

"Pour trouver des éclaircissements,  
cherchez les amis absents..."

Cette aventure d'introduction à *Shadowrun, Quatrième Édition* envoie les joueurs à la recherche d'une antique puce de données dont le contenu n'a pas de prix, les mêlant à l'histoire ancienne d'une ex-légende du rock. Cette aventure est parsemée de conseils utiles pour initier les meneurs de jeu débutants à *Shadowrun* et de toute une série d'astuces également utiles aux vétérans. Son principal objectif est de familiariser les meneurs de jeu et les joueurs aux éléments essentiels de l'univers de *Shadowrun*. *En pleine course* remplit parfaitement son rôle d'aventure indépendante, tout en constituant la première partie d'une série d'aventures conçues pour *Shadowrun, Quatrième Édition*.

Copyright © 2006  
WizKids Inc. Tous  
Droits Réservés. Shad-  
owrun, la Matrice et WK  
Games sont des marques  
déposées et/ou des marques  
de fabrique de WizKids, Inc.  
aux États-Unis et/ou dans  
d'autres pays.



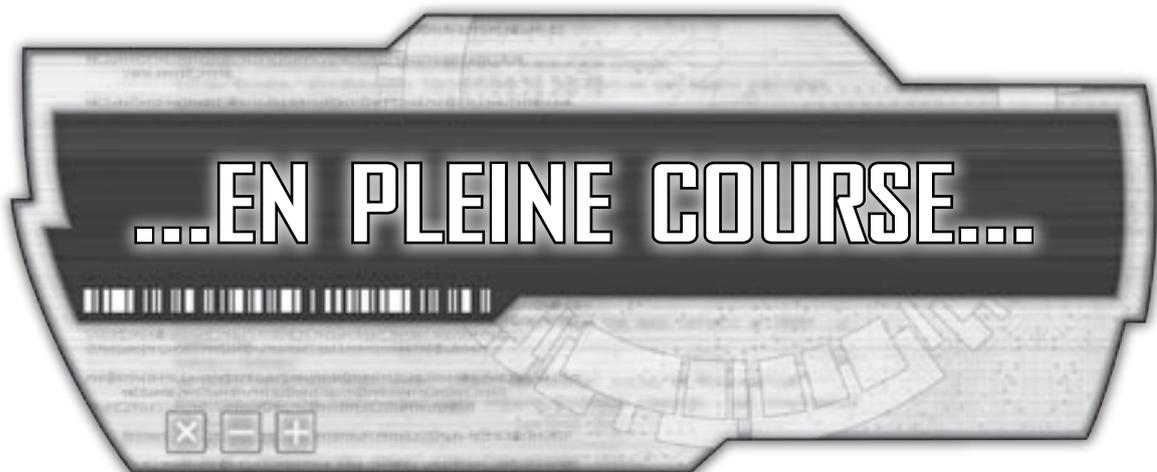
SHADOWRUN

ISBN 2-915847-16-9



9 782915 847161  
BBESR03 Prix : 16 euros

Spore 05



## INTRODUCTION

*En pleine course* est une aventure introductive pour *Shadowrun, quatrième édition*. Bien qu'elle puisse être jouée par des personnages joueurs de tous niveaux, elle est conçue avant tout pour les joueurs et les meneurs de jeu débutants. Chaque section comporte une foule d'annotations et de conseils pour le meneur de jeu, des références aux pages du livre de règles de *Shadowrun, quatrième édition*, dans lequel le meneur de jeu trouvera les règles relatives à la section concernée, et des notes permettant d'adapter l'aventure en fonction du type de personnages et de joueurs présents à votre table. L'aventure comprend également une liste d'archétypes dotés de compétences et de capacités appropriées afin qu'un nouveau groupe puisse se lancer dans la partie sans avoir besoin de créer eux-même des personnages.

Les joueurs et les meneurs de jeu débutants doivent savoir que seul le meneur doit lire les pages qui suivent – si les joueurs poursuivent leur lecture, ils découvriront les secrets de l'aventure et se priveront du plaisir de jouer ce scénario avec leurs personnages.

## PRÉPARER L'AVENTURE

*En pleine course* est conçu pour être utilisé avec *Shadowrun, quatrième édition*. Aucun autre supplément ou livre de règles n'est nécessaire pour la faire jouer. *L'Écran du meneur de jeu* est néanmoins recommandé car il offre de nombreuses tables synthétiques, très pratiques en cours de partie. Le livret *Contacts et aventures* (fourni avec *L'Écran du meneur de jeu*) offre également une intéressante sélection de contacts, utiles pour faire jouer efficacement la section *Investigations* de cette aventure.

Vous remarquerez que certains des personnages présentés dans cette histoire apparaissent à l'origine dans une aventure aujourd'hui épuisée (mais disponible en anglais au format électronique PDF) du nom de *Des pourris et des ombres* pour *Shadowrun, deuxième édition*. Ce supplément n'est en aucun cas nécessaire pour jouer *En pleine course*, mais les joueurs (et leurs personnages !) vétérans de *Shadowrun* apprécieront le clin d'œil.

## STRUCTURE DE L'AVENTURE

*En pleine course* est un shadowrun simple, d'un genre que chaque groupe de personnages rencontrera souvent au cours de sa carrière dans les Ombres. Un « M. Johnson » entre en contact avec les personnages par le biais de leur fixer (qui peut être quelqu'un qu'ils connaissent déjà où dont ils feront la connaissance à l'occasion de cette aventure) et leur offre un job en leur fournissant quelques informations dont ils auront besoin pour remplir leur mission. À partir de là, les joueurs sont livrés à eux-mêmes : les joueurs déterminent les actions de leurs personnages et le meneur de jeu en interprète le résultat et les conséquences. Les personnages peuvent choisir de mener des recherches pour trouver des informations, faire une reconnaissance dans la rue, sulfater tout ce qui bouge, ou se comporter de toutes les manières possibles et imaginables. La tâche difficile (mais toujours gratifiante) du meneur de jeu est de pousser les joueurs à se diriger dans l'ensemble dans la bonne direction, sans leur donner l'impression qu'ils sont sur des rails et que leur parcours est déjà tracé. Plus facile à dire qu'à faire.

Pour parvenir à ce résultat, l'aventure est structurée de manière flexible en une série de scènes interconnectées. Certaines scènes se suivent et ne peuvent avoir lieu sans que les précédentes ne se soient





déjà déroulées ; certaines sont indépendantes et peuvent se produire n'importe quand au cours de l'aventure ; d'autres encore sont des fausses pistes conçues pour désorienter les personnages. Pour chaque idée mentionnée, les joueurs en auront naturellement deux ou trois qui n'auront pas été prévues, mais c'est en gérant ce genre d'imprévu que l'on voit de quel bois est fait un meneur de jeu. Les idées de vos joueurs peuvent parfois vous conduire à des situations imprévues mais savoureuses : dans ce cas-là, adaptez-vous. Certains conseils au meneur de jeu présentés dans cette aventure pourront se révéler utiles dans de telles situations.

## SECTIONS PRINCIPALES

L'aventure est composée des sections principales suivantes :

- **Avant de jouer** : un synopsis de l'intrigue, des informations sur le contexte, et d'autres données utiles dont le meneur de jeu aura besoin pour démarrer.
- **Scènes de l'aventure** : l'aventure proprement dite, divisée en scènes individuelles.
- **Investigations** : des tables qui présentent des informations que les personnages pourront apprendre au cours de l'aventure.
- **Ombres portées** : une section présentant les principaux personnages non joueurs qui ont un rôle important dans cette aventure.

## SOUS-SECTIONS DES SCÈNES DE L'AVENTURE

L'aventure est divisée en scènes, et chaque scène comporte les sous-sections suivantes :

- **En bref** : un bref résumé des événements présentés dans la scène.
- **Dites-le avec des mots** : des passages de texte qui peuvent être lus à haute voix, ou paraphrasés aux joueurs lorsqu'ils atteignent certains points-clé de la scène.
- **Atmosphère** : quelques conseils sur la manière d'encourager les personnages à se mettre dans l'ambiance de la scène.
- **L'envers du décor** : ce qui se passe vraiment. C'est le cœur de la scène, comprenant les caractéristiques des PNJ, les descriptions et les indices des systèmes de sécurité, matriciels, etc. ainsi que toutes les instructions spéciales ou les secrets relatifs à la scène.
- **Durcir le ton** : les manières dont vous pouvez altérer la scène pour la rendre plus difficile pour des personnages plus puissants ou plus expérimentés.
- **Antivirus** : les manières dont le meneur de jeu peut remettre l'aventure dans la bonne direction si les joueurs font dérailler l'action.
- **Notes pour le meneur de jeu** : des conseils qui s'adressent aux meneurs de jeu débutants et qui leur faciliteront la gestion de la scène. Ces notes incluent des suggestions pour gérer les situations présentées, des conseils pour faire jouer les différents types d'activités (telles que le combat, la magie, le hacking ou les interactions sociales) ainsi que des suggestions au meneur de jeu pour modifier la scène afin de s'adapter aux actions de ses joueurs.
- **Références** : une table récapitulative présentant les références de pages liées aux principaux concepts de jeu abordés dans la scène (par exemple : lancer des sorts, réaliser des Tests Opposés, utiliser la réalité augmentée...).

## RÈGLES GÉNÉRALES DE L'AVENTURE

Cette aventure de *Shadowrun* utilise les règles de *Shadowrun*, quatrième édition (SR4). Les règles standard, comme les Tests de Réussite, les Tests Étendus, les Tests de Perception, les complications et autres mécanismes de base de SR4 ne sont pas reprises dans cet ouvrage.

## PERSONNAGES NON-JOUEURS

Les personnages non-joueurs (PNJ) sont essentiels à toute aventure. Ils sont les alliés, les adversaires et les seconds rôles qui peuplent chaque scénario : en d'autres termes, les gens avec qui les personnages joueurs vont interagir. Les PNJ importants d'*En pleine course* se trouvent dans la section *Dans les coulisses* de chaque scène de l'aventure. Les PNJ importants qui apparaissent dans plusieurs scènes sont répertoriés dans la section *Ombres portées*, à la fin de l'aventure (voir p. 52).

Les PNJ de cette aventure ont été conçus en gardant à l'esprit qu'elle est destinée à des joueurs débutants. Pour des équipes plus expérimentées qui recherchent quelque chose de plus « costaud » à affronter, chaque description inclut des conseils pour les « gonfler » et ainsi les adapter à des personnages confirmés. Vous trouverez de plus amples conseils dans la section *Runners d'élite* de SR4, p. 279.

Les groupes de PNJ ont un indice de Chance commun, utilisable par chacun de ces membres (voir SR4 p. 276). Les PNJ individualisés (avec un nom propre) disposent tous de leur propre score de Chance.

## MENER L'AVENTURE

Mener le jeu nécessite un savoir-faire. Et comme pour toute chose, il faut bien commencer un jour. *En pleine course* est une première aventure idéale pour aider un nouveau meneur de jeu à se faire les dents sur *Shadowrun*. Contrairement à la grande majorité des aventures publiées pour *Shadowrun*, celle-ci s'emploie presque tout autant à offrir des aides et des tuyaux, qu'à présenter les situations que va devoir mettre en scène le meneur de jeu. Vous êtes libre d'utiliser ou d'ignorer ces conseils : c'est votre jeu, et vous devriez le mener de la façon qui vous satisfera le plus, vous et vos joueurs. Souvenez-vous, l'une des premières règles à suivre pour mener le jeu est : si vous n'aimez pas quelque chose ou que vous trouvez que ça ne fonctionne pas, *changez-le* (mais assurez-vous que vous notez ce que vous changez, histoire que ça ne vous revienne pas plus tard dans la figure). Voici quelques grandes lignes pour vous aider à démarrer.

### ÉTAPE 1 : LISEZ L'AVENTURE !

Lisez l'aventure du début à la fin pour vous familiariser avec les éléments de l'intrigue, les PNJ et le déroulement général des événements. Si vous connaissez la manière dont les choses sont censées se dérouler, il vous sera plus facile de gérer la situation quand vos joueurs vous sortiront (cela arrivera tôt ou tard) quelque chose d'imprévu et vous forceront à vous adapter.

### ÉTAPE 2 : ÉVALUEZ L'AVENTURE !

Il est rare qu'un meneur de jeu prenne une aventure publiée et la fasse jouer exactement telle qu'elle. Il peut y avoir de nombreuses raisons à cela : des parties que vous n'aimez pas ou qui ne fonctionneront pas avec votre groupe de joueurs, des événements dans l'aventure qui contredisent des choses qui se sont déjà produites dans votre campagne, l'indisponibilité d'un type de personnage (un magicien ou un hacker, par exemple) qu'aucun de vos joueurs n'incarne (et que vous ne voulez pas remplacer par un PNJ), un ennemi qui fonctionnerait mieux dans le cadre de votre campagne que celui qui vous est proposé, ou des tas d'autres raisons. C'est pour vous l'opportunité de faire des changements, de prendre des notes pour les événements ou les personnages que vous souhaitez modifier, ou de retravailler l'aventure pour l'adapter à votre campagne. *En pleine course* est une aventure introductive et des astuces apparaîtront tout au long du scénario pour présenter les manières dont vous pouvez le modifier et l'adapter aux goûts de votre groupe.





TRANSMISSION.....

Leur premier challenge sera d'entrer dans le club. Les deux videurs trolls ont pour instruction de refuser toute personne qui n'est pas habillée correctement (à la mode, pour un nightclub branché), ainsi que toute personne débraillée, laide ou sale. Si l'équipe de runners ne répond pas aux critères d'entrée, un petit lubrifiant social de 50 ¥ par troll devrait suffire pour que les videurs ferment les yeux sur leurs accouplements, à condition que les personnages promettent de se tenir tranquilles.

Passer avec une arme est une toute autre affaire. Toute personne entrant dans le club est contrôlée par un scanner magnétique d'Indice 3. Si une arme est découverte, on demande poliment au client de bien vouloir la laisser au vestiaire ou de partir et de revenir sans. Couteaux et autres petites armes blanches sont autorisées, mais les personnages n'ont pas le droit de faire entrer quoi que ce soit de plus gros – ni katana, ni arme à feu, par exemple.

Une fois à l'intérieur, les personnages se retrouvent dans un décor bondé et bruyant. Le club a deux pistes de danse : l'une est occupée par un groupe qui joue et l'autre par un DJ en train de mixer. Le bar, qui occupe l'intégralité du mur du fond, dispose d'à peu près tous les alcools (synthétiques et véritables) imaginables. Une petite armée de barmen et de serveurs s'occupe des commandes, à la fois en personne et via le réseau de réalité augmentée du club.

Mettez l'accent sur l'aspect RA de la scène : en fonction de la quantité d'informations que les commlinks des personnages récupèrent, ils peuvent tout recevoir ; depuis les ORA classiques et de sécurité (indiquant les toilettes et les sorties de secours) jusqu'à un plan des zones publiques du club en passant

par les menus et cocktails du bar, plusieurs canaux RA de différentes musiques (pour que chacun puisse adapter l'ambiance à ses goûts), des publicités pour l'achat de la musique du groupe qui joue sur scène, le planning des prochains événements et soirées spéciales du club, et encore des publicités, cette fois-ci pour des boutiques où l'on peut acheter du *clubwear* branché. Et tout cela n'est que ce qui vient du club lui-même, chaque personnage recevra – à condition que son commlink ne soit

pas en mode caché ou qu'il n'ait pas automatisé le refus de telles données – de très nombreuses sollicitations de la part des clients et danseurs pour à peu près tout ; depuis une simple danse jusqu'à une invitation à rejoindre une backroom pour une petite exploration interpersonnelle. N'hésitez pas à vous amuser avec la réalité augmentée, et donnez aux personnages un bon avant-goût de ce que la RA a à offrir.

La barmaid elfe, Sarissa, attend l'arrivée de l'équipe de runners et elle s'est dit que l'occasion se prêterait bien à un petit pourboire. À la mention de la « soirée Johnson », elle se la jouera un peu timide, prétendant ne pas se souvenir de la chose dans les détails – avec un petit sourire en coin – mais sa mémoire lui reviendra rapidement, après un pourboire de n'importe quel montant, ou après qu'un joueur ait réussi un test opposé d'Escroquerie (Séduction) + Charisme ou Négociation + Charisme contre son Charisme 6 + Négociation 3, ou si elle pense que les runners ne joueront pas le jeu et qu'ils pourraient devenir hostiles. D'une manière ou d'une autre, elle transmettra l'information.

« La soirée privée a lieu dans la salle bleue, dit-elle ». Une nouvelle salle apparaît sur le plan du club du commlink des personnages, ainsi que le code leur permettant d'y accéder.

### VIDEURS TROLLS

<b>Con</b>	<b>Agi</b>	<b>Réa</b>	<b>For</b>	<b>Cha</b>	<b>Int</b>	<b>Log</b>
9	3	3	7	2	3	2
<b>Vol</b>	<b>Ess</b>	<b>Init</b>	<b>PI</b>	<b>MC</b>	<b>IP</b>	<b>Arm</b>
3	6	6	1	13	2	1/1

**Compétences :** Armes contondantes 2, Combat à mains nues 2, Étiquette (la Rue) 3 (+2), Intimidation 3, Perception 2.

**Notes :** Allonge +1, Vision thermographique, Armure naturelle +1.

# SHADOWRUN

## LA GAMME FRANÇAISE



### L'ÉCRAN DU MJ (+ LIVRET CONTACTS & AVENTURES)

Cet écran de 4 volets fournit une multitude de tables pratiques et utiles pour le meneur de jeu de *Shadowrun, Quatrième Édition*.

Il est accompagné d'un livret de 32 pages incluant de nouveaux contacts, une sélection d'idées de scénarios et un guide de création rapide de runs. En exclusivité dans la version française, une *AVENTURE COMPLÈTE* qui plonge les joueurs dans le monde impitoyable des médias de Seattle !

DISPONIBLE DANS TOUTES LES BOUTIQUES !

Disponible.....

À venir.....



### LA MAGIE DES OMBRES

Plus que des esprits et des sorts...

*La Magie des Ombres* est le livre de règles avancées sur la magie pour *Shadowrun, Quatrième Édition*. Il fournit des détails de contexte sur tout ce que l'on sait de la magie en 2070, de la nature du mana à l'espace astral, en passant par leurs effets sur la société et les Éveillés. Il couvre également **certaines choses qui restent inconnues** – ou au moins incomprises – telles que les **métaplans** et les **esprits hostiles**. Cet ouvrage contient également des règles avancées pour les traditions, les groupes magiques, l'initiation, la métamagie et l'enchantement, ainsi que de nombreux **nouveaux sorts et pouvoirs d'adeptes**.

*La Magie des Ombres* contient tout ce dont les joueurs et les meneurs de jeu peuvent avoir besoin en termes de magie dans *Shadowrun*.

À PARAÎTRE en 2007

À venir.....



### CAPITALES DES OMBRES

Les carrefours du crime

*Capitales des Ombres*, le premier supplément géographique de *Shadowrun, Quatrième Édition*, présente aux joueurs trois conurbations où s'étendent les Ombres : **SEATTLE, HONG KONG** ainsi que **MARSEILLE** (en exclusivité dans la version française). Chaque ville est décrite en détail du point de vue d'un shadowrunner, dans une perspective couvrant tous les thèmes essentiels : équilibre des

pouvoirs, affaires corporatistes et monde de la pègre, lieux importants, spécificités magiques et éléments propres à chaque ville – le tout foisonnant d'idées et d'accroches de scénarios.

Quatre autres cités chères aux runners sont également présentées : LE CAP, CARACAS, HAMBOURG et ISTANBUL, ainsi que des conseils au meneur de jeu lui permettant de transformer n'importe quelle zone urbaine en paradis des Ombres.

À PARAÎTRE (premier trimestre 2007)



Avec **BLACK BOOK ÉDITIONS** et **WWW.SHADOWRUN.FR** restez branché sur les actualités, les sorties, les aides de jeu, les scénarii, et l'atlas du 6<sup>e</sup> Monde. Dialoguez avec les joueurs et les traducteurs, posez des questions, donnez votre avis.



www.blackbookeditions.fr