

# CASUS BELLI

1<sup>er</sup> MAGAZINE  
DES JEUX DE  
SIMULATION

jeux de rôle, wargames  
jeux de plateau, figurines

74 mars  
avril 93

## PAORN

découvrez  
notre nouvel univers  
médiéval-fantastique

Nouveauté

## Stella Inquisitorus

## La médecine des années vingt

Les Français dans ASL

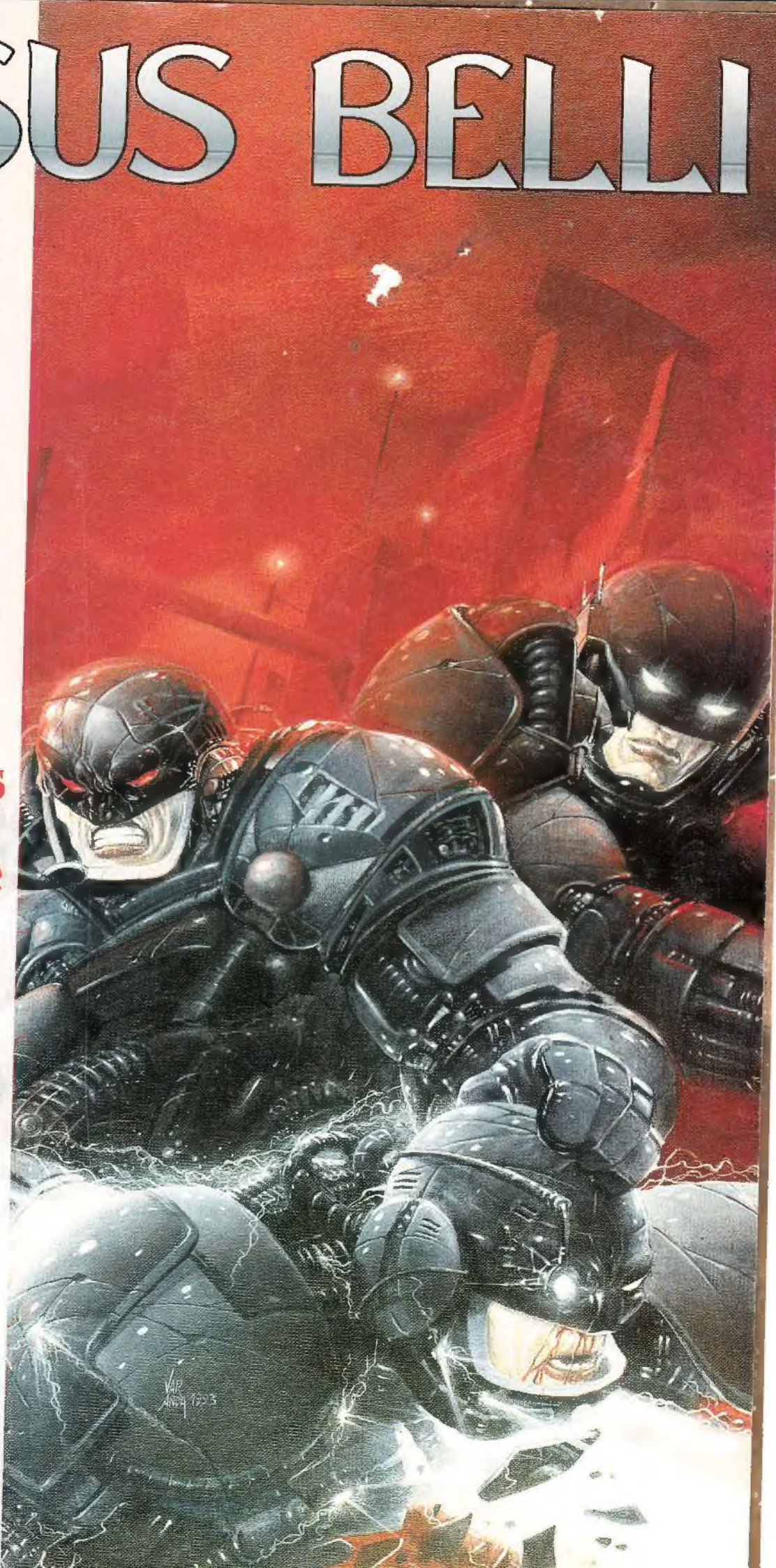
## Croix de guerre

Les résultats  
des Trophées 92

M 3168 - 74 - 35,00 F - RD



255 FB - 9 FS - 5.50 \$ can



Un scénario Casus Belli pour  
**Shadowrun**

# Brain Connection

Ce scénario est prévu pour une équipe de 3 à 5 shadowrunners relativement expérimentés. Il nécessite en effet de la part des joueurs une certaine dose d'initiative s'ils ne veulent pas être menés en bateau du début à la fin.

## Contexte

Renraku Movies Inc., filiale de Renraku, est le leader dans l'industrie cinématographique par simsens. Elle produit, réalise et distribue ses propres films et leurs copies en ces années 2050. Son principal concurrent est FUS (Fantasy Unlimited Simsens), filiale de Fuchi. Jusqu'en 2051, la suprématie de Renraku sur ce marché était incontestée, puisqu'elle possédait 70% de parts du marché des films simsens, alors que sa rivale, n'en possédait que 10%. Mais en une seule année, FUS a enregistré une progression fulgurante, passant de 10% à 30% tandis que Renraku Movies tombait à 58%. Intriguée par ce succès trop rapide pour être honnête, Renraku a engagé un détective réputé, Steve Barnes, pour enquêter sur les méthodes de FUS. Mais malgré la somme confortable promise par Renraku s'il découvrait quelque chose d'illégal dans les affaires de FUS Barnes a joué son propre jeu. Il a effectivement découvert la raison du succès du rival (voir Un succès magique) mais ne l'a pas révélé à Renraku. Au contraire, il a proposé à Fuchi de ne rien dire en échange d'une grosse somme d'argent. Beaucoup plus que ce que lui offrait Renraku. La seule solution pour Fuchi, si elle ne veut pas risquer un scandale, est d'éliminer Barnes et ses preuves. Pour que la nouvelle ne puisse s'ébruiter, Fuchi a décidé de ne confier son problème qu'à une seule personne : un mercenaire nain. Ce dernier doit se faire passer pour un decker corporatiste et éliminer de manière accidentelle Steve Barnes et son ordinateur. Pour optimiser les chances du nain, Fuchi engage des « gardes du corps » pour protéger un « éminent decker ». Ces gardes du corps sont nos shadowrunners qui, évidemment, ne savent rien de l'histoire. Ils sont payés une fortune pour protéger un decker dans une série de missions. C'est au cours de la dernière mission qu'il est prévu que le nain tue Steve Barnes et... périsse à son tour. Fuchi s'est en effet arrangée pour que le nain disparaisse une fois sa mission accomplie. Cela offre l'avantage d'éliminer toute trace d'un contrat compromettant et permet en outre de ne pas avoir à payer la som-

me indécente promise aux shadowrunners puisque ceux-ci auront échoué dans leur mission de protection. Il va de soi que Fuchi compte s'assurer que les shadowrunners ne puissent pas y voir clair dans cette histoire, en brouillant les pistes. Pour cela, elle va engager un autre nain, samourai des rues, ainsi que les Halloweeners (un gang des rues de Seattle), les monter l'un contre l'autre, et y mêler le groupe des shadowrunners.

## Un succès magique

Depuis que la simsens existe, les producteurs ont été tentés d'y incorporer des « drogues » pour rendre les spectateurs accros à leur production. Après quelques scandales de ce genre (notamment les Dreamchips de Global Technologies Inc. en 2050), aucune compagnie sensée n'aurait trafiqué à nouveau ses puces. Même avec un très haut degré de technologie, aucune manipulation de ce genre ne peut rester longtemps cachée à un bon laboratoire. Mais la FUS pense avoir trouvé un moyen quasi indétectable d'engendrer un phénomène d'accoutumance. Un magicien hermétiste de très haut vol a mis au point une méthode d'enchantement du papier (vous savez, ce produit bizarre sur lequel on peut écrire). Grâce à sa magie, il a enchanté les présentoirs de vente des puces FUS avec un focalisateur de sort, Manipulation de contrôle des émotions (plaisir), à la puissance 1. Le consommateur voit le présentoir, il achète une puce. A une certaine scène du film, des éléments visuels (décodés par le cerveau) lui procurent du plaisir. Evidemment, ce plaisir ne peut être ressenti à nouveau qu'en présence du présentoir, et donc suscite l'achat d'un nouveau film FUS. La beauté du procédé est que seules des personnes qui se déplacent chez un revendeur ou un hypermarché peuvent être

conditionnées, et vu la faible puissance du sort, seuls les gens un peu simples y succombent. Les chances donc qu'un échantillon de gens à qui on apporte les simsens y réagisse est virtuellement nul, et si des enquêteurs un peu doués les visionnent, leur volonté les fera résister au charme. Seul un magicien étudiant un des présents découvrira un lien entre l'objet et le plan astral. Pour compliquer la chose, la FUS n'intègre ses éléments visuels que dans des scènes érotiques ou de violence. Ainsi, les études de marché montrent un regain d'intérêt pour les films FUS parmi les gens défavorisés, sur les films comportant des scènes érotiques ou violentes. Et pourtant, la Renraku qui commence à produire des films avec les mêmes ingrédients échoue lamentablement. Une erreur de positionnement marketing ?

## Les protagonistes

### Steve Barnes

Barnes est le type même du détective rétro, celui qui admire les méthodes d'antan et refuse le cyberware ou les techniques sophistiquées, qui selon lui simplifient trop la tâche de l'humain moderne et lui ramollissent le cerveau. Cela lui a assez bien réussi puisqu'il est devenu un dé-



tective renommé et que son principal client est la Renraku, l'une des plus grosses corporations de Seattle. Mais aujourd'hui, Barnes veut décrocher et prendre une retraite dorée. Pour cela il a mis ses principes d'honnêteté au placard. Aussi, après avoir découvert le pot-aux-roses du scandale FUS, il a préféré faire un marché avec Fuchi plutôt que de transmettre directement le fruit de ses découvertes à son employeur, Renraku. Steve a donc remis à Fuchi une disquette (!) contenant les informations qu'il a trouvées (la corporation a immédiatement déduit que Barnes n'était pas un fanatique de la modernité et des cyberdecks puisqu'il utilisait des disquettes complètement démodées et que son ordinateur devait donc être une antiquité). Ayant appris au cours de son enquête qu'il faudrait au moins deux mois à FUS pour faire disparaître les preuves de ses agissements (les présentoirs enchantés), le détective a proposé à Fuchi (maison mère de FUS) de ne rien communiquer à Renraku avant six mois, en échange d'un petit pactole mensuel de 200.000 ¥. Barnes estime que cette somme n'est pas exagérée et ne devrait pas lui attirer trop d'ennuis, d'autant que son chien de garde est un cocatrix, offert par Renraku, qu'il élève depuis son éclosion (de nombreuses corporations utilisent des cocatrix pour renforcer leur système de sécurité).

Cependant, pour être encore plus sûr, il a précisé à Fuchi qu'il avait remis un paquet à un employé de Renraku (Felicia Watson, la barmaid, mais Barnes ne le dit évidemment pas) en lui demandant de remettre le colis à Sherman Huang, p.-d.g. de Renraku America à Seattle, si jamais il lui arrivait des ennuis ou si on ne le voyait plus pendant plus d'un mois. Vu la taille gigantesque de Renraku, il est impossible que Fuchi puisse découvrir de quel employé il s'agit.

Fuchi a donné son accord à Barnes, mais aussitôt décidé de l'éliminer. Car ce que le détective ignore, c'est que le magicien de la Fuchi peut désenchanter à distance tous les présentoirs (une précaution utile) en vingt-quatre heures. De plus, ayant fait suivre Barnes pendant quinze jours, ils sont arrivés à la conclusion (fausse) qu'il avait bluffé au sujet de son contact à la Renraku. Barnes peut donc mourir !

### Fred alias Elliot Stone

À l'origine Fred est un mercenaire, un peu naïf, qui est venu proposer ses services à Fuchi. Fuchi, saisissant l'occasion, l'a orienté sur sa filiale, FUS, qui lui a fait la proposition suivante : la corporation le transforme gratuitement en decker, en lui implantant un datajack, en lui fournissant un cyberdeck (un Fuchi Cyber 4) et en lui apprenant les techniques de piratage informatique. En échange, le nain doit accepter de réaliser trois missions pour 40.000 ¥. Au cours de la dernière mission, il lui faudra tuer un homme et détruire son ordinateur. La couverture de Fred est celle d'un important decker corporatiste de FUS, Elliot Stone, entouré de gardes du corps. Ceux-ci ne doivent rien savoir des missions qui lui sont confiées. Pour cette raison, Fred doit simuler un accident lorsqu'il tuera Steve Barnes (« il m'avait menacé de son arme, j'ai réagi instinctivement ! »).

En réalité, FUS ne compte pas garder cet encombrant personnage vivant. Quand elle lui a proposé si généreusement de lui greffer un datajack, la corporation lui a également implanté une bombe corticale. Une fois sa mission terminée, le nain périra, soit lors d'un affrontement avec un gang spécialement monté contre lui (les Halloweeners), soit en faisant exploser sa bombe corticale s'il a survécu à la rencontre.

### Jimmy « Razor » Wilkinson

Jimmy est un nain samourai des rues (ce qui est assez rare), taciturne, froid, au sale caractère, et qui vend ses services au plus offrant. Si Fuchi a décidé de l'engager dans une « course », outre ses qualités de combattant, c'est essentiellement parce qu'il est nain. Ainsi, armé de la même manière que Fred, on risquera fort de les confondre dans la rue. C'est ce que recherche FUS. La mission de Razor consiste à faire du bruit autour du groupe de shadowrunners afin de semer la confusion et amener les PJ à croire, soit que leur protégé trempe dans des histoires louches, soit qu'il est victime d'une regrettable erreur (on l'a pris pour un autre). Pour cela, le samourai va d'abord éliminer Bob, le patron du Knutson's Country Home, un restaurant du sud de Seattle racketté par les Halloweeners. Puis, Razor va tuer un Halloweener avant de prendre la fuite. FUS veut ainsi attiser la haine du gang contre Fred, pour pouvoir passer à la phase d'exécution dudit Fred. Quoi de plus simple, en effet, que de faire passer un nain pour un autre nain, surtout auprès d'un gang un peu primitif ?

### Les Halloweeners

Il s'agit d'un gang de tarés, qui agit principalement dans le quartier sud-ouest de Seattle (celui dans lequel évoluent les shadowrunners pour cette aventure). Ils passent leur temps à affronter d'autres gangs rivaux (les Cutters, les Disassemblers, les Bloody Screamers et autres Trolls Killers...) et à racketter les bars et les passants. Les Halloweeners sont vêtus de synthé-cuir noirs et oranges (les couleurs du gang), de chaînes et de bracelets cloutés. Mais leur caractéristique la plus frappante est leur maquillage, qui leur donne l'allure de citrouille (les Jack O'Lantern) que l'on voit le soir d'Halloween. Un petit groupe de Halloweeners va être engagé par Fuchi (le gang total, pour sa part, se compose d'une cinquantaine d'individus). Comme la majorité des employés clandestins des corporations (PJ y compris), ils ne sont que des pions, manipulés dans le cas présent pour servir les desseins de FUS.

Après la mort de Bob, les Halloweeners, qui rackettaient son restaurant, se rendent au Knutson's Country Home pour rappeler aux employés et au futur nouveau patron qu'ils sont toujours là, et que la mort de Bob ne change rien aux accords passés. Là, ils apprennent que celui qui avait tué le patron du restaurant était un nain, armé d'un FN HAR. C'est à ce moment précis que Razor Wilkinson surgit et tue un gangster avant de prendre la fuite. Peu de temps après cet incident, quand FUS est certaine que Steve Barnes est mort, la corporation

envoie un homme payer le groupe de gangsters pour tuer le nain responsable de la mort de Bob et du Halloweener, en leur donnant des indications sur la localisation exacte du nain. L'homme se fait passer pour un employé du restaurant, probable futur patron, qui montre ainsi sa coopération avec le gang. C'est ainsi que les shadowrunners se retrouvent à combattre un groupe de fous furieux en quittant l'appartement de Steve Barnes.

### Felicia Watson

Barmaid chez Renraku, c'est le fameux contact à qui Steve Barnes a remis un colis, contenant le double de la disquette compromettante. Elle connaît assez bien Steve, qui est un consommateur assidu de bourbon, sans pour autant être une intime. Personnage assez anonyme, il y a peu de chances que les shadowrunners la rencontrent, sauf peut-être à la fin de l'aventure (voir Conclusions possibles).

### L'Aiguille spatiale

Nous sommes le 22 mars 2053. Les PJ apprennent par leur contact habituel que Mr Johnson recherche des « coureurs » pour une shadowrun très bien payée. Le lieu de rendez-vous est l'Aiguille spatiale, une tour métallique de 185 mètres, située dans le sud-ouest de Seattle à 19 h00, le soir même.

Les shadowrunners doivent aller prendre un repas au restaurant situé juste en dessous de l'observatoire de l'Aiguille, l'Eye of the Needle. La table 10 leur a été réservée. Le soir venu, les shadowrunners arrivent devant cette immense tour, symbole de Seattle depuis plus d'un siècle.



Pour se rendre au restaurant, il faut emprunter un ascenseur hydraulique payant : 5 ¥ (à moins que les PJ ne préfèrent emprunter les escaliers). Arrivés au restaurant, les shadowrunners peuvent remarquer qu'il est extrêmement bien surveillé, par des videurs le plus souvent métahumains (orks ou trolls), tous en costumes. Le patron est lui-même un métahumain (Gynt, le nain). L'établissement est très luxueux et très réputé. Si les shadowrunners ne sont pas en tenue de soirée, ils sont interdits d'accès, jusqu'à ce qu'ils disent qu'on leur a réservé la table 10. *L'Eye of the Needle* est un restaurant tournant avec d'immenses baies vitrées. Les PJ peuvent admirer le magnifique panorama de Seattle la nuit tandis qu'ils dînent. A la fin du repas, un homme très bien habillé entre dans la salle et parle à l'oreille de Gynt. Le nain désigne alors les PJ. L'homme tend son créditube et règle l'addition, avant de se diriger vers la table des shadowrunners. Il leur propose d'aller prendre un café dans un endroit plus discret : une petite salle située juste en dessous du restaurant. Elle est blanche, très simplement meublée, et les vitres qui donnent sur la ville sont teintées. Si les PJ observent la pièce plus en détail (jet d'intelligence SR4), ils remarqueront la présence de nombreux brouilleurs d'ondes dissimulés un peu partout. Mr Johnson présente alors la mission aux shadowrunners. Fantasy Unlimited Simsens, l'employeur, leur demande de protéger un de ses deckers durant trois jours. Ce dernier connaît certaines données ultraconfidentielles et doit récupérer des informations au cours de trois missions. Etant donné l'importance du personnage et des informations qu'il doit rapporter, la somme offerte est colossale : 350.000 ¥ à répartir dans le groupe (ce qui est beaucoup plus que ce que l'on propose habituellement pour ce genre de shadowrun). 30.000 sont donnés immédiatement, les 320 000 restant seront payés dans soixante-douze heures exactement, si le decker est toujours vivant. Le rendez-vous fixé pour le règlement est le même qu'aujourd'hui : le restaurant de l'Aiguille spatiale. Si les PJ acceptent le marché (ils l'accepteront probablement, vu la somme proposée), Mr Johnson fait entrer le decker, Elliot Stone. C'est un nain blond, assez décontracté dans son expression (il mâche un chewing gum). Sa tempe droi-

te est rasée et laisse voir un datajack. Il porte des vêtements visiblement renforcés. Il tient une mallette qui contient vraisemblablement son cyberdeck, et sur sa cuisse gauche est fixé un étui de fusil d'assaut FN HAR.

## Événements chronologiques

Ce scénario présente une situation générale assez complexe. Pour que le MJ s'y retrouve facilement, voici une série d'événements qui se dérouleront dans cet ordre (n'oubliez pas que les PJ ne sont que des gardes du corps, et que l'ordre des missions à effectuer par leur protégé est dicté par l'employeur, FUS).

Entre chaque événement, les PJ sont libres de faire ce qu'ils désirent et notamment d'enquêter sur les points qui leur paraissent suspects (ils y ont tout intérêt s'ils ne veulent pas se faire bernier). Les informations qu'ils peuvent apprendre sont alors fournies dans le chapitre Les indices. La répartition des missions dans le temps est à décider par les PJ en accord avec Elliot Stone

### 1<sup>re</sup> mission : intersection Blanchard Street et 3rd Avenue

Corporation Cyberdeck Parts Ltd Elliot se branche sur le terminal de contrôle situé à gauche de l'entrée de l'immeuble et obtient facilement son renseignement. La porte d'entrée est une vitre blindée (un magicien du groupe peut donc voir le gardien et éventuellement utiliser sa magie). Un vieux gardien se trouve à l'intérieur, il est assoupi s'il est plus de 23 h00. — Une sirène retentit à quelques pâtés de maisons de là. Le patron du *Knutson's Country Home* vient d'être assassiné par Jimmy. La Lone Star (police) patrouille dans le quartier. Cinq flics interpellent le groupe de shadowrunners. Le meurtrier ressemble fort à Elliot : un nain, armé d'un FN HAR. Les PJ doivent trouver un alibi (qu'ils pensent à leurs contacts) ou passer la nuit au poste, à moins qu'ils ne préfèrent affronter les policiers et prendre de très gros risques pour l'avenir.

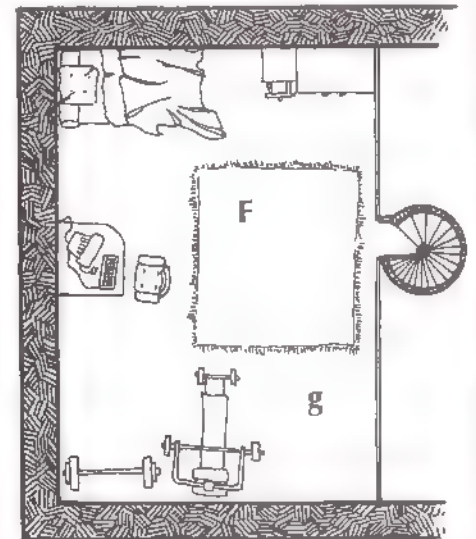
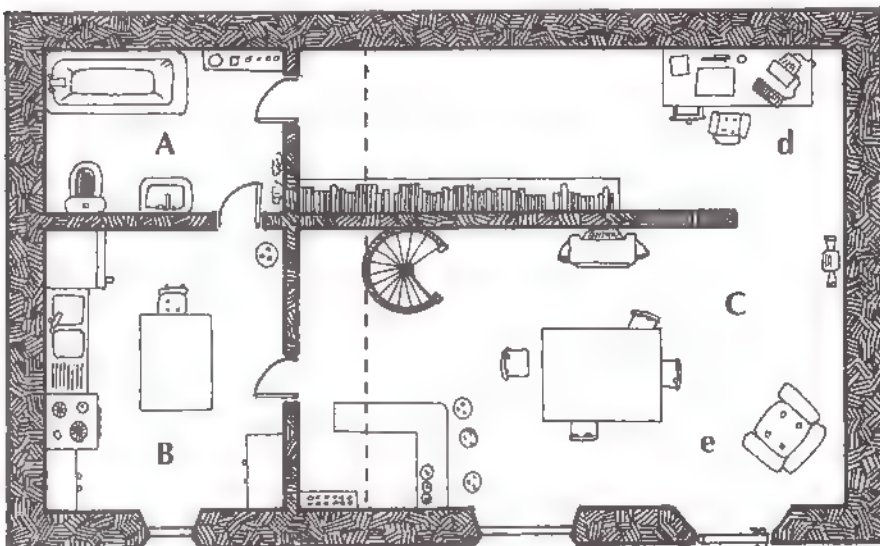
### 2<sup>e</sup> mission : intersection Clay Street et 2nd Avenue

Corporation F. Assist Technology. Deux orks gardent l'entrée du bâtiment. Le terminal d'accès se trouve à l'intérieur. Le groupe de shadowrunners doit, soit bluffer les gardes, soit les neutraliser. S'ils entrent en force, le service de sécurité n'arrivera qu'au bout de deux minutes, ce qui laisse le temps au nain de voler ce qui l'intéresse

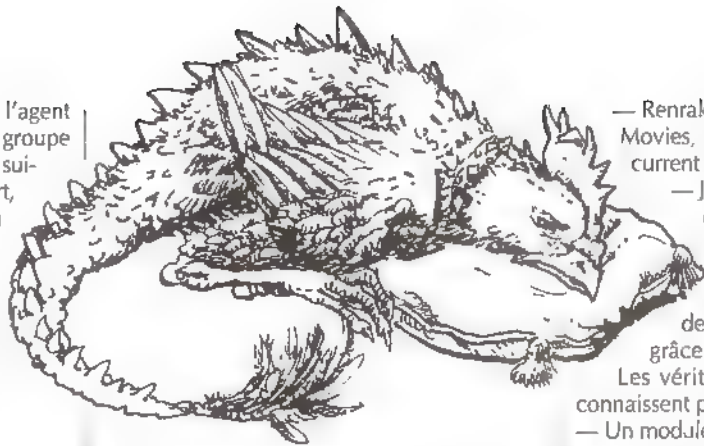
— Le *Knutson's Country Home* est dévasté par les Halloweeners. Razor tue l'un d'entre eux. Les PJ entendent des clameurs au loin.

### 3<sup>e</sup> mission : intersection Queen Anne Avenue et Republican Street

Sur la porte d'entrée de cet appartement est inscrit « Steve Barnes ». Nécessité d'enfoncer la porte (Indice de Barrière : 6, voir chapitre Combat, paragraphe Barrières). Elliot met les PJ à contribution. L'effraction terminée, tout va très vite. Une alarme se déclenche (une simple sirène du XX<sup>e</sup> siècle). Le MJ fait une rapide description de l'appartement de Barnes (voir le plan) dont le chien de garde est... un cocatrix ! Barnes, pour sa part, se trouve à l'étage, sur la mezzanine. Les joueurs tirent leur initiative et les actions sont résolues. Le cocatrix, qui n'est pas un animal intelligent, et qui a été élevé pour cela, combattra les intrus jusqu'à la mort. Les actions du nain sont : tirer sur la sirène, tirer sur l'ordinateur que l'on aperçoit au fond de la pièce (en faisant semblant d'avoir manqué un tir), puis tirer sur Barnes à la première occasion (en criant : « Attention ! Il a un flingue ! »). Une fois Barnes et son toutou morts, l'ordinateur détruit, le nain utilise sa radio implantée pour dire à FUS que la mission est accomplie. FUS révèle alors aux Halloweeners la localisation d'Elliot Stone. Les PJ n'ont pas beaucoup de temps avant l'arrivée de la Lone Star sur les lieux, mais s'ils pensent à fouiller la mezzanine, ils trouveront deux disquettes (dans l'oreiller), dont l'une contient, à propos de la FUS les mots : « Bon sang mais c'est bien sûr !, les présents... »



— Grâce aux informations fournies par l'agent de FUS, les Halloweeners trouvent le groupe de shadowrunners et les attaquent. A la suite de ce combat, le nain trouve la mort, soit tué par les gangsters, soit tué par la bombe corticale qui lui fait exploser la tête, occasionnant des dégâts de code 5F dans un rayon de 1 mètre (si un PJ le collait de trop près, il encaisse ces dégâts). Si les Halloweeners perdent plus de deux hommes, ils prennent la fuite



— Renraku possède une division, Renraku Movies, leader sur le marché de son concurrent FUS.

— Jimmy Wilkinson, le nain samouraï des rues qui cause tant de troubles, a été engagé par Fuchi.

— Les Halloweeners, qui recherchaient le nain qui a tué un des leurs, ont obtenu sa localisation grâce à un « employé » du restaurant. Les véritables employés du Knutson ne connaissent pas ce type.

— Un module de surveillance est constamment à portée de vue de Elliot Stone lorsqu'il se trouve à l'extérieur (SR 8 pour le remarquer). Il surveille le petit groupe pour indiquer aux hommes de FUS le meilleur moment pour faire exploser la bombe corticale sans éveiller les soupçons des PJ (par exemple en plein affrontement avec les Halloweeners, quand ces derniers commencent à tirer, pour que les PJ pensent que le gang dispose de balles explosives).

## Les indices

La manière d'obtenir les indices est laissée à l'appréciation du meneur de jeu, mais implique toujours au moins une démarche et du role-playing, qui déterminent un bonus (ou un malus) sur le jet à faire. Généralement, on utilise les compétences Etiquette (La rue, Corporations, ou autre), Interrogation ou Négociation, mais il est aussi possible de faire un simple jet d'intelligence. Le SR de base pour les informations qui suivent est fixé à 5, mais il peut descendre à 4 si les joueurs se débrouillent particulièrement bien, ou monter à 6 s'ils s'y prennent mal, ou se contentent de dire qu'ils « font un jet de... ».

Voici les indices

— Fantasy Unlimited Simsens est une filiale de Fuchi.

— Les deux premières missions de Elliot Stone sont bien trop faciles. Ce sont bien sûr des missions « bidons » organisées par Fuchi. D'ailleurs les données dérobées sont obsolètes et ne sont protégées que par des glaces blanches

— Cyberdeck Parts Ltd est une petite filiale de Fuchi. L'info de la première mission concerne une puce deux fois plus miniaturisée qu'auparavant, sur le point d'être commercialisée. L'info est datée du 9 décembre 2052. Elle est complètement dépassée, puisque la puce est déjà sur le marché.

— F. (pour Fuchi) Assist Technology est une filiale de Fuchi. La donnée volée concerne un programme Assist de ski (simulation cérébrale de ce sport, que l'on peut désormais pratiquer sans quitter sa maison) ; elle n'a que peu de valeur.

— Le Knutson's Country Home est un restaurant de style authentiquement XX<sup>e</sup> siècle. Son décor est digne d'un musée (nappes quadrillées rouge et blanc en coton, soucoupes en porcelaine...).

Sa cuisine n'est composée que d'ingrédients naturels. Le restaurant est racketté depuis deux ans par les Halloweeners qui se sont installés dans le quartier.

— Elliot Stone, le soi-disant decker n'en a pas du tout l'allure. Il pourrait même sembler un peu simplet. Quant à ses connaissances informatiques, elles sont loin d'être mirobolantes. Étonnant, pour un éminent decker corporatiste. Il manie bien mieux son FN HAR que sa console. Si un shadowrunner magicien le son-

de mentalement, il n'apprendra que ce que sait le nain : son nom n'est pas Elliot Stone mais Fred, il a été formé récemment comme decker par FUS qui lui a fourni son matériel (datajack et Fuchi Cyber 4) contre trois missions, et qu'au cours de la dernière mission, il doit tuer accidentellement un certain Barnes (voir la première partie de « Fred » dans le chapitre Les protagonistes).

— FUS a pris beaucoup d'importance sur le marché en seulement un an. Sa clientèle est pourtant relativement petite, mais très fidèle, et consomme énormément (voir Contexte).

— Steve Barnes, qui s'est fait tuer « accidentellement » par le decker qu'ils protègent, est un détective travaillant principalement pour Renraku. Dans la rue, sa réputation est en train de changer. Certains disent qu'il serait désormais sensible à la corruption. Si les PJ cherchent vraiment à en savoir plus sur lui et se débrouillent bien (à l'appréciation du MJ), ils pourront apprendre certains faits décrits dans Les protagonistes.

## LES PNJ

### Elliot Stone/Fred

Archétype « le mercenaire nain » avec un datajack, un implant Radio, 30 Mp de cyberrémoire et un Fuchi Cyber 4. Programmes : les mêmes que ceux du « decker elfe ». Compétences supplémentaires : Informatique : 3, Théorie informatique : 3.

### Les gardes orks

Archétype « le mercenaires ork » de l'écran, ou « le mercenaire » des règles avec les changements suivants : Constitution : 7, Force : 6, Volonté : 2, Initiative : 3+2d6

### Jimmy Razor Wilkinson

Archétype « le samouraï des rues nain » de l'écran avec un FN HAR à la place du Uzi III, ou « le samouraï des rues » des règles avec les changements suivants : Rapidité : 4 (5), Force : 4 (5), Intelligence : 2, Initiative : 5+2d6, Armes à feu : 6, Combat armé : 6, FN HAR à la place du Uzi III.

### 5 policiers de la Lone Star

Voir « flic », chapitre Contacts.

### Steve Barnes

Archétype « le détective ».

### Le cocatrix

Voir chapitre Les métacréatures.

### 6 Halloweeners

Archétype « le gangster ».

## Conclusions possibles

Il y a évidemment plusieurs fins possibles à ce scénario. Dans tous les cas, les PJ se seront sûrement faits de sérieux ennemis (les Halloweeners, ou une des deux corporations, voire les deux dans le pire des cas !)

Si les PJ n'ont pas cherché à en savoir plus et se sont cantonnés à protéger le nain, ils n'auront gagné dans cette aventure que le fait d'avoir risqué leur vie pour 30.000 ¥.

S'ils se sont un peu méfiés, ils auront peut-être évité quelques combats, et surtout, auront pris connaissance des fameuses informations que FUS et Fuchi cherchaient à cacher.

La meilleure chose à faire, dans ce cas, est sans doute d'allier voir la Renraku et de lui proposer une information « très intéressante » contre de l'argent. Attention, si les PJ refusent d'être raisonnables et vont au-delà de 200 000 ¥ (le maximum que la corporation est prête à payer sur le champ, une fois qu'elle a compris l'importance de l'information), Renraku leur donne rendez-vous le lendemain pour réfléchir à la proposition. Le lendemain, la même personne les reçoit, le sourire aux lèvres, en compagnie de Felicia, la barmaid. Ayant appris la mort de son ami Steve, elle a jugé qu'attendre un mois n'était plus utile, et vient de remettre le colis. Pour la récompenser de son bon geste, Renraku lui offre 2000 ¥, devant les PJ abasourdis (le monde des affaires est impitoyable, n'est-ce pas ?)

Il ne sert pas à grand-chose de revendre l'information aux médias puisque Fuchi peut faire disparaître très vite toutes les preuves. Les PJ passeront alors pour des mythomanes et n'auront pas gagné d'argent. De plus, il vaut mieux alors que Fuchi ne sache pas que l'information vient d'eux. Quand on voit ce qu'elle a été capable de manigancer pour éliminer Barnes, on réalise sans peine qu'elle serait à même de redoubler d'imagination pour nos pauvres PJ. Ce qui peut donner l'objet d'un autre scénario.

Léonidas Vesperini

With a magical help from Joe Casus  
illustration : Rolland Barthélémy

## Appartement de Steve Barnes

A : salle de bains

B : cuisine

C : salle de séjour

d : ordinateur

e : cockatrix

F : mezzanine

g : Steve Barnes lors de l'arrivée des PJ.

BIENVENUE  
DANS LES OMBRES

DE LA 2<sup>ème</sup> EDITION AMERICAINE  
VERSION FRANÇAISE

# SHADOWRUN



FASA



·X·I·E·M·E E·D·I·T·I·O·N

Les Figurines RAL PARTHA pour Shadowrun sont disponibles non peintes dans votre boutique spécialisée ou par correspondance

Je souhaite recevoir SHADOWRUN, 2<sup>e</sup> édition au prix de 249 F. franco.  
Ci-joint mon règlement de 249 F. à l'ordre de JEUX DESCARTES,  
1 rue du colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15.

NOM .....

PRENOM .....

ADRESSE .....



© 1993 Fasa Corporation. Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec autorisation de Fasa. Parture figurines: Bruno Almon.



Sous licence de



R 446 Meta-human Street Samurai



R 449 Go-Gangers



R 464 Shapshifters



R 466 Tribals

