



# SHADOWRUN

## LE TROISIÈME PARALLÈLE



AVENTURES





# DE TONTES PARTS

Il faut que vous ayez des yeux partout. Devant. Derrière. Dans la Matrice. Dans l'astral. Les runners peuvent être la cible de menaces provenant de toutes les directions et dimensions, et ceux qui ne sont pas prêts à bondir à la moindre alerte en seront les victimes.

Denver est le théâtre de multiples menaces, une cité tenue par un dragon, et le berceau d'une des plus grandes archives illégales de technologie du monde entier. Les Ombres s'étirent, des complots se fomentent, et les shadowrunners ont l'opportunité d'apprendre ce qui se trame suffisamment tôt pour se faire quelques nuyens et sauver quelques vies – la leur comprise.

***Le Troisième Parallèle*** est un supplément de campagne pour ***Shadowrun, Sixième édition.***

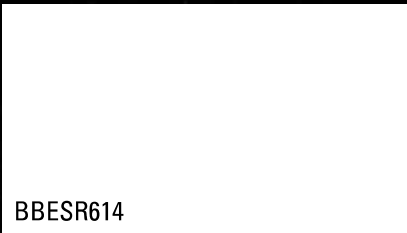


Under License From



[BLACK-BOOK-EDITIONS.FR](http://BLACK-BOOK-EDITIONS.FR) | [CATALYSTGAMELABS.COM](http://CATALYSTGAMELABS.COM) | [SHADOWRUNTABLETOP.COM](http://SHADOWRUNTABLETOP.COM)

© 2023 The Topps Company, Inc. All rights reserved. Shadowrun, Sixth World, and Matrix are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.



BBESR614







# TABLE DES MATIÈRES

## LES OMBRES DE DENVER... 8

Histoire du Front Range.....	8
Lieux à visiter.....	10
Arvada.....	10
Aurora Warrens.....	11
Boulder.....	13
Brighton.....	14
Broomfield.....	15
Castle Rock.....	17
Centennial.....	18
Colorado Springs.....	20
Commerce City.....	21
Elbert.....	22
Englewood.....	22
Front Range.....	23
Hub, Le.....	24
Lakewood.....	29
Lowry.....	30
Morne, Le.....	32
Stapleton.....	32
Thornton.....	34
Westminster.....	35
Le métaplan de Denver.....	36
Le Canyon Noir.....	37
Les Terres Brisées.....	37
Nation du Cheval de Fer.....	37
Ville d'Acier.....	37
Rumeur : l'Antre du Dragon.....	37
Endroits clés de la Matrice.....	37
Les gens à connaître.....	38
Koshari.....	38
Komun'go.....	39
Familles mafieuses.....	39
Tamanous.....	39
Triades.....	40
Vory V Zakone.....	40
Yakuza.....	40
Gangs locaux.....	41
Personnalités.....	43
Les affaires tournent bien.....	44
Questions en suspens.....	45

## PRÉAMBULE ..... 46

Contexte de la campagne.....	46
Les acteurs du Troisième Parallèle	48
Les Johnson.....	48
Runners et employeurs.....	49
L'Autre équipe :	
les Front Range Crows.....	50
Les actes de la campagne.....	50
Acte I.....	50
Acte II.....	51
Acte III.....	51
Acte IV.....	51
Acte V.....	51
Déclencher la fin de la campagne.....	53
La planque des runners	
et le "village".....	53

Informations de jeu.....	54
Gérer la rémunération.....	54
Fondations de la Matrice.....	54
Adaptation métraplanaire.....	54
Phénomènes étranges.....	54

## ACTE I ..... 56

Reflets.....	56
Le job.....	56
L'envers du décor.....	57
Informations de jeu.....	58
Mystère à Denver.....	60
Le job.....	60
Lieux importants.....	61
Who's who.....	63
Comme le petit Poucet.....	64
Le Job.....	64
Lieux importants.....	65
Pour quelques focus de plus.....	66
Le job.....	66
Conclusion.....	68
Indiscrétions.....	68
Le job.....	68
Lieux importants.....	69

## ACTE II ..... 70

Attrape-moi si tu peux.....	70
Le job.....	70
Retour de bâton.....	71
Le job.....	71
Who's who.....	73
Sélection.....	73
Le job.....	73
Lieux importants.....	76
Who's Who.....	77
Ceux qui en savaient trop.....	77
Le job.....	77
Lieux importants.....	78
Fondu au noir.....	78
Le job.....	78
Lieux importants.....	83

## ACTE III ..... 84

Défragmentation de partition.....	84
Le job.....	84
Lieux importants.....	85
Who's Who.....	86
Qui espionne qui ?.....	86
Le job.....	86
Lieux importants.....	87
Les ténèbres s'épaississent.....	88
Le job.....	88
Who's Who.....	89
Le Livre.....	89
Lieux importants.....	90
Who's who.....	90
Notes spéciales.....	91

Fissures dans les Fondations.....	91
Le job.....	91
Conclusion.....	93
Les meilleurs ennemis.....	94
Le job.....	94

## ACTE IV ..... 96

À la poursuite de Vishala.....	96
Le job.....	96
Vieilles cicatrices.....	97
Le job.....	97
Lieux importants.....	98
Bienvenue à Caelum.....	101
Le job.....	101
Lieux importants.....	104
Who's Who.....	104
Règlement de comptes.....	104
Le job.....	105
La traque de Vishala.....	105
Recoller les morceaux.....	107
Who's Who.....	109

## ACTE V ..... 110

Dernier Audit.....	110
Le job.....	110
Lieux importants.....	111
Dans la brèche.....	112
Le job.....	112
Lieux importants.....	114
Un monde ébréché.....	115
Le job.....	115
Après la tempête.....	117

## RETOMBÉES ET CONSÉQUENCES ..... 118

## RECUEIL DE PERSONNAGES ..... 119

Les voisins.....	119
Les Johnsons.....	121
Arcane.....	121
Carol "Cat" McTavish.....	121
Cap'n Kludge.....	122
Kangee Ohanze.....	122
Masque.....	123
Perri.....	123
Stiletto.....	124
Thomas White Feather.....	124
Vishala.....	124
L'Autre équipe - Front Range Crows	
.....	125
Nulls.....	126
Constructs protoconscients	
de la Secte des Nulls.....	126
Traits Null.....	128



# AVANT-PROPOS

*Un troisième parallèle, recalé sur le méridien de Paris...*

Si le supplément que vous lisez aujourd'hui est la traduction d'un ouvrage de la gamme SR6, sa version française est sensiblement différente de l'original. En effet, nous avons souhaité proposer plus qu'une simple traduction et profiter de notre participation à la conception de la campagne, dans sa version originale, pour l'aménager, l'enrichir et renforcer son unité, tout en en déchiffrant un peu plus son intrigue.

Ainsi, cette campagne contient moins de scénarios que le supplément original, passant de 35 à 23, car nous avons préféré retirer les aventures sans lien avec la trame de la campagne. Cela nous a permis d'enrichir chaque aventure, en y ajoutant des conseils pour les mener et des explications supplémentaires sur leurs liens avec les manigances en cours à Denver et comment elles permettent de faire avancer l'histoire dans laquelle elles s'inscrivent. Nous avons également proposé un préambule détaillé à la

campagne pour donner aux meneurs une vue globale des acteurs et des intrigues.

Nous espérons que, grâce à ce travail d'enrichissement et d'adaptation, votre table pourra pleinement profiter de la richesse de cette campagne, qui mélange, courageusement, les trois mondes de Shadowrun : Magie, Matrice et monde physique. Vous vivrez ainsi des aventures aussi originales que palpitantes, dans le cadre, si unique, de la ville de Denver et des Rocheuses.

Vous pouvez également, en guise de prologue au *Troisième Parallèle*, jouer la trilogie de Denver qui se déroule quelques années avant et parue dans la collection Héritage en PDF (*Lame Dentelée*, *Sous faux pavillon* et *Réalité en lambeaux*). Également disponible en PDF, le supplément *Shadowrun : Vintage Aztlan / Denver* qui décrit longuement Denver dans les années 50 est une mine d'informations supplémentaires, complémentaires au guide de la région de cet ouvrage.

Romain « Belaran » Pelisse & Pierre « Pirox » Michaud

## CRÉDITS VO

**Titre original :** The Third Parallel

**Rédaction :** Jeff Halket, Jason M. Hardy, J. Keith Henry, Romain Pelisse, Alexandra Pitchford, Louis Ray, Grant Robinson, Scott Schletz, RJ Thomas

**Édition :** Aaron J. Webber, Jason M. Hardy

**Illustration de couverture :** Ben Giletti

**Illustrations :** Bruno Balixa, Wagner Chrissante, Brent Chumley,

Angga Dwipayana, Phil Hilliker, Lukasz Matuszek, Víctor Moreno, Marco Pennacchiotti, Júlio Rocha, Marc Sintés

**Design et maquette :** Matt « Frostland » Heerd

**Direction artistique de Shadowrun :** Ian King

**Développeur de la gamme Shadowrun :** Jason M. Hardy

**Corrections :** J.M. Comeau, Bruce Ford, Jim Greene, Mason Hart, James O'Laughlin, Carl Schelin, Jeremy Weyand

## VERSION FRANÇAISE

**Directeur de la publication :** David Burckle

**Responsable de la gamme Shadowrun :** Mathieu Thivin

**Traduction :** Sylvain Dabriou, Pierre Michaud, Romain "Belaran" Pelisse, Nicolas Schott

**Amélioration de la campagne :** Romain "Belaran" Pelisse, Pierre Michaud

**Relecture :** Sélène Meynier, Mathieu Thivin

**Errata :** Bruno Mansoux, Mathieu Thivin

**Maquette :** Romano Garnier

**Remerciements :** Ombres Portées v2, Ghislain Bonnotte

## L'ÉQUIPE DE BLACK BOOK ÉDITIONS :

**Pôle administratif :** David Burckle, Marie Ferreira, Laura Hoffmann et Thierry Przybyla

**Pôle boutique :** Éric Bernard, Camille Bourgoïn, Julien Collas, Franck Drevon, Jonathan Duvic et Olivier Morgon

**Pôle communication :** Anthony Bruno et Steve Luga

**Pôle édition :** Frédéric Lipari, Sélène Meynier, Aurélie Pesséas, Marc Sautriot et Julija Valkuniene

**Pôle technique :** Justine Largy, Alexandre Nizoux et Emmanuel Personne

© 2023 The Topps Company, Inc. All Rights Reserved. Shadowrun and Matrix are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. No part of this work may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, without the prior permission in writing of the Copyright Owner, nor be otherwise circulated in any form other than that in which it is published. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.

Édité par Black Book Éditions,  
12 rue Jean Carmet, 69800 St Priest, FRANCE  
www.black-book-editions.fr

Imprimé en Union Européenne.  
Dépôt légal : Mai 2023

ISBN : 978-2-38227-552-8 / ISBN PDF : 978-2-38227-553-5







## UN MAUVAIS PRÉSAGE

PAR ALEXANDRA PITCHFORD

C'était supposé être un run tranquille.

Ça se passait comme sur des roulettes. Lyfe avait déniché des plans et des données de sécurité suffisamment précis sur le bâtiment pour nous permettre d'accéder au serveur sécurisé situé dans l'un des niveaux inférieurs. Le troll s'agenouilla pour forcer la porte de sécurité, plissant les yeux derrière ses épaisses lunettes dont les verres faisaient défiler des informations numériques.

« La sécurité correspond aux données du fichier que M. Johnson nous a confié. Les contrôles de la porte sont isolés du reste du système. De l'ancienne technologie, un truc balaise datant de 2050. Je dois pouvoir la pirater quand même. » Il déroula un câble depuis sa nuque, souffla sur la prise, hocha la tête et l'inséra dans le panneau. Quelques instants plus tard, la porte s'ouvrit dans un grincement de métal atroce, dévoilant des ténèbres au travers desquelles on distinguait quelques lumières clignotantes. « Mesdames, si vous voulez bien vous donner la peine. »

Le troll fit mine de s'incliner pour leur laisser le passage, ce qui fit sourire Morgana. Striga, conserva son stoïcisme, sa silhouette mince passant devant lui sans un mot en brandissant son arme. Rose la suivit, faisant signe à l'étrange araignée mécanique, qu'elle gardait près d'elle, de monter la garde devant la porte.

« J'ai dit une bêtise ? », demanda Lyfe en soulevant ses lunettes.

« T'en fais pas, mon grand », dit Morgana. « C'est la première fois qu'on forme une équipe pour un run, et Striga... eh ben, c'est juste Striga. Si elle ne sourit pas quand je fais des blagues pourries, il n'y a pas grand-chose qui peut y parvenir. » Elle mit une petite tape dans le dos du decker musclé avant de suivre à son tour les deux autres dans la pièce. Striga avait déjà trouvé le nœud, une main en fibre de carbone matte posée sur le boîtier, ses yeux billant d'un éclat rougeoyant dans l'obscurité, tandis qu'elle se rapprochait d'eux.

« Lyfe. Efface les données. Plus vite on aura dégagé d'ici, mieux ce sera. » Les paroles de Striga étaient marquées par un léger accent, probablement de l'Europe de l'Est, Morgana n'ayant jamais réussi à en être certaine.

Le troll hocha la tête, posa son sac surchargé une fois de plus et en sortit un nouveau dispositif technologique bricolé. Il se mordit la langue tandis qu'il s'affairait, fixant un boîtier métallique sur le côté de la coque du serveur et branchant des câbles qui en sortaient dans des prises situées à l'extérieur du nœud.

« T'es sûre de ton coup, Striga ? » Rose s'appuya nonchalamment contre une autre rangée de serveurs alignés contre les murs, les lumières clignotant tout autour d'elle. « On a été payé un *paquet* de nuyens et on a été envoyés jusqu'à cette foutue *Denver* pour effacer tout ce qui se trouve dans ce truc. Si on a été payé aussi cher pour détruire ce truc, combien on pourrait se faire en revendant une copie, d'après vous ? »





---

# LES OMBRES DE DENVER

---

**PUBLIÉ PAR : PEREGRINE**

Le 10 mars 2079, c'était la dernière fois que j'ai discuté avec une amie qui habitait à Denver. Elle s'appelait Perri et elle était la sysop du Paradis Numérique de Denver, connu aussi sous le nom du Nexus. Quand celui-ci a été attaqué lorsque Ghostwalker a pris le contrôle de Denver, j'ai cru qu'elle y était passée.

Mais, il y a de ça quelques mois, j'ai reçu message par le biais d'un vieux canal chiffré, ce qui m'a laissé penser que Perri serait peut-être encore en vie. J'ai remonté la piste, car je lui devais bien ça (et je n'avais rien d'autre à faire de toute façon), aussi je me suis fendu d'un petit voyage jusqu'à Mile High City, au cours duquel j'ai appris des choses sur la Zone libre du Front Range qui m'ont semblé pertinentes pour mes chers compagnons JackPointers.

## HISTOIRE DU FRONT RANGE

---

Commençons par poser un peu de contexte historique. La Zone Libre du Front Range (ZLFR) est peuplée depuis longtemps d'un mélange de différentes tribus amérindiennes et anglos. À différentes périodes de l'histoire, la région a été occupée par des tribus amérindiennes, l'Espagne, la France, ainsi que les USA. Elle est actuellement

détenue jalousement par Ghostwalker, un Grand Dragon occidental, qui en a modifié le paysage (au propre comme au figuré) de façons que nous continuons de découvrir.

Parmi les premiers peuples à habiter cette zone, on trouve les Utes, qui jusqu'à aujourd'hui tiennent un rôle dans son développement culturel. Ils furent rejoints par les Cheyennes, Lakotas, Kiowas, Pueblos, Comanches, Sioux et Arapahos. Ces tribus ont laissé des traces à travers toute la région, et les Nations des Américains d'origine demeurent parmi les puissances culturelles les plus dominantes à travers toute la ZLFR. Le Conseil corporatiste Pueblo est le territoire partageant la plus grande bordure avec la ZLFR, englobant les frontières occidentales et méridionales, ainsi que la majeure partie des frontières septentrionales et orientales.

Les Anglois sont arrivés au début des années 1800, menés par un certain Zebulon Pike. On retrouve aussi partout dans la région des traces de son influence. Il a fondé Pike's Peak et sa « découverte » de la région a poussé de nombreux Anglois en manque d'indépendance à venir s'installer dans la zone. Toutefois, c'est la ruée vers l'or de 1859 qui l'aura marquée de façon significative et irrémédiable.

► Il y a eu le massacre près de Sand Creek en 1864, au cours duquel plus de 150 Arapahos et Cheyennes ont été massacrés par les soldats américains. Ça a été le point de non-retour dans les relations



entre les Amérindiens et les Anglo, qui se sont mutuellement attaqués des dizaines de fois par la suite. Si vous allez visiter ce champ de bataille, apportez quelques protections spirituelles – les esprits de la terre se souviennent encore de ce qui s'est passé et ne tolèrent aucun Anglo.

► Lyran

Les trois principales villes qui composent la ZLFR ont toutes été fondées autour de l'industrie de l'or. Vous ne serez donc pas surpris d'entendre qu'elles sont toutes trois gangrénées par la violence, la tromperie et le meurtre.

Denver se tient aujourd'hui là où il y avait auparavant trois villes : Denver, Colorado Springs et Boulder. Denver a été fondée en 1858 par le Général Larimer, qui s'était installé près d'une concession aurifère et avait forcé les occupants à quitter les lieux, de sorte qu'il puisse la revendiquer. Une bien sale besogne. C'est à cet endroit qu'il construisit le Larimer Square, qui se trouve toujours au centre de Denver. Après l'effondrement des mines d'or, la ville dut se tourner vers l'avenir et devint le paradis des entrepreneurs, des start-ups dans le domaine des logiciels et des pionniers de la Matrice. Elle est désormais la capitale de la ZLFR et par beau temps, vous pouvez voir Ghostwalker perché en haut de sa tour au beau milieu de la ville.

► Ghostwalker, on le voit de plus en plus, ces derniers temps. Ce n'était pas le cas pendant un moment, après l'Éviction. En gros, c'était Nicholas Whitefeather qui se faisait le relais de la parole de Ghostwalker. Mais depuis environ six mois, il fait bien plus d'apparitions.

► Kay St. Irregular

Colorado Springs fut fondée elle aussi en 1858, et même s'il y avait de l'or dans sa région, les quantités étaient moindres que dans les autres. La ville a tout de même connu un essor, notamment grâce aux sources chaudes que l'on trouvait dans ses environs, promettant bonne santé et purification de l'esprit aux voyageurs et ouvriers fatigués du coin. Au cours du vingtième siècle, Colorado Springs était plus connue pour sa présence militaire que pour ses vertus curatives, car la ville accueillait l'Air Force Academy ainsi que cinq autres installations militaires dans et hors de ses murs. Des rumeurs couraient quant au fait que la Bibliothèque McDermott de l'Air Force Academy abritait le Paradis Numérique de Denver, quand il existait encore. Je reviendrai là-dessus plus en détail prochainement.

L'histoire de Boulder est un peu différente. Fondée elle aussi en 1858, elle était le territoire du chef Arapaho Niwot, qui tenta d'intimider les intrus anglos. Il avait reçu la vision d'une inondation qui aurait décimé son peuple mais aurait épargné les Anglo. Ainsi décida-t-il de les laisser rester, mais il fut à l'origine de la malédiction de la Boulder Valley : « les gens qui verront la beauté de cette vallée désireront y rester, mais leur séjour causera la ruine de cette beauté. » On peut encore voir la gravure de celle-ci sur la porte des arrivées de l'aéroport Niwot. Bien que Boulder ait été fondée sur une concession aurifère, elle a réellement connu un essor une fois que l'Université du Colorado s'y est implantée. Contrairement à de nombreuses villes minières de l'Ouest à cette époque, c'est la culture artistique et intellectuelle qui l'a rendue célèbre. Et comme l'avait annoncé le Chef Niwot, la beauté de

l'endroit a vraiment donné envie aux gens de rester. Ces dernières années, des efforts considérables ont été déployés pour tenter de renouer avec la beauté naturelle et conjurer la malédiction.

► L'argent a coulé à flots sous l'égide de Ghostwalker, afin de lancer des projets de restauration de la nature. Bien évidemment, cela implique aussi de voir augmenter le nombre de personnes déterminées à détourner ces fonds à des fins personnelles.

► Bifrost

En 2018, le Premier traité de Denver transformait définitivement le paysage politique de l'Amérique du Nord. Les États-Unis et le Canada durent restituer une grosse partie de leur territoire au profit des Nations des Américains d'origine, et la ZLFR fut établie en tant que région politiquement neutre. Tout cela conduisit à la création des États-Unis canadiens et américains, des États Américains confédérés, ainsi qu'à un morcellement de l'Amérique du Nord. Le Traité de Denver a par la suite été révisé afin de prendre en compte la séparation du Tsimshian, de l'Azatlan et de Tír Tairngire, ainsi que le développement des CAS.

La veille de Noël 2061, la ville reçut un nouveau dirigeant. Ghostwalker émergea de la Faille de Watergate et prit immédiatement son envol en direction de Denver. Il sema la destruction à travers toute la région, en particulier sur le secteur azatlan. Il évinça ensuite l'Azatlan de la ZLFR, puis s'érigea en leader autoproclamé. Refonder le Traité de Denver fut donc, évidemment, une nécessité. Le Second Traité de Denver fut donc établi, et reconnu le règne de Ghostwalker sur le district du Hub. Le Conseil corporatiste Pueblo (CCP)

► Pour Mile High City, ce fut une époque effroyable. Personne ne savait ce que voulait Ghostwalker, il se contentait de déchaîner sa colère sur la région, tuant des centaines de personnes et rasant littéralement des quartiers entiers. Ce n'est que plus tard que nous avons appris qu'il concentrait ses attaques contre Aztechnology, quand il a annoncé qu'il dédommagerait tout le monde sauf elle.

► Kay St. Irregular

Ghostwalker fit une petite pause en 2073, puis revint sur le devant de la scène avec l'incroyable esprit libre nommé Zébulon, qui fit montre d'une compassion et d'une considération formidable. Certains savants prétendent que Zébulon a convaincu Ghostwalker d'épargner bon nombre de métagumains. L'esprit incarne aussi la raison pour laquelle Ghostwalker prend certaines décisions très étranges, voire carrément cruelles. Il a par exemple donné un permis de construire à quelqu'un, pour mieux détruire ce même bâtiment peu après son achèvement. Les spécialistes de l'astral on dit qu'il faisait ça pour affecter la manasphère de Denver afin que Zébulon s'y sente mieux. Le voile n'a toujours pas été levé sur la vérité et Zébulon a, semble-t-il, été détruit en 2079. Pas seulement dissipé ou banni, mais littéralement anéanti.

Depuis 2079, c'est devenu un sacré bazar. Comme je l'ai dit précédemment, les communications avec la région furent coupées à partir du 10 mars. Les villes ont toutes été placées sous confinement et la Force de défense de la Zone (ZDF) de Ghostwalker a expulsé de force toutes les entités gouvernementales hors de la ZLFR. La Voix





---

# PRÉAMBULE

---

## CONTEXTE DE LA CAMPAGNE

---

Cette campagne, située à Denver, fait suite aux précédentes publications de la gamme pour *Shadowrun*, Sixième édition. *Noir Total* a introduit le mystère, en évoquant l'inexplicable disparition du III<sup>e</sup> Corps, élucidé, à demi-mots, dans *Réalité à la Dérive*, qui, à son tour, a présenté les étranges résidents d'un mystérieux métaplan nommé Dis, impliqués dans ces événements. Les suppléments qui ont suivi, *Menaces Imminentes* comme *Jeux de Pouvoirs*, ont ensuite évoqué la relation entre de nombreuses et puissantes organisations, en particulier les mégacorporations, et différentes factions de ce métaplan. En particulier, le chapitre sur Aztechnology de *Jeux de Pouvoirs* raconte comment la AAA, l'un des « vilains » emblématiques de *Shadowrun* depuis ses premières éditions, est en tractation avec Dis depuis longtemps...

Dans les coulisses des récents événements du Sixième Monde, Mitsuhamma Computer Technologies travaille, depuis plusieurs années, à un grand projet : pouvoir remodeler, rapidement et brutalement, les flux de mana

d'une zone et ce de manière entièrement automatisée. Elle a recruté quelques alliés hors du commun pour y parvenir. Tout d'abord, des agents ont contacté les résidents du plan de Dis pour les aider à mieux comprendre comment mettre en œuvre une telle opération sur le mana. Avec leur aide, la Japanacorp a défini un vaste protocole expérimental, et a commencé à travailler à la construction des prototypes nécessaires. Profitant de sa relation, plus ancienne, avec Dis, Aztechnology s'est alors immiscée dans le projet, au regret de MCT. Quelque temps avant que les runners ne soient impliqués dans l'affaire, MCT, Aztechnology et Dis ont décidé de profiter du délabrement de l'espace astral de Denver et sa région (voir *Réalité en lambeaux*) pour y mener une série d'expérimentations. Conscients qu'il s'agit du domaine de Ghostwalker, ils ont manœuvré avec prudence et une grande discrétion.

Peu avant le début des travaux, Grey Cell a, de son côté, coordonné un assaut sur les serveurs d'Aztechnology qui a révélé ses liens avec Dis (p. 174, *Jeux de Pouvoir*). MCT en a profité pour faire en sorte que les Azzies soient mis sur la touche et s'accaparer le projet. Pour les empêcher de contenir la fuite, les agents de la Japanacorp ont manœuvré pour que certaines informations concernant Dis, et en particulier l'Auditeur, parviennent jusqu'à un



*ennemis, Acte III*). Sauvés par Masque, les runners auront l'occasion, vers la fin de la campagne, de se venger d'elle et d'apprendre de sa bouche de quoi il en retourne vraiment... (À la poursuite de Vishala, Acte IV et Règlement de comptes, Acte IV)

Dès que les runners remontent ce qu'ils découvrent dans les premières aventures, l'organisation leur demande de rester à Denver pour essayer découvrir ce qui se trame au profit des missions que le Syndicat leur envoie. C'est, en fin de compte, lui qui les introduit à l'ensemble des employeurs du *Troisième Parallèle*. Tout au long de la campagne, assurez-vous que les runners soient en mesure de réaliser progressivement que ces différents M. Johnson s'intéressent au « même problème » et que chacun détient une petite pièce du puzzle. Cat est au fait des phénomènes astraux qui affectent la ville, les agents des NAO connaissent la nature des travaux de Vishala et l'implication des Nulls, Stiletto traque l'Auditeur, etc.

L'avant-dernière aventure de la campagne (Dans la brèche, Acte V) postule que tous ces acteurs (sauf Vishala, Stiletto et Hank Thomas) se réunissent dans une sorte de grande « rencontre au sommet », qui amorce la conclusion du *Troisième Parallèle*. Votre table sera peut-être en mesure de déclencher cette réunion plus tôt que prévu, en encourageant certains de ces personnages à se rencontrer et partager leurs informations bien avant. Des runners particulièrement entreprenants pourront même prendre la situation en main et être même les instigateurs de cette réunion. N'hésitez pas à aller dans cette direction en adaptant les scénarios proposés ici en conséquence.

N'hésitez pas non plus à utiliser certains de ces personnages, en particulier Arcane, Masque et Thomas White Feather pour expliquer et décrypter, en « roleplay », les phénomènes étranges ou les expérimentations que les runners vont croiser pendant la campagne. Si, par exemple, les runners ne comprennent pas le rôle des étonnants drones de *Fondu au noir, Acte II*, White Feather peut leur expliciter lors de leur rencontre. S'ils ne comprennent pas le lien entre les créatures qui émergent des failles astrales et leur nature ( *Vieilles cicatrices, Acte IV*), ils peuvent solliciter Arcane, qui répondra à leurs questions, leur assénant probablement un cours magistral sur le sujet, etc.

## RUNNERS ET EMPLOYEURS

Les aventures de la campagne partent souvent du principe que l'employeur de la mission est en bons rapports avec les runners et que ceux-ci n'ont donc pas de raison de la refuser. Il vous faudra bien sûr adapter cela selon le déroulement du *Troisième Parallèle* à votre table. Si vos runners en viennent aux mains avec Kangee Ohanzee et Thomas White Feather lors de *Fondu au noir, Acte II*, ils seront peut-être moins enclins à leur offrir du boulot lors de *Fissures dans les Fondations, Acte III*. De même, si les runners découvrent que Masque travaille pour Aztechnology, ou même simplement que son identité de Guide n'est qu'une couverture, ils seront peut-être moins enclins à lui faire confiance, même après qu'il sera venu à leur rescousse lorsque Vishala les trahit (*Les meilleurs ennemis, Acte III*).

Pour vous aider à gérer ce genre de situation, gardez en tête, et rappelez-le également à vos joueurs, que les runners du niveau de cette campagne ne courent pas les rues (ah ah). Même s'ils se mettent à dos Cat, par exemple, celle-ci n'aura probablement pas d'autre choix que de

## LE GUIDE, LA COUVERTURE DE MASQUE

Si les runners se renseignent sur le Guide, ils apprennent qu'un personnage mystérieux de Denver était autrefois appelé ainsi. Il était connu pour visiter les écoles de l'ancien secteur CCP en quête d'enfants ayant suffisamment de Talent pour devenir chamans. Il était toujours prudent, gentil et respectueux avec les jeunes qu'il encadrait. Son objectif semblait être simplement d'augmenter le nombre de métahumains magiquement actifs et maîtrisant leur Talent.

Personne ne connaît son véritable nom, mais il était souvent décrit comme un humain amérindien grand et maigre, à qui il était impossible de donner un âge. Certaines rumeurs font de lui l'un des fragments de l'esprit originel de Denver.

Cependant, le Guide n'a pas été vu à Denver depuis quelques années, presque une décennie en fait.

### DÉMASQUER MASQUE

Tout au long du déroulement du *Troisième Parallèle*, les runners devraient avoir une chance de découvrir la véritable identité de ce mystérieux employeur. Il ne s'agit pas de forcer cet événement, mais de leur permettre d'avoir des suspicions et laisser parler les dés, si besoin est.

Notez néanmoins que, s'ils mettent à jour la couverture de Masque, celui-ci en a une autre en réserve (jouant sur son origine française, il prétend alors être un agent de la French Touch envoyé par le consortium pour enquêter sur les phénomènes étranges qui se passent à Denver en l'absence de Ghostwalker).

Cependant, si les runners le confrontent avec intelligence (par exemple, en remarquant qu'il pratique la magie du sang, s'ils ont pu l'observer dans son aura), il finit par cesser de leur mentir (enfin presque) et il leur révèle alors qu'il travaille pour Aztechnology, en insistant sur le rôle relativement innocent de sa corporation dans les événements. Ce n'est pas complètement faux, sa mission consistant essentiellement à se renseigner sur ce qui se passe et pas à organiser des sacrifices rituels et autres exactions. Il utilise cette position pour convaincre les runners de continuer à œuvrer pour lui, malgré sa précédente duplicité.

**Note :** dans toute la campagne, Masque est toujours appelé sous ce nom, car il ne sera pas démasqué par toutes les équipes au même moment. Pensez à continuer de l'appeler le Guide tant qu'il n'est pas démasqué.

## SUITE DES ÉPISODES PRÉCÉDENTS...

Si les runners ont joué les scénarios de *Jeux de Pouvoir* ou de *Menaces Imminentes*, ils peuvent commencer *Le Troisième Parallèle* en tant qu'agents du Syndicat des Ombres (p. 111, *Menaces Imminentes*). C'est alors cette organisation qui les envoie à Denver et les met en contact avec Masque (qu'elle pense être réellement le Guide). C'est en fait lui qui a contacté le syndicat en utilisant la bonne réputation de sa couverture pour gagner leur confiance.



de -1 à tout test où l'attribut Résonance fait partie de la réserve de dés.

- **Puits de Dissonance moyen** : tout technomancien qui touche un puits de Dissonance moyen voit le coût de tout bonus ou action d'Atout augmenter de 1 pour tout test où l'attribut Résonance fait partie de la réserve de dés.
- **Puits de Dissonance important** : tout technomancien affecté par ce puits ne peut ni gagner ni dépenser d'Atout au cours d'un test utilisant l'attribut Résonance.

## CREUX ET CRÊTES MANA

Diverses conditions peuvent contribuer à modifier le niveau de mana de certains lieux, soit en augmentant la magie disponible, soit en la rendant plus difficile à canaliser. Des événements intenses (émotionnellement, magiquement ou autre) sont susceptibles de laisser des traces dans la manaspère, la perturbant ou au contraire l'améliorant. Les fluctuations peuvent affecter tous les Éveillés ou être orientées vers certaines traditions, ce qui signifie que seuls les Éveillés de ces traditions percevront les changements dus aux fluctuations. Les crêtes sont plus susceptibles d'être orientées que les creux, et ce ne sera jamais le cas des vides mana. Il existe sept formes de fluctuations du mana :

- **Forte crête mana** : Tout individu affecté par cette crête gagne un point d'Atout pour tout test où l'attribut Magie fait partie de la réserve de dés. Les fortes crêtes mana sont très généralement orientées vers une tradition particulière.
- **Crête mana moyenne** : Tout individu Éveillé affecté par cette crête bénéficie d'une remise d'Atout de 1 pour tout test où l'attribut Magie fait partie de la réserve de dés. Les crêtes mana moyennes sont généralement orientées vers une tradition particulière.
- **Faible crête mana** : Tout individu Éveillé affecté par cette crête qui utilise l'attribut Magie dans la zone reçoit 1 dé bonus pour tout test où l'attribut Magie fait partie de la réserve de dés.
- **Faible creux mana** : Tout individu Éveillé affecté par ce creux subit une pénalité de -1 dé pour tout test où l'attribut Magie fait partie de la réserve de dés.
- **Creux mana moyen** : Tout individu Éveillé affecté par ce creux voit le coût de tout bonus ou action d'Atout augmenter de 1 pour tout test où l'attribut Magie fait partie de la réserve de dés. Les creux mana moyens sont rarement orientés vers une tradition particulière.
- **Fort creux mana** : Tout individu Éveillé affecté par ce creux ne peut ni gagner ni dépenser d'Atout au cours d'un test utilisant l'attribut Magie. Les forts creux mana ne sont que très rarement orientés vers une tradition particulière.
- **Vide mana** : Aucune magie ne peut être pratiquée dans ces zones, ce qui inclut les préparations alchimiques. Les vides mana ne sont jamais orientés.







---

# ACTE I

---

## REFLETS

---

D'étranges tags matriciels, prenant la forme de glyphes, surgissent mystérieusement sur des appareils à différents endroits de Denver. Ils apparaissent de manière aussi soudaine qu'inexpliquée, avant d'être effacés de façon tout aussi énigmatique, sans laisser aucune trace. Les runners sont embauchés pour parcourir la ville et ses environs à la recherche de ces symboles occultes afin d'en percer le sens et l'origine. Leurs premières découvertes apporteront plus de questions que de réponses, car ces glyphes semblent indéchiffrables et d'un autre temps. Ils découvriront que les glyphes sont effacés par la Secte des Nulls, mais sans parvenir à comprendre pourquoi, ni à quelles fins.

En fait, ces étranges entités le font à la demande de MCT, mais également pour leurs propres intérêts, car elles traquent l'e-ghost qui crée ces messages codés, dont le sens leur échappe. Et pour cause, ceux-ci ont une signification magique, et non matricielle. Une fois décryptés et assemblés, les glyphes alertent sur des manipulations de l'espace astral de Denver par des machines « manatechnologiques », utilisées lors des expérimentations de MCT, confirmant ainsi où doit se tenir l'expérience finale. Ils révèlent également à ceux en mesure de le comprendre quelles en seront les conséquences (*Un monde ébréché, Acte V*, p. 115).

## LE JOB

---

Les runners sont mis en relation avec l'employeur de ce premier run par un de leurs contacts de confiance. Celui-ci n'a jamais rencontré le Johnson en personne, mais ceux qui lui ont transmis sa requête se portent garants de lui. Il se fait appeler le **Guide** et il est bien connu des Ombres de Denver, même s'il n'y était plus actif depuis de nombreuses années (il s'agit en fait de Masque, voir *Préambule*).

Lors de leur premier rendez-vous, ainsi que pour les suivants, il choisit un lieu inhabituel et isolé pour parler affaires : la *réserve naturelle de Rocky Mountain Arsenal* (p. 33). Sur place, les runners découvrent un amérindien Ute assez âgé et portant les habits traditionnels des chamanes de sa nation. Il est prudent et vérifie scrupuleusement que les runners n'ont pas été filés et ne sont pas surveillés avant de les aborder.

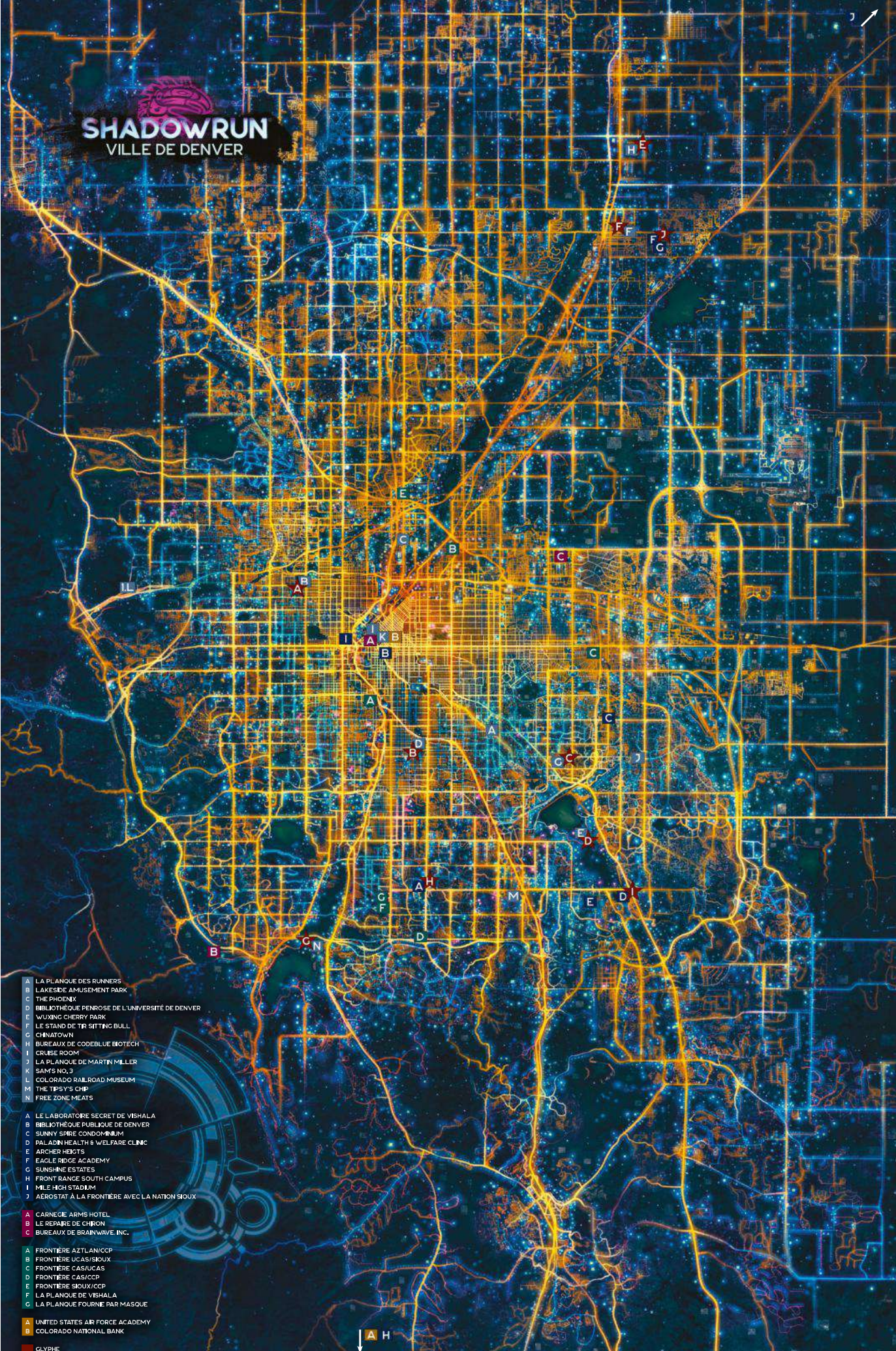
Une fois convaincu que personne ne les espionne, il leur explique que des symboles kabbalistiques apparaissent, ici ou là, dans la Matrice, tagués sur des appareils situés à Denver, avant de disparaître rapidement, effacés sans laisser de trace. Il veut savoir ce que sont ces glyphes, ce qu'ils signifient, quelles sont leurs fonctions, qui les crée et qui les supprime. Bref, c'est un mystère qu'il souhaite que les runners résolvent pour lui.

Pour les inciter à accepter la mission, il leur offre un paiement généreux (¥¥¥¥), mais ajoute également qu'il



# SHADOWRUN

## VILLE DE DENVER



- A LA PLANQUE DES RUNNERS
- B L'ARCADE AMUSEMENT PARK
- C THE PHOENIX
- D BIBLIOTHÈQUE PENROSE DE L'UNIVERSITÉ DE DENVER
- E WUXING CHERRY PARK
- F LE STAND DE TIR SITTING BULL
- G CHINATOWN
- H BUREAUX DE CODEBLUE BIOTECH
- I CRUISE ROOM
- J LA PLANQUE DE MARTIN MILLER
- K SAM'S NO. 3
- L COLORADO RAILROAD MUSEUM
- M THE TIPSY'S CHIP
- N FREE ZONE MEATS

- A LE LABORATOIRE SECRET DE VISHALA
- B BIBLIOTHÈQUE PUBLIQUE DE DENVER
- C SUNNY SPRE CONDOMINIUM
- D PALADIN HEALTH & WELFARE CLINIC
- E ARCHER HEIGHTS
- F EAGLE RIDGE ACADEMY
- G SUNSHINE ESTATES
- H FRONT RANGE SOUTH CAMPUS
- I MILE HIGH STADIUM
- J AEROSTAT À LA FRONTIÈRE AVEC LA NATION SIOUX

- A CARNEGIE ARMS HOTEL
- B LE REPAIRE DE CHIRON
- C BUREAUX DE BRAINWAVE, INC.

- A FRONTIÈRE AZTLAN/ICCP
- B FRONTIÈRE UCAS/SIOUX
- C FRONTIÈRE CASI/UCAS
- D FRONTIÈRE CASI/ICCP
- E FRONTIÈRE SIOUX/ICCP
- F LA PLANQUE DE VISHALA
- G LA PLANQUE FOURNIE PAR MASQUE

- A UNITED STATES AIR FORCE ACADEMY
- B COLORADO NATIONAL BANK

GLYPHE

A H