. Comme le labocoptère se trouve très loin de Seattle et que les plus proches shadowhunters ne pourraient de toute manière pas arriver à temps, la SEAL a accepté sa proposition, sans omettre de faire les recommandations d'usage en matière de discrétion.

L'aventure commence au moment où, espérant rapidement trouver les individus idoines, Diaz pénètre dans le bar le plus proche, le *Reno's*, à quelques pâtés de maison de l'usine désaffectée. Elle ignore que l'Abomination est déjà à ses trousses.

### Introduction

En ce soir printanier du 28 mars 2058, le thermomètre affiche une température relativement clémente pour Seattle. Les PJ ont décidé d'occuper la soirée à ce qu'ils savent le mieux faire avec les runs : la tournée des bars ! Ils ont choisi de commencer par le *Reno's*, un bar souvent fréquenté par les shadowrunners. Situé à l'angle de Battery Street et de la 4th Avenue, à quelques blocs seulement du Space Needle, le *Reno's* est réputé pour ses délicieux plats d'origine sioux, pueblo et aztlan... et pour ses margaritas ! Le propriétaire, un certain Reno Pyatt, est absent ce soir, et c'est un troll du nom de Buddy qui assure l'intérim... et le service d'ordre. Mis à part un petit groupe d'énergumènes braillards affalés au comptoir, l'ambiance est plutôt calme. Plus que d'ordinaire, en fait. La clientèle semble comme intimidée. Les PJ ont remarqué, par exemple, un homme d'âge mur, certainement un corpo si l'on en juge par son impeccable costume trois pièces, lever la main à plusieurs reprises, depuis bientôt une demi-heure, sans être parvenu à passer sa commande. Il semble que les énergumènes en question soient la cause de cette timidité générale. À y regarder de plus près, les sept individus ne paraissent pas être des habi-

tués. Leurs dégaines de gangers et leurs couleurs vert et or rappellent quelque chose aux PJ. Un test d'étiquette (La Rue) de seuil 3 les conforte dans leurs soupçons : ces hommes font certainement partie du redoutable gang des Cutters, qui sévit dans le centre de Seattle. Apparemment, Buddy doit les connaître, car les gangers ne sont pas admis dans l'établissement en temps ordinaire. Quoi qu'il en soit, eux ne semblent vraiment pas mal à l'aise, et il est clair qu'ils ont encore plus bu que les PJ.

### Entrée en matière

L'attention du groupe est déviée au moment où entre une sculpturale jeune femme rousse, tatouée de la tête aux pieds, aux vêtements quelque peu déchirés, et portant un katana dans le dos. Son bras gauche est en écharpe, le bandage laissant apparaître une tache rougeâtre qui ne peut être que du sang.

Sans se soucier des regards étonnés qui la deshabillent littéralement, la jeune fille scrute attentivement la clientèle du bar. Elle cherche visiblement quelque chose, mais se fait très vite aborder par les loubards du comptoir. Sans s'attarder en préliminaires, deux d'entre eux se mettent à peloter la belle, qui se débat et réagit en faisant exploser le nez de l'un des goujats d'un vigoureux et surtout très rapide coup de tête. La réaction des gangers ne se fait pas attendre. Ils se mettent à plusieurs pour la maîtriser et la tirer en direction des toilettes. Il serait peut-être temps que les PJ interviennent, car personne d'autre ne semble

décidé à venir en aide à la pauvre jeune femme. Qu'ils agissent ou pas, les PJ remarquent une petite fille qui entre dans le bar au moment même où la rouquine est entraînée dans les WC. Si les PJ rejoignent Diaz, l'altercation avec les Cutters a lieu dans les toilettes. S'ils restent attablés, ce qui n'est pas très noble, la femme tatouée réussit malgré tout à échapper provisoirement à ses agresseurs et se précipite vers la table des PJ, en leur disant : « Je vous engage! Vous serez bien payés... Nous réglerons les détails plus tard, mais la mission est simple et elle commence tout de suite. Il faut me protéger! Et éviter de me poser de questions indiscrettes... ». Si les PJ acceptent de s'impliquer dans les problèmes de la demoiselle, l'altercation avec les gangers semble inévitable, leurs arguments se limitant à un : « Eh, les gars, déconnez pas. On veut juste s'occuper de notre copine... »

Au cours du combat qui s'ensuit, deux Cutters sortent des pistolets. Et en moins de temps qu'il ne faut pour le dire, le *Reno's* est mis sens dessus dessous. Au moment où les balles commencent à siffler, la plupart des clients se ruent vers la sortie, tandis que d'autres se couchent à terre. Buddy, qui s'est pris une balle perdue, n'est pas en état d'intervenir. L'affrontement prend fin d'une curieuse manière : un étrange projectile, sorte de chaise déformée et mélangée avec des morceaux de verres et de bouteilles, suit une trajectoire aérienne ellipsoïdale avant de se diriger droit sur la nuque de la jeune femme. Mais dans le feu de l'action, un Cutter s'interpose involontairement et se fait transpercer par le projectile. Cet événement impressionnant a pour conséquence d'interrompre immédiatement les attaques des gangers, qui se précipitent dehors, dans la frénésie générale. Diaz, pour sa part, n'a rien vu, occupée qu'elle est à entraîner les PJ à quitter les lieux. Au moment de sortir, les shadowrunners ont juste le temps de remarquer (test d'Intelligence de seuil 4) le cadavre de la petite fille, livide, les yeux révulsés. Ce n'est, bien sûr, pas la seule victime de la soirée, mais son aspect étrange, combiné au fait qu'il s'agisse d'une enfant, risque de troubler les PJ. S'ils font remarquer le corps à Diaz, ou s'ils lui parlent de l'attaque volante dont elle a failli être victime, elle se contente d'un « Meeeeerde! » peu évocateur. Diaz vient de comprendre que l'Abomination l'a suivie et qu'elle a changé de corps.

## Le parcours de Shazz

Shazz est une Abomination de la même famille que celle capturée par Doc Grayson. Sa particularité est de sentir la proximité de ses « cousines ». Du coup, Shazz peut détecter la présence de n'importe quel shadowhunter, qui, par l'intermédiaire de ses technotattoos, dispose de parties vivantes d'Abomination. Grâce à ce pouvoir (inconnu de Diaz), le monstre peut traquer sa proie très facilement. Shazz a ainsi volontairement pris le risque de s'éloigner du portail pour poursuivre la shadowhunter, car il a senti qu'il n'y avait pas d'autres ennemis dans les environs. Son espoir est d'éliminer Diaz, ce qui assurera au portail le délai nécessaire pour fonctionner jusqu'à l'arrivée de la prochaine fournée d'Abominations. Il sera temps, alors, de surveiller en permanence le passage magique, voire d'entamer un rituel d'agrandisse-

ment qui le transformerait en un portail majeur, capable de laisser passer des créatures encore plus puissantes.

Peu après le premier combat contre les shadowhunters, Shazz a investi le corps de la première personne qui passait à proximité de l'usine : une petite fille. C'est sous cette apparence que sa traque a commencé, l'amenant jusqu'au *Reno's*. Arrivée sur place, l'Abomination a changé de corps au cours de la confusion qui régnait, prenant celui d'un des clients du bar, plus puissant et surtout plus passe-partout que celui d'une enfant. Juste après ce transfert, Shazz a aperçu Diaz prenant une nouvelle fois la fuite, cette fois accompagnée de plusieurs alliés. Ce changement de données l'a contraint à renoncer à la traque pour retourner au plus vite au portail, où l'arrivée de nouvelles Abominations est imminente. En s'y rendant, Shazz croise un groupe d'enquêteurs de Saeder Krupp, venu examiner les lieux du remue-ménage du *Reno's*. Les investigateurs de la corporation, toujours sur les traces de Grayson, ont eu vent d'un témoignage faisant état d'une très étrange manipulation télékinésique, et surtout, d'une fille recouverte de tatouages. Une nouvelle fois, Shazz a changé de corps, pour prendre celui de l'un des enquêteurs. Feignant de trouver des indices au *Reno's*, l'Abomination a mis ses « collègues » sur la piste de l'usine désaffectée où se trouve le portail. Shazz s'attend à y retrouver Diaz et ses anges gardiens. Mais cette fois, il n'est plus seul! Son objectif principal est d'empêcher la shadowhunter de fermer le portail, au moins jusqu'à l'arrivée des nouvelles Abominations.

## Denny Park

Plutôt que de se rendre immédiatement dans l'usine, où elle craint de retrouver l'Abomination, Diaz préfère s'arrêter au parc situé juste à côté, Denny Park, afin de faire le point avec les shadowrunners, se soigner et s'équiper. Denny Park est un espace vert admirablement bien entretenu. Des pins, des fleurs parfumées et même un petit bassin offrent aux visiteurs la possibilité de se détendre durant la journée, en essayant d'oublier le stress de la ville. S'asseyant sur un banc en thermoplastique, Diaz refait le bandage de son bras gauche, qu'elle avait visiblement appliqué à la va-vite. Puis, se tournant vers les PJ, elle leur explique exactement, si ce n'est déjà fait, ce qu'elle attend d'eux (voir plus haut). En gage de confiance, elle leur remet immédiatement la somme qu'elle se propose de leur offrir pour cette mission de protection rapprochée : un peu plus de 5 000 nuyens par personne. C'est tout ce que contient son créditube

## Le calme...

Les moments qui suivent sont les premiers où les PJ peuvent un peu discuter avec leur mystérieux employeur. À partir de ce moment-là, votre talent « langue de bois » va être mis à rude épreuve. Vous allez devoir répondre aux questions que ne manqueront pas de poser les PJ (malgré les recommandations de Diaz), sans révéler quoi que ce soit de compromettant pour la SEAL. Toute la difficulté sera d'y parvenir sans exaspérer les joueurs. Il ne faut rien leur révéler de fondamental,

et laisser au contraire leur imagination travailler. Diaz est consciente du problème, cela dit, et peut parfaitement lâcher un « Croyez-moi, j'aimerais que vous n'ayez jamais à connaître le but de mes agissements. Cela signifierait que ma mission est terminée. Sachez, en tout cas, que je marche à la confiance. Et surtout, que je ne bosse pas pour une corpo! »

Tout en parlant aux shadowrunners, Diaz continue à se préparer. Détachant un étrange coffret métallique qui était fixé sur son dos, dissimulé jusque-là par ses vêtements, elle compose un code (qu'elle cache aux PJ), qui déclenche son ouverture. Elle en sort des bottes et des gants massifs, qu'elle enfle délicatement. Si les PJ cherchent à savoir à quoi servent exactement ces accessoires, la rousse répond en souriant que, par chez elle, la mode est aux gros gants et aux grosses bottes. Le sourire est adressé à un PJ masculin, que vous pouvez choisir ou déterminer aléatoirement. Même si Diaz est une femme psychologiquement forte, les récents événements l'ont éprouvée nerveusement (on le serait à moins!), et elle ressent le besoin légitime de se reposer sur quelqu'un. L'attrance qu'elle a pour l'un des PJ correspond sans doute à cet état de fait. Essayez, en tout cas, de la faire ressentir au cours des dialogues qui se nouent entre les PJ et leur mystérieuse commanditaire.

Il est déjà temps de repartir. Sur le chemin qui mène à l'usine désaffectée, en traversant Denny Way, les PJ repèrent un attroupement, un peu plus bas sur l'avenue. S'ils s'y rendent, ils découvrent un cordon établi par la Lone Star pour tenir à l'écart les badauds. Un cadavre gît par terre. Un jet d'Intelligence de seuil 5 rappelle aux PJ qu'il ont déjà vu cet homme quelque part... Mais oui, c'est « le type qui n'arrivait pas à se faire servir au *Reno's* ». Le mort présente une attitude étrange, le visage figé dans un rictus horrible, les yeux révulsés et un filet de bave lui coule de la commissure des lèvres jusqu'au menton. Rapidement, la Lone Star disperse la foule.

Il est minuit et quart lorsque les shadowrunners et Diaz arrivent à la fameuse usine, à l'angle de Denny Way et de la 7th Avenue. Les PJ originaires de Seattle reconnaissent sans problème une ancienne usine de traitement de déchets, de recyclage et d'incinération. Elle avait été construite en plein centre ville, car elle était censée ne pas polluer et ne dégager aucune odeur. Mais comme, malheureusement, la théorie ne suit pas toujours la pratique, il s'est avéré que l'usine dégageait une épouvantable puanteur dans tout le voisinage, ce qui a entraîné sa reconstruction dans les Barrens (!). Après bientôt quatre ans, l'odeur persiste encore à l'intérieur du local. Même les squatters évitent les lieux. Un test d'Étiquette (Tribus) contre un seuil de 4 permet de se souvenir de ce que les Indiens de Saish Shidhe racontent à ce sujet : les esprits se seraient arrangés pour éloigner les hommes du lieu sacré et lui rendre sa tranquillité.

En s'approchant du portail, invisible aux yeux des PJ, ces derniers constatent qu'une gemme incrustée sur le gant droit de Diaz se met à luire d'une lueur rouge de plus en plus intense. Mais surtout, les shadowrunners découvrent deux nouveaux cadavres! Un troll et une asiatique gisent à terre. Décidément, il règne ce soir un parfum



photos des cadavres, et filment le groupe des shadowrunners. Apercevant Diaz, ils tentent aussitôt de s'en approcher. Si les PJ s'interposent, les corpos de SK demandent à parler à la fille. Tous les investigateurs, sauf un, resté en arrière, semblent s'y intéresser. L'investigateur en retrait est bien entendu Shazz, qui se concentre sur une fusion télékinésique. Pendant que les PJ sont occupés à discuter, il fait fusionner des tuyaux, des planches de bois et un vieil extincteur. L'étrange projectile effectue un demi-cercle en l'air, prenant de la vitesse avant de se diriger droit sur Diaz. Les PJ ont une occasion chacun de tirer (et de le détruire automatiquement) avant qu'il atteigne sa cible.

Juste après ces tirs, le combat éclate. Les investigateurs de SK sortent leurs armes. Au cours de l'affrontement qui suit, les PJ constatent vite qu'un de leurs adversaires n'est pas tout à fait ordinaire : premièrement, sa vitesse de réaction est fulgurante. Ensuite, il semble maîtriser des pouvoirs étranges,

comme les déplacements aériens d'objets fusionnés. En plus de cela, il émane de lui une aura maléfique qui les glace au plus profond d'eux-mêmes. L'Abomination utilise son pouvoir Peur sur au moins deux PJ. N'oubliez pas non plus qu'elle est totalement immunisée contre la magie et que seules les armes ou les munitions en orichalque lui occasionnent des dégâts normaux, les autres armes voyant leur code de dégâts diminuer d'un niveau (G devenant M, par exemple). À un moment donné, effectuez un test de Détection d'Abomination pour Diaz, contre un seuil de 7 (le Seuil de détection de Shazz). S'il est réussi, décrivez la shadowhunter qui pâlit, avant de se retourner et de continuer son rituel. S'adressant aux PJ, elle leur ordonne de concentrer toutes leurs attaques sur « l'homme de l'arrière ».

« Si vous rencontrez un ennemi anormalement coriace, utilisez ces balles », leur dit-elle. Désignant son katana et la hache, elle ajoute. « Ou ces armes... Prenez-les aussi, y compris mon katana. Je suis gauchère, et mon bras blessé ne me permet plus de l'utiliser efficacement. »

Puis, Diaz entame un singulier rituel, en dirigeant son gant droit vers le portail, toujours invisible. La gemme se met à luire de plus en plus, et alterne une lueur rouge avec une orange. Des gouttes de sueur perlent au front de la jeune femme, qui, visiblement, est très concentrée. Dans un ultime effort, elle demande aux shadowrunners de la protéger et de veiller à ce qu'elle ne soit en aucun cas interrompue. Après 12 minutes, le rituel est sur le point d'être achevé... lorsqu'arrivent les investigateurs de Saeder Krupp, au sein desquels l'Abomination s'est infiltrée.

### ... avant la tempête !

Les investigateurs ne cherchent visiblement pas à se cacher. Leurs uniformes exhibent ostensiblement le sigle « SK » de Saeder Krupp. Et leurs lunettes noires ne les rendent vraiment pas discrets. Aussitôt sur les lieux, ils prennent des

photos des cadavres, et filment le groupe des shadowrunners. Apercevant Diaz, ils tentent aussitôt de s'en approcher. Si les PJ s'interposent, les corpos de SK demandent à parler à la fille. Tous les investigateurs, sauf un, resté en arrière, semblent s'y intéresser. L'investigateur en retrait est bien entendu Shazz, qui se concentre sur une fusion télékinésique. Pendant que les PJ sont occupés à discuter, il fait fusionner des tuyaux, des planches de bois et un vieil extincteur. L'étrange projectile effectue un demi-cercle en l'air, prenant de la vitesse avant de se diriger droit sur Diaz. Les PJ ont une occasion chacun de tirer (et de le détruire automatiquement) avant qu'il atteigne sa cible.

Juste après ces tirs, le combat éclate. Les investigateurs de SK sortent leurs armes. Au cours de l'affrontement qui suit, les PJ constatent vite qu'un de leurs adversaires n'est pas tout à fait ordinaire : premièrement, sa vitesse de réaction est fulgurante. Ensuite, il semble maîtriser des pouvoirs étranges,

comme les déplacements aériens d'objets fusionnés. En plus de cela, il émane de lui une aura maléfique qui les glace au plus profond d'eux-mêmes. L'Abomination utilise son pouvoir Peur sur au moins deux PJ. N'oubliez pas non plus qu'elle est totalement immunisée contre la magie et que seules les armes ou les munitions en orichalque lui occasionnent des dégâts normaux, les autres armes voyant leur code de dégâts diminuer d'un niveau (G devenant M, par exemple). À un moment donné, effectuez un test de Détection d'Abomination pour Diaz, contre un seuil de 7 (le Seuil de détection de Shazz). S'il est réussi, décrivez la shadowhunter qui pâlit, avant de se retourner et de continuer son rituel. S'adressant aux PJ, elle leur ordonne de concentrer toutes leurs attaques sur « l'homme de l'arrière ».

Diaz ne combat pas tant qu'elle conserve l'espoir de refermer le portail. Si les PJ parviennent à tuer l'Abomination, la shadowhunter finit son rituel et scelle définitivement le portail avant l'arrivée des nouvelles créatures. Mais si, au cours de l'affrontement, elle est distraite par ses ennemis ou blessée, le rituel s'interrompt et tout est à recommencer. Comprenez qu'il sera trop tard pour prévenir l'arrivée des Abominations, la rouquine se lance corps et âme dans la bataille, utilisant contre Shazz les 5 tirs de laser qui lui restent dans son gant droit. Ce soutien devrait permettre aux PJ d'en venir à bout. Quant aux hommes de Saeder Krupp, arrangez-vous pour qu'ils périssent, l'Abomination pouvant, par exemple, leur régler leur compte au moment où ils réalisaient que leur ami n'avait pas un comportement tout à fait normal. À l'issue du combat, si Diaz n'a pas pu fermer le portail, elle invite les PJ à quitter

les lieux au plus vite, surtout s'ils sont blessés. Elle prend même le temps de les prévenir que quelque chose de dangereux va se produire. Si les PJ restent malgré tout, ils voient apparaître trois nouvelles Abominations peu de temps après. À eux de voir s'ils essayent de les vaincre (inutile de dire que leurs chances sont minimes), ou s'ils préfèrent fuir. Reprenez les attributs de Shazz pour définir les Abominations, si besoin est. Quoi qu'il en soit, Diaz quitte les lieux après ce rude combat. Si le portail n'a pas été fermé, elle se fait une raison, estimant qu'il n'est pas réaliste de vouloir affronter une nouvelle vague d'Abominations. Mieux vaut revenir plus tard, avec une autre équipe de shadowhunters.

Avant de disparaître, elle veille à détruire les appareils photo, les caméras et les enregistreurs des investigateurs de SK, puis fait ses adieux aux PJ, en leur jurant de les recontacter un jour. Elle adresse un ultime clin d'œil au PJ qu'elle apprécie particulièrement.

## Épilogue

Les PJ ont marqué favorablement l'esprit de Diaz. Certains plus que d'autres, sans doute. Mais il reste pourtant une ultime épreuve pour vérifier s'ils sont vraiment dignes de devenir des shadowhunters. C'est ainsi que les PJ sont contactés, quelques heures à peine après ces événements, par un mystérieux M. Johnson, qui leur fixe rendez-vous au *Tam's under the Needle*, un restaurant très proche des lieux de leur dernier combat. Ils peuvent gagner beaucoup d'argent, leur promet-il. Si les PJ se rendent sur place, vous devrez prendre les joueurs un par un, séparément. Décrivez alors un nain (il s'agit de Grayson), entouré d'une dizaine de gorilles, revêtant tous exactement le



même uniforme que les investigateurs de Saeder Krupp. Sans perdre de temps, le nain s'adresse au PJ : « Merci d'être venu. Vous savez pour qui je travaille. Voilà, vous avez appris des choses qui nous intéressent. Nos agents sont morts dans cette enquête. Vous étiez nos ennemis, mais à présent que votre mission est terminée, il n'y a plus de raison que les ennemis d'hier soient les ennemis d'aujourd'hui. Je suis prêt à vous verser 150 000 nuyens si vous nous racontez tout ce que vous savez »

Si le PJ parle, Diaz apparaît subitement, juste après les ultimes révélations, en disant : « Désolé, tu as raté le coche ! Je vous avais pourtant prévenu que je vous recontacterais »

## LES PNJ

### Pour Shadowrun

#### ► Diaz

23 ans, 1,75 m, 58 kilos  
Longligne, Diaz est une superbe rouquine aux yeux verts, aux longs cheveux ondulés, dont le corps est recouvert de tatouages tribaux.

Constitution : 4/7/6/9 (\*)  
Rapidité : 10 (\*\*)  
Force : 4/6/10/12 (\*)  
Charisme : 5  
Intelligence : 4  
Volonté : 6  
Essence : 5  
Réaction : 7

Initiative : 7+3d6.

Reserve de des Combat 10.  
Compétences : Armes à feu 6, Athlétisme 4, Combat à mains nues 4, Combat armé 6, Détection (Abomination) 3, Gants 5, Étiquette (La Rue) 3, Furtivité 4, Motos 2.

Cyberware : technotattoos.

Équipement : Symbiosquelette, gants (Balles 10M, Lasers 8G), bottes et technotattoos, katana en orichalque  
Remarque : Au début de l'aventure, il reste 4 balles en orichalque dans le gant droit de Diaz, et 5 rayons laser

(\*) Le premier chiffre après la barre indique les attributs de Diaz lorsqu'elle revêt ses bottes, le second vaut lorsqu'elle a ses gants, et le troisième lorsqu'elle porte les deux.

(\*\*) Le score élevé de cet attribut est dû aux technotattoos. Sans eux, la Rapidité de Diaz ne serait que de 5.

#### ► Les Cutters

Ils sont 7 dans le bar, au début de l'aventure. Tous sont vêtus de gilets en synthécuir or, et de pantalon en jean vert. Ils exhalent une désagréable odeur d'alcool.

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

Initiative : 4 + 1d6

Reserves de des : Combat 6.

Cyberware : Griffes rétractiles

Compétences : Armes à feu 5, Combat à mains nues 4, Combat armé 4, Étiquette (La Rue) 5, Furtivité 4.

Équipement : synthécuir (0/1), couteau (5L), batte (7M étourd.), pistolet Ruger Super Warhawk (10M).

Si le PJ refuse de parler, ou ment, Diaz apparaît à la fin, en le félicitant. « Je savais que je pouvais te faire confiance ! ». Étant donné le nombre de shadowhunters présents sur les lieux, inutile pour les PJ de vouloir jouer les gros bras. Et faut-il préciser qu'ils ne gagneront, bien entendu, pas le moindre sou à l'issue de cette entrevue ?

Le scénario se conclut avec l'arrivée du labocoptère sur les docks de Seattle. Les PJ qui ont prouvé leur courage, leur efficacité au combat et leurs valeurs morales, sont invités à pénétrer dans la forteresse volante. Là, ils sont reçus par Doc Grayson, qui leur révèle en détail la menace des Abominations. Les shadowrunners obtiennent enfin les réponses aux questions qu'ils ont pu se poser, même si les plus perspicaces d'entre eux en auront certainement déjà deviné bien des aspects. Grayson leur propose ensuite de se joindre aux forces de la SEAL, et de les équiper gratuitement

Remarque : Seuls deux Cutters possèdent un pistolet. Les autres se servent de couteaux, de battes de base-ball, voire de leurs griffes rétractiles.



#### ► Les investigateurs de Saeder Krupp

Mesurant entre 1,80 m et 1,90 m, ils ne quittent presque jamais leurs lunettes noires, et portent des uniformes bleu nuit, dont l'insigne SK, au niveau du cœur, ne passe pas inaperçu.

À leur grosse ceinture pendent des appareils photo et un pistolet. Comptez un investigateur par PJ.

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
6 (8)	6	5	3	5	4	(2)	5 (7)

Initiative : 7 + 2d6

Reserves de des : Combat 7

Cyberware : Armure dermale 2, Compétences câblées (5) de niveau 5, Réflexes câblés 1.

Compétences : Armes à feu 5, Combat à mains nues 4, Furtivité 5, Combat armé 4, Interrogation 5, Négociation 5, Psychologie 3, Voitures 5.

Compétences câblées : Étiquette (Corporations) 5, Étiquette (La Rue) 5, Étiquette (Matrice) 5, Étiquette (Médias) 5, Étiquette (Tribus) 5.

Équipement : appareil photographique 3D, caméra tridéo, enregistreur vocal, pistolet Browning Ultra-Power (9M), vêtements renforcés (3/1).

#### ► Shazz

Sous sa forme originelle, Shazz offre l'aspect d'une masse gélatineuse, comportant plusieurs

de ce qui se fait de mieux en matériel high tech actuellement : le symbiosquelette. Si les PJ acceptent, leur initiation commence dans les jours qui suivent. De nouveaux shadowhunters sont nés. Si certains d'entre eux sont des samourais trop cybernétisés, on leur ôte chirurgicalement tout leur cyberware, que l'on remplace par des tissus organiques reconstitués in vitro. Puis on procède à la cérémonie du tatouage, avant la remise de l'équipement spécial. Si certains PJ ont échoué au test de valeur morale, ils ne peuvent pas postuler pour devenir des shadowhunters. La seule solution, pour les joueurs concernés, consiste à créer un nouveau personnage, directement shadowhunter. Dans un cas, comme dans l'autre, c'est une nouvelle vie qui commence !

Léonidas Vesperini

illustration : Alexs Santucci

orifices dotés de crocs, des yeux éparpillés un peu partout, ainsi qu'une multitude de tentacules capables d'enlacer ses victimes. Quand il a pris possession d'un corps, son apparence devient exactement identique à celle de l'hôte durant (Essence x 10) jours. Au-delà de ce délai, le corps d'accueil s'use au rythme de l'point d'Essence perdu par jour. Quand l'Essence tombe à zéro, l'Abomination est éjectée du corps de l'ancien hôte, qui meurt instantanément. Shazz doit alors trouver une nouvelle enveloppe physique dans les 15 minutes qui suivent, sous peine de se désagréger.

Attributs (Forme originelle / Forme habitée)

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
12 / X + 5	8x4 / X + 3	20 / X + 10	7 / X + (Essence hôte - 6)	7 / 7	7 / 7	(6)A / (6)	7 / 7

(X = attributs de l'hôte avant incarnation)  
Initiative : 15 + 3d6.

Indice de danger : 8.

Pouvoirs : Absorption d'émotions, Camouflage astral, Compulsion, Fusion télékinésique, Immunité (Magie), Peur, Possession de corps.

Faiblesses : Vulnérabilité (orichalque), Vulnérabilité (laser).

Compétences : Celles du corps de l'hôte (voir les enquêteurs de Saeder Krupp pour la troisième incarnation). La Fusion télékinésique est maîtrisée à 4.

#### ► Les hôtes successifs de Shazz

##### La petite fille

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
2	3	1	4	3	2	6	

##### Le client du Reno's

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
4	3	3	3	4	3	6	

##### L'enquêteur de Saeder Krupp

Co	R	F	Ch	I	V	E	R
6 (8)	6	5	4	5	4	(2)	

« Shadowrun », c'est le cyberpunk plus la magie. Les esprits-insectes y apportaient déjà leur dose d'horreur. Mais voici qu'arrivent les Abominations, et que les plus endurcis des samourais urbains commencent à trembler...

Lu et approuvé par Mike Mulvihill, le responsable de la gamme « Shadowrun » chez FASA, ce background vous permettra de semer « officiellement » la terreur parmi vos joueurs.

# Shadowhunt

Une aide de jeu pour Shadowrun

Approved  
by  
FASA

CASUS  
ground



# Introduction

Ce qui distingue le monde de *Shadowrun* des autres jeux cyberpunks, c'est la cohabitation a priori antinomique entre la technologie et la magie. Cette cohabitation s'inscrit, en outre, dans un contexte évolutif : le Sixième Monde est vivant, il change et voit à la fois progresser sa technologie et le niveau d'énergies magiques dans lequel il baigne. Depuis le fameux Éveil (la réapparition manifeste de la magie sur Terre et le retour de ses créatures magiques), ce niveau n'a cessé d'augmenter. On en arrive, en 2058, à une situation très intéressante, où non seulement la science est à son apogée, avec les liens homme-Matrice ou homme-machine plus développés que jamais, mais où l'accroissement du seuil de magie optimal entraîne la naissance d'un nouveau contexte dont on est très loin d'appréhender toutes les implications. La réapparition des métahumains et autres métacréatures était la première conséquence. Celle des manipulateurs de magie, chamans ou mages, une autre. Et, à l'instar de ce qui s'est produit dans le monde de *Earthdawn*, le seuil magique récemment atteint a ouvert le passage à de monstrueuses créatures originaires de contrées inconnues de l'espace astral.

Les événements de *La reine Euphonia*, puis d'*Universal Brotherhood* et, plus récemment, de *Bug City* n'étaient qu'une première étape. Aujourd'hui, une menace encore plus sérieuse pèse sur le monde des ombres de *Shadowrun*, celle des Abominations.

## Doc Grayson les a vues...

À l'origine, Grayson, un scientifique nain, est un simple mais très brillant employé de la corporation Saeder Krupp, qui l'a engagé pour qu'il mette au point une technologie cyberware moins coûteuse en Essence. Au moment même où ses recherches venaient d'aboutir à une découverte révolutionnaire, le nain fut victime d'un accident qui bouleversa totalement sa vie. À ce jour, officiellement, Grayson est mort sans avoir eu le temps de mettre au point la nouvelle technologie sur laquelle il travaillait, même si les circonstances étranges de sa disparition ont éveillé les soupçons de son employeur. Officieusement, la réalité est toute autre...

Tout a commencé à son domicile, le soir où, après avoir testé avec succès un gant cybernétique de son invention, Doc se retrouva nez à nez avec ce qui ressemblait à une sorte d'humanoïde à moitié décomposé. Cette créature immonde, une « Abomination » comme Doc allait l'appeler par la suite, abandonna sa défroque humaine sous ses yeux ébahis, révélant un monstre informe, doté d'énormes crocs et de tentacules visqueux. Le nain com-

prit rapidement que la créature étrangère avait besoin d'un hôte pour survivre et voulait investir son corps. Il allait apprendre par la suite que l'Abomination avait été attirée par la puissance de son esprit. Trop sûre de sa force et désireuse d'effrayer sa victime avant de la posséder, la créature commit l'erreur de vouloir jouer avec Grayson avant de l'annihiler. Elle lui révéla, par télépathie, des informations capitales à propos de sa race et de la manière dont les siens comptaient envahir le monde matériel (par opposition à l'espace astral). Un peu par accident, et sans doute aussi parce que son adversaire, trop confiant, l'avait sous-estimé, Grayson résista à l'Abomination et parvint même à la vaincre, conservant son corps toujours vivant dans son laboratoire, à une température proche du zéro absolu. Des analyses scientifiques lui révélèrent les forces et les faiblesses de la créature, notamment sa vulnérabilité à un métal rare et cher, l'orichalque.

Réalisant l'ampleur de la terrible menace qui pesait sur le monde, le nain comprit aussitôt que ses toutes nouvelles découvertes pouvaient lui servir à contrer les sinistres desseins qu'il avait entrevus. Grâce aux cellules vivantes de la créature, il pouvait concevoir une sorte d'armure, un « symbiosquelette », qui permettrait de détecter les Abominations tout en améliorant considérablement les capacités de son porteur. Il avait le pouvoir de créer une nouvelle race de guerriers, qui pourraient secrètement chasser ces monstres. Sa corpo avait déjà fait appel à des shadowrunners. Lui créerait des shadowhunters !

## Les Abominations

Il s'agit d'une race d'êtres magiques en provenance d'un métaplan inconnu, qui cherchent à se matérialiser sur la Terre, dont elles préparent l'invasion. Leur incarnation matérielle nécessite plusieurs conditions. Tout d'abord, à l'instar de leurs cousins, les esprits-insectes et les Horreurs (d'*Earthdawn*), les Abominations ont besoin d'un niveau en énergie magique assez élevé, qui vient juste d'être atteint sur Terre. Ensuite, elles n'apparaissent qu'à travers des passages, ou portails, où la concentration en énergie magique est la plus forte. Il s'agit de champs magiques de niveau 4 ou 5 (voir *Le Grimoire*). Des lieux comme Stonehenge, la forêt de Brocéliande, ou encore les pyramides d'Égypte renferment chacun leur portail. Fort heureusement, leur nombre est limité. On en compte une centaine, répartis sur l'ensemble du globe. Ensuite, les Abominations ne peuvent survivre longtemps une fois arrivées sur Terre. Elles ont besoin d'un hôte intelligent, humain ou métahumain. Si elles parviennent à trouver un corps adapté au monde matériel, les Abominations se révèlent terriblement dangereuses. Physiquement extrêmement puissantes, elles sont

nombreuses, de types différents, et l'organisation créée par Grayson, la SEAL, en découvre de nouvelles formes chaque jour. Vous pouvez même inventer les vôtres, de manière à surprendre les PJ. Car les shadowhunters ne savent pas réellement ce qu'ils affrontent, si ce n'est qu'il s'agit de monstres puissants et coriaces, dotés de capacités « psis » (qui obligent, par exemple, leurs victimes à s'automutiler), et immunisés contre la magie.

La SEAL, qui étudie quotidiennement le comportement et les différents types d'Abominations, a tout de même établi un certain nombre de points communs à toutes ces créatures.

- Une fois arrivées sur Terre, les Abominations ont besoin de trouver très rapidement un hôte humain, sous peine de se désintégrer. Si elles n'ont pas trouvé de corps matériel dans les 15 minutes, elles sont vouées à disparaître sans laisser la moindre trace.

- Elles semblent se nourrir d'émotions fortes (peur, haine, doute, etc.), ce qui explique, partiellement du moins, leur tendance à torturer leurs victimes.

- Elles dévorent l'énergie interne (l'Essence) des corps qu'elles habitent, jusqu'à le détruire complètement. Elles doivent donc changer d'enveloppe corporelle régulièrement.

- Elles sont extrêmement résistantes, et les armes traditionnelles ne les blessent que modérément. En revanche, elles présentent une vulnérabilité à l'orichalque et à certaines formes d'énergie photonique.

- Quand elles ont pris possession d'un corps, il est impossible de les détecter par une vision astrale classique. Seuls les shadowhunters, grâce aux recherches du Doc, disposent de ce pouvoir de détection.

- Enfin, toutes les Abominations semblent présenter une immunité totale à la magie traditionnelle (y compris la magie physique des Adeptes). Elles ne peuvent être blessées par aucun type de magie. Cela signifie qu'il faut les vaincre par la puissance physique naturelle, les armes ou la technologie.

Leurs objectifs ne sont pas tous connus, mais il semble que les Abominations déjà présentes sur Terre cherchent à élargir les portails existants, afin de permettre le passage de créatures encore plus puissantes. Malgré leurs efforts, le nombre de portails est limité et le restera... du moins jusqu'au franchissement du prochain palier de magie, qui pourrait être atteint d'ici quelques années. Mais c'est une autre histoire !

Il est important de savoir que l'on peut sauver un hôte humain après qu'il ait été possédé par une Abomination. Mais c'est extrêmement difficile et très dangereux, étant donné la férocité et la puissance de ces créatures. C'est pourquoi la plupart des shadowhunters se contentent de tuer l'hôte en même temps que le monstre.

Dans les cas où il est indispensable, les conditions d'un tel sauvetage sont draconiennes. L'Abomination ne doit pas avoir consommé trop de l'énergie vitale de son hôte (en termes de jeu, l'Essence du sujet doit être supérieure à 2). Il faut alors plonger l'Abomination et son corps d'accueil dans l'inconscience,

sans les tuer. Puis, on tue cliniquement le corps humain, en veillant à ne pas endommager gravement ses organes vitaux. Cela provoque, au bout de deux minutes, la séparation de l'entité et de sa victime. L'Abomination doit alors être tuée sous sa forme réelle. Ce n'est qu'ensuite que l'on peut tenter une réanimation du corps humain. Si elle est réussie, l'être humain est sauvé... peut-être! N'oublions pas qu'une réanimation trop tardive entraîne des lésions cérébrales irréversibles. En termes de jeu, au-delà de 5 minutes de mort clinique, la victime perd définitivement 1 point d'Intelligence par minute. Arrivé à 0, la victime est morte cérébralement. Si le corps humain est réanimé avant que l'Abomination ne soit tuée, celle-ci se rattache automatiquement à son ancien corps d'accueil. Il est même possible qu'elle reprenne alors conscience et en profite pour attaquer!

On comprend donc, au vu des conditions et du matériel requis, que cette prouesse ne soit pas plus fréquente, ni même exagée, dans l'univers quotidien des shadowhunters.

## Les pouvoirs des Abominations

Ils sont nombreux et divers. Les Abominations ne sont jamais tout à fait identiques. Les pouvoirs qui suivent, néanmoins, semblent communs à la majorité d'entre elles.

- **Absorption d'émotions.** Les émotions sont la « nourriture » exclusive des Abominations. Quotidiennement, elles doivent se nourrir d'émotions fortes (peur, haine, doute, douleur... ou amour!) pour conserver le contrôle de leur corps d'accueil. Cette pitance ne prévient d'ailleurs pas la flétrissure à plus ou moins long terme de l'enveloppe humaine. L'absorption d'émotion a pour conséquence de diminuer la Volonté de la victime. Chaque fois qu'un être se fait ainsi dévorer une émotion, il doit effectuer un test de Volonté de seuil 5. En cas d'échec, il perd 1 point définitif dans cet attribut. On notera que beaucoup d'Abominations ont résolu le problème de la nourriture en se constituant un harem d'esclaves, qu'elle enferment au domicile de leur hôte. Tous les soirs, ces Abominations viennent ainsi tourmenter leurs prisonniers afin de se repaître. Les tourments les plus fréquents prennent la forme de tortures, de suggestion d'automutilation grâce à leurs pouvoirs psis, et d'autres pratiques ignobles.

- **Camouflage astral.** Une Abomination est totalement indétectable sur le plan astral par les magiciens traditionnels, que ce soit avant ou après avoir pris possession d'un corps d'accueil. Seuls les shadowhunters peuvent



Shadow  
hunters  
en action

les repérer astralement, grâce à leur symbiosquelette.

- **Fusion télékinésique.** Ce pouvoir inhabituel donne la capacité à l'Abomination de déformer les objets inertes et de les fondre ensemble, de manière à former des armes mortelles, que l'Abomination peut ensuite déplacer par télékinésie dans les airs pour frapper ses victimes (dégâts pouvant aller jusqu'à 8G).

- **Immunité à la magie.** Il est inutile de lancer le moindre dé lié à un sort ou un effet magique (même un objet enchanté) contre une Abomination. Aucune attaque magique ou dérivée de la magie n'aura d'effet sur elle. On notera, en revanche, que les sorts de protection magique fonctionnent normalement. En d'autres termes, la magie défensive (passive) fonctionne, tandis que la magie offensive (active) est vouée à l'échec.

- **Possession.** Un corps humain ou métahumain non protégé par un symbiosquelette est vulnérable à la possession par une Abomination. Il suffit d'un round à la créature pour investir le corps d'accueil. L'Abomination a alors accès à tous les souvenirs et toutes les compétences de la victime, dont la puissance physique est en outre améliorée (entre +5 et +15 en Force, de +3 à +10 en Constitution, de +3 à +5 en Rapidité. Pour l'Initiative, comptez entre 5 et 10 +2d6 dans l'espace astral et entre 10 et 15 +3d6 sur le monde matériel).

- **Résistance physique.** Toutes les armes autres que les lasers ou les armes à base d'orichalque voient leur code de dégât diminuer d'un niveau. Un Ares Predator, par exemple, infligera 9L au lieu de 9M. On l'aura compris, si les balles de l'arme sont en orichalque, le code de dégâts n'est pas diminué.

- **Métapouvoirs traditionnels.** Les Abominations maîtrisent en moyenne deux pouvoirs parmi les suivants : Compulsion, Influence, Peur, Toucher paralysant et Venin (voir *Shadowrun*, pp. 214 à 219).

## Leurs faiblesses

- **Vulnérabilité à l'orichalque.** Les armes ou les munitions forgées dans l'orichalque, pour une raison inconnue, neutralisent la résistance magique des Abominations. Les dégâts conservent donc leur code d'origine.

- **Vulnérabilité à l'énergie photonique.** L'énergie photonique concentrée sous forme de laser a la propriété de disperser les molécules de l'Abomination, ce qui provoque de sérieuses blessures à la créature.

## Indice de danger

Les Abominations possèdent un Indice de danger compris entre 6 et 10.



Organisation secrète fondée par Doc Grayson, la SEAL (Secret Eradication of Abominations League, ou Ligue secrète d'éradication des Abominations) a pour objectif d'éliminer

la menace des Abominations, notamment en scellant (« seal », en anglais) les fameux portails.

Tous les shadowhunters en sont membres, et la famille Grayson la dirige. La couverture de la SEAL, qui est sa raison sociale officielle, est une association nommée Social Endeavour and Aid Logistics (Logistique d'assistance et d'entraide sociale). La société est censée être un hôpital itinérant à but humanitaire, chargé de soigner et venir en aide aux plus démunis. Cela explique que le laboratoire volant, le labocoptère (voir plus loin) n'hésite pas à braver les interdictions territoriales qui ne manquent pas à la surface du globe.

## Dirigeants

Earvin « Doc » Grayson, le nain, âgé de 45 ans, est le fondateur et le cerveau de l'organisation. Ses deux frères et sa sœur se sont joints à lui, ainsi qu'une équipe de scientifiques extrêmement performants.

Leana Grayson, la sœur du Doc, est une magicienne hermétique. C'est elle qui est chargée du rituel d'enfermement des esprits de détection des portails dans les gemmes des symbiosquelettes (voir plus loin). Son rôle consiste également à rétablir, grâce aux geasa (voir *Le Grimoire*), l'Essence des individus destinés à devenir des shadowhunters, mais pénalisés par une cybernétisation à outrance ! Cette Essence rétablie, bien sûr, ne pourra dépasser le niveau 5, à cause des technotattoos qui en consomment 1 point (voir plus loin). L'opération complète consiste à retirer le cyberware des PJ concernés, avant la cérémonie de pose du technotattoo. Les organes des PJ opérés sont clonés in vitro par Dick Grayson, le frère de Doc, généticien renommé, et troisième responsable de la SEAL. Dick remplace ainsi les bras, les yeux et autres nerfs cybernétiques par de tous nouveaux tissus organiques.

Enfin, Duncan Grayson, le petit dernier, 35 ans, est le financier de l'équipe. Multimilliardaire, il se charge de fournir les ressources nécessaires à la SEAL, en lui procurant notamment de l'orichalque. Duncan s'occupe également des démarches administratives et de la couverture de l'organisation.

## Membres

On compte environ 250 shadowhunters à travers le monde. Comme Grayson a besoin, pour construire ses symbiosquelettes, des cellules vivantes de l'Abomination qu'il a capturée, il ne peut produire qu'un nombre limité de ces armures de combat (à peine plus de 250). Si l'Abomination qui sert d'unique source d'approvisionnement venait à mourir, elle se désintégrerait aussitôt. Et, sauf surprise exceptionnelle, la SEAL n'est pas prête de prendre une autre Abomination vivante de sitôt. En effet, depuis la capture de la pre-

mière, on a pu constater que les Abominations rendues inconscientes se désagrègent dans les 15 minutes. S'agit-il d'un suicide ? On l'ignore pour le moment. Il semble, en tout cas, que la première capture ne soit pas passée inaperçue dans le camp des créatures de l'au-delà

Doc Grayson ayant déjà utilisé la plupart des organes non vitaux de son prisonnier pour fabriquer les quelques 250 symbiosquelettes, il ne peut pratiquement plus prélever de cellules de sa créature sans courir le risque de la tuer. Il préfère donc éviter d'en construire de nouveaux, réservant cette possibilité pour des procédures d'urgence.

## Quartier général

La SEAL ne dispose d'aucun local fixe. Son QG est une sorte d'énorme laboratoire de près de 40 mètres de long, aux murs en aluminium renforcé. Mais sa plus grande particularité est de se mouvoir dans les airs ! Le labocoptère, comme on l'appelle, est doté de quatre énormes hélices qui lui permettent de voler. On le pilote comme une sorte d'hélicoptère. En plus d'abriter les dirigeants de la SEAL, le labocoptère sert de lieu de ravitaillement pour les shadowhunters. Ils peuvent ainsi faire réparer leur équipement endommagé, réaliser un check-up complet, se soigner, partager les informations qu'ils ont pu glaner, etc. Pour des raisons de sécurité, les shadowhunters ne savent jamais où se trouve le labocoptère. On les informe, en temps voulu, de son passage à leur proximité. Le laboratoire volant parcourt constamment le monde entier, cher-

chant toujours à assister les shadowhunters qui en ont le plus besoin. Même s'il bénéficie d'une assez solide couverture, il se pose toujours dans des lieux relativement discrets. Il est rare qu'il stationne plus de quelques jours en un endroit donné

## La traque

Le but de la SEAL est de découvrir l'emplacement exact des portails. Des études théoriques et de savants calculs permettent d'évaluer les lieux de présence potentiels. Une liste est établie régulièrement, et les shadowhunters sont envoyés sur place pour vérifier la présence du portail, puis le sceller. Les savants de l'organisation analysent sans cesse les informations recueillies et transmises par les shadowhunters, ce qui leur permet de progresser dans la connaissance de ces impitoyables ennemis. Le département Statistiques de la SEAL étudie également les cas étranges signalés dans la presse ou la Matrice, afin de repérer les Abominations. cas de vieillissement inexplicable d'un VIP, disparitions, témoignages « d'apparitions », etc., sont autant d'indices qui n'échappent pas aux analystes. L'organisation envoie alors un groupe de shadowhunters pour enquêter sur les lieux, détecter et éliminer les éventuelles Abominations.

## Les shadowhunters

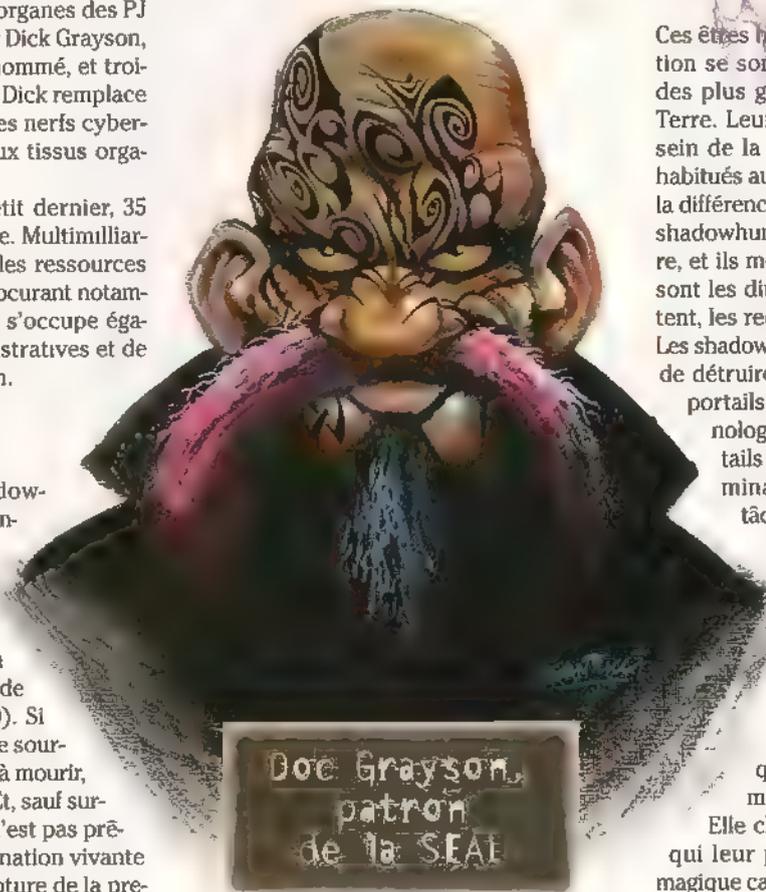
Ces êtres humains ou métahumains d'exception se sont voués à l'annihilation de l'une des plus grandes menaces qu'ait connue la Terre. Leur recrutement se fait souvent au sein de la population des shadowrunners, habitués aux opérations plus que délicates. À la différence des runners, les motivations des shadowhunters ne sont pas d'ordre pécuniaire, et ils mènent souvent une double vie. Ce sont les dirigeants de la SEAL qui les contactent, les recrutent et les équipent.

Les shadowhunters sont chargés de détecter et de détruire les Abominations, de sceller les portails et de protéger le secret de la technologie de Grayson. Quand tous les portails auront été fermés et que les Abominations auront été éradiquées, la tâche des shadowhunters prendra fin.

- **Détecter les Abominations.** Le symbiosquelette permet cette détection. Les shadowhunters font parfois appel à une méta-créature apprivoisée pour améliorer leurs chances

- **Sceller les portails.** On se doute que la difficulté provient du fait que les Abominations laissent rarement ces portails sans surveillance.

Elle cherche même à les agrandir, ce qui leur prend du temps. Le cérémonial magique capable d'élargir un portail durerait



près d'un an, d'après les estimations de la SEAL. Pour sceller un portail, les shadowhunters utilisent les services d'un esprit, enfermé dans une gemme qu'ils transportent en permanence.

● **Garder le secret.** C'est un objectif difficile, mais néanmoins fondamental. La technologie dont bénéficient les shadowhunters doit demeurer secrète. Au pire, ils doivent se préparer à détruire les preuves. Ils peuvent à tout moment transmettre un ordre neural d'auto-destruction, entraînant la désintégration complète de leur symbiosquelette. Les dirigeants de la SEAL peuvent eux aussi provoquer à tout moment la destruction de n'importe quel symbiosquelette, même à l'autre bout du monde. La communication avec le labocoptère de la SEAL se fait selon des règles immuables : le contact se fait toujours dans le sens labocoptère - shadowhunters, et jamais le contraire. Les hunters ont tout de même la possibilité d'envoyer un signal, ce qui indique qu'ils désirent être recontactés d'urgence. Un tattoo émetteur-récepteur est ainsi gravé sur la tempe de chaque shadowhunter pour qu'il puisse recevoir les instructions

## Les métacratures

Au sein d'un groupe de shadowhunters, on trouve parfois une métacrature apprivoisée. Son rôle est de pister les Abominations dissimulées dans les corps humains. Grâce à leur odorat et une sorte de sixième sens que l'on attribue souvent à de la détection astrale, les métacratures parviennent à « sentir » les humains habités par une Abomination dans un rayon d'à peu près un kilomètre. En termes de jeu, elles sont dotées de la compétence Pister Abomination à 3, le seuil de réussite variant de 4 à 6. Les contraintes d'intelligence et de docilité font que la liste des métacratures potentiellement utilisables est relativement restreinte : barghests, hermines bulldogs, chacals des flammes, martres puntes, mangoustes vif-argent, bogies, furets du siècle, chiens de l'enfer et chiens de l'ombre sont, pour ainsi dire, les seules métacratures que la SEAL soit parvenue à dresser. Étant donné leur rareté et la difficulté du dressage, on ne compte en général pas plus d'une métacrature au sein d'un groupe de shadowhunters.

## Le symbiosquelette

Grayson a été confronté à un problème apparemment insoluble. Le seul moyen de détecter une Abomination cachée dans un corps d'accueil consiste à la repérer astralement, ce qui suppose, dans le cas de ces

monstres, de disposer de cellules d'Abomination vivantes (car sinon, la détection astrale est impossible) et d'une Essence presque intacte. Or, les Abominations sont si fortes (et, qui plus est, immunisées à la magie), qu'il faut nécessairement une très grande puissance physique pour les vaincre. D'où le paradoxe : comment améliorer un être humain physiquement sans faire appel à la magie, et tout en lui gardant une Essence positive ?

Les recherches de Grayson sur un cyberware moins coûteux en Essence lui ont été fort utiles. Car il a trouvé la solution, qu'il a nommée symbiosquelette. Le symbiosquelette se compose de deux parties distinctes : les technotattoos, d'une part, et les accessoires, de l'autre. Les technotattoos, qui ressemblent à de simples tatouages, sont beaucoup plus discrets que les accessoires, gants et bottes. C'est pourquoi les shadowhunters, s'ils gardent forcément leurs tatouages, ne portent pas les accessoires en permanence. En fait, même sans leurs gants et sans leurs bottes, les personnages sont déjà considérablement améliorés grâce aux technotattoos. L'utilisation de leur symbiosquelette au complet dépend donc des situations, du temps qu'ils ont eu pour se préparer, de l'environnement, etc. N'oublions pas que la discrétion, pour ce qui concerne leur technologie, est primordiale.

● **Les technotattoos.** Ils ressemblent à de traditionnels tatouages noirs, de type « tribal », recouvrant plusieurs parties du corps (membres, cou, tronc). En réalité, il s'agit d'un mélange de matière mi-technologique, mi-organique, greffée sur l'épiderme du porteur. Il arrive que le tatoo soit rejeté par certains individus au bout de quelques jours (ce ne sera pas le cas des PJ!). Pour une raison inconnue, on a constaté que les rejets étaient statistiquement moins fréquents chez les individus de sexe féminin que chez les mâles. On compte donc plus de femmes shadowhunters que d'hommes. La partie technologique des tatouages s'inspire, en grande partie, des principes de la nanotechnologie. La matière organique, quant à elle, est composée essentiellement des cellules vivantes de l'Abomination captive. Les personnages ont la possibilité d'autodétruire instantanément leurs symbiosquelettes, si ces derniers courraient le risque d'être dévoilés à des étrangers. Les tatouages ainsi détruits laissent alors place à de profondes brûlures

● **Les accessoires.** Contrairement aux tatouages, on peut ne pas les porter en permanence. Il s'agit de gants et de bottes assez massifs, dont les capacités seront détaillées plus loin. Le dernier accessoire, plus petit, est une espèce de boîtier de 10 x 7 cm, qui se connecte au moment souhaité à la tempe tatouée des shadowhunters. Ce boîtier peut ensuite être relié à un cyberdeck ou une prise de véhicule. Ainsi les shadowhunters peuvent quand même se brancher sur la Matrice, ou sur des véhicules câblés, malgré leur absence de datajack traditionnel. Lorsqu'ils ne s'en servent pas, les personnages dissimulent leur boîtier sous leurs vêtements ou dans des compartiments logés dans leurs bottes

## Ses pouvoirs

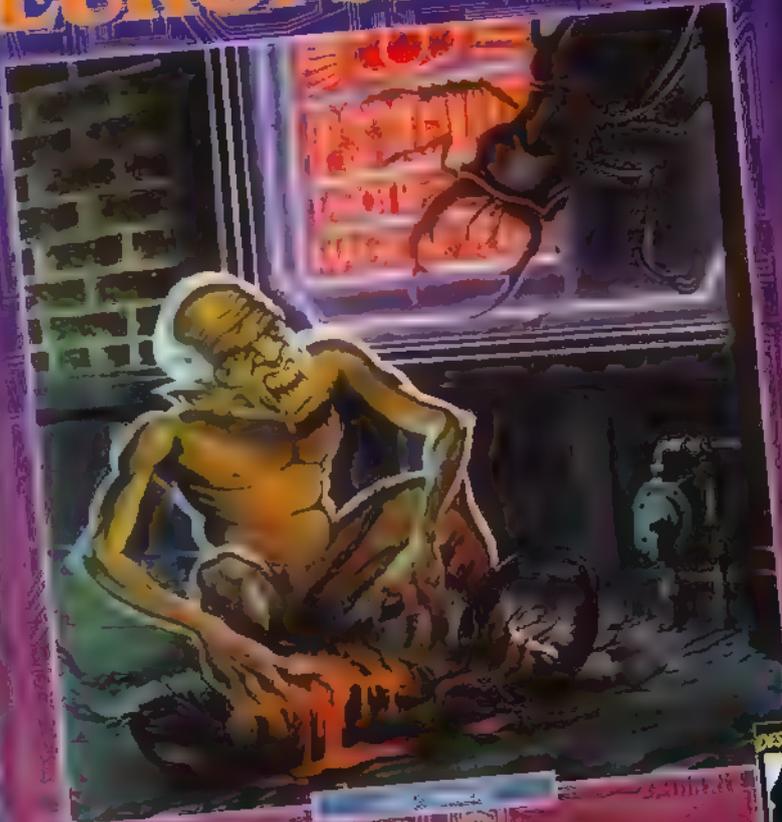
Les technotattoos augmentent la vitesse de transmission nerveuse générale et permettent en outre de contrôler mentalement les capacités des bottes et des gants. Greffés sur l'épiderme, les tatouages ne consomment que très peu d'Essence, comparativement à du cyberware aux propriétés équivalentes. Contenant les codes génétiques des Abominations, les tatouages permettent aussi de détecter astralement la présence d'Abominations dissimulées dans des corps humains, présence qui se manifeste sous la forme d'un ectoplasme presque invisible autour de leur hôte. Si cette détection astrale particu-





# HADOWRUN

## DES MÉTACRÉATURES EUROPÉENNES



Des créatures grotesques et fabuleuses, issues des plus belles légendes comme des cauchemars les plus abominables, hantent l'Europe de 2054. Plus d'une centaine de créatures Éveillées sont décrites en détail, de quoi alimenter vos aventures en sang neuf !



- Je souhaite recevoir :
- Shadowrun, livre de base ..... 249 F
  - Écran du Maître de Jeu ..... 66 F
  - Nation des Américains d'Origine .. 215 F
  - The Art of Shadowrun. . . . . 149 F
  - Shadowrun France.. . . . . 165 F
  - Métacréatures Européennes ..... 192 F
- TOTAL .....

Ci-joint mon règlement de ..... F (Franco de port)  
à l'ordre de ' JEUX DESCARTES, 1, rue du Colonel Pierre Avia,  
75503 Paris cedex 15

Nom .....

Prénom. ....

Adresse .....

Code postal ..... Ville.....



lière ne nécessite pas de pouvoirs de magiciens, elle nécessite en revanche une formation. Enfin, toujours grâce à la présence de matière organique appartenant à la race des Abominations, les technotattoos protègent les porteurs de symbiosquelette contre l'invasion de leur propre corps. Les Abominations ne peuvent donc jamais les parasiter.

Les bottes et les gants, quant à eux, augmentent la puissance et la résistance physique du porteur. Lorsqu'ils sont ôtés, celui-ci conserve sa vitesse, uniquement due aux technotattoos, mais perd sa force et sa résistance accrues. Les gants peuvent également tirer des balles, comme de gros pistolets, et émettre quelques décharges de laser, pratiquement inoffensives pour les humains, mais aux effets dévastateurs sur les Abominations. Les bottes, pour leur part, permettent au shadowhunter de réaliser des sauts surhumains. Des piles au plasma lui sont remises pour alimenter gants et bottes. Comme ils ne peuvent en récupérer de nouvelles qu'en se rendant dans le labocoptère de la SEAL, les shadowhunters apprennent vite à économiser l'énergie et les munitions.

## Les symbiosquelettes sous l'angle technique Technotattoos

● **Bonus aux caractéristiques.** Rapidité + 5; Initiative: nouvel indice (calculé avec la nouvelle Rapidité) +3d6.

● **Consommation.** 1 point d'Essence seulement!

● **Détection astrale d'Abomination.** À l'instar de ce qui est décrit dans *Le Grimoire* (Dissimulation de l'aura ou Camouflage métamagique), la détection doit se faire en réussissant un test contre un seuil variant de 6 à 8 (7, en moyenne). Non seulement le shadowhunter doit voir sa cible, mais cette détection ne peut s'effectuer qu'à proximité immédiate de la créature.

À l'issue de leur formation, les shadowhunters possèdent la compétence Détection à 3. Ils pourront par la suite l'augmenter comme une compétence normale, sans pouvoir toutefois dépasser leur niveau en Essence, donc 5, théoriquement. Il est intéressant de noter que lorsque l'Abomination est en phase terminale de

possession du corps d'accueil, des signes de dégénérescence apparaissent sur la victime: amaigrissement, yeux vitreux, rides, coloration jaune à marron de la peau, perte des cheveux, des dents, etc

La détection ne pose, évidemment, plus de problème dans ce cas, puisqu'elle est visible de tous. Mais les Abominations évitent dans la mesure du possible d'en arriver à ce stade. Rencontrer une Abomination en phase terminale de possession constitue donc un danger, dans la mesure où la créature sera très agressive. Il lui faut, en effet, trouver rapidement un nouvel hôte et, comme il lui est impossible de posséder les shadowhunters, elle essaiera par tous les moyens de les semer ou de les éliminer.

### Gants

● **Bonus aux caractéristiques.** Force + 3, Constitution + 1 pour chaque gant (cumulable).

● **Tir de balles.** Code de Dégâts 10M pour des balles en orichalque (10L pour des balles traditionnelles, sur les Abominations, évidemment). Chaque gant contient un magasin de 20 balles. En général, chaque shadowhunter dispose en tout et pour tout de 10 balles en orichalque... seulement! Le réapprovisionnement, là encore, se fait dans le labocoptère.

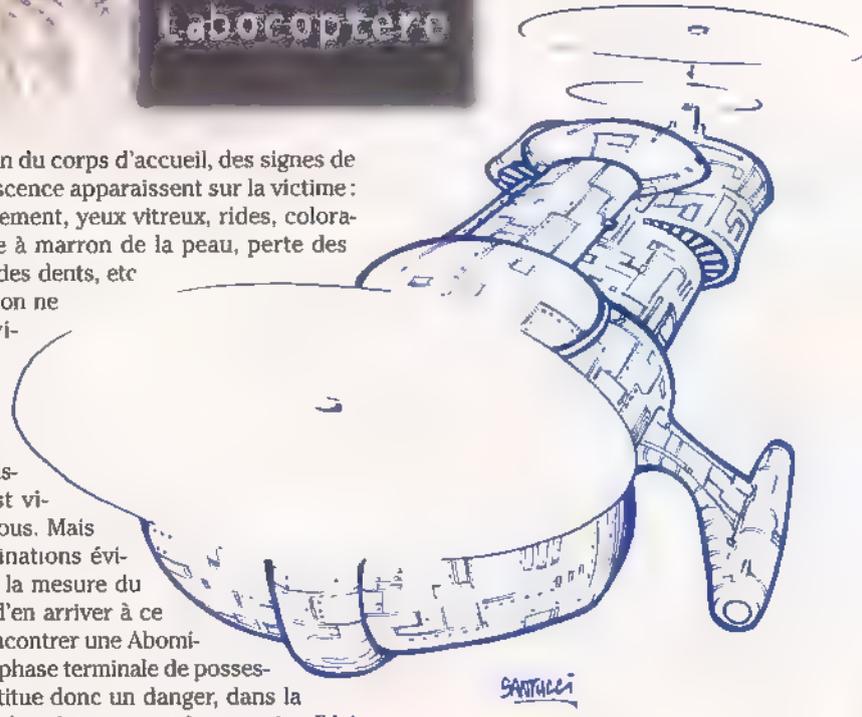
● **Lasers.** Les gants peuvent projeter des rayons lumineux, presque inoffensifs (code de Dégâts: 2L), sauf lorsqu'ils touchent les Abominations. Contre elles, le code passe à 8G. La pile du gant dispose d'une autonomie de 10 tirs.

● **Gemme.** Le gant droit contient une gemme particulière, appelée « gemme de sceau », à l'intérieur de laquelle un esprit est enfermé. Il est non seulement capable de détecter la présence d'un portail à 50 mètres, ce qui se traduit par une lueur rouge, mais aussi de le sceller en un quart d'heure, lorsque l'on active le pouvoir de la gemme. Ce sont les dirigeants de la SEAL qui se chargent d'indiquer aux shadowhunters

### Que faire des Abominations ?

Bien sûr, l'Initiation aux mystères de la SEAL doit faire l'objet d'un scénario particulier au cours duquel les PJ prennent conscience de l'effrayante réalité (comme *Une vie moins ordinaire*, p. 36, par exemple !). Qu'il s'agisse de shadowrunners débutants ou de vétérans, ils se verront offrir une occasion en or de donner un sens nouveau à leur vie. Entre deux shadowrunners traditionnelles, ils aideront le monde à se protéger contre l'une des plus grandes menaces qu'il ait jamais eu à affronter.

Inspirations : *Le Grimoire, la reine Euphoria, Universal Brotherhood, Bug City, Earthdawn, Bubblegum Crisis...*  
Et un tas de discussions privées !



la présence probable d'un portail en un lieu donné. Arrivés à proximité, ces derniers vérifient rapidement, grâce à leur gemme, la présence effective de ce portail, puis tentent de le sceller.

### Bottes

● **Bonus aux caractéristiques:** Force + 2, Constitution + 3, cumulables avec les bonus des gants. Contrairement aux gants, elles ne peuvent être portées que par paires.

● **Bonds.** Grâce à de petits réacteurs à air comprimé, les bottes permettent aux shadowhunters d'effectuer des bonds de 10 mètres de hauteur ou 15 mètres de longueur. Une pile permet une utilisation courante pour environ un mois

### Tenue complète

Les pouvoirs de chaque accessoire sont cumulés lorsqu'un shadowhunter porte la tenue complète. Au niveau des attributs, les bonus d'un shadowhunter peuvent donc aller jusqu'à +8 en Force, +5 en Constitution, et +5 en Rapidité. Malheureusement, discrétion oblige, les hunters ont rarement l'occasion de profiter pleinement de leur matériel.

### Armes classiques

En plus de cet équipement, les shadowhunters se voient remettre une ou deux armes classiques, mais forgées dans de l'orichalque. Lorsqu'il s'agit de balles, ils sont invités à les récupérer, dans la mesure du possible.

Léonidas Vesperini  
Concept : Didier Guiserix,  
Alexis Santucci  
et Léonidas Vesperini  
illustration : Alexis Santucci