

backstab

le magazine des jeux de rôles

N°14  
35 F

# backstab

**Sabbat  
et Camarilla**  
L'ultime édition

**DOSSIER**  
**T...comme**  
**Terrorisme**  
Jeux de guerre

**Magic**  
Grandeur  
et décadence

**Baldur's  
Gate**  
Guide de survie

**CONCOURS**  
avec



**SCENARIO EXCLUSIF**

**LES CHRONIQUES DE LA LUNE NOIRE**  
ADAPTÉES POUR AD&D

Mars-avril 99 - Bimestriel - 35 Francs

M 6485 - 14 - 35,00 F - RD



Belgique 245 BB - Luxembourg 245 HUX - Suisse 9,90 FS - Canada 8,75 \$ CAN - Réunion/Antilles 35 F - Tahiti 700 FCP - Nlle Calédonie 650 FCP - Italie 9800 L

# Archétypes Shadowrun

## Ancien employé Doc Wagon

RACE (E) : humain

### caractéristiques (B)

B	Q	S	C	I	W	E	M	R
4	6	3	3	6	5	5.25	0	6

### compétences actives (A)

Athlétisme	4
Biotech	6
Voiture	3
Intimidation	3
Leadership	6
Négociation	6
Pistolets	4
Fusils de chasse	3
Discrétion	6
Pistolets-mitrailleurs	3

### connaissances

Biologie	4
Chimie	4
Identification des gangs	2
Tactiques de la Lone Star	2
Médecine	6
Metahumanité	4
Procédures Police/Sécurité	6
Psychologie	2

### cyberware

Headware radio (3)

RESSOURCES (C) : 90,000 nuyens

### Jouer un ancien employé doc wagon

Mon job a toujours été de sauver des gens, où qu'ils soient, quel que soit leur problème. Et je vais te dire que des trucs bizarres j'en ai vu. Entre la rock-star qui manque de poppers en pleine orgie ou le pauvre type qui se fait serrer par les halloweeners, la vie d'un employé HTR Doc Wagon, c'est presque pire qu'être runner. Ah si, y a une différence quand même... C'est moins bien payé. Mais bon, j'ai voulu voler de mes propres ailes et ce que j'ai perdu sur mon compte en banque, je l'ai gagné en liberté d'action. Faut savoir ce qu'on veut dans la vie.

L'ancien employé Doc Wagon est tout autant un médecin qu'un baroudeur. Il en a vu des vertes et des pas mûres et a d'ailleurs gardé de bons contacts dans pas mal de milieux. Il a aussi été mercenaire dans des guerres corporatistes et médecin itinérant dans les territoires indiens. Lorsqu'il soigne quelqu'un, le monde peut s'écrouler autour de lui : il continue à bosser jusqu'à ce que le type qui pisse le sang par terre se relève ou passe définitivement l'arme à gauche.



# Archétypes Shadowrun

## Chasseur de monstres

RACE (ε) : humain

caractéristiques (A)								
B	Q	S	C	I	W	E	M	R
5(6)	6	6	4	4	5	2,35	0	5(6)

### compétences actives (c)

Fusils d'assaut	3
Athlétisme	3
Biotech	2
Voiture	2
Arme de véhicule	4
Hovercraft	4
Armes lourdes	6
Pistolets	2
Discretion	6

### connaissances

Dragons	4
Magie	4
Animaux paranormaux	4
Parazologie	4
Zoologie	4

### cyberware

Headware radio (2) • Cyberears (amplification, high/low)  
 Cybereyes (thermographic, magnification electronic (3)) • Plastic bone lacing  
 Smartlink • Filtration (ingested toxin) (5) • Reaction enhancer (1)

RESSOURCES (B) : 400,000 nuyens

## Jouer un chasseur de monstres

T'as un problème ? Franchement, je vois pas pourquoi tu te prends la tête avec ton exploitation de cacahouètes à Tombouctou. Dans le Kansas ? M'en branle. Du café ? M'en tape. Tout ce que je veux savoir, c'est comment tu vas m'y amener, moi et mon petit matériel, et combien de temps tu me donnes pour te montrer la bestiole avec plein de jolis trous dans le buffet. Eh attends ! aujourd'hui je suis de bonne

humeur, je te le fais empailler et ça jettera un max dans ton salon.

Le chasseur de bêtes sauvages du début du siècle a été remplacé par le chasseur de monstres. Il a troqué son fusil à éléphant 30/30 par un lance-missiles à guidage thermique monté sur son Panzer ou par une minigun sur gyroscope. Mais le boulot est le même : tuer les bestioles les plus rares, les plus féroces et s'en vanter une fois revenu à la civilisation. Elle est pas belle la vie ?

# Shadowrun

## vol 1118 pour seattle

Ce scénario a pour cadre la "guerre des corporations", période de crise amorcée par la mort du Dragon Dunkelzahn en 2057. Toujours dans les bons coups, les PJ vont être partie prenante d'un des épisodes les plus sanglants de cette sombre période où, plus que jamais, tous les coups sont permis.

DC WAGON

# Shadowrun

## Avant-propos

La plupart des informations concernant la "guerre des corporations" sont tirées du supplément *Blood in the Boardroom*. Rappelons qu'au cours de cette période, qui s'étale de 2057 à 2060, les "Big 8" - mégacorporations classées AAA - ne vont cesser de se tirer dans les pattes, jusqu'à l'aboutissement ultime, symbolisé par la disparition pure et simple de l'une d'entre elles (et non des moindres !).

Si vous ne l'avez pas encore joué, ce scénario est l'occasion idéale d'impliquer les PJ dans la spirale infernale de ces événements qui se prêtent parfaitement à une campagne. L'intrigue, qui reprend un synopsis ébauché dans - l'excellent - supplément *Blood in the Boardroom*, va beaucoup plus loin et fournit notamment les dessous et les explications de cette affaire. Quelques libertés ont été prises, mais que les puristes se rassurent : l'essentiel est respecté, et notamment le cadre politico-juridique strict décrit dans le supplément précité et dans la troisième édition de *Shadowrun*.

## L'histoire

Il s'agit d'une shadowrun qui ne tourne pas du tout comme prévu. À l'origine, les PJ sont engagés pour kidnapper un homme, David Hague, juge nommé par Fuchi près la prestigieuse Corporate Court (sorte de tribunal des corporations). L'opération doit avoir lieu peu après l'arrivée de Hague à Seattle par un vol de nuit trans-orbital en provenance de Tokyo. Les shadowrunners sont censés intercepter le juge et le transporter en un lieu sûr dans les Redmond Barrrens, où il sera interrogé par leur employeur. Malheureusement, l'avion de Hague s'écrase en plein cœur des Redmond Barrrens, faisant un épouvantable carnage. Dès lors, les instructions changent et les événements se précipitent. Les runners vont devoir récupérer la mallette et le corps de Hague parmi les débris de l'avion et les ramener le plus vite possible à Mr. Johnson. Mais, du fait de la foule et de l'inraisemblable panique, l'opération va se révéler beaucoup plus ardue que prévu. Tous les éléments se liguent contre eux : agents de la sécurité, trafic inimaginable, routes impraticables jonchées de gravats et de cadavres, hordes de médias, médecins, garde du Métroplex, survivants paniqués... Sans oublier quelques rafales sauvages de mitraillettes et des agents spéciaux hautement entraînés, qui semblent avoir anticipé le crash... Ça va être chaud !

## My name is Johnson, Mister Johnson...

Seattle, 6 juillet 2059. Comme souvent dans *Shadowrun*, l'aventure commence au moment où l'un des PJ est abordé par l'un de ses contacts particulièrement dignes de confiance (si possible une Arrangeuse ou une Mécanicienne). Le contact évoque un job nécessitant une bonne organisation, du sang froid et de la subtilité. En principe, ajoute-t-il, la shadowrun ne devrait pas nécessiter l'usage des armes à feu. Et, bien entendu, le tout est extrêmement bien rémunéré. Si le PJ est d'accord sur le principe, son contact, sans rien préciser de plus, explique qu'il va prendre rendez-vous avec Mr. Johnson, qui at-

tendra l'équipe au complet le lendemain matin, à 10 heures, au Star Glaze, un Matrix Café fraîchement inauguré en plein Downtown.

Les shadowrunners en ont peut-être entendu parler (test d'Étiquette (La Rue), seuil 3). Il s'agit d'un établissement de loisir, sponsorisé par une corpo qui a le vent en poupe, Novatech, et dont l'objectif semble être d'appâter la jeune clientèle aisée et branchée de Seattle pour l'initier aux joies des dernières nouveautés de la Matrice. À la fois débit de boissons et piste de danse, le Star Glaze a la particularité de vendre à des prix défiant toute concurrence de petits modèles de cyberdecks de marque Novatech. L'établissement va même jusqu'à proposer des opérations d'implantation de Datajack aux jeunes tentés par l'univers de la Matrice.

Les PJ pénètrent donc dans un lieu très déroutant, envahi par la musique techno, où les images virtuelles en 3D s'animent à proximité des clients. La quasi-totalité de la clientèle est âgée de moins de 25 ans. Quasi, car un homme chauve d'environ 40 ans, bien habillé, sort du lot. Par son âge, d'une part, mais aussi par sa manière de danser en se déchaînant au cœur de la piste, entouré de trois jeunes femmes courtement vêtues. Au grand étonnement des PJ, l'homme, en les voyant entrer, leur fait un petit signe, prend congé des danseuses qu'il embrasse une par une en leur pinçant les fesses, avant de se diriger vers une table du fond et de commander un whisky. Il s'agit effectivement du Mr. Johnson. Après avoir offert un verre aux shadowrunners, l'homme reprend son souffle et adopte un sérieux qui contraste de manière saisissante avec le spectacle qu'il offrait sur scène il y a quelques instants. Mr. Johnson va droit au but. Sans jamais préciser qui est l'employeur, il explique que la mission consiste à kidnapper un homme, qui voyagera seul avec son chauffeur dans sa limousine. Johnson propose 80 000 nuyens par personne pour cette opération, dont 10 000 payables par avance. Dès qu'il a obtenu un accord de principe, le commanditaire précise un peu les données.

L'homme visé se nomme David Hague et se trouve actuellement à Tokyo. Le 11 juillet, dans cinq jours, il prendra le vol trans-orbital 1118 à destination de Seattle. Le kidnapping doit avoir lieu avant que Hague n'atteigne l'immeuble Fuchi à Seattle, son lieu de résidence. Il doit impérativement être capturé vivant. Les PJ se voient ensuite remettre une représentation tridéo de David Hague, ainsi qu'un bracelet téléphonique. Avant de conclure l'entrevue, Mr. Johnson attend les éventuelles questions. Mais les seuls renseignements supplémentaires que les PJ peuvent obtenir de leur interlocuteur sont que David Hague voyage en première classe et qu'il n'est généralement pas accompagné. Il a l'habitude, à son arrivée à l'aéroport, d'appeler les bureaux de Fuchi pour se faire envoyer un chauffeur privé et une limousine pour le trajet Seatac - Seattle, jusqu'aux bureaux de Fuchi. Toute autre question est "inappropriée".

## Ce que les PJ ne savent pas encore...

Depuis qu'il a hérité des actions Fuchi que lui a léguées Dunkelzahn, Richard Villiers, chef de la division américaine de Fuchi (cf. encadré) est devenu l'actionnaire principal du groupe Fuchi Industrial Electronics, sans être majoritaire. Du coup, Yamana et Nakatomi ont conclu

entre eux un accord provisoire visant à faire tomber Villiers coûte que coûte. Tout cela a fortement nui à Fuchi, dont les résultats et la compétitivité n'ont cessé de chuter. Récemment, Villiers a pris une décision importante. Il compte donner de plus en plus d'ampleur à sa propre boîte, Novatech, la faisant bénéficier du savoir-faire de Fuchi. Puis, il quittera le navire Fuchi avant qu'il n'ait définitivement pris l'eau, quitte à manipuler ses deux "collègues". Évidemment, cela ne doit pas se savoir, et surtout pas à la Corporate Court, un tribunal habilité à juger les différends opposant les "Big 8" auquel les Mégacorps doivent impérativement se soumettre si elles veulent conserver leur statut AAA.

Bien entendu et sans qu'il le leur dise, Mr. Johnson travaille pour Richard Villiers, qui soupçonne David Hague, l'un des juges de la Corporate Court, d'être au courant de ce plan et de vouloir le révéler en privé aux deux autres patrons de Fuchi. En interrogeant David Hague, Villiers espère que ses inquiétudes ne seront pas fondées. Dans tous les cas, tout cela ne doit surtout pas s'ébruiter, ni auprès des collègues de Villiers, Yamana et Nakatomi, ni auprès de ses concurrents et en particulier Renraku. C'est pour cela qu'il a fait appel à des shadowrunners.

## Au boulot !

Les PJ ont un peu moins de cinq jours pour préparer leur enlèvement. Dans cet intervalle de temps, ils peuvent également mener une petite enquête afin d'en apprendre plus, par exemple, sur ce David Hague et, peut-être, sur l'identité de leur employeur. Ils ont tout intérêt à le faire, en tout cas, car c'est la seule partie de l'aventure réellement propice à la collecte d'informations. Après, l'action prendra le dessus, même si les PJ peuvent déduire beaucoup de choses de ce qu'ils observeront par la suite.

Les shadowrunners devraient vraisemblablement faire une reconnaissance du trajet qu'empruntera David Hague. Faites-leur comprendre, dans ce cas, que la sécurité à l'intérieur de l'aéroport Seatac et dans les QG de Fuchi au cœur de Seattle est "ultra top" et qu'un enlèvement serait vraiment très difficile en ces lieux. Le meilleur endroit pour le kidnapping est probablement sur la route qui sépare le point de départ et l'arrivée de la cible.

Laissez les PJ poser des questions et émettre des suggestions et acquiescez à la plupart des questions (s'ils demandent si la route traverse une zone boisée, par exemple, répondez par l'affirmative). De toute façon, les événements vont contrecarrer leur plan minutieux et c'est leur capacité d'improvisation qui sera surtout mise à l'épreuve.

Pour ce qui concerne l'enquête et la collecte d'informations, à vous d'estimer le nombre et l'importance des renseignements que vous pouvez leur fournir en fonction de leur façon de procéder. Il existe plusieurs moyens de découvrir ces informations : en interrogeant les contacts idoines, par la Matrice, par des tests d'Étiquette (Corporations)...

D'une manière générale, ne leur fournissez les renseignements que par bribes, de manière à les inciter à fouiller un domaine particulier, plutôt que de tout leur livrer d'un seul coup. Ainsi, ils n'apprendront que ce qui les intéresse vraiment.

David Hague : juge de la Corporate Court, institution ultra puissante, seule habilitée à régler les différends entre

## Fuchi, panier de crabes

Même si la plupart des joueurs de Shadowrun connaissent la corporation Fuchi, reine des Cyberdecks, un petit résumé de la situation politique ne peut pas faire de mal.

La sérénité n'a jamais été de mise au sein de la mégacorporation Fuchi, qui, jusqu'au début de la "guerre des corporations", était pourtant la deuxième plus grosse corporation au monde, juste derrière Saeder-Krupp.

L'essentiel des problèmes vient du fait que Fuchi Industrial Electronics n'est pas dirigé par un, mais par trois "big bosses", principaux actionnaires de la société, qui n'ont jamais cessé de se mettre des bâtons dans les roues pour essayer de prendre l'ascendant sur leurs "rivaux". Ainsi, Fuchi Industrial Electronics est divisée en trois branches, dirigée chacune par un des trois frères ennemis : Richard Villiers est à la tête de Fuchi Americas, la division américaine ; Korin Yamana, lui, dirige Fuchi pan-Europa, division européenne et Shikei Nakatomi, enfin, est responsable de la division asiatique, Fuchi Asia.

L'assassinat du Président Dragon Dunkelzahn (le jour même de son investiture) a eu de profondes répercussions sur les "Big 8" en général, et plus encore sur Fuchi en particulier. Le testament de Dunkelzahn n'a fait que jeter de l'huile sur le feu. Ainsi, Dunkelzahn a légué un nombre très important de parts de la mégacorpo Renraku - concurrent direct de Fuchi - à un certain Miles Lanier, à l'époque bras droit de Richard Villiers et chef de la sécurité de Fuchi Industrial Electronics. La conséquence fut immédiate : Lanier quitta Fuchi pour rejoindre Renraku, ce qui causa un énorme préjudice à Fuchi. Pour corser le tout, Dunkelzahn, qui possédait quelques actions Fuchi, les céda à Richard Villiers, qui devint dès lors le principal actionnaire de Fuchi, sans pour autant être majoritaire. Les deux autres "patrons", Yamana et Nakatomi ne supportèrent pas cette situation et décidèrent de s'allier provisoirement contre Villiers. La situation en est à peu près là au début de l'aventure.

les mégacorpo qui dirigent le monde (les AAA). Hague est l'un des deux juges désignés par Fuchi pour défendre ses intérêts. Le second juge de Fuchi est une femme, Lynn Osborne. David Hague soutient la famille Yamana et dans une moindre mesure Nakatomi, tandis que Lynn Osborne, elle, défend les intérêts de la faction Villiers (cf. encadré sur Fuchi).

**La Corporate Court** : organisme ultrapuissant habilité à rendre des jugements que les "big 8" s'engagent à respecter. Ce tribunal est composé de plusieurs juges désignés par les huit mégacorporations fondatrices de cette institution : Ares Macrotechnology, Aztechnology Corporation, Mitsuhamma Computer Technologies, Renraku Corporation, Saeder-Krupp Corporation, Shiawase Corporation, Fuchi Industrial Electronics, Yamatetsu Corporation.

Chaque mégacorpo compte au minimum un représentant, souvent deux.

Un juge de la Cour est récemment décédé : Dosan Aburakoji, un des deux représentants de Mitsuhamma. Aburakoji s'est suicidé dans son domicile de Kyoto le 16 mai 2059. C'est Navroz Chandaria, de Renraku, qui a été désigné pour le remplacer.

**Fuchi** : reprendre les éléments de l'encadré "Fuchi, panier de crabes". La situation qui y est présentée, si elle n'est pas de notoriété publique, n'est pas non plus classée secret défense.

Si les PJ vont plus loin dans leurs recherches et se montrent persévérants, vous pouvez leur révéler les informations suivantes.

Les problèmes de Fuchi sont allés de mal en pis depuis la révélation du testament dévastateur de Dunkelzahn, qui a non seulement permis l'émergence d'un nouveau concurrent bientôt classé AAA (la Corporation Wuxing), qui a reçu de Dunkelzahn un don de plus de 200 millions de nuyens, mais qui a surtout entraîné la défection de Miles Lanier, chef de la sécurité de Fuchi et bras droit de Richard Villiers. Lanier s'est vu offrir par le défunt Dragon 4 millions d'actions de la mégacorporation Renraku, quittant aussitôt Fuchi pour rejoindre le conseil d'administration de Renraku. Peu après, de nouvelles Glaces Noires ultra performantes voyaient le jour chez Renraku, étonnamment semblables aux prototypes de Fuchi. Villiers, quant à lui, reçut du Dragon juste assez de parts de Fuchi pour être devant ses deux concurrents, qui n'apprécièrent bien entendu que modérément.

Enfin, les informations suivantes sont les plus difficiles à obtenir. Mais si les PJ mènent bien leur enquête, vous pouvez également les leur révéler.

La Corporate Court a été récemment saisie pour juger le cas Miles Lanier, accusé par les dirigeants de Fuchi (Yamana et Nakatomi en particulier) d'avoir divulgué des secrets industriels de Fuchi à son concurrent et nouvel employeur, Renraku. Le tribunal s'est réuni dans le plus grand secret à l'intérieur d'une station orbitale, débattant durant 18 heures en coupant toutes les communications avec la Terre. Le jugement rendu, qui n'a fait l'objet d'aucune publicité, serait plutôt en faveur de Fuchi, puisque Miles Lanier a été contraint de vendre les actions Renraku dont il a hérité à la Banque Zurich-Orbital, à un prix légèrement sous-évalué. Lanier a aussi été intimé de quitter Renraku et de rejoindre Fuchi. Fuchi, par ailleurs, a été condamnée à payer d'importants dommages-intérêts à Renraku, pour le préjudice que Lanier fait ainsi subir à Renraku en réintégrant Fuchi.

Pour conclure cette phase préparatoire, les PJ seraient bien inspirés de s'équiper de matériel sophistiqué de surveillance : jumelles infrarouge, communicateurs radio branchés sur la fréquence de l'aéroport, etc. Il leur faut



## Incarner Nathan Carrington

Carrington va essayer d'être discret dans son petit manège. Déjà, il se mettra bel et bien à la disposition des PJ pour les mener exactement là où ils le souhaitent. Il essaiera de se montrer affable à leur égard, mais il aura du mal à cacher ses opinions. S'il y a des shadowrunners métahumains, par exemple, il évitera de leur adresser la parole.

Chaque fois que les runners exploreront les zones de débris de l'appareil, il cherchera à s'éloigner du groupe pour déposer quelques indices qu'il a réunis avant de partir : une cagoule, à moitié carbonisée, avec un message simple inscrit dessus : "Et bientôt, boum !", la liste des passagers du vol - que lui a remise Villiers - avec les noms des métahumains surlignés en rouge et la mention : "Pas de pouilleux dans nos avions".

Si les PJ demandent ce que fait Carrington, dites-lui qu'il erre au milieu des ruines. S'ils l'observent attentivement et relativement discrètement, les runners le verront jeter des objets dans les décombres. Reste à voir comment ils réagissent...

dra, en effet, pouvoir surveiller les déplacements de leur cible tout au long de son parcours. Enfin, contrairement aux suggestions de Mr. Johnson, les armes sont particulièrement bienvenues. Mais peut-on réellement craindre de la part de shadowrunners qu'ils prennent le risque de ne pas s'armer ?

## 28 minutes pour vivre

Seatac Airport, 11 juillet 2059. Le grand jour est arrivé. Les PJ se sont positionnés pour surveiller la descente d'avion de leur future cible. L'avion, parti de Tokyo il y a 28 minutes à peine (il s'agit d'un vol trans-orbital), ne va pas tarder à se poser. À partir de ce point du scénario, il va vous falloir décrire la scène, d'abord lentement, puis en accélérant de plus en plus afin d'accentuer l'effet catastrophique de l'événement.

Alors qu'ils attendent tranquillement l'atterrissage, les shadowrunners constatent que le personnel de l'aéroport est en proie à une activité de plus en plus fébrile. En voyant les véhicules d'urgence envahir les pistes et la garde du Métroplex se déployer dans le hall de l'aéroport, les runners devraient commencer à se dire que quelque chose ne va pas. Les employés de la compagnie aérienne ont apparemment l'air horrifié par les nouvelles (inconnues) qui leur parviennent. Si un PJ est capable de se brancher sur les fréquences de l'aéroport, il captera quelques références étranges concernant le vol 1118, qui serait "mal programmé". De nombreuses personnes qui attendent le vol s'inquiètent et posent des questions, mais le personnel de l'aéroport ne leur fournit aucune explication. Soudain, la raison de toute cette tension apparaît clairement. L'avion attendu passe largement au-dessus de l'aéroport, et poursuit son vol vers l'est à une vitesse effarante. Quelques instants plus tard, une gigantesque explosion illumine la nuit d'été. Les sirènes se mettent à retentir dans toute la ville. De toute évidence, le plan des shadowrunners est à revoir...

## Contre-ordre

Peu après le crash, le bracelet téléphonique que Mr. Johnson a remis aux shadowrunner se met à sonner. Mr. Johnson a l'air très mal à l'aise.

"Les instructions viennent de changer... lance-t-il, d'un ton grave. Il va falloir vous rendre sur les lieux de l'accident dans les plus brefs délais, puis récupérer en priorité la mallette de Hague, et si possible, son corps."

# Shadowrun

Les PJ, s'ils y pensent, ont ici une possibilité de négocier une rallonge. Mr. Johnson est vraiment anxieux et souhaite récupérer Hague et son équipement avant que d'autres ne le fassent. Il ira jusqu'à une rallonge de 30 000 nuyens par personne.

À présent, les runners doivent faire face à une situation des plus chaotiques. Si certains d'entre eux sont sur les pistes de l'aéroport, ils ont intérêt à partir le plus vite possible, avant que le trafic des piétons et des véhicules ne devienne proprement infranchissable. De plus, ils doivent le faire sans attirer l'attention des gardes du Métroplex, qui, évidemment, observent les individus louches susceptibles d'être liés à ce qu'on suppose être un attentat.

Se rendre sur les lieux de l'accident, en plein cœur des Barrens, relève de l'exploit : un nombre incroyable d'ambulances DocWagon, de véhicules de patrouille de la Lone Star, de camions de pompiers Franklin Associates, tous venus de Seattle (et donc de l'ouest) convergent vers le site, accompagnés de tout ce que la ville peut compter de reporters, badauds, bons samaritains, sans oublier les familles et les amis de ceux qui se trouvaient dans l'avion. Même les goulés des environs se rendent sur place, dans l'espoir de festoyer à bon compte.

La garde du Métroplex est mobilisée pour faire dégager la zone de l'accident et empêcher les badauds d'y affluer. Ares, Fed-Boeing et d'autres corpos envoient toutes de l'aide logistique. Pendant ce temps-là, les gangs locaux profitent de la situation pour se défouler sur les vitrines, les voitures et le mobilier urbain d'une manière générale. En d'autres termes, les runners se retrouvent dans le pire embouteillage humain - "bordel" serait un terme plus approprié - que Seattle ait connu depuis la Nuit de la Fureur.

## Parcours du combattant

Progressivement, les shadowrunners vont comprendre que se rendre sur place par voie terrestre est tout simplement impossible. Commencez déjà par leur interdire l'accès aux lieux du crash par un véhicule terrestre (voiture, moto) : des flics de la Lone Star essaient de réguler la circulation pour favoriser l'arrivée des camions de Franklin Associates, les pompiers de Seattle. Mais l'embouteillage est tel que, rapidement, les PJ ne progressent qu'au pas. Quand ils se décident à se rendre sur le site à pied, confrontez-les aux situations suivantes :

- une sorte de chien cybernétisé de la Lone Star (unité K9) vient de péter les plombs ; la créature a senti l'odeur de la poudre et se précipite sur le PJ le plus fortement armé du groupe.
- peu après, une patrouille de la Lone Star intervient et demande à voir les permis de port d'arme du groupe de shadowrunners. À moins que les PJ ne les attaquent, les policiers ne s'éterniseront pas, plusieurs incidents graves en provenance des Barrens leur étant signalés par radio ;
- si les PJ s'éloignent des voies d'accès traditionnelles et s'enfoncent plus profondément dans les Barrens, ils croisent à présent un groupe de sept goulés, alléchées par l'odeur de viande grillée qui flotte dans l'air, et bien décidées à tuer au moins un PJ du groupe pour se faire un casse-croûte ;

- dans les Barrens, les Crimson Crushers, un gang d'orls local, interrompent leurs activités de casseurs de vitrines pour tenter de racketter les PJ. Ils n'ont pas d'armes à feu, mais si les PJ se servent des leurs, ils attireront l'attention d'une nouvelle patrouille de la Lone Star qui, cette fois, essaiera d'embarquer les PJ.

Lors de chaque rencontre, insistez bien sur le temps qui s'écoule et mettez la pression sur les joueurs. Si les runners s'entêtent à vouloir se rendre sur place à pied, continuez à orchestrer des rencontres de ce type (familles de victimes éplorées, rescapés miraculeux hagards, reporters excités, pompiers débordés...), qui ne débouchent pas forcément sur du combat, mais qui leur font perdre du temps. Ils finiront bien par réaliser qu'il leur faut emprunter la voie des airs s'ils veulent conserver une chance d'atteindre les lieux dans un délai raisonnable.

## Qui c'est qu'on appelle ?

S'ils veulent obtenir rapidement un véhicule aérien, les runners n'ont pas d'autre solution que d'appeler Mr. Johnson grâce à leur bracelet téléphonique. Ce dernier ne fera pas de problème pour accéder à leur demande. Il leur recommande simplement d'être discrets, en évitant, par exemple, de se poser à proximité des journalistes ou de témoins gênants. Ils ne doivent pas attirer l'attention, insiste-t-il.

Après avoir localisé leur emplacement géographique, Mr. Johnson remarque qu'il est situé à proximité d'un parking désert. C'est là que les PJ doivent attendre l'hélicoptère. C'est aussi là qu'ils devront ramener le corps et la mallette de David Hague lorsqu'ils les auront récupérés. Johnson s'y sera rendu entre-temps et les y attendra.

À vous de voir si vous voulez compliquer la tâche des PJ pour récupérer l'appareil. S'ils n'ont pas joué toutes les rencontres précédentes, vous pouvez les caser là !

## Les innocents, ça n'existe pas

L'appareil qui va (enfin) conduire les PJ sur le site du crash est un superbe Hughes Stallion. Jusque-là, pas de problème. Mais ça se complique un peu lorsqu'on sait que le pilote est en réalité un fanatique du groupe terroriste Alamos 20.000 ! Comment cela est-il possible ? Une nouvelle fois, tout tient à la personnalité machiavélique de Richard Villiers, qui n'a pas tardé à réagir en apprenant le crash du Vol 1118. Pour éviter que les soupçons ne pèsent trop sur lui, Villiers a manigancé un stratagème tordu en recrutant innocemment Nathan Carrington, un pilote d'hélicoptère qu'il sait faire secrètement partie du groupe terroriste raciste Alamos 20.000. Villiers, conscient que le groupe Alamos n'a pas réussi d'action d'éclat depuis longtemps, espère que Carrington laissera des preuves sur place pour mieux revendiquer l'attentat... et il a vu juste ! En recrutant Nathan Carrington pour conduire les shadowrunners en hélico, Villiers a veillé à le "brancher", en lui remettant une liste des passagers de l'avion et en insistant sur le fait qu'il y avait un nombre important de métahumains à bord, ce qui est plutôt étonnant pour les avions en provenance de Tokyo. Cela a eu son petit effet...

# Shadowrun

Quand il sera sur place avec les PJ, Carrington n'aura qu'un seul objectif : laisser des indices sur le lieu du crash pouvant être assimilés par les observateurs à une revendication du groupe terroriste. Le pilote sait qu'Alamos 20.000 est en légère perte de vitesse depuis quelques années, le nombre de sympathisants accusant une diminution certaine. Nathan assimile cela à la rareté des actions d'éclat des terroristes. Récupérer le prestige du crash de l'avion serait très intéressant pour eux.

Comment les runners vont-ils traiter ce problème ? S'ils ne s'en préoccupent pas, il est vraisemblable que l'attentat sera attribué au groupe terroriste Alamos 20.000. Si les PJ s'y intéressent, en revanche, ils peuvent peut-être comprendre la machination de Villiers et remonter les pistes. À eux de voir ce qu'ils comptent faire de cette information (auprès de Villiers ? de ses concurrents ?), sachant qu'ils n'auront de toute évidence pas de preuve formelle mais de simples présomptions.

## Sur les lieux du crash

En survolant les lieux de l'accident, les shadowrunners constatent que l'avion s'est brisé en quatre parties principales et une multitude de minuscules débris, le tout éparpillé sur plusieurs kilomètres carrés dans les Redmond Barrrens. L'appareil a visiblement touché d'abord le James Lake, où la section de la queue s'est séparée et est à présent pratiquement totalement immergée. Le reste a "rebondi" sur le lac, avant de heurter le sol, entraînant la dislocation de la partie centrale de l'avion en deux parties. Seul l'avant de l'avion trans-orbital, le premier tiers environ, a continué un vol plané pour finalement s'écraser sur une colline à quelques kilomètres à l'est du lac. Où qu'ils portent leurs regards sur cette impressionnante zone de chaos, les PJ voient du sang, des corps dé-

membres ou carbonisés, du verre, des débris métalliques tordus et du feu. Pas moins de 153 passagers et membres d'équipage ont péri dans cette catastrophe, sans compter les victimes blessées des Barrrens, qui elles, se comptent par centaines. Les rescapés se comptent sur les doigts d'une main. La police, les ambulanciers et les reporters commencent à affluer.

Les shadowrunners doivent faire un choix : où vont-ils se poser ? Près du lac ? Près des deux zones centrales ? Près de la colline ?

S'ils se souviennent que David Hague voyageait en première classe, ils devraient penser à rechercher son corps à l'avant de l'appareil. Il leur faut donc effectuer leurs recherches du côté de la colline.

## Des ambulanciers d'un type nouveau

Quand ils arrivent sur la colline où repose le nez de l'appareil, les shadowrunners repèrent une ambulance DocWagon et deux ambulanciers - dont un troll - en train de surveiller les lieux. En les observant, les PJ constatent que d'autres hommes sont vraisemblablement en train de fouiller les débris. Plusieurs détails clochent, si les PJ y prêtent attention. D'abord, l'ambulance DocWagon de cette équipe est arrivée de l'est, alors que TOUTS les autres véhicules arrivent de l'ouest. De plus, les membres de cette équipe sont tous armés de mitraillettes avec silencieux. Certes, cela peut arriver pour les opérations spéciales de DocWagon - comme le savent sans doute les PJ -, mais dans le cas présent, c'est plutôt étonnant (encore, s'ils faisaient face à des terroristes armés, mais sur les lieux d'un crash ?). Enfin, l'un des agents spéciaux de cette équipe DocWagon est un énorme troll, ou plutôt un minotaure (troll de type européen), aux cornes impres-

sionnantes. Les PJ en ont peut-être entendu parler : un test d'Étiquette (la Rue) de seuil 5 permettra de reconnaître son identité - un shadowrunner mercenaire du nom de Longhorn. Si au moins trois succès ont été obtenus au test, précisez que Longhorn est connu pour ses accès de rage incontrôlables, au cours desquels il recherche le corps à corps, au risque de s'exposer dangereusement (les PJ pourront profiter de cette info plus tard).

Quoi qu'il en soit, les runners ne vont pas attendre longtemps pour avoir la confirmation de leurs doutes : en effet, une autre ambulance DocWagon arrive sur les lieux et est accueillie par une rafale de mitraillette de la part de ses "collègues". Ces collègues sont en fait une équipe d'agents spéciaux à la solde de Renraku qui, eux aussi, recherchent David Hague.

Soudain, tout s'accélère : peu après les échanges de coups de feu, deux des agents DocWagon déguisés débarquent des débris de l'avion en transportant le cadavre de David Hague. À son poignet est fixé un attaché-casse sur lequel figure le logo de la Corporate Court. Aucun doute possible, il s'agit bien de l'homme que les runners recherchent. Un troisième agent sort lui aussi des décombres - les agents spéciaux sont donc cinq au total - et sépare la mallette du corps en tranchant le poignet du défunt. Toute l'équipe saute alors dans son ambulance, avant de démarrer en trombe, laissant les PJ devant un choix difficile :

- s'ils suivent l'ambulance en prenant l'hélicoptère, ils se feront inmanquablement repérer par ceux qu'ils traquent ;
- cela dit, le seul autre véhicule disponible est l'ambulance de la vraie DocWagon, et s'en emparer pourrait contrarier les soins à apporter aux éventuels survivants, sans parler des blessés des Barrrens. Si les PJ choisissent cette option et décident de voler l'ambulance, ils devront gérer la situation auprès d'une équipe de DocWagon plutôt sur la défensive après avoir été ainsi ca-



## Mais qui est donc l'auteur de l'attentat ?

Vous l'avez sans doute deviné, c'est la Renraku qui est responsable du crash du vol 1118 pour Seattle. Pour y parvenir, la mégacorporation s'est servie des incroyables capacités d'un decker prodige dont elle a loué les services, le mystérieux Leonardo.

Les raisons sont simples. Connaissant les problèmes de Villiers avec ses deux collègues et le soupçonant d'un coup bas dont Hague pourrait avoir entendu parler, les dirigeants de Renraku ont voulu faire d'une pierre deux coups : mettre Villiers en situation périlleuse, et favoriser l'autodestruction de Fuchi.

De même, ils espéraient pouvoir récupérer des informations importantes sur Villiers, grâce aux implants de Hague et à sa mallette.

Enfin, Renraku pensait que les soupçons de cet attentat allaient forcément peser sur Villiers. C'était sans compter sur les PJ et sur l'intelligence du dirigeant de Fuchi Americas.

Tout ce que Renraku parviendra à faire, c'est jeter de l'huile sur le feu qui brûle entre Villiers et ses deux frères ennemis, Yamana et Nakatomi. Mais cela ne servira à rien : Villiers ne s'intéresse plus à Fuchi...

nardée. Nul doute que les ambulanciers ne se laisseront pas faire comme ça. Dernier problème : les coups de feu vont certainement finir par attirer l'attention de flics de la Lone Star et des gardes du Metroplexe.

Quel que soit leur choix, les runners ont de toute façon intérêt à se décider vite.

## Assaut !

En suivant - d'une manière ou d'une autre - les faux agents DocWagon, les PJ sont conduits à un immeuble désaffecté à plusieurs kilomètres des lieux du crash. S'ils savent qu'ils sont suivis (ce qui sera automatiquement le cas si les PJ utilisent leur hélicoptère), les faux agents préviendront leur QG (Renraku) et monteront une embuscade dans l'immeuble, en attendant que la corpo leur envoie des renforts.

Si les PJ ont manqué de discrétion, ils devront prendre d'assaut le bâtiment désaffecté, ce qui ne sera pas facile. Deux faux ambulanciers guettent les runners aux fenêtres du premier étage, tandis que Longhorn se dissimule derrière l'ouverture de l'entrée principale, dont la porte a été défoncée depuis longtemps (on est dans les Barrens, ne l'oublions pas). Dès que les shadowrunners s'approchent à une trentaine de mètres, les hommes postés aux fenêtres, ainsi que Longhorn ouvrent le feu.

Si les PJ ont fait preuve de discrétion, en utilisant notamment l'autre ambulance DocWagon (dont les faux agents se méfient beaucoup moins), ils pourront entrer dans le bâtiment beaucoup plus facilement, attaquer les deux gardes "DocWagon" qui, cette fois, gardent l'entrée, puis monter à l'étage où se trouvent Longhorn et deux autres agents.

Si les PJ n'arrivent pas à passer, le meilleur moyen consiste à provoquer verbalement Longhorn. Quand cette provocation atteint un niveau décent (à vous de juger !), le minotaure n'y tient plus : il sort, traitant son railleur de "tapette" et l'intimant de venir se battre comme un homme, au corps à corps et sans arme à feu. Si le PJ accepte, Longhorn tient parole, et les autres runners ont juste le temps d'en profiter pour contourner Longhorn et entrer dans le bâtiment. Les autres agents n'osent pas tirer, de peur d'atteindre le minotaure. À eux de profiter de l'effet de surprise pour attaquer les mercenaires dans les escaliers, dès leur entrée dans le bâtiment.

# Shadowrun

Attention ! Si le PJ défié par Longhorn ne respecte pas sa parole et tire sur le minotaure, celui-ci réagira à partir du deuxième coup : il sortira alors son énorme pétoire et fera feu sur le shadowrunner, avant de le charger pour essayer de l'empaler sur ses cornes en titane.

Pendant ce temps-là, où en sont les deux autres agents de Renraku qui transportaient le cadavre ? À peine arrivés dans le bâtiment, ils montent immédiatement au premier étage, dans une salle équipée où des techniciens spécialisés dans les implants cyberware les attendent. Les techniciens entament une opération délicate pour récupérer la mémoire des implants crâniens de Hague. Délicate, non pas pour l'intégrité physique du corps, mais parce qu'ils ne veulent pas endommager la puce cybernétique. Au même moment, l'agent qui transportait l'attaché-case tente de l'ouvrir, ce qui n'est pas évident, la mallette étant fortement blindée.

Pour réussir leur mission, les runners doivent s'occuper des gardes, récupérer le corps de Hague, l'attaché-case (voire les deux), puis s'enfuir et rejoindre Mr. Johnson sur le parking désaffecté où ils ont récupéré le Hugues Stallion. Et tout ça rapidement, les renforts de Renraku étant déjà en route.

S'ils pensent à interroger les membres de l'équipe "spéciale" DocWagon ou, mieux, les techniciens, les PJ pourront apprendre l'identité du vrai commanditaire des agents spéciaux : Renraku.

Cela peut réellement servir les intérêts de Villiers si les PJ lui rapportent cette information (cf. un peu plus loin).

## Rebelote

En retournant au parking abandonné, les PJ retrouvent Mr. Johnson accompagné d'un nain prénommé Darren (il s'agit de Darren Villiers, puissant Adepté physique et jeune frère de Richard). Darren récupère rapidement la puce cybernétique de Hague et fait sauter le verrou de la mallette. Puis, se tournant vers les PJ, il leur demande s'ils ont une idée de l'identité des commanditaires de la fausse équipe DocWagon. Si les PJ mentionnent Renraku, le nain se contentera de hocher la tête en plissant les yeux d'un air entendu.

Les runners reçoivent alors leurs dernières instructions, qui consistent à ramener le corps de Hague sur le site du crash, ce qui posera, en gros, les mêmes problèmes que précédemment. Cela signifie concrètement traverser une zone urbaine dévastée, des feux sauvages qui commencent à se propager un peu partout, d'innombrables débris, des badauds, le tout sans attirer l'attention du service d'ordre, des équipes de DocWagon et des reporters zélés qui ne manquent pas.

S'ils ont échoué dans leur tentative de ramener le corps ou la mallette de Hague, ils ne toucheront pas le solde de leur contrat. Inutile de songer à retourner au bâtiment désaffecté, il est désormais truffé de gardes corporatistes de Renraku.

## Conclusions

L'enquête ultérieure conclura au sabotage des systèmes internes de guidage du Vol 1118, entraînant un mauvais calcul de la part des pilotes de l'aéroport de Sea-Tac. Les analystes ne parviendront pas à comprendre les moyens et la technologie utilisés pour réussir cette prouesse.

Pour ce qui concerne l'auteur de cet attentat, tout dépend des actions des PJ. Renraku cherchera à faire couvrir le bruit que Villiers est à l'origine du sabotage, sauf si les PJ ont identifié les agents de Renraku et répété l'information à leur commanditaire.

Dans ce cas, l'attentat sera attribué au groupe Alamos 20.000, à moins que les PJ n'aient pas laissé Nathan Carrington déposer ses "preuves". Dans tous les cas, la polémique fait rage, et les journaux feront leurs choux gras de cette affaire durant plusieurs mois.

Autre possibilité : plutôt que de couvrir leur commanditaire, les PJ peuvent aussi l'enfoncer, ou tenter de le faire chanter. Ce n'est pas forcément une bonne idée, Villiers étant très rompu à ce genre d'épreuve de force. On le voit, la situation risque d'être chaude pour les PJ dans les mois à venir.

N'oublions pas non plus le problème de l'ambulance DocWagon que les runners ont peut-être volée. Si c'est le cas, la compagnie va tout faire pour traquer les PJ dans les jours qui suivent. D'abord, pour la valeur de l'ambulance et du matériel qu'elle transporte (équipement médical, médicaments, drogues...), mais aussi parce que DocWagon veut absolument savoir qui a usurpé son identité sur les lieux de l'accident. Les shadowrunners sont sa meilleure piste.

Et le pauvre David Hague dans tout ça ? Que les PJ aient récupéré le corps ou pas, on retrouvera son cadavre une semaine plus tard, dans un entrepôt des Barrens.

## Aftermath

Un mois après ces événements, Li Feng, de la corporation Wuxing Inc. (en passe de devenir une AAA) remplace le défunt David Hague. À nouveau, on soupçonne Villiers, sans qu'aucune preuve puisse être apportée.

Peu après, Villiers vend ses parts de Fuchi, que Yamana et Nakatomi rachètent à prix d'or pour obtenir la majorité des actions de la société. Grâce à cet énorme bénéfice, Villiers renforce l'importance de sa propre mégacorporation Novatech. Yamana et Nakatomi, pendant ce temps-là, se déchirent les restes de Fuchi. Le plan mis en place par Villiers se déroule comme convenu. Sa conclusion est implacable.

Le juge Lynn Osborne quitte le tribunal des corporations pour rejoindre Novatech. Il n'y a donc plus le moindre représentant de Fuchi à la Corporate Court. C'est le début de la chute définitive.

Yamana finit par remporter son combat contre Nakatomi et devient pour la première fois le seul et unique dirigeant de Fuchi. Mais la société, entre-temps, a subi un déclin inacceptable pour le vieil homme, passant d'une classification AAA à un modeste A. Avant qu'elle ne subisse une OPA honteuse, Yamana se marie avec Mitsuko Shiawase et fait fusionner sa corporation avec Shiawase.

Le 28 juillet 2060, Fuchi cesse officiellement d'exister.

Auteur : Léonidas Vesporini  
Illustrations : Stéphane Lavoie

# Shadowrun

## Les PNJ

### Lone Star K9 unit

L'unité canine (K9 en anglais) de la Lone Star est un molosse trafiqué par cyberware, ce qui se voit instantanément. Les ordres lui sont directement donnés par ses implants radio. Très efficace pour repérer et traquer le moindre intrus grâce à ses sens surdéveloppés, le K9 possède le défaut d'être très difficilement contrôlable quand il a commencé à attaquer. Il se focalise généralement sur une victime qu'il ne relâche que lorsqu'elle cesse de bouger. Sachant cela, les flics de la Lone Star ne lâche la créature qu'en dernier recours. En principe...

#### Attributs :

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4(5)	4(4)	3(5)	-	2/4	2	(0,05)	4(6)

Initiative : 4(6) + 1D6(2D6)

Réserves de dés : Combat : 4

Cyberware : implant radio, amortisseur de son, yeux anti-flash, vision thermographique, bombe corticale (5F à un mètre), griffes rétractiles, armure dermale 1, substituts musculaires indice 2, réflexes câblés (niveau 1).

Attaques : griffes rétractiles : 7M ; morsure : 8M.

Note : pour porter une attaque, l'unité K9 utilise un nombre de dés égal à sa Réaction, soit 6 dés. Elle ne peut porter qu'une seule attaque avec sa mâchoire dans un round, mais peut alors attaquer avec ses griffes s'il lui reste une action dans le tour.

#### Flics de la Lone Star

La Lone Star a été appelée pour prêter main-forte à la garde du Métroplex, dépassée par les événements. Les bons vieux flics iront surtout là où il y a le plus de bruit. Mais malgré leur professionnalisme, eux aussi sont un peu débordés, ce qui se traduit en général par une tendance à sortir leurs armes un peu trop vite. Dans cette aventure, ils se déplacent par patrouille de quatre personnes, dans des Ford Americar lorsque la circulation le permet, à pied dans le cas contraire.

#### Attributs :

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4	4	4	2	3	3	6	3

Initiative : 3 + 1D6

Réserve de dés : Combat : 5

Compétences : Arme à Feu 4, Athlétisme 3, Combat Armé 3, Combat à Mains Nues 3, Étiquette (Corporations) 2, Étiquette (La Rue) 4, Étiquette (Lone Star) 5

Équipement : Ares Predator, veste pare-balles (5/3)

Attaques : Ares Predator : 9M

#### Les Crimson Crush

Les Crimson Crush sont un gang majeur - bien que pauvre - des Barrens, constitué exclusivement d'orks. La plupart de ses membres portent une coupe rasta. Tous sont vêtus de blou-

sons et de jeans rouges, décorés de motifs ornementaux (têtes de mort, marteaux...) couleur or.

Les faibles ressources des Crush font que ces gangers ne possèdent ni cyberware, ni armes à feu. Mais leur nombre élevé - et peut-être aussi leur courage inconscient - a fait leur force. Dans le scénario, les Crimson Crush se sont séparés en groupuscules d'une dizaine de membres chacun.

#### Attributs :

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
7	4	6	1	3	3	6	3



# Shadowrun

**Initiative :** 3 + 1D6

**Réserve de dés :** combat : 5

**Compétences :** Armes de Jet 3, Armes d'Hast 4, Combat Armé 4, Combat à Mains Nues 5, Étiquette (La Rue) 6, Furtivité 4

**Équipement :** synthé-cuir (0/1), couteau, chaînes, barres de métal, battes de base-ball

**Attaques :** couteau : 7L, couteau de lancer : 7L, chaînes : 6L étourd., batte de base ball : 7M étourd., barre de métal : 8M étourd.

## Les gardes du métroplex

Les gardes du Métroplex, déjà sur place lorsqu'a lieu l'accident, sont plus nombreux que les Ilics de la Lone Star. À la différence de leurs célèbres collègues, les gardes vont rester à proximité des lieux du crash pour mieux les surveiller. C'est la Lone Star qui est plus particulièrement chargée de se rendre là où il y a du grabuge

**Attributs :**

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
5	4	5	3	4	3	5	4

**Initiative :** 4 + 1D6

**Réserve de dés :** Combat : 5

**Compétences :** Arme à Feu 5, Combat Armé 5, Combat à Mains Nues 4, Étiquette (Corporation) 2, Furtivité 3, Interrogation 2, Théorie Militaire 2

**Cyberware :** Implants oculaires (vision nocturne), radio

**Équipement :** Uzi III, Gilet Pare-Balles (5/3), Electro-Matraque

**Attaques :** Uzi III : 6M, Electro-Matraque : +1 Allong., 6G étourd.

## Les goules

La peau grise, chauves, les dents pointues et les yeux blancs, les goules sont vêtues de haillons et exhalent une épouvantable odeur de putréfaction. Si elles doivent se battre, elles se serviront soit de leurs griffes, soit de leurs massues cloutées.

**Attributs :**

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
7	5x4	6	1	3	4	(5)	4

**Initiative :** 4 + 1D6

**Réserve de dés :** Combat : 6

**Compétences :** Athlétisme 5, Combat Armé 5, Combat à Mains Nues 4

**Pouvoirs :** Griffes (dégâts = 8L), Sens Accrus (ouïe, odorat)

**Faiblesses :** Allergie (Lumière solaire, Légère), Sens réduit (vue)

**Attaques :** griffes : 8L ; massue : 6G étourd.

## Nathan Carrington, pilote d'hélicoptère

La première chose qui surprend lorsqu'on voit Carrington pour la première fois est qu'il ne possède pas de cyberware, ce qui est curieux - pour ne pas dire rarissime - pour un pilote. Cela dit, il faut reconnaître qu'il pilote admirablement bien. Carrington essaye de cacher son appartenance au groupe terroriste Alamos 20.000, mais ses idées prennent sou-

vent le dessus. Il faut dire qu'il rejette beaucoup de choses : les métahumains, en premier lieu, la magie, ensuite, et même le cyberware. Comme tout bon terroriste d'Alamos, il prône la "pureté" de la race humaine. Le crash du vol 1118 est l'occasion rêvée de faire une pub monumentale à son organisation.

**Attributs :**

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4	4	4	2	2	4	6	3

**Initiative :** 3 + 1D6

**Réserve de dés :** Combat : 5

**Compétences :** Arme à Feu 4, Étiquette (Corporations) 2, Étiquette (La Rue) 3, Explosifs 5, Hélicoptère 6, Motos 3, Voitures 5

**Équipement :** Browning Max-Power, 2 grenades défensives, 3 grenades offensives, vêtements pare-balles (3/0)

**Attaques :** Browning Max-Power (9M), grenades défensives (10G), grenades offensives (10G)

## Longhorn, le mercenaire minotaure

Véritable légende de la rue, Longhorn est un minotaure (troll de type européen), dont les très longues cornes effilées sont pointées vers l'avant ; ses canines inférieures sont également très saillantes. Il porte des cheveux mi-longs roux ainsi qu'une barbichette.

Avec ses presque trois mètres pour 250 kilos, Longhorn est un monstre physique, une véritable bête de combat. Son seul défaut est de s'exposer dangereusement lorsqu'il s'énerve, ce qui laisse une (trouille) chance à ses adversaires.

**Attributs :**

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
10 (13)	5 (7)	10	2	4	3	0,5	4 (6)

**Initiative :** 4 (6) + 1D6 (2D6)

**Réserve de dés :** Combat : 7

**Compétences :** Arme à Feu 5, Athlétisme 3, Combat Armé 3, Combat à Mains Nues 6, Étiquette (Mercenaire) 4, Étiquette (La Rue) 4, Furtivité 3, Intimidation (Physique) 5

**Cyberware :** réflexes câblés (niveau 1), interface d'arme, radio, os et cornes renforcées au titane

**Équipement :** Ingram Valiant interfacé avec silencieux, gyrostabilisateur standard (indice 5), vêtements pare-balles (3/0),

**Attaques :** coups de cornes : 14M ; Ingram Valiant : 7G avec gyrostabilisateur standard, indice 5 (voir règles sur les rafales et les tirs automatiques p. 92 de Shadowrun 2<sup>e</sup> éd.)

**Armure :** vêtements (3/0) + os en titane (+1/+1) = (4/1)

**Notes :** Longhorn possède une armure dermale naturelle, une vision thermographique, et bénéficie d'une allonge +1. Il est sujet à des crises de rage incontrôlée quand on le provoque à outrance.

## Les autres mercenaires de Renraku (les faux Doc Wagon)

Déguisés en employés de DocWagon, ces quatre hommes athlétiques sont en réalité des mercenaires

surentraînés à la solde de Renraku. Tous portent des lunettes sombres teintées en vert.

**Attributs :**

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
5(7)	5	5	3	5	5	(1,8)	5(7)

**Initiative :** 5 (7) + 1D6 (2D6)

**Réserve de dés :** Combat : 7

**Compétences :** Arme à Feu 5, Athlétisme 4, Combat Armé 4, Combat à Mains Nues 3, Étiquette (Mercenaire) 4, Étiquette (Corporations) 5, Furtivité 5, Interrogation 5, Négociation 5, Psychologie 3, Voitures 3. **Compétences câblées :** Étiquette (Renraku) 5, Étiquette (La Rue) 5, Étiquette (Matrice) 5, Étiquette (Médias) 5

**Cyberware :** armure dermale 2, réflexes câblés (niveau 1), compétences câblées (+) de Niveau 5

**Équipement :** caméra tridéo, enregistreur vocal, Ingram Valiant interfacé avec silencieux et gyrostabilisateur standard (Indice 5), lunettes thermographiques et grossissement 20x, bracelet téléphonique, radio et moniteur, secrétaire de poche, 1 Dernière Chance

**Attaques :** Ingram Valiant : 7G

**Armure :** gilet à plaques (4/3)

## Agents spéciaux de Doc Wagon

Ces hommes poursuivent un objectif principal, qui est d'abord de sauver le plus d'adhérents DocWagon. La mort d'un de leurs clients coûte effectivement énormément d'argent à leur employeur. Mais par rapport à des employés de DocWagon courants, les agents spéciaux sont armés et disposent de toute latitude pour se servir de leurs armes. On fait généralement appel à eux dans les situations de crise particulièrement délicates ou dangereuses. Les agents spéciaux sont tous triés sur le volet pour leur dévouement extrême. Ils sont si bien payés qu'ils ne cèdent que rarement aux tentatives de corruption.

**Attributs :**

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
3	3	3	4	5	5	(5,8)	4

**Initiative :** 4 + 1D6

**Réserve de dés :** Combat : 6

**Compétences :** Arme à Feu 4, Biotech 8, Étiquette (La Rue) 3, Étiquette (DocWagon) 6, Négociation 5, Psychologie 4, Sciences Biologiques 6, Voitures 4

**Cyberware :** Datajack

**Équipement :** Ares Predator, veste pare-balles, jumelle lumière faible et thermographique, microphone laser, bracelet ordinateur avec téléphone, médikit et 2 recharges, antidote, stimulant, tranquillisants, patches Dernière Chance

**Attaques :** Ares Predator : 9M

**Armure :** Veste pare-balles (5/3)