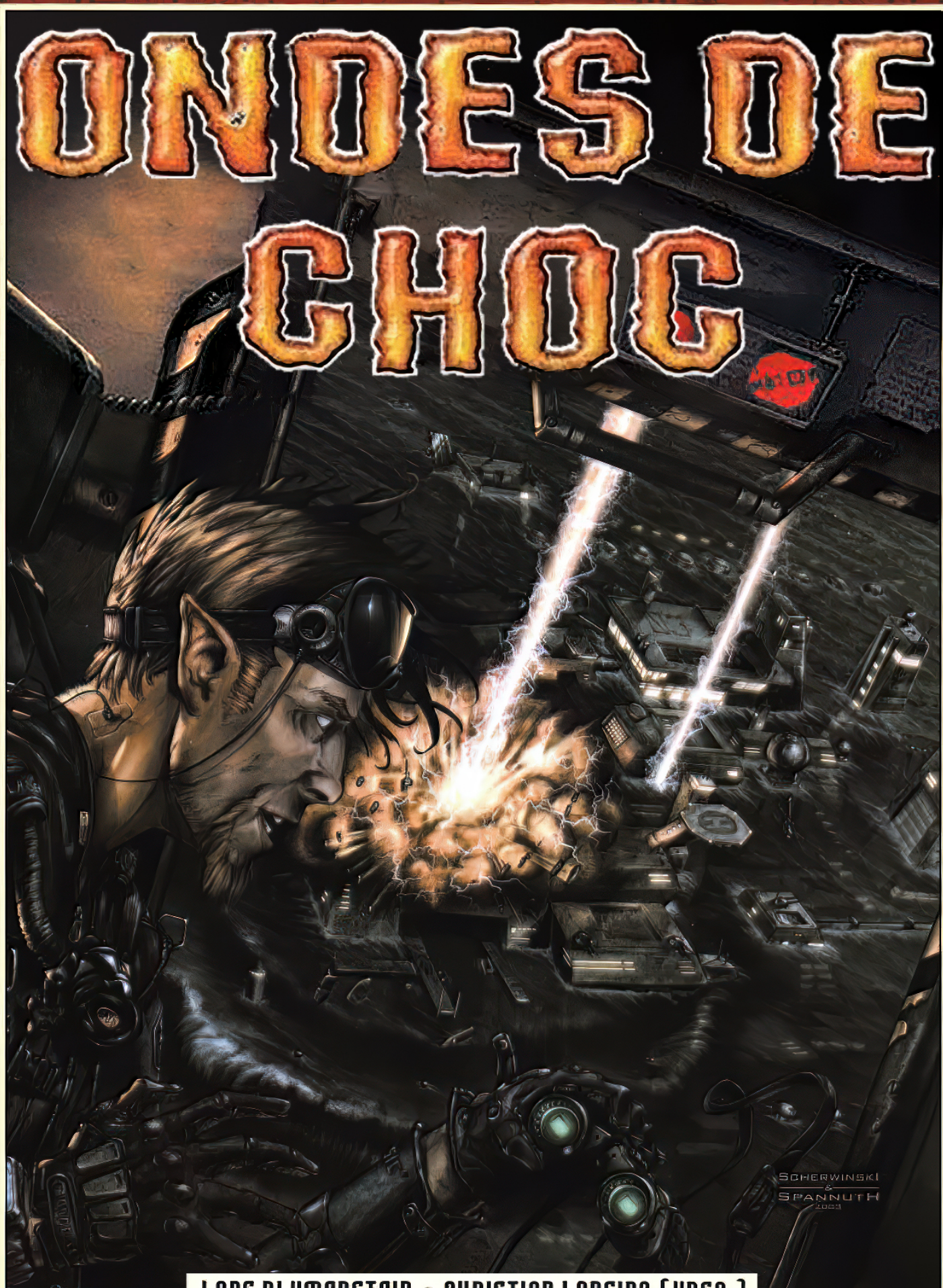


ONDES DE CHOC



SCHERWINSKI
SPANNUTH
2023

LARS BLUMENSTEIN • CHRISTIAN LONSING (HRS6.)



Qui sème le vent, récolte la tempête ! (Os 8:7)

« Y a plus rien qui t'effraie ? Tu penses que ta vie n'est qu'une éternelle répétition des mêmes rues et des mêmes villes pourries ? C'est pas comme ça que ça se passe, crois moi ! T'as encore jamais bossé pour les Grands. Pour ceux qui décident du destin du monde et qui peuvent t'écraser d'un doigt si tu n'es pas assez rapide - et meilleur que les autres. Mais si tu te laisses entraîner dans une affaire pareille, fais gaffe de pas être pris entre deux feux. Et aussi de vite dépenser ton pognon, avant qu'il ne disparaisse. Parce qu'à jouer avec les dieux, tu seras toujours perdant. »

Ondes de choc est un livre de campagne qui entraîne les runners dans la lutte entre deux mastodontes et ils auront du mal à s'en défaire. Les aventures les conduira dans les sombres rues des mégaplexes allemands, sur les plages des mers du Sud, dans les fjords de l'Union scandinave, au plus profond des flots de la mer du Nord toxique, et bien plus loin encore. Ce faisant, ils apprendront des secrets qu'ils auraient préféré ne pas connaître, et finalement ils jetteront un coup d'œil décisif dans les coulisses de la mystérieuse corporation de la mer du Nord, plus rien ne sera comme avant.

Ondes de choc regroupe dix aventures interdépendantes qui scelleront le destin de Proteus AG et offre également des informations détaillées sur le mastodonte de la mer du Nord et les autres protagonistes de la campagne. L'histoire de l'ADL continue de s'écrire.

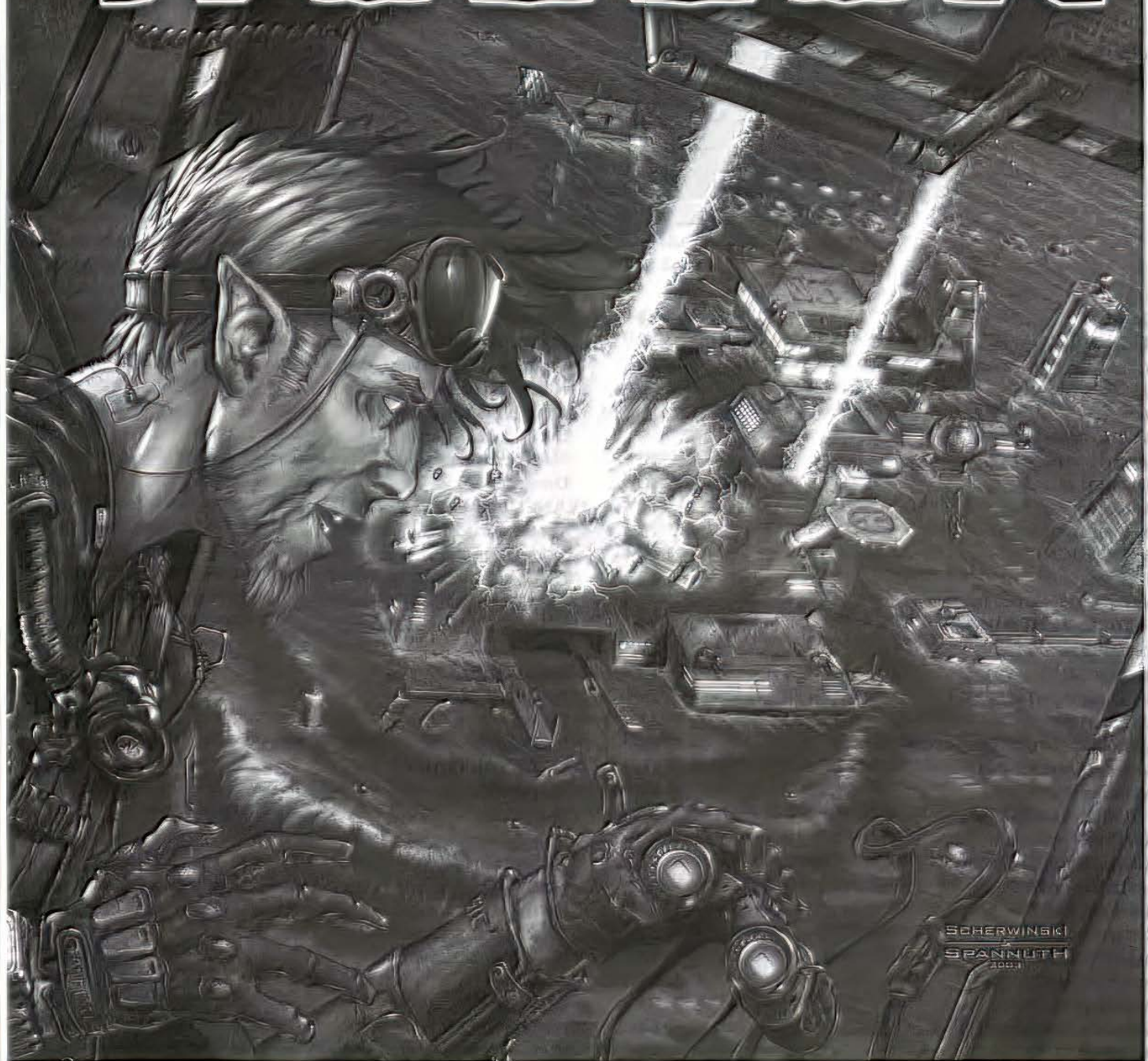
Entièrement compatible avec **Shadowrun 3.01 D**

WKGAMES

SHADOWRUN

FANPRO

SCHOCK WELLEN



SCHERWINSKI
SPANNUTH
2003

FANTASY PRODUCTIONS



SOMMAIRE

PROLOGUE	4	Rassembler les morceaux	44
INTRODUCTION	8	Investigation	44
Préparer les aventures	8	Ombres portées	45
Structure des aventures	9	LA LOGE	46
Les scènes	9	Avant la Shadowrun	46
Notes au meneur de jeu	9	Trouvez la taupe	49
Règles générales	10	Insectes et chop suey	50
Contexte de la campagne	10	Fumée de cigare et palmiers en plastique	51
La campagne	10	Choix des dames et heure de la valse	52
Mener la campagne	11	Nuit et brouillard	55
À CIEL DÉVOILÉ	12	Racaille et Sojcaf	56
Contexte	12	L'évasion de Berlin	57
La Frankfurter Bankenverein	13	Rassembler les morceaux	58
UNE TEMPÊTE SE PRÉPARE	19	Ombres portées	59
Avant la Shadowrun	19	FRANCFORT : DÉCONNECTER	62
Contexte	19	Avant la Shadowrun	62
Invitation à danser	20	Pas de répit	63
À pas feutrés	22	La piste est chaude	65
Sous la tempête battante	24	"Nous sommes en contact"	68
Rassembler les morceaux	26	Nouveau jeu, nouvelle chance	70
Ombres portées	27	Épreuve de force	74
LES FILS DE LOKIS	30	Rassembler les morceaux	76
Avant la Shadowrun	30	Investigation	76
Ce n'est jamais vraiment facile...	31	Ombres portées	76
Le Pays des Vikings	33	Notes	77
Sauvez les baleines !	35	LE DEUXIÈME VISAGE	79
Allons-y!	37	Avant la Shadowrun	79
Dans la fosse aux lions	38	Quo Vadis	81
Un ennemi...	41	Janus	82
Débriefing	43	Escarmouches en mer du Sud	85

Acte criminel	86
À travers la jungle	88
Le camp de recherche	88
Rassembler les morceaux	91
Investigation Ombres portées	92

MARIONNETTISTE	93
Avant la Shadowrun	93
Changement de plan	94
Visitez Europort...	96
... et profitez de votre séjour	99
Soin ambulatoire	101
Rassembler les morceaux	103
Ombres portées	103
Notes	104

LE PATRIMOINE DE GOLDAMMER	105
Avant la Shadowrun	105
L'héritier perdu	106
L'appel de la nature	107
Lueur des Alpes	109
Rassembler les morceaux	110
Investigation	111
Ombres portées	111
La destruction de Rømsø, l'Arkologie de Proteus	112

LE CRÉPUSCULE DES DIEUX	114
Avant la Shadowrun	114
Une tâche impossible	115
Que la lumière soit	116

ONDES DE CHOC - CRÉDITS

Contenu

Prologue : Lars Blumenstein
 Introduction : Tilo Hörter
 Une tempête est à venir : Tilo Hörter
 Les fils de Loki : Frank Werschke
 La loge : Falk Behr
 Francfort:déconnecter : Tobias Wolter
 Le deuxième visage : Tobias Hamelmann
 Marionnettiste : Tobias Wolter
 Le patrimoine de Goldammer : Tobias Hamelmann
 Le Crépuscule des Dieux : Tobias Hamelmann
 Évolution : Lars Blumenstein
 Épilogue : Lars Blumenstein
 Proteus - Toute la vérité : Tilo Hörter, Lars Blumenstein

Développement

Lars Blumenstein (d'après une idée de Timo Gleichmann)

Responsable de la gamme Shadowrun allemande
 Christian Longing

Armageddon	119
Bleu profond	122
Noir profond	123
Dehors!	126
Rassembler les morceaux	127
Investigation	127

ÉVOLUTION	128
Avant la Shadowrun	128
Vers les étoiles	129
Monté au ciel	134
Écho	137
On se retrouve où? Au spatioport !	139
Les fils d'Abraham	142
Le dernier souper	143
Et après ?	146
Ombres portées	147

ÉPILOGUE	148
PROTEUS - TOUTE LA VÉRITÉ	154
Genèse	154

Constamment en changement (Comment fonctionne Proteus ?)	159
La chute d'un dieu (campagne Ondes de choc)	160
La Métamorphose - Le déroulement de la campagne	163
Promesse (Proteus AG après la campagne)	164
Vue d'ensemble des divisions régionales et des arkoblocks en 2063	167
Informations au meneur de jeu	168

Responsable de la gamme Shadowrun aux États-Unis
 Rob Boyle

Composition et mise en page
 Frank Werschke

Montage
 Tobias Hamelmann, Jens Ullrich et Frank Werschke

Maquettistes
 Klaus Scherwinski et Kai Spannuth

Couverture
 Ralf Berszuck

Illustrations intérieures
 Klaus Scherwinski, Peter Taylor (logo de laFBV)

Plans
 Jens Ullrich, Christian Lonsing

Impression
 Entreprise graphique Bercker CmbH & Co. KG

Les remerciements particuliers de toute l'équipe vont à :
 Timo Gleichmann, qui a été l'initiateur et la source des idées de ce livre, mais n'a malheureusement pas pu contribuer à le faire.
 Nous espérons que vous en serez satisfait.
 Guido Hölker, Björn Uppold, Thomas Römer, Hans Joachim Alpers, qui sont les fondateurs ou co-créditeurs de Proteus et qui ont fait vivre la corporation au fil des ans.
 Almut "Tinka" Willie pour les traductions rapides.

ISBN 3-89064-763-4
 IMPRIMÉ EN ALLEMAGNE
 1 2 3 4 5 6 08 07 06 05 04 03

Pour plus d'informations sur Shadowrun :
 Fantaisie Productions GmbH
 Case postale 1416, 40674 Erkrath
 (info@fanpro.com)

WWW.SHADOWRUN.DE

Shadowrun et le logo WK sont des marques déposées Wizkids LLC.
 Copyright 2003 par Fantasy Productions GmbH, Erkrath, Allemagne.

Tous les droits sont réservés, également la réimpression, sous forme d'extraits, ou la modification et distribution de l'œuvre sous quelque forme que ce soit, en particulier à des fins de duplication par des moyens photomécaniques ou similaires, se fait uniquement avec l'autorisation écrite de Fantasy Productions GmbH, Erkrath.



PROLOGUE

PRAGUE, RÉPUBLIQUE TCHÈQUE

« Quand l'un des nôtres meurt, ce n'est jamais sans conséquences. Considérez le monde comme une mer calme, avec le vent qui souffle parfois dessus, perturbant sa plénitude. Cette turbulence est naturelle et perturbe rarement l'équilibre du monde. Quand un grand dragon quitte ce monde, de quelconque manière, c'est comme jeter un rocher géant dans cette eau. Les vagues se propagent concentriquement vers toutes les îles et si vous ne faites pas attention, elles vous engloutissent. Même sept ans après la mort de Dunkelzahn, vous pouvez encore ressentir ces vagues. Maintenant, un autre Grand Dragon est mort, cette fois aux mains de ma propre espèce. » L'élève leva la main. « Mais je ne vois pas ces vagues, Maître. La mort de Nachtmeister n'a eu aucun effet. » Le sourire draconien du professeur s'agrandit. « C'est parce que tu n'ouvres pas grand les yeux mon jeune apprentie. Les vagues sont en train de se former, bientôt elles se déchaîneront et quiconque s'y fera prendre sera emporté. Et aucune puissance au monde ne pourra y résister. Pas une personne, pas une corporation, pas une nation ou tout autre être de quelque nature que ce soit... »

ÎLES FIDJI, PACIFIQUE SUD

La porte s'ouvre en sifflant après qu'il ait entré le code numérique sur le clavier. L'homme d'une trentaine d'années entre dans sa chambre sans allumer la lumière et se dirige à tâtons vers son ordinateur dans la pénombre. Il démarre son ordinateur, la faible lueur de l'écran illumine la pièce. Dehors, les vagues clapotent sur la plage de sable idyllique de l'île, sur laquelle il a marché pieds nus tant de fois pour regarder le coucher du soleil et se détendre. Il a demandé un jour de congé demain pour faire du surf. Une journée sans ordinateurs, grands systèmes et réglementations de sécurité corporatistes. A quoi bon travailler dans les mers du Sud si l'on ne profite pas de temps en temps des avantages du climat et de l'environnement. L'homme jette un rapide coup d'œil à sa planche de surf, qui se tient dans le coin de la pièce, puis se tourne vers son ordinateur. Comme chaque soir, il ouvre son journal électronique, saisit le mot de passe et note ses pensées du jour. Il faisait cela quotidiennement, méticuleusement comme un bureaucrate, une manie du bon vieux temps. Le bip électronique de sa boîte mail lui indique qu'il a du courrier. Il ferme son journal et ouvre la boîte aux lettres.

Un autre SPAM, pense-t-il. Il les lit et cligne des yeux. Puis il le supprime. Il regarde autour de lui, s'étire et regarde sa montre. C'est le milieu de la nuit. Puis il ferme sa boîte mail, réouvre son journal et regarde à nouveau la dernière entrée qu'il venait d'écrire :

27/06/2062

« Grunwald m'a rapporté aujourd'hui pendant la pause déjeuner que sa connaissance à Wilhelmshaven lui avait dit que le conseil d'administration s'y était réuni au milieu de la nuit à 02h00 heure locale. "Réunion d'urgence", dit-il. Je me demande ce qui est si urgent que la direction quitte Heligoland au milieu de la nuit pour se réunir à Wilhelmshaven. On sera probablement les derniers à apprendre quelque chose ... »

« Réunion du conseil d'administration à Jéricho au milieu de la nuit ? C'est intéressant... »

L'ACTUALITÉ CHEZ NEWS-NET FINANCIAL, 30/06/2062

Proteus AG. Comme Proteus AG l'a annoncé aujourd'hui, Christina Brambauer, membre du conseil d'administration, est décédée ce matin à 5h00 CET des suites d'une grave tumeur cérébrale au siège du groupe à Helgoland. Comme l'a rapporté le porte-parole du groupe, Mme Brambauer a subi un accident vasculaire cérébral lors de son programme d'exercices matinaux dans la salle de fitness du groupe, ce qui a entraîné sa mort subite. Malgré des mesures de premier secours immédiates, sa mort était inévitable d'après le directeur général adjoint. Comme Mme Brambauer n'a aucun proche dans le domaine familial, les funérailles auront lieu dans quelques jours au sein du groupe corporatiste. Le membre du conseil d'administration Ruud van der Lanen prend la relève en tant que vice-président jusqu'à nouvel ordre. Le poste de Christina Brambauer reste vacant pour le moment, jusqu'à ce qu'un successeur approprié soit trouvé, d'après la direction générale.

[Connexion satellite en cours]

[Activation du protocole Alpha - connexion à Proteus-Net]

Entrez le code: *****

Mastercode accepté, vérification du signal biométrique - en cours

Accès autorisé

[Vanishing San connecté, transmission à Jéricho]

[Ouverture d'une session à Deep Blue Network]

Vérification du schéma cérébral

Accès autorisé

[Connexion à la conférence]

[Vérification ASIST, connexion rigging à l'hôte établie]

[Isoblocks levés, sécurité maximale atteinte]

[Réunion réacheminé via Deep Blue Network]

[Traducteur automatique activé]

L'homme lève la tête. Il fait un signe de tête aux personnes présentes.

Thaddaeus : Bienvenue Thomas. Vous êtes en retard...

Thomas : Désolé, mais il y avait encore des affaires à régler.

Jean sourit.

Jean : Mais j'espère que ce n'est pas contre nous ? Dis, Thomas, est-ce vrai...

Une voix féminine le coupe

Philipus : Ce n'est pas l'endroit pour ça. Nous semblons être complets.

Toutes les personnes présentes regardent au bout de la table de conférence, où une femme reste immobile dans sa chaise.

Bartholomée : Pas exactement, mais c'est là le problème, n'est-ce pas ?

Jakobus : Je pense que nous pouvons maintenant supposer que Petrus est réellement mort. S'il était encore en vie, il nous aurait envoyé un message. Cela fait six jours maintenant.

Barthélemy : Quel dommage.

Philipus : Tempérez vos propos, Barthélemy. Votre sarcasme est déplacé. Nous savons tous ce que vous pensez de Petrus.

De plus, nous avons à discuter de choses plus importantes.

Thomas : Certainement !

Jean : Avons-nous des informations sur la raison pour laquelle l'Antéchrist a levé la main contre notre frère ?

Thaddaeus : Pas du tout. Les deux se battent depuis longtemps. Plus longtemps qu'aucun de nous ne peut l'imaginer.

Jakobus : Mais pourquoi maintenant ?

Jean : J'ai eu une conversation avec l'esprit à ce sujet il y a quelques jours. Elle pense que cela a quelque chose à voir avec la tradition des dragons, mais n'en est pas sûre. Peut-être quelque chose lié à la disparition de Dunkelzahn.

Bartholomée : Il est regrettable que nous n'ayons pas réussi à infiltrer l'un des nôtres dans leurs rangs.

Philipus : Petrus nous a toujours mis en garde contre cela, leurs capacités vont bien au-delà de notre compréhension. Nous serions juste pris entre deux feux.

Thomas : Je suis d'accord.

Thaddaeus : Ce que tu voulais dire, Jean, c'est que la mort de Petrus par le diable n'a rien à voir avec nous, que c'est une malheureuse coïncidence ?

Jean : C'est du moins ce qu'il semble.

Le visage de Bartholomée exprime clairement la colère, sa main droite se serre lentement jusqu'à au poing, puis son bras s'abat sur la table.

Bartholomée : Une coïncidence qui pourrait nous coûter la vie ! C'est exactement pourquoi je n'aimais pas Petrus ! Sa nature n'est tout simplement pas digne de confiance. Ces jeux dangereux de dragons. Il laissait tout simplement traîner son nez dans trop d'affaires, en particulier celles de l'Antéchrist. Ne faites jamais confiance à un dragon ! Nous aurions dû tenir compte du fameux conseil des ombres plus que quiconque.

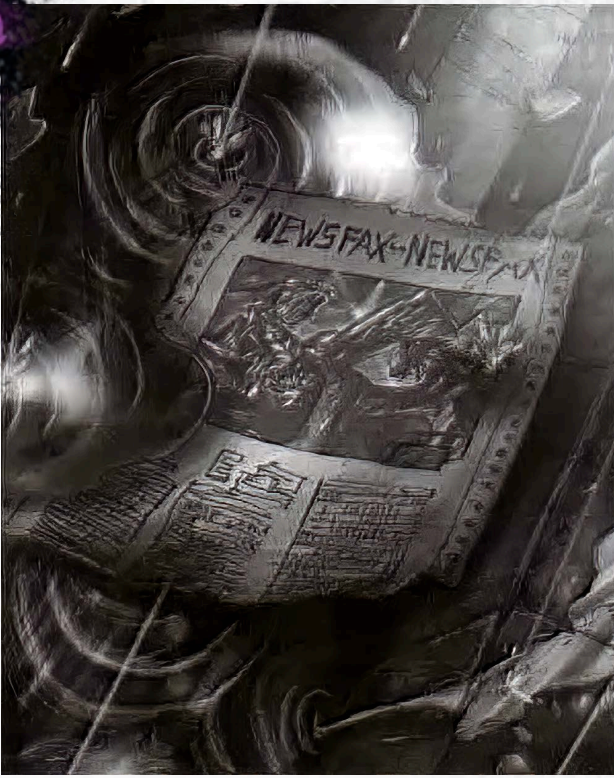
Thaddaeus : Calme-toi, Barthélemy. Oui, traiter avec eux n'est pas facile. Mais Petrus, comme vous le savez, était l'un des initiateurs de notre fraternité. C'est sa connaissance qui nous a initialement amenés à fonder cette association. En fait, n'est-ce pas vous qui avez le plus profité de sa présence dans notre communauté ? Vous devez tout votre pouvoir arcanique et votre position à Petrus, n'est-ce pas ?

Barthélemy : Oui, tu n'as pas besoin de me le rappeler ! Mais vous ne pensez pas honnêtement qu'il l'a fait par pure générosité. Leur espèce ne connaît pas ce mot. Il n'a jamais vu autre chose en nous que ses vassaux.

Thaddaeus : C'est peut-être vrai. Mais il savait aussi très bien qu'il ne pourrait pas le faire sans nous. Nous étions et sommes dépendants les uns des autres.

Thomas : C'est exactement comme ça que les choses devraient être.

Jakobus : Oui, mais notre dépendance vis-à-vis de Petrus a été beaucoup plus grande que nous étions tous prêts à l'admettre. Nous devons nous assurer que la mort de Petrus ne nous nuira pas.



Thaddaeus : J'ai jeté un coup d'œil aux fonds que nous détournons. Le réseau de Petrus semble encore fonctionner pour le moment. L'argent est en sécurité dans les comptes d'AG.

Jakobus : Mais nous devons nous assurer que cela perdure à l'avenir.

Philipus : Que proposez-vous ?

Jakobus : Une prise de contrôle des pharisiens. Bien préparé, rapide, efficace et dévastateur.

Johannes : Une OPA hostile ? Ce n'est pas comme ça qu'on fait d'habitude, Jakobus.

Jakobus : Je le sais, mais nous manquons de temps. Nous ne pouvons y passer autant de temps qu'à l'époque avec les empoisonneurs ou, pour le moment, avec les pays du nord. Il n'y a pas encore de successeur pour Petrus, mais il y avait certainement un vassal dont il ne nous a pas parlé.

Thaddaeus : Je suis d'accord avec Jakobus, je ne vois pas de danger envers un vassal, mais plutôt dans l'Antéchrist lui-même, vous savez vous-mêmes qu'il contrôle une grande partie des finances dans le monde. Les pharisiens seraient une cible valable pour lui. La société ne doit en aucun cas faire partie de son empire.

Tôt ou tard, il finirait par comprendre le réseau de Petrus, et nous ne pouvons pas faire la sourde oreille à cela !

Toutes les personnes présentes acquiescent.

Thomas : Je vois le même danger que Thaddaeus. L'exemple de Dunkelzahn nous a montré qu'un testament pour les dragons n'est pas très courant. J'en ai parlé à Petrus une fois, à l'époque. Il a juste appelé cela comme une preuve supplémentaire de "l'humanisation" des grands dragons, quelque chose qu'il considérerait probablement comme une faiblesse. Donc je ne pense pas qu'il ait laissé derrière lui un testament. La question se pose de savoir qui revendique sa propriété. Si je ne me trompe pas, selon la tradition des dragons, le vainqueur reçoit toujours les possessions de celui qui a été tué. D'autant plus que je pense que nous devrions agir rapidement. Tant qu'il n'a pas encore revendiqué les pharisiens, nous devons agir, avant que ça n'arrive.

Johannes : Mais ne nous laissons pas tenter d'agir trop vite. Il y a encore une question sans réponse.

Barthélemy : Et ce serait ?

Johannes : La question d'un héritier ? Nous ne savons pas grand-chose sur Petrus et ses vassaux. Petrus n'a jamais vraiment joué aux cartes mains visibles. Par exemple, qu'en est-il de la présidente des pharisiens ? Dans le monde des affaires, on dit qu'elle était le bras droit de Petrus. Il y a peut-être des vassaux dans sa corporation dont nous n'avons pas connaissance ? Je ne veux pas me faire l'avocat du diable ici, mais ces personnes sont un danger pour nous.

Philipus : Bien sûr, elles pourraient aussi nous être utiles.

Thaddée : Johannes a raison. Ces questions doivent être clarifiées.

Jakobus : Néanmoins, nous devons commencer à préparer la succession. Comme modus operandi, je propose d'embaucher des shadowrunners afin de faire pression sur les pharisiens, à de nombreux endroits à la fois. Les runners sont indépendants. Si l'une de ces opérations tourne mal, ils ne peuvent pas être retracés jusqu'à nous. En attendant, nous nous préparons pour l'acquisition à Francfort. Nous allons activer et équiper l'armée de la mer du Nord. Je veux que les empoisonneurs soient également prêts, si nous avons besoin de leur aide. En plus des shadowrunners, nous envoyons nos chérubins recueillir plus d'informations.

Thomas : Ainsi soit-il.

Johannes : Ainsi soit-il.

Barthélémy : Ainsi soit-il.

Philippe : Ainsi soit-il.

Thaddaeus : Alors c'est décidé.

Thomas : Passons maintenant aux autres sujets...

METROPLEX RHEIN-RUHR, ADL 27/06/2062

Perdu dans ses pensées, il regarde l'écran montrant le flux de données vers et depuis le GTLP de la Frankfurter Bankenvereins. La quantité de données que le réseau de l'association bancaire recevait et envoyait via le RTG avait augmenté de façon exponentielle ces derniers jours.

Maître Sun dit : Attaquez lorsque votre adversaire n'est pas préparé, faites un mouvement quand il s'y attend le moins. Il se demandait si les insectes se comportaient de la même manière si on enlevait leur reine. Sans but et surtout de manière désordonnée. Le vieil homme sourit. « Ce sera intéressant de voir comment l'association bancaire s'en sort sans l'ingénieux lézard dans notre petit jeu. »

« Ne t'emballe pas mon vieux, la nouvelle reine est plus proche que tu ne le penses. » Le vieil homme haussa les épaules. Puis il regarde un deuxième écran, qui affiche également des données dans un RTG. Aucun mouvement de données particulier, aucun changement dans le flux de données. Il fronça les sourcils.

Maître Sun dit : Par conséquent, le plus grand accomplissement dans l'établissement d'une armée consiste à rester informel. Si vous n'avez pas de forme, même l'espionnage le plus sophistiqué ne peut rien découvrir, et même le plus sage ne peut concevoir de stratégie. Zhang Yu l'a commenté comme suit : Servez-vous d'abord du vide et de la plénitude pour inciter l'adversaire à adopter une forme spécifique, tout en restant insondable et en devenant finalement informel. Il s'agit là du point important. Une fois que vous n'avez plus de forme discernable, vous ne laissez aucune trace à suivre.

Il y a beaucoup de sagesse dans l'art de la guerre. De nouveau, il entend la voix de son homologue. « Patience, mon vieux. Ils vont bientôt prendre forme. » Il regarde la peau ridée de ses mains. Il a vieilli. Et ce qui est encore pire, c'est qu'il se sent vieux aussi. La colère monte en lui, comme toujours quand son homologue le traite d'une manière aussi magistrale.

« La patience, la patience, la patience », lui lança-t-il d'un ton sec. « C'est quelque chose qu'on peut dire facilement. J'attends cette opportunité depuis trente ans. Le temps est compté, il ne doit pas échouer ! Le large sourire de son homologue lui glace le sang. « Ce ne sera pas le cas, vieil homme. Comme dit Machiavel :

Car les hommes sont comme de petits rapaces, qui poursuivent leur proie avec une telle avidité qu'ils ne voient pas le grand oiseau qui plane au-dessus d'eux pour les tuer...»

METROPLEX DE FRANCFORT, ADL 26/07/2062

Peu à peu, ses pas résonnent dans les couloirs qui mènent aux appartements privés de son maître. D'innombrables fois, elle avait parcouru ces couloirs, qui s'étendaient sur des kilomètres sous l'enceinte de l'association bancaire de Francfort. Et pourtant, cette fois, c'était différent. Il ne l'attendait pas cette fois. Le chemin semble interminable, jusqu'à ce qu'elle atteigne la grande porte antique, une porte à double battant en rouge avec un dragon noir blasonné sur chaque battant. Quel âge peut avoir cette porte ? Elle s'était souvent demandée si c'était Eres qui avait été immortalisée sur la porte. Elle ne lui avait jamais posé la question, et maintenant elle n'obtiendrait jamais la réponse. Ce n'est que maintenant qu'elle pouvait s'avouer que sa présence lui manquait beaucoup. Leurs longues conversations, son entraînement... Personne ne le connaissait aussi bien qu'elle. Beaucoup l'avaient admiré pour son génie financier et encore plus l'avaient craint. Pas seulement les humains, mais les siens, il avait été l'un des plus anciens d'entre eux, il avait survécu à des éternités et maintenant il est mort, tué par son rival le plus proche. Il avait souvent parlé de son inimitié et pourtant ne lui en avait jamais dit la raison. Peut-être qu'ils se ressemblaient trop. Si leur espèce connaissait quelque chose comme l'amitié, peut-être qu'ils auraient pu être amis. Probablement rien au monde n'aurait pu les arrêter s'ils avaient travaillé ensemble. Mais tel qu'il était, tout ce qui leur restait était l'inimitié. Elle pense que Nachtmeister avait été pour Lofwyr ce que son propre frère n'aurait jamais pu être. Un frère de pensées. Pourtant, l'or avait finalement triomphé du noir. Pourquoi si soudainement ? C'est la seule question qu'elle se pose depuis sa mort il y a cinq jours. Depuis que son monde s'est effondré. Les images jaillirent dans sa tête à contrecœur. Lofwyr et Nachtmeister se tournant autour dans les airs. Comme deux gigantesques titans, ils entraient en collision. Puis les tirs de roquettes. Tout le monde croyait que leur maître avait embauché du personnel dans les ombres pour obtenir un avantage. Les gens sont si faciles à duper. Elle sait que le nom de celui qui a engagé les runners est en fait Brackhaus. Une feinte du doré pour tous les spectateurs afin de préparer son coup final, d'où le combat en public. Trop tard, son maître s'était rendu compte que ce n'était pas seulement un duel pour le titre de Loremaster que Lofwyr avait disputé. Pour une raison quelconque, le doré était prêt à se salir les mains cette fois. Pourquoi maintenant ? Le cri agonisant de Nachtmeisters résonnait toujours dans ses oreilles. Elle n'oublierait jamais ce moment où sa connexion spirituelle a été rompue, laissant derrière elle le vide qu'elle ressentait encore. Elle regarda à nouveau la porte, prit une profonde inspiration puis entra dans ses quartiers, qui étaient si grands qu'un être humain devait s'y sentir perdu.

Les murs étaient tapissés d'étoffes écarlate, et l'ensemble de la pièce ressemblait à première vue plus à la maison d'un seigneur de guerre qu'à un jongleur financier. Une multitude de lampes tamisées baignaient la salle dans la pénombre. Nachtmeister était quelqu'un de puissant, mais certainement pas un guerrier. L'obscurité, les ombres, les guet-apens et la tromperie avaient été les armes de son maître. Lofwyr l'avait attiré dans un territoire où il n'avait aucun avantage de son côté. Elle regarde une représentation japonaise d'un ninja et d'un samouraï face à face. Une comparaison pertinente. Alors qu'elle entre dans la pièce, les ombres glissent de leurs nombreuses cachettes. D'un geste de la main, elle renvoie les gardes. Cela ne l'étonne pas qu'ils aient persisté même après sa mort. Ils étaient liés à cet endroit et y resteraient pour toujours. Alors qu'elle fait le tour du mobilier derrière lequel se trouve le repaire du grand dragon, son regard s'immobilise sur l'écran géant que Nachtmeister utilisait pour se renseigner sur les marchés financiers. Elle se dirige vers la console de contrôle. Elle s'arrête encore un instant. Elle se demande si cela aurait aussi été sa dernière volonté. Il est peu probable ... Son espèce n'avait pas de dernière volonté. Selon la tradition des dragons, le trésor appartenait au vainqueur. Mais le laisser au doré ? Elle n'avait pas travaillé toutes ces années pour faire des ronds de jambes devant le patron de Saeder-Krupp. Elle était l'héritière de Nachtmeister ! Après sa mort, tous ses biens lui appartenaient. Elle serait sa digne héritière. Elle enlève le cache de protection de la console puis la branche au cyberdeck qu'elle transporte. Puis elle sortit son téléphone et composa un numéro.

« Vous avez le signal ? Je suis en train de transférer les programmes du Cyberdeck. » Elle s'est lentement déshabillée tout en donnant des instructions aux deckers de la FBV. Elle passe en mode haut-parleur, change de forme et s'installe sur le lit de Nachtmeister. Elle sourit. « Faites-moi savoir quand vous aurez déchiffré le code d'accès ! »

//Début du fichier//

De : Commandant Andrew Talbot, Ares, Station spatiale Icarus

À : Damien Knight, PDG, Ares HQ, Detroit

Date : 28/06/62

Objet : Opération Echidna

Monsieur,

C'est avec regret que je dois vous annoncer que la seconde tentative d'intrusion de la station spatiale Proteus "Treppunkt Raumhafen" a probablement échoué. Le contact radio du nôtre

Le contact radio a été perdu avec notre unité à 06h00 heure de Detroit et nous n'avons eu aucun signe de vie des membres de l'équipe depuis. Bien que nous soyons toujours en mesure de capter leurs biosignaux, ils n'ont pas changé de position depuis 48 heures, nous pouvons donc supposer que l'unité est en captivité.

Je vous informe par la présente que je ne suis pas disposé à risquer la vie d'avantage de mes collaborateurs pour en apprendre plus sur cette station. Comme vous le savez peut-être déjà, Proteus loue certaines parties de sa station à d'autres groupes européens tels que Transys Neuronet, ECC Eurotronics ou AG Chemie. Il devrait être possible d'y infiltrer un de nos spécialistes via ces corporations. Si vous envisagez une autre mission, je vous suggère d'utiliser des shadowrunners. Ils sont remplaçables.

//Fin du fichier//



INTRODUCTION

« Qui sème le vent récolte la tempête »
-Janus

Ondes de choc est une campagne pour Shadowrun. L'accent est mis sur le passé, le présent et l'avenir de Proteus AG, la mystérieuse corporation de la mer du nord dont l'ascension semblable à une comète a fait l'objet de nombreuses histoires et rumeurs depuis sa création.

La campagne reprend là où les événements décrits dans Deutschland In den Schatten 2 se sont terminés : avec la mort du grand dragon Nachtmeister en juin 2062.

La disparition de Dunkelzahn il y a six ans a appris au Sixième Monde que la mort d'un dragon n'est jamais sans conséquences. L'ancien chef de la Frankfurter Bankenverein (FBV) ne fait pas exception, de sorte qu'une avalanche d'événements se déchaîne à la suite du combat des dragons, qui conduira à la découverte de l'un des plus grands mystères du monde corporatiste moderne. Mais surtout, la question la plus importante trouvera sa réponse : Qu'est-ce que Proteus ?

Les événements d'Onde de choc emmèneront les personnages joueurs sur des shadowruns dans les rues les plus sombres des rues de deux mégaplexes allemandes, les plages pittoresques des mers du sud, profondément sous les flots de la mer du nord toxique, et beaucoup, beaucoup plus loin, avec l'objectif de trouver les pièces de ce mystérieux puzzle et le reconstituer.

PRÉPARER LES AVENTURES

Ondes de choc a été conçue pour Shadowrun 3ème édition(SR3.01D), et toutes les informations sur les personnages et les règles de ce volume de campagne se rapportent à cette troisième édition de règles de Shadowrun. L'écran de meneur de jeu pour shadowrun 3.01D est une ressource recommandée car il contient toutes les tables importantes à consulter, ainsi qu'un livre détaillant les capacités de diverses créatures éveillées.

De plus, nous recommandons les livres suivants au meneur de jeu pour cette campagne :

- Deutschland In den Schatten 2 contient tout ce que vous devez savoir sur l'Allianz deutscher Länder(ADL), son histoire, ses métroplexes et ses ombres. Étant donné qu'une grande partie de la campagne se déroule sur en ADL, c'est une bonne idée de consulter les chapitres pertinents sur les lieux et l'histoire de l'ADL jusqu'au milieu de l'année 2062.
- Europa in den Schatten ne contient pas seulement une mise à jour de l'ADL jusqu'à l'année mi-2063, il fournit également au meneur de jeu tout ce qu'il faut savoir sur les différents états européens et ce qui s'y trame, les corporations européennes, la politique et le crime organisé.

- Drachen der 6. donne un aperçu de certains des antagonistes apparaissant dans cette campagne (Nachtmeister et Lofwyr) et fournit également des informations sur les Drakes, dont l'un joue un rôle très spécial dans cette campagne.
- Comme on le sait, Proteus a tendance à construire ses arcologies principalement dans des environnements contaminés normalement hostiles aux être humains (Mer du Nord, SOX, espace, mer profonde). Le livre source de Niemandsland contient des informations détaillées sur ces zones et peut être utile pour mener, en particulier les deux dernières aventures de la campagne.

D'autres livres avec des règles avancées de Shadowrun pourraient également s'avérer extrêmement utiles : Mensch & Maschine 3.01D (cyberware, bioware et autres implants), Matrix (decking et informatique). La magie du sixième monde 3.01D (Magie). Rigger 3.01D (véhicules et drones) et Arsenal 2060 (armes et équipements). Ces livres sont utiles mais pas indispensables pour conduire des ondes de choc.

STRUCTURE DES AVENTURES

Ondes de choc est un ensemble de dix aventures qui devraient être liées entre elles et utilisées dans le cadre d'une longue campagne Shadowrun. Les aventures suivent un scénario linéaire et continuent les événements basés sur les runs précédents. Chaque aventure est également liée avec les autres dans le cadre du scénario global. La campagne commence par des tâches apparemment simples, mais au fur et à mesure que l'histoire progresse, elles deviennent de plus en plus complexes et difficiles, et au fur et à mesure que la campagne progresse, les runners auront de plus en plus de connaissances sur les antécédents de leur adversaire, Proteus AG.

Contrairement à d'autres campagnes et aventures publiées où les runners sont embauchés en faisant changeant de Schmidts, les runners travailleront dans Ondes de choc pour un seul employeur, à savoir la Frankfurter Bankverein (FBV) et sa présidente Monika Stüeler-Waffenschmidt.

Toutes les aventures de ce livre ont la même structure : elles commencent par la section En bref. Cette section contient les informations de base, un synopsis de l'intrigue, une chronologie des événements et d'autres informations nécessaires au meneur de jeu pour lancer l'aventure.

Chaque aventure se termine par une section intitulée Rassembler les morceaux. Cette section contient toutes les informations nécessaires pour compléter l'aventure et clarifier les points abordés. Elle comporte quelques sous

- Et ensuite ? : Cette partie traite des retombées potentielles des agissements des PJ, de la manière dont on peut conclure l'aventure, des perspectives de développement de celle-ci et de la façon dont on peut répondre aux questions des joueurs.
- Attribuer le Karma : Cette partie donne des conseils pour l'attribution de points de Karma aux personnages joueurs en fonction de leur comportement au cours de l'aventure.
- Investigation : De temps en temps, les PJ se mettent en quête de renseignements via leurs contacts, connexions matricielles, voire espace astral. Comme ils le font quand ils le souhaitent, toutes les recherches et tous les résultats sont rassemblés dans la partie Investigation. Voilà qui va vous faciliter la vie.
- Ombres portées : Cette partie présente la description détaillée, l'histoire et les caractéristiques de jeu des personnages non joueurs importants de l'aventure. À l'instar des personnages joueurs, ils disposent, eux aussi, d'une histoire étoffée et de caractéristiques détaillées.

LES SCÈNES

Diverses rencontres et scènes se situent entre le début et la fin de chaque aventure, des événements importants de l'histoire aux endroits spéciaux où se trouvent les personnages du joueur. Ces sections sont appelées scènes. Les scènes résument le déroulement probable d'une rencontre et contiennent également des informations sur la façon dont le maître du jeu peut gérer les développements inattendus qui se produiront inévitablement. Chaque scène se compose des sous-sections suivantes, qui contiennent toutes les informations dont le maître de jeu a besoin pour diriger.

- En bref : Cette partie propose un synopsis de l'action qui se déroule au cours du scénario. Le meneur de jeu s'en sert à titre de référence et pour en avoir une vision d'ensemble. Elle précise également dans quelle mesure le scénario est lié aux précédents ou aux suivants.
- Dites-le avec des mots : Généralement conçue pour être lue à haute voix, cette partie contient ce que vous devez révéler à vos joueurs. Vous leur livrez les renseignements comme il vous sied, à haute voix, sous la forme de données informatiques ou matricielles, sous forme d'un coup de téléphone passé en pleine nuit, voire par une série de questions/réponses avec les joueurs.
- Atmosphère : Cette partie propose des conseils pour créer la bonne ambiance et d'autres éléments de description pour bien poser le décor du scénario. En outre, elle vous résume les méandres de l'action et les informations secrètes que les PJ découvriront ou non.
- L'envers du décor : Cette partie renferme la plus grande partie des informations du scénario. Elle précise ce qu'il vous faut mettre en branle et la façon dont les actions suivantes s'enchaîneront. Selon le scénario, L'envers du décor contient des cartes, la description d'objets importants, les renseignements que les personnages joueurs recueillent lors de leurs investigations, les caractéristiques des personnages non joueurs ou créatures, ainsi que les informations précisant ce que découvrent les runners.
- Durcir le ton : Cette partie donne au meneur des conseils sur la façon de rendre la scène encore plus difficile pour les personnages joueurs expérimentés et fournit d'autres conseils sur la façon de pimenter une scène.
- Antivirus : Cette partie offre des solutions aux problèmes que vous risquez de rencontrer. Bien qu'il soit impossible de tout prévoir, Antivirus vous donne des idées sur la façon de gérer la situation lorsque les joueurs font quelque chose d'inattendu.

LE GUIDE DES AVENTURES

Chaque meneur de jeu qui a déjà géré une partie adopte un style de préparation particulier. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise façon de gérer une partie de Shadowrun. Faites à votre convenance. Le travail de meneur de jeu exige qu'on y consacre du temps, mais il est aussi très agréable. Lorsque cela ne vous amuse plus, c'est qu'il est temps de passer la main à un autre joueur.

Ceci dit, tout meneur de jeu suit, en principe, les différentes étapes qui suivent pour obtenir une partie amusante, réussie et agréable.

PREMIÈRE ÉTAPE : LIRE L'AVENTURE

Bien sûr, cela paraît évident. C'est surtout absolument nécessaire. Avant de commencer la partie, vous devez lire l'aventure du début à la fin.

Cela permet de cerner l'ensemble de l'intrigue, de comprendre ce que doivent faire les personnages et de voir où se situent les problèmes. Par exemple, si l'aventure comporte un scénario dans lequel les personnages joueurs relèvent le défi d'un gang de bikers et qu'il y a une chance pour qu'ils meurent tous, il vous faut le savoir à l'avance (dans tous les cas, cela vous incitera à réviser les règles d'interfaces et de combats de véhicules !). En outre, les aventures de Shadowrun reposent sur des intrigues tordues, des coups de couteaux dans le dos, des duperies, de l'espionnage corporatiste et d'autres formes de machinations; vous devez tout savoir avant les joueurs. Faites-nous confiance : nul ne souhaite entendre le meneur de jeu marmonner "Je ne savais pas que cela allait arriver !" en plein milieu d'une scène pénible.

Vu le nombre de coups tordus qui jalonnent une partie de Shadowrun, vous ne feriez pas mal non plus de jeter un œil aux scénarios qui suivront, et ce, pour ne pas perdre de vue les développements de l'intrigue.

DEUXIÈME ÉTAPE : MODIFIER L'AVENTURE

Les aventures sont écrites sur le papier, pas gravées dans le marbre. Cela signifie que si quelque chose ne vous convient pas dans une aventure, vous avez toute latitude pour le modifier. Si votre groupe de joueurs hait Renraku mais que votre aventure est centrée sur un coup contre Yamatetsu, n'hésitez pas à faire de Renraku la cible. Si le gros méchant de l'aventure vous en rappelle un autre apparu lors d'une partie précédente, servez-vous de lui. Si vos joueurs préfèrent un jeu subtil à base de conspirations plutôt que de gigantesques fusillades, minimisez les affrontements et faites ressortir les complots. Si une aventure ne vous séduit pas vraiment mais qu'elle renferme néanmoins de bonnes idées que vous souhaitez exploiter, foncez. Cela ne blessa pas notre honneur de créateur d'aventures.

TROISIÈME ÉTAPE : CONNAÎTRE LES PERSONNAGES

La plus grossière erreur que font les meneurs de jeu est de ne pas connaître les personnages qu'amènent les joueurs. Il est très simple de venir à bout de ce problème. Photocopiez la feuille de personnage de chaque joueur, ou refaites-en une à votre attention uniquement. Prenez des notes sur les contacts, compétences et attributs des personnages. Il est très important aussi que vous gardiez une trace de leur équipement : les munitions tombent à court, les sorts fonctionnent toujours de la même façon et ont le même drain de partie en partie, et les utilitaires des deckers marchent toujours de la même manière.

Une fois la partie commencée, vous découvrirez que les joueurs essaieront de donner de la consistance à leur personnage, de développer leurs routines, ce qui facilitera votre tâche. Couchez également tout cela par écrit. Si le chaman Angus le Rat invoque toujours un esprit avant de pénétrer dans un bâtiment, inscrivez cette routine sur sa feuille ou sur votre carnet de notes.

QUATRIÈME ÉTAPE : PRENDRE DES NOTES

Comme c'est vous qui gardez l'histoire en mouvement, prenez des notes à son sujet. Elles peuvent être minutieuses (les descriptions et caractéristiques complètes de personnages non joueurs, le plan détaillé de toute une aventure) ou concises (le numéro des pages de référence). Des notes utiles doivent comprendre tout ce que vous devez gérer et indiquer où trouver les informations nécessaires dans les produits Shadowrun. Il n'y a pas deux meneurs de jeu qui prennent des notes de la même façon ; il n'existe pas de bonne ou de mauvaise manière de le faire. Faites ce qui vous paraît commode, et modifiez votre manière de faire lorsque quelque chose ne fonctionne pas correctement.

CINQUIÈME ÉTAPE : NE PAS PANIQUER !

Le travail de meneur de jeu est exigeant et il arrive parfois que l'on ne trouve pas ce que l'on cherche au moment où on en a le plus besoin : on oublie des éléments de l'intrigue, des indices ne sont pas laissés en évidence, on ne retrouve plus une règle, les joueurs veulent faire quelque chose que vous pensiez impossible, etc.

Tout cela peut arriver n'importe quand, généralement lors de la partie pour laquelle vous n'avez pas eu le temps de vous préparer. Bon, ne vous en faites pas. S'il vous faut trouver quelque chose, cherchez-le ; si le rythme de la partie ralentit pendant que vous cherchez une information manquante dans l'aventure, qu'il en soit ainsi. Les joueurs le comprendront et vous pardonneront (dans le cas contraire, demandez à l'un d'eux d'être meneur de jeu pour la semaine suivante).

RÈGLES GÉNÉRALES

Les aventures officielles de Shadowrun utilisent les règles version 3.01D de Shadowrun (SR3.01D) et de divers livres sources. Les règles standard telles que les tests de réussite, la règle des un et des six, les tests de perception, les tests de négociation et d'autres mécanismes de jeu courants de SR3.01D ne sont pas expliqués plus en détail dans ce livre.

PERSONNAGES NON JOUEURS

Les personnages non joueurs (PNJ) sont essentiels. Ce sont les métahumains auxquels font face les personnages joueurs. De M. Johnson au garde de la sécurité inconnu en passant par les plus célèbres personnalités de Shadowrun, les PNJ sont créés de la même façon que les personnages joueurs.

Inutile de les créer sur la base du système de priorité de SR3. Attribuez-leur les caractéristiques que vous souhaitez. Les attributs moyens des diverses races métahumaines sont présentés page 19 de l'ouvrage Les métacréatures inséré dans L'Écran du Meneur de Jeu de Shadowrun, Troisième Édition. Utilisez ces valeurs comme base puis élevez-les ou diminuez-les à votre gré. Les PNJ peuvent avoir n'importe quels attributs, jusqu'au maximum fixé par la Table de variation des métahumains (page 245 de SR3), compétences et spécialisations. Les PNJ des suppléments parus dans le commerce sont généralement moyens. S'ils sont trop faibles ou trop forts pour votre campagne ou le niveau de jeu de votre groupe, apportez toutes les modifications nécessaires.

CONTEXTE DE LA CAMPAGNE

Le contexte d'ondes de choc existe depuis la création d'une histoire allemande personnel et a été documenté par divers auteurs au fil des ans dans diverses publications (Deutschland In den Scharren 1&2, Chrom & Dixon, Walzer, Punks & Schwarzes ICE, Wunderwelten-Rollenspiel magazine, Mephisto-Rollenspiel magazine, "Deutschland in den Schatten" - trilogie de romans) et a évolué. Le thème a aussi souvent été repris par la gamme américaine (Repaires de contrebandiers, Corporate Punishment, No Man's Land, L'année de la comète). Les raisons du combat de dragon, avec lequel une transformation corporatiste en constante évolution est initiée, ont donc été faites il y a de nombreuses années et remontent à l'intervention personnelle de Nachtmeister dans un différend entre Proteus et l'ACA devant Helgoland il y a six ans.

LA CAMPAGNE

Nous avons décidé de ne pas donner un résumé détaillé des événements de la campagne à ce stade, afin de vous donner, cher meneur de jeu, l'opportunité de découvrir l'histoire de Proteus étape par étape à travers les chapitres lorsque vous lirez l'ouvrage pour la première fois.

Un récit que vous pourrez certainement utiliser lorsque vous vous lancerez dans la campagne plus tard et que vous pourrez ensuite transmettre ces informations à vos joueurs. Un résumé des événements, y compris une chronologie, peut être trouvé dans le dernier chapitre Proteus - Toute la vérité, qui contient également d'anciennes informations importantes sur l'ancien et le nouveau Proteus AG et reprend l'ensemble du contexte de Proteus (y compris les informations les plus importantes des précédentes publications).

À ce stade, seul le cheminement est brièvement décrit en aperçu :

Après la mort du grand dragon Nachtmeister, Proteus AG tente de reprendre l'association bancaire de Francfort, la Frankfurter Bankenvereins (FBV). La manière dont cette prise de contrôle hostile est menée par Proteus est le thème abordé de À ciel dévoilé, qui comprend un profil corporatiste de la FBV et un ensemble de suggestions d'exécution.

Dans Une tempête se prépare, Proteus AG passe à l'action, du moins ils essaient. Mais l'enlèvement de Monika Stüeler-Waffenschmidt s'avère plus difficile que prévu, car la nouvelle responsable de l'association bancaire n'est pas ce qu'il n'y paraît.

Les Fils de Loki entraînent les runners dans l'extrême nord de l'Europe. Dans l'Union Scandinave. Mais la mission de sabotage au premier abord simple et rapide, révèle plus de choses que ce que l'on aurait pu imaginer et donnera à Proteus un nouvel adversaire. Cela accordera à la Bankenvereins le répit dont elle a besoin pour lutter contre Proteus. Les runners se retrouvent pris dans un jeu dangereux entre deux géants corporatistes. Mais ce n'est que le début...

Désormais, il est important de trouver des informations sur la mystérieuse corporation de la mer du Nord. Dans La Loge, le plan consiste à faire sortir une taupe de Berlin qui possède l'une des pièces du puzzle. Mais pourquoi est-il poursuivi par AG Chemie et non par Proteus ?

Les données de la taupe mettent les runners et la FBV sur une nouvelle piste qui les conduira dans les ombres virtuelles de l'ADL dans Francfort : déconnecter. Ils suivront les traces du marchand de sable (Sandmanns) qui a consacré sa vie à la destruction du groupe et qui en a payé le prix fort, scellant ainsi le sort du nœud de Frankfurter Schattenland.

Le fichier du marchand de sable met les runners sur la piste du compagnon d'armes du marchand de sable dans Le deuxième visage, mais les runners trouveront que le chemin vers lui est pavé d'énigmes. Cependant, quelques jours de plaisir sur les plages idylliques des mers du Sud les attendent avant que les runners dans Marionnettiste ne se dirigent vers l'Europoport pluvieux des Pays-Bas pour kidnapper un membre du conseil d'administration de Proteus. Dans lequel il y a plus qu'il n'y paraît.

Après tant d'émotions, les runners dans Le patrimoine de Goldammer auront droit à quelques jours de repos dans la zone interdite suisse dans les Alpes, au cours desquels ils en apprendront davantage sur le passé de Proteus (résolument tourné vers l'avenir) avant de dépasser leurs limites dans Le crépuscule des dieux. Un Arkoblock détruit par les marteaux de Thor, des expériences génétiques illégales et la mer du Nord toxique, tous ses ingrédients forment un mélange explosif. Malgré tout cela, les runners dans Évolution doivent se surpasser pour défier Proteus et ses fondateurs, transformant la corporation à jamais. Pour le meilleur ou pour le pire, cela reste à voir.

MENER LA CAMPAGNE

Ondes de choc est conçue comme une série d'aventures successives aboutissant à la grande confrontation dans laquelle le destin de Proteus AG sera scellé. Le fait que l'objectif principal soit de donner aux joueurs un aperçu du passé complexe et de la structure du groupe de la mer du Nord tout au long de la campagne est d'une importance capitale pour ce que nous appelons une "divulgaration d'information libre". Au cours des shadowruns individuelles et à la recherche de la vérité ultime, les runners mettront la main sur des des pièces de puzzle de Proteus. Puisqu'il est techniquement impossible de présenter ces informations aux joueurs sous la forme de notes atmosphériques, rarement longues, il appartient au meneur de jeu de transmettre les informations présentées dans les notes respectives des aventures ou dans le chapitre final à ses joueurs qu'il s'agisse de documents créés par soi-même ou via des PNJ.

RUNNERS ÉTRANGERS

En principe, les aventures d'Ondes de choc sont bien sûr destinées aux runners de l'ADL ou d'Europe, mais le recours à des runners d'outre-mer ne devrait pas non plus poser de problème. Surtout dans À ciel dévoilé, où Proteus envoie les runners contre la FBV, il est bien sûr possible que les Schmidt du groupe embauchent du personnel étranger. Et une fois que les runners sont pris dans les événements dans et après Une tempête se prépare, il n'y a aucun moyen pour eux de s'écarter de l'affaire, car Proteus à le bras long. Bien sûr, il peut être d'autant plus intéressant de vivre la campagne du point de vue d'un runner américain ou étranger, puisque les runners doivent d'abord se frayer un chemin dans un environnement inconnu et les ombres étrangères.



À CIEL DÉVOILÉ

REMARQUE PRÉALABLE

Ce chapitre, et donc la campagne d'ondes de choc, commence là où Deutschland In den Schatten 2 s'est terminé : avec le soi-disant duel aérien de dragon qui a eu lieu le 21 juin 2062 dans le ciel de Francfort entre les deux Grands Dragons Lofwyr et Nachtmeister. Cela s'est terminé avec Nachtmeister, un expert financier et propriétaire officiel de la Frankfurter Bankverein (FBV), tué par la main ou plutôt la griffe du patron de Saeder-Krupp (Deutschland In den Schatten 2, p.341). Cette campagne durera jusqu'à fin décembre 2062 et portera principalement sur le fait que Proteus AG embauche des shadowrunners afin de s'attaquer à l'association bancaire pour une prise de contrôle hostile. Ce n'est qu'en décembre que la situation de la Bankverein actuellement sans direction aura changé, de sorte que Proteus choisira une voie différente pour approcher la FBV (voir ci-dessous et dans Une tempête se prépare).

Étant donné qu'il dépasserait le cadre de ce livre de détailler une série de shadowruns mineures rien que dans cette vaste thématique, le chapitre expose le profil corporatiste de la Frankfurter Bankverein, que le meneur de jeu peut utiliser pour élaborer ses propres runs, ainsi que quelques accroches en exemple pour établir des runs tournant autour de la tentative de prise de contrôle par Proteus.

CONTEXTE

La mort de Nachnmeister n'affecte pas seulement la Bankverein, mais affecte également directement la mystérieuse Proteus AG, qui gère toutes ses transactions financières via la FBV et Nachtmeister. Le meneur de jeu devra se référer au chapitre Protéus - toute la vérité pour le contexte exact de cette "collaboration".

À ce stade de la campagne, il suffit que le meneur du jeu sache que Proteus AG voit la nécessité de reprendre le Frankfurter Bankenverein (que Proteus appelle le "pharisien") sans que personne ne le sache (prologue). Ce sera plus avantageux lorsque les actions de la FBV seront au plus bas, Proteus doit donc faire tout ce qui est nécessaire pour y parvenir, de sorte que Proteus doit faire tout le nécessaire pour y parvenir. Dans le même temps, la tentative d'acquisition doit être gardée secrète le plus longtemps possible, sinon les prix repartiraient automatiquement à la hausse. Pour cette raison, toute une série de d'opérations clandestines seront lancées pour s'assurer qu'il "arrivera malheur" à la FBV à l'avenir. L'association bancaire est difficile à atteindre sur le plan physique, puisque la quasi-totalité de ses activités se déroulent dans l'espace virtuel de la matrice. Elle est particulièrement vulnérable lorsque les assurances doivent déboursier plus d'argent, lorsque sa réputation est en jeu ou lorsque les corporations possédant des parts, subissent des pertes ou même seulement la crainte d'en perdre. De plus, il y a encore une chose à clarifier : après la mort de Nachtmeister, ses actions sont, pour ainsi dire, dépourvues de propriétaire, puisqu'un héritier n'est "officiellement" pas reconnu. Proteus doit donc veiller à ce que les actions trouvent un propriétaire le plus rapidement possible, afin que ces actions soient vendues. Pour ce faire, Proteus doit découvrir ce qui adviendra de ces actions.

Nachtmeister contrôlait sa corporation par le biais d'un réseau de fiduciaires, d'escrocs et de sociétés écrans, qui étaient tous dirigés directement ou indirectement par lui. Monika Stüeler-Waffenschmidt (décrite dans Une tempête se prépare), elle-même requin corporatiste de premier ordre, saisit rapidement la position de la FBV. Cependant, elle suppose que le rachat sera effectué par SaederKrupp, ce qui explique, entre autres, pourquoi Proteus passe encore inaperçu. Étant dans le secret des nombreuses transactions de Nachtmeister, elle a un avantage inestimable pour prendre le contrôle des actions : elle sait où chercher (voir Prologue). Mais au sein de la Bankenverein, il y a de nombreux autres gestionnaires, qui voient la mort du Nachtmeister comme une grosse opportunité de reprendre les rênes.

MENER LES AVENTURES

Si une corporation veut en acquérir une autre, elle doit bien la connaître. Elle doit savoir comment et avec quoi elle gagne son argent, qui sont les responsables et où se situent les points faibles. Dans ce qui suit, le meneur de jeu trouvera des informations sur la Frankfurter Bankenverein, ce qui devrait lui permettre de développer quelques shadowruns passionnantes liées à l'acquisition visée. En outre, les livres sources Corporate Download et Megakons sont recommandés, dans lesquels d'autres informations utiles sur les corporations et leurs méthodes pour régler les litiges peuvent être trouvées.

LA FRANKFURTER BANKENVEREIN

La Frankfurter Bankenverein est principalement active dans les domaines des services financiers, des assurances et des investissements dans d'autres corporations. À l'échelle mondiale, en tant que groupe AA, la FBV est un poisson de taille moyenne à grande. Dans l'ADL, cependant, la FBV a un pouvoir qui peut tenir tête à la grande majorité des corporations, a au moins un mandat au conseil de surveillance ou au conseil d'administration, voire y participe.

LA FRANKFURTER BANKENVEREIN

Siège social : Grand Francfort, ADL

Présidente/directrice générale : Monika Stüeler-Waffenschmidt

Statut de la société : Société par actions, Frankfurter Bankenverein Holding AG

Président du conseil d'administration : Léon Fischer

Actionnaire majoritaire : Monika Stüeler-Waffenschmidt 86,3 % (depuis décembre 2062)

Filiales importantes :

Banques : Deutsche Bank AG, DG Bank, Bankers Trust, Deutsche Credit S.A., Development Bank of China, European Transaction Bank, Islamic Cooperative Development Bank

Assurance : Allianz Versicherungsverbund AG, Munich Re Versicherungs AG, United Nile Insurance Company

Services financiers : Hannoveraner Allgemeine Finanzdienstleister, Attila Finance S.A., Wiesbadener Investment Fonds, Emirates and Sudan Investment Group

Autres : SecureNET, Heidelberger, Industriebeteiligungen GmbH, Wiesbadener Leasing und Immobilien AG, Schreiber, Kimoto, Pünder & Partner Rechtsanwälts und Steuerberater-GmbH, Foreign & Colonial Eurotrust PLC

La FBV est née d'une fusion de la Deutsche Bank et la DG Bank en 2003. Après une phase de consolidation, la banque a utilisé la législation économique laxiste du gouvernement militaire pour reprendre diverses autres banques privées et est ainsi devenue la première association bancaire de l'ADL.

Comme les banques sont ainsi faites : L'influence s'est étendue à tous les domaines (et pas seulement économiques) dans l'ADL, l'Europe et parfois même au-delà.

Après le réveil du grand dragon Nachtmeister en 2011, il prend la forme du banquier Dr. Gideon Schreiber pour acquérir d'abord quelques sociétés financières et cabinets d'avocats. En 2023-25, il a finalement repris la Bankenverein et a considérablement accru sa taille et son influence au cours des années suivantes.

En 2052, l'actuelle présidente de la FBV, Mme Monika Stuhler-Waffenschmidt, prend la direction de l'empire financier à seulement 30 ans. Les voix initialement moqueuses se sont rapidement tues, car grâce à une série de rachats et de transactions, la FBV a obtenu la majorité de deux de ses actionnaires les plus importants, Allianz Versicherungs AG et Münchner Rück Versicherungs AG, ainsi que d'autres compagnies d'assurance. Dans le même temps, l'investissement international, notamment en Europe, s'est considérablement renforcé.

DOMAINES D'ACTIVITÉ DE LA FBV

L'intérêt immédiat de la FBV est bien sûr le monde financier et tout ce qui va avec. Indirectement, à travers les holdings, c'est toute l'économie et sa prospérité qui lui tiennent à cœur. Et comme une banque est avant tout un prestataire de services, son image publique est un atout à part entière.

L'ACTIVITÉ BANCAIRE

Le domaine bancaire est l'un des trois principaux secteurs d'activité de la FBV. Tout ce que vous pouvez imaginer y est proposé dans le groupe corporatiste : de la gestion de compte à l'octroi de crédits aux particuliers, aux corporations et aux états, en passant par le financement d'achats et de transactions jusqu'aux conseils sur ce qu'il faut faire de l'argent que vous possédez.

Une banque n'est en fait qu'une gigantesque machine de gestion et de redistribution d'argent qui est finalement payée à chaque poignée de main. Mais les banques ont également une excellente connaissance des activités et des intentions de leurs clients. Vous savez qui achète quoi, qui vend quoi, qui paie qui, qui travaille pour qui et avec qui, quelles sont les ressources financières. Et une fois que vous êtes endetté auprès d'une banque, elle a même son mot à dire sur ce que vous faites de votre argent. Pour cette raison, les banques sont incroyablement préoccupées par leur bonne réputation.

Les banques savent aussi que tout crédit comporte le risque de ne pas être remboursé. Elles font de leur mieux afin d'obtenir des garanties pour limiter les risques. Mais surtout avec les pauvres, cela n'a de sens que dans une mesure limitée, car sinon ces personnes seraient privées de toute marge de manœuvre. Ainsi, si une corporation rencontre des difficultés financières, la banque est souvent confrontée à la décision d'accorder de nouveaux prêts et espère que la corporation se ressaisira ou déplorera la perte des sommes empruntées.

Les banques font de leur mieux pour se protéger face aux pertes résultant de créances privées en constituant des réserves prévus à cet effet. En fin de compte, cependant, cela repose sur l'attente qu'une partie seulement des clients fera défaut. Si plus de clients deviennent insolvable que prévu, la banque doit compenser cela avec ses propres fonds, qui ne sont alors plus disponibles à d'autres fins.

L'ASSURANCE

Le deuxième domaine d'activité principal de la FBV est l'assurance. Pour le dire crûment, ceux-ci vivent du fait que leurs clients les paient pour être assurés contre des dommages qui ne se produisent normalement pas. Et bien sûr, les fonds collectés sont investis de manière rentable, sujet est développé dans la section suivante.

L'assurance peut être vendue en plus grande quantité que si les clients peuvent être sensibilisés au risque : risque de blessure et de décès, de maladie et d'invalidité, d'incendie de bâtiment, d'accident et de litige. En bref : l'assurance est une activité liée à la peur et au besoin de sécurité des clients. Étant donné que la plupart des clients de concernés sont fortement orientés par la réputation d'une compagnie d'assurance, le marketing et la renommée sont importants.

À l'instar des banques, les compagnies d'assurance ne s'attendent à payer qu'une certaine partie seulement de leurs clients. Encore une fois, une façon de déstabiliser est de causer plus dommages. Certes, il y a des soi-disant réassurances, mais celles-ci font majoritairement partie de la Bankenverein...

INTÉRÊTS ET INVESTISSEMENTS

Les banques et les assurances sont des pauvres qui, par leur activité très régulière, gagnent d'énormes sommes d'argent. Une partie de l'argent va dans la soi-disant provision des risques mentionnée ci-dessus, une autre partie est nécessaire pour couvrir les frais de la banque, une troisième partie est prêtée à nouveau (contre des intérêts normaux, bien sûr) ou distribuée aux actionnaires.

Mais même dans ce cas, il reste encore de l'argent qui peut être investi de manière rentable. C'est à ce stade qu'on peut se qualifier de banque d'investissement. En bref, il s'agit d'injecter de l'argent dans le circuit économique afin de récolter indirectement des bénéfices sous la forme d'investissements corporatistes, de bénéfices en actions, de recettes de ventes, etc. La différence avec l'activité de crédit est que la FBV participe directement au risque entrepreneurial, mais a également une influence directe sur les sociétés étrangères.

La FBV elle-même détient des parts dans : AG Chemie avec 11 %, EMC avec 11 %, IFMU avec 21 %, Ruhrmetall avec 21 % et Deutsche Treuhand avec 22 %. Pour plus d'informations sur ces corporations, voir In den Schatten 2 à la page 287. D'autres parts dans ces corporations et dans de nombreuses autres corporations de toutes tailles sont détenues par le biais de fonds propres et de sociétés holding.

Il s'agit de la division qui a réalisé de loin les plus gros bénéfices au cours des 10 dernières années, sans compter que 12 banques et 16 assurances ont été intégrées au groupe pendant cette période.

En fait, les avoirs nationaux et étrangers sont l'une des grandes inconnues de la valorisation de la FBV, puisque personne ne peut dire exactement à quel point celles-ci ont de la valeur, il convient de noter que les avoirs correspondants peuvent être trouvés dans tous les segments de l'économie.

Pour le meneur de jeu, cela signifie avant tout que le monde peut mener des shadowruns contre pratiquement n'importe quelle corporation, tant que les corporations n'appartiennent pas explicitement à un autre groupe ou sont effectivement indépendantes. On peut supposer que la FBV a des succursales ou des partenaires dans toutes les régions du monde, peut-être une occasion de retrouver de vieilles connaissances?

AUTRES FILIALES ET INSTITUTIONS

Il y a encore quelques corporations au sein de l'association qui se diversifient vers d'autres domaines :

ALLGEMEINE WIRTSCHAFTSDATENBANK & INFOSERVICE GMBH (AWI)

La FBV rassemble toutes ses connaissances sur ses clients et ses partenaires commerciaux au sein de l'AWI, dont le siège est à Francfort et possède des succursales dans toutes les grandes villes du monde. Pour un bon prix, on peut obtenir presque toutes les informations sur les corporations et les particuliers qu'un groupe financier est autorisé à fournir. Ce que l'on sait moins, c'est que cette société mène aussi activement des recherches et est donc le service d'information de la FBV.

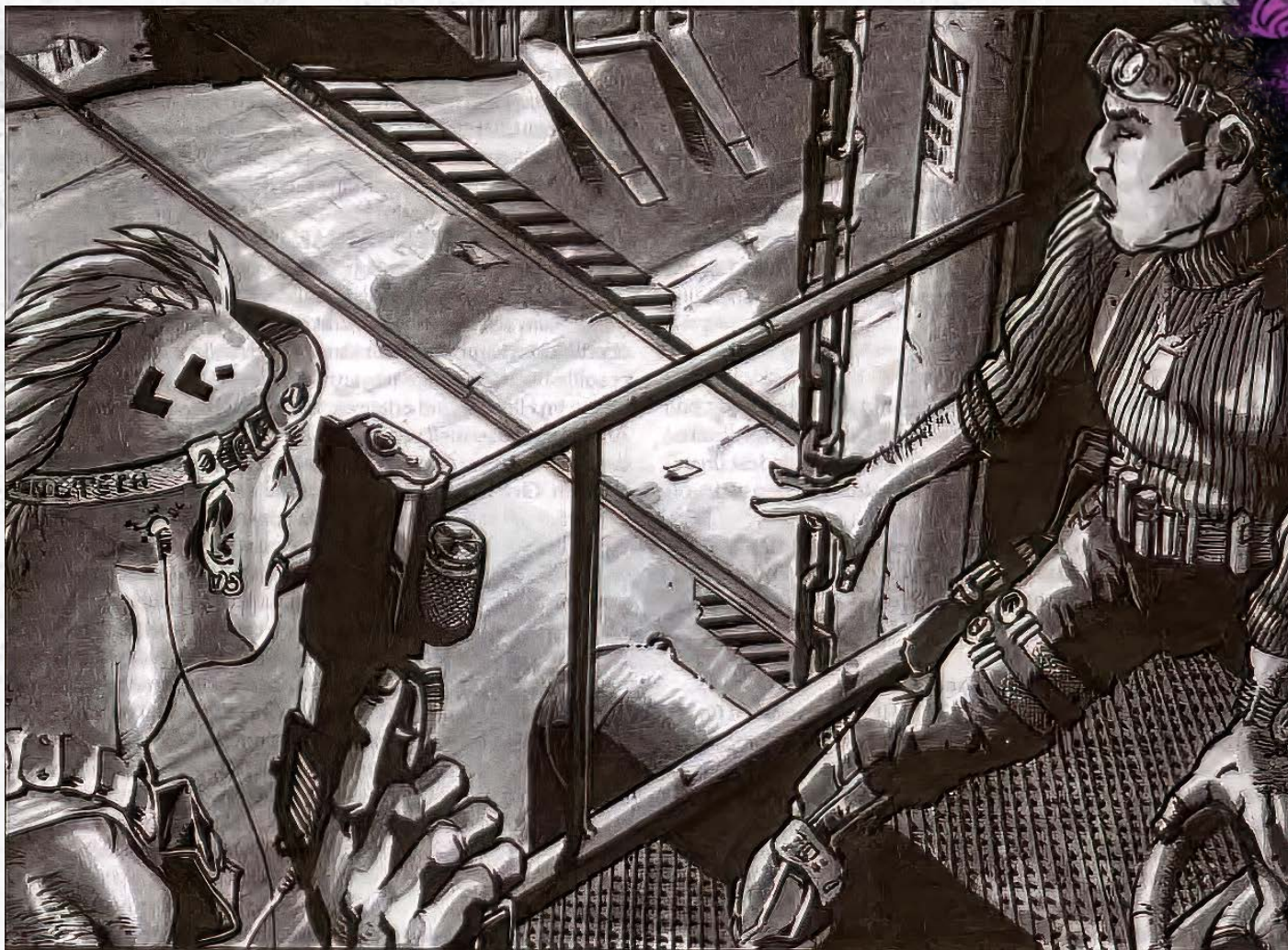
FRANKFURTER IMMOBILIEN HOLDING & VERWALTUNG AG (FIHV)

C'est dans la nature des choses que la FBV accumule beaucoup de biens immobiliers et fonciers. Il existe également une division distincte dans l'association pour la gestion et l'exploitation (sauf si cela doit être fait via la Deutsche Treuhand ÖAG), à la FIHV dont son siège social est basé à Francfort.

ALLGEMEINE STIFTUNGSVERWALTUNG GMBH

Chaque entreprise qui veut se présenter positivement en public promeut le sport, l'art, la culture et la science et le fait aussi ouvertement que possible. Parmi les différentes possibilités, citons notamment

les donations et le parrainage. La gestion centrale de ces activités est assurée par l'Allgemeine Stiftungsverwaltung GmbH à Francfort.



LA FONDATION ALFRED HERRHAUSEN POUR L'ÉDUCATION POLITIQUE

La Fondation Alfred Herrhausen pour l'éducation politique à Hanovre est également intéressante. Elle ressemble au lobby institutionnalisé de la Frankfurter Bankenvereins et entretient des contacts politiques nationaux et internationaux de premier ordre.

L'INSTITUT INTERNATIONAL DE L'ÉCONOMIE

L'Institut international de l'économie est également situé à Francfort. Celui-ci traite exclusivement de la l'établissement des prévisions économiques (qui est à son tour la base de planification financière de la FBV) et est internationalement reconnu.

VEREINTE VERSICHERUNGSSCHADEN MANAGEMENT AG (VVM)

L'association de gestion des sinistres des assurances assurent (presque) tout et s'occupent naturellement aussi d'un certain nombre de dommages causés par des activités illégales telles que le vol, le sabotage et la fraude à l'assurance. Il est souvent plus avantageux de payer des frais d'assurance pour rechercher ou récupérer des biens égarés. Ces activités sont du ressort de la VVM au sein de la FBV, qui aurait aussi de bons contacts dans le milieu des ombres.

PERSONNES IMPORTANTES DE LA FBV

Bien sûr, l'association bancaire n'est pas seulement composée de filiales, mais surtout de personnes qui dirigent la fortune du géant financier. Certaines des personnalités les plus importantes de la FBV sont brièvement décrites ici :

MONIKA STUELER WAFFENSCHMIDT

La jeune présidente de l'association bancaire sera décrite en détail dans le chapitre suivant, Une tempête se prépare dans Ombres portées.

CLÉMENT FERREIRA LOBOS

L'homme de 68 ans, né en Espagne, est un spécialiste confirmé des investissements en capital et est PDG du groupe d'assurances Allianz depuis 2058. Même après le rachat par la FBV en 2053, il détient personnellement des actions qui lui garantissent qu'il conservera son poste. On dit qu'il a de bons contacts avec l'industrie européenne et le monde financier et qu'il a l'ambition de remplacer Monika Stüeler-Waffenschmidt à la présidence de la Bankenvereins.

MANFRED FREIHERR DE SLEDENSTEIN

« Le Baron », comme on le surnomme à la Frankfurter Bankkreisen, est un célibataire passionné de 54 ans, président du conseil de surveillance de la Deutsche Bank AG depuis 2057 et membre des conseils de surveillance de plusieurs sociétés appartenant à la FBV. Il est considéré comme le partisan le plus fidèle de Monika Stüeler-Waffenschmidt, qui l'a également promu à son poste actuel.

DIETER STEINFONTAINE

Le diplômé en mathématiques de 63 ans est considéré comme un tacticien prudent, un calculateur froid et absolument dépourvu d'humour. En tant que commissaire aux comptes de FBV Holding AG, il est mieux informé que quiconque de l'exacte situation financière du groupe corporatiste et communiquera ses chiffres sans inquiétude et sans relâche à tous ceux qui dirigent la société.

LÉON FISCHER

L'avocat et diplomate qualifié, aujourd'hui âgé de 79 ans, est le président de la Fondation Alfred Herrhausen pour l'éducation politique à Hanovre et donc le principal lobbyiste de la Bankenvereins. C'est aussi lui qui a présenté Monika Stüeler-Waffenschmidt au Dr Gideon Schreiber (alias Nachtmeister) en raison de ses talents en économie, qui, aujourd'hui encore, aiment écouter ses conseils avisés et justes.

SÉCURITÉ

Les échanges de tirs et les clients blessés sont mauvais pour l'image d'une corporations conviviale et distinguée. En conséquence, la sécurité de la FBV est avant tout discrète ou du moins non intrusive. Il est évident qu'une telle réserve n'est pas nécessairement présente dans les secteurs non publics.

Et il y a encore les différents services de sécurité privés et autorité de sûreté dans l'ADL, avec lesquels la FBV entretient délibérément de très bonnes relations, ce qui garantit des temps d'intervention rapide.

SÉCURITÉ PHYSIQUE ET MAGIQUE

La Frankfurt Security Agency GmbH (FSA) s'occupe de la sécurité physique et magique dans les secteurs les plus importants de la FBV. Des sociétés externes telles que Sternschutz, PsiAID, VWS et ProSecuritas (voir Deutschland in den Schatten 2, page 298-299) sont souvent utilisées en termes de personnel, et sinon elles s'occupent principalement du matériel de sécurité SOTA. De plus, la FSA dispose d'une petite équipe de spécialistes compétents qui connaissent toutes les ficelles du métier.

SÉCURITÉ MATRICIELLE

L'argent est essentiellement virtuel en 2062 et la confidentialité des informations sur les clients est la base des affaires. En conséquence, la sécurité de la FBV dans ce domaine est excellente. Même les plus petites succursales sont équipées des meilleur CI légal que l'argent de la FBV puisse acheter et ont la réputation d'être "infestées" de vers (voir Matrice p.92). Pour le meneur du jeu, un exemple de serveur typique au sein de la FBV se trouve dans le chapitre Une tempête se prépare qui suit. Le siège de Francfort est considéré par les deckers bien informés comme étant un labyrinthe de pièges mortels, avec quelques moyens non conventionnels.

Au sein de la FBV, le responsable est SecureNET GmbH (SNET) à Francfort, qui garantit de très bonnes normes de sécurité pour le groupe, exploite le GTLP de la FBV et possède un certain nombre de très bons Deckers.

SÉCURITÉ MILITAIRE

La FBV ne dispose pas de sa propre force militaire, mais n'a pas de problèmes pour s'approvisionner en mercenaires en cas de besoin (surtout à l'étranger).

Il convient de souligner ici les participations de la FBV dans l'IFMU et Ruhrmetall, qui détiennent ensemble 39 % des actions de MET 2000.

"GARANTIE RENFORCÉE" - SHADOWRUNNER

Bien que la FBV soit présente dans des ombres, les Schmidts de la FBV sont rarement reconnaissables en tant que tels car, comme mentionné précédemment, l'image publique de la corporation est une priorité absolue.

Surtout en ce qui concerne le domaine des assurances, des runners sont parfois utilisés pour récupérer des biens volés pour lesquels la compagnie d'assurance devrait payer des dédommagements, ou pour dénoncer des fraudeurs à l'assurance.

La plupart des Schmidts avec lesquels les runners auront affaire travaillent donc pour la VVM, mais la FSA et la AWI embauchent aussi parfois des mercenaires des ombres.

ACQUISITION HOSTILE

Les propositions et suggestions suivantes fournissent au meneur de jeu une base sur laquelle il peut concevoir lui-même des shadowruns liées à la campagne et combler les trous entre les chapitres. Bien sûr, il peut également insérer d'autres runs, il doit seulement s'assurer que les runners soient informés de ce qui se passe en à côté, par exemple via des rapports de fax ou similaires. L'essentiel dans toutes les shadowruns de ce chapitre est que les runners ne doivent jamais apprendre qu'ils travaillent pour Proteus. Dans le même temps, le meneur du jeu doit créer des Schmidts au cours de la campagne, qui travaillent directement ou en tant que fixer pour Proteus AG. L'exigence de base devrait être que ces Schmidt soient assez bien informés, fournissent déjà des plans détaillés et se révèlent clairement dignes de confiance et corrects. C'est également recommandé si ces Schmidts évoluent comme les runners. Ce sont précisément ceux qui travaillent directement pour Proteus qui verront dans les activités de la Bankenverein la possibilité d'en tirer profit. Ils deviendront plus sérieux, plus hardis, auront de nouveaux cyberwares, et peut-être deviendront-ils davantage obsédés par le pouvoir à mesure qu'ils en apprendront plus sur les runners.

Un Schmidt de Proteus typique est présenté dans Une tempête se prépare.

SINISTRE

Entre autres choses, Proteus s'attaque aux ressources financières de la FBV, qui comprend un certain nombre de compagnies d'assurance. À cette fin, divers remboursements d'assurance sont causés dans l'ADL et au-delà, ce qui oblige la FBV à payer des sommes d'assurance. Chaque sinistres pris individuellement devrait à peine être perceptible, mais pris dans la globalité, cela garantit que les bases de calcul des compagnies d'assurance ne sont plus correctes. Non seulement cela signifie que les sinistres des assurés doivent être payés, mais les probabilités de sinistre sont également estimées plus élevées et l'argent que les compagnies d'assurance mettent de côté pour de tels cas (la soi-disant provision financière) est automatiquement augmenté ; De l'argent qui n'est plus à la disposition de la FBV. Un effet secondaire est que plus de réclamations augmentent également les coûts de traitement. De nouveaux employés peuvent même devoir être embauchés, ce qui peut donner à Proteus la possibilité de placer ses propres employés dans la FBV. Enfin et surtout, les cours de la FBV finiront par chuter à la connaissance de ce qui vient d'être décrit, ce qui facilitera une reprise en bourse. Si la personne ou la corporation sinistrée est également endettée envers la FBV, c'est possible de faire d'une pierre deux coups...

Une mission appropriée touche n'importe quelle sabotage auquel le meneur de jeu peut penser. Il peut s'agir de petites, moyennes corporations ou même celles mentionnées dans Intérêts et investissements, situés soit dans l'ADL, soit presque n'importe où dans le monde. L'essentiel est que ces sociétés soient liées à la FBV soit en y détenant des parts, soit étant assuré contre les risques encourus, soit ayant souscrit un crédit.

Des corporations industrielles ou des sociétés de services peuvent être concernées, voire des succursales de la FBV elle-même, il peut s'agir de particuliers ayant fortement assuré leurs biens ou leur vie. L'exigence pour toutes les shadowruns devrait être que les résultats ressemblent à des accidents, ou du moins à des attaques terroristes.

Si vous voulez voir grand, Proteus pourrait d'une manière ou d'une autre rendre le système ALi* fou (ce qui pourrait entraîner des accidents de la circulation plus ou moins dramatiques et donc des paiements d'assurance). Cependant, cette action nécessiterait un immense degré d'organisation et de planification, car ALi, telle que décrite dans Germany In den Schatten 2, p.330, est extrêmement bien sécurisée.

*Autofahrer Leit und Informationssystem(ALI) est un équivalent du GRID.

"BIEN SÛR, VOTRE ARGENT EST EN SÉCURITÉ CHEZ NOUS"

Réaliser une shadowrun directement branches individuelles, Proteus (voir La loge, Francfort : joujou actuellement à la pointe qu'il faut absolument essayer... Mais la matrice n'est pas le seul FBV. Parfois, un decker doit s'introduire dans un bâtiment, surtout lorsque les données se trouvent dans le GTLP de la FBV, qui est protégé par une NA à déplacement aléatoire(La Matrice p.121). Cependant, si des informations sont déjà extraites de la FBV, de fausses données ou de faux programmes peuvent également être introduites en contrebande. Cela va de la désinformation ciblée par des données de compte erronés à l'injection d'un programme viral qui cause des dommages importants aux systèmes de la FBV.

CELUI QUI POSE TROP DE QUESTIONS...

Un journaliste enquête seul à cause des fréquents "accidents" qui se sont produits récemment. Pendant son investigation, il rencontre les runners et commence à les surveiller de près. Soit les runners le remarquent et s'occupent de son cas (ce qui, selon la personne pour qui le journaliste travaille habituellement, est loin d'être facile), ou Proteus le remarquera et chargera les runners de découvrir ce que le journaliste sait. S'il en sait trop, il doit, au moins temporairement, être réduit au silence. S'il en sait peu ou a tiré de mauvaises conclusions, Proteus pourrait s'en servir pour désinformer la FBV.

TRANSPORTS DE VALEURS

Bien que la FBV ne traite que de monnaie scripturale, elle met toujours à la disposition de ses clients des coffres-forts dans lesquels les clients peuvent stocker des objets de valeur tels que des œuvres d'art, des pierres précieuses, des médicaments ou des informations.

Le vol d'un de ces objets de valeur ou le vol d'un transporteur sécurisé de la Bankenvereins (ou la capture d'un courtier en information) qui n'était pas suffisamment protégé porterait atteinte à la bonne réputation de l'association bancaire, surtout si le client est une personne morale ou est important ou suffisamment proéminent.

La valeur elle-même pourrait, bien sûr, être assurée contre le vol (toujours avec la FBV), domageant le groupe de deux manières.

‡ QWU'S_b`_bQdYdU

Comme mentionné ci-dessus, la bonne réputation de la FBV est déterminante pour sa valeur marchande, l'un des objectifs de Proteus sera donc de nuire à cette réputation.

Il y a un certain nombre de façons d'y parvenir:

Des shadowrunners pourraient extraire ou extorquer des informations sur les clients de la FBV, transmettre ces informations à une entité appropriée (par exemple la matrice, les médias, le bureau des impôts, les concurrents du client), et donner ainsi l'impression que le secret bancaire a été violé.



Les runners pourraient découvrir des informations compromettantes sur les employés de la FBV et les diffuser. Il pourrait s'agir d'une intervention dans un département de publicité de la FBV ou de la General

Foundation Trust, pour générer de la publicité négative. Il pourrait s'agir, par exemple, d'une campagne publicitaire avec un faux son de cloche qui fait scandale. Les contributions de sponsoring déjà accordées ne sont pas versées ou pas à temps, il suffit même qu'il y ait des difficultés avec l'image d'un sponsor (peut-être un événement sponsorisé ne

FRANKFURTER BANKENVEREIN

correspond pas du tout à l'image de la FBV, ou le département en psychologie qui s'en occupe emploie des méthodes publicitaires douteuses).

7_^^QX'd_^U^UJ Y

Proteus utilise les runners pour recueillir des informations indispensables sur les affaires internes de la FBV. Cela peut s'agir d'obtenir l'information directement comme dans « Bien sûr, votre argent est en sécurité avec nous ». Il peut s'agir aussi d'extraire un employé de la FBV bien informé. Il appartient alors au meneur de jeu de décider s'il est retourné à Proteus ou s'il est renvoyé à Francfort avec des souvenirs altérés. Il est également possible que dans le cadre de la concertation interne autour du contrôle de la FBV, l'un des participants recherche une alliance stratégique (ou lance ses propres actions).

G_ec'e^VQeh~QfX_^

À un stade ultérieur de l'acquisition, Proteus tentera d'induire la FBV en erreur.

Cette désinformation pourrait être une shadowrun avec un objectif principal plutôt sans importance, mais la façon dont cela a été réalisé suggère un faux donneur d'ordre (par exemple Saeder-Krupp ou un consortium bancaire étranger tel que la Banque de Vienne et Hong Kong (Wuxing) ou

Hildebrand-Kleinfort-Bernal (une institution financière basée à Londres d'importance similaire à la FBV).

Si le meneur de jeu a un sympathisant pour un groupe terroriste parmi les runners, il peut tout simplement l'envoyer (avec le soutien secret de Proteus, bien sûr) sur la FBV et laisser les joueurs décider ce qu'il veulent faire...

LA SUCCESSION

Quelles que soient les possibilités choisies par le joueur, les shadowruns et une multitude d'autres activités parallèles auront un impact sur la Frankfurter Bankverein. Celle-ci lutte non seulement contre les difficultés qui viennent de l'extérieur, mais elle a également à faire en interne avec le successeur de Nachtmeisters en tant que propriétaire de l'association bancaire. De plus, les parties intéressées telles que d'autres corporations et politiciens essaieront d'affirmer leur influence dans le jeu du pouvoir. Ici également, il existe de nombreuses possibilités de shadowrun pour le meneur du jeu. Proteus AG est fortement impliqué en secret, son principal intérêt est de devenir rapidement propriétaire.

Bien que Proteus cache qu'ils sont à l'origine de la guerre pour l'acquisition, les milieux financiers et boursiers n'ignorent pas que l'association bancaire est vulnérable à une éventuelle prise de contrôle.

En conséquence, le cours de l'action de la Bankverein est soumis à de fortes fluctuations quotidiennement et les attentes à une nouvelle main directrice pour réguler les choses se font de plus en plus entendre.

Enfin, en décembre 2062, une assemblée générale spéciale des actionnaires de la FBV a eu lieu au vieil opéra de Francfort, au cours de laquelle une décision devait être prise sur le licenciement de Mme Stüeler-Waffenschmidt. Les cours atteignent des sommets vertigineux. Quelques jours avant la réunion, Monika

Stüeler-Waffenschmidt a annoncé qu'elle détenait désormais la majorité des actions de la Bankverein.

Certaines des autres parties intéressées tentent encore leur chance en tentant d'obtenir une injonction au tribunal de district de Francfort. Dans le débat qui s'ensuit sur la décision du juge violemment courtisé se mêle naturellement aussi Proteus AG, laissant au meneur de jeu le soin de décider comment et de quel côté la balance penche. La tâche pourrait être de protéger discrètement le juge des influences extérieures pendant l'énorme pression qu'une longue procédure judiciaire implique, de supprimer tout élément incriminant ou de neutraliser les mesures des autres parties impliquées. Espérons que grâce au travail des runners, la demande d'injonction provisoire sera rejetée le 20 décembre 2062, de sorte que Monika Stüeler-Waffenschmidt prendra alors ses fonctions le 21 décembre 2062.

Mais ce qui est beaucoup plus important pour la campagne : Proteus dispose désormais d'un interlocuteur direct pour l'acquisition. Les préparatifs pour un enlèvement font l'objet du chapitre suivant. Une tempête se prépare.

NEWS-NET ACTUALITÉS MONDIALES, 21/12/2062

Alliance des États allemands. Comme prévu, l'assemblée générale spéciale des actionnaires de la Frankfurter Bankverein s'est terminée aujourd'hui dans le somptueux vieil opéra de Francfort avec la confirmation de la présidente en fonction. Il y a eu une certaine agitation après que des irrégularités et des fraudes présumées aient été signalées parmi les actionnaires du plus grand groupe financier européen.

Jeudi dernier, la Bankverein a annoncé de manière surprenante dans un communiqué de presse que la présidente en exercice, Mme Monika Stüeler-Waffenschmidt, avait acquis 86,3 % des actions. Après que certains petits actionnaires ont demandé au tribunal de district de Francfort une injonction dans le but de faire déclarer invalide l'acquisition des actions, ce fut un véritable tour de montagnes russes pour les actions en bourse.

La cour a rejeté la demande d'urgence hier, car elle n'a pu déceler aucun signe d'erreur dans les mouvements soudains des actions (nous en avons rendu compte). Monika Stüeler-Waffenschmidt a été critiquée à plusieurs reprises ces derniers mois pour la chute des cours boursiers, les rapports de pertes et les rumeurs d'une éventuelle acquisition. Les petits actionnaires, notamment, avaient récemment réclamé de plus en plus leur remplacement, car ils ne semblaient pas en mesure de faire face à la situation. Lors d'une conférence de presse qui a suivi, le président de la Frankfurter Bankverein s'est dit confiant que l'année à venir sera meilleure concernant le chiffre d'affaires et les bénéfices. Mme Stüeler-Waffenschmidt a également annoncé qu'elle prendrait d'autres mesures d'optimisation et qu'elle ne reculerait face aux conséquences encourageant le personnel, mais aucun nom n'a été mentionné. Interrogé sur les rumeurs d'acquisition qui n'ont cessé de resurgir ces derniers mois, Mme Stüeler-Waffenschmidt s'est contentée de déclarer qu'elle n'a pas connaissance d'une offre publique d'acquisition. En tout cas, elle n'a pas l'intention de vendre ses actions.



UNE TEMPÊTE SE PRÉPARE

AVANT LA SHADOWRUN

Dans Une tempête se prépare, Proteus utilise à nouveau les runners, cette fois pour porter un coup décisif contre la FBV. Pour cela, les runners ne doivent rien faire de moins que d'enlever la présidente ou le président de la FBV. Le plan semble parfait, mais cette fois, les stratèges de la mer du Nord n'ont pas toutes les informations...

Dans le chapitre À ciel dévoilé, les runners étaient principalement actifs pour Proteus, mais sans le savoir. Leurs runs ont été couronnés de succès, notamment grâce à la préparation généralement bonne de Proteus, ce qui a causé des difficultés considérables à la Frankfurter Bankenverein. Cette mission devrait échouer à la toute fin et finalement conduire la FBV (mais pas les runners) à découvrir qui est derrière les attaques.

CONTEXTE

La FBV a maintenant compris qu'elle est la cible des opérations; mais ne sait pas encore d'où vient l'attaque. Les paris sont ouverts sur Saeder-Krupp ou d'autres concurrents directs, mais sans savoir concrètement de qui il s'agit, il n'est pas possible d'engager des contre-mesures ciblées et surtout efficaces dépourvues de cette information.

Proteus, quant à lui, se prépare pour la finale de l'acquisition. Le moyen de parvenir au contrôle de la Frankfurter Bankenverein passe exclusivement par la présidente de la FBV, Monika Stüeler-Waffenschmidt, puisqu'elle détient désormais la majorité des actions. Le plan de Proteus est de faire de la présidente de la FBV une marionnette (plus à ce sujet dans le chapitre Marionnettiste) dont la seule tâche sera de diriger l'association bancaire pour Proteus tirant les ficelles, ou bien de la forcer à donner la majorité des actions à Proteus ou à diverses sociétés écrans. Pour parvenir à ces deux solutions, Proteus AG doit mettre la main sur Monika Stüeler-Waffenschmidt. Pour tromper le public, il s'agit de simuler un enlèvement par des terroristes, à l'issue duquel tout sera réglé au sens de Proteus.

Ce que Proteus ne sait pas : Monika Stüeler-Waffenschmidt n'est pas seulement un requin des finances, mais aussi une drake (voir Ombres portées) et une chamane/néopaganiste puissante et formée par Nachtmeister. Sachant pertinemment que le seul chemin vers la prise de contrôle de la FBV passe par elle, elle s'attend depuis plusieurs semaines à être approchée et à recevoir des offres lucratives.

Mais ce genre d'invitation l'a prise au dépourvu.

MENEZ L'AVENTURE

Fondamentalement, il s'agit d'une simple run, mais les runners doivent être conscients que la PDG d'une grande corporation ne peut pas être une cible facile. Cependant, Proteus a fait un très bon travail de reconnaissance et place les runners dans une position où presque rien ne peut mal tourner. Il est important pour la suite de la campagne, que le drake s'échappe à la fin, emmenant le Schmidt avec lui en tant que contact avec Proteus.

INVITATION À DANSER

EN BREF

Les runners rencontrent un Schmidt, qu'ils ont déjà rencontré si possible, leurs exposant les détails d'une shadowrun qui a l'air délirante au premier abord. Pourtant, il a de très bons arguments pour convaincre les runners.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Ces derniers temps ont été assez mouvementés pour vous et ça vous convient très bien que votre nouveau Schmidt vous ait envoyé à Wiesbaden. Cela promet d'être un bon moment de détente, d'autant plus que votre fixer vous a donné la confirmation de réservation d'un charmant petit hôtel près du château de la ville, ainsi qu'un SIN provisoire pour chacun de vous, qui d'après vos vérifications est de grande qualité.

Tout comme la nourriture de l'hôtel, à laquelle on pourrait facilement s'habituer. Seul le temps laissait à désirer, car il pleuvait des cordes.

Le soir suivant votre arrivée, vous êtes informé par un coup de téléphone de la réception qu'un Monsieur Schmidt vous attend ce soir à 21h00, au quai du château de Wiesbaden. On dirait que le bon temps est déjà fini.

À l'endroit convenu, vous vous tenez au bord du Rhin et vous êtes trempé par ces pluies diluviennes. L'endroit est désert, même le stand de saucisses à fermé prématurément. Par dessus tout, un vent froid s'est levé, qui contribue à conduire les touristes dans des pubs chauds ou ailleurs. Soudain, vous devenez attentifs à l'approche d'un bateau hors-bord GMC Riverine. Un homme d'Europe centrale d'une 30ème d'années en manteau doublé se tient sur le pont, vous regardant ouvertement avec curiosité.

« Schmidt Rhein Tours ! », ça vous a fait écho. « Montez à bord avant d'être trempé par ce temps de merde. »

Vous êtes à peine monté dans le bateau qu'il descend rapidement le Rhin et après quelques minutes s'amarre à un ancien cargo appelé Südseetraum (Rêve de la mer du Sud) dans le port industriel de Mayence. Votre compagnon, s'étant présenté comme étant Johnny sur le trajet, vous accompagne sur une échelle de corde et jusqu'à une cabine clairement aménagée en salle de réunion. Au centre de la pièce se trouve une longue table entourée de quelques chaises confortables, avec ce qui ressemble à un téléphone un peu vieillot dessus. Derrière, vous voyez une grande unité trideo, la télécommande est à côté d'une puce de données et une petite mallette noire au bout de la table. Il y a une multitude de boissons et de verres sur une table basse. A part ça, la pièce est lumineuse et meublée de manière fonctionnelle.

Quelques instants plus tard, le Schmidt entre dans la pièce. Vous êtes surpris de reconnaître l'homme qui vous a donné un travail à [insérer le lieu d'un précédent travail].

« Bienvenue, j'espère que vous avez passé une agréable journée hier. »

Il s'assied à l'avant, Johnny prend place derrière lui.

« Passons directement au travail. J'ai un problème pour lequel mes clients aimeraient recourir au concours de personne de confiance. Il s'agit de l'extraction d'une personnalité corporatiste, malheureusement contre son gré. La cible doit m'être remise vivante et indemne. Par chance, mes employeurs peuvent vous garantir un accès relativement sûr à cette personne sur un terrain neutre. Vous devrez vous attendre à de la résistance, il ne s'agira que d'une équipe de sécurité, que nous pourrions également vous décrire en détail. En guise de paiement, mes clients pensaient à 150 000 euros par personne, ce qui devrait être à la hauteur de la difficulté et de l'importance de la tâche. De plus, nous pouvons vous fournir tout le matériel nécessaire en restant raisonnable et vous offrir un soutien supplémentaire. La run devra se dérouler dans trois jours. Je suppose que vous êtes intéressé ? »

Si les runners acceptent la tâche, lisez le texte suivant à voix haute :

Au moment où vous avez accepté la mission, Schmidt sourit joyeusement et allume la trideo. L'image d'une elfe en tenue corporatiste apparaît à l'écran. Puis il poursuit :

« Très bien, je suis ravi que vous confirmiez mes attentes. Voici votre cible, il s'agit de Mme Monika Stüeler-Waffenschmidt, la présidente de la Frankfurter Bankverein.



Dans trois jours au soir, elle se rendra à une exposition dans la succursale principale de la Deutsche Bank dans la fameuse rue commerçante Frankfurter Zeil, qui montrera des bijoux et des pierres précieuses, entre autres de la possession du regretté grand dragon Nachtmeister. Elle arrivera vers 21h00 dans le parking souterrain VIP de Francfort Zeil et se rendra directement dans les salles d'exposition avec ses gardes du corps. La durée de séjour prévue de la cible est d'environ 210 minutes. La cible changera ses plans et quittera le complexe à 22h30 par l'entrée latérale de la rue Stiftsstraße. C'est à ce moment que vous devrez intervenir. Il est également important pour vous que les entrées du bâtiment soient immédiatement fermées en cas d'alarme, de sorte que la cible doive d'abord quitter le bâtiment. Je vous fournirai des données détaillées sur la cible et ses gardes du corps pour que vous puissiez les étudier à votre guise. »

Schmidt se verse un verre d'eau, boit une grande gorgée puis poursuit son explication.

« Vers 21h03, une voiture garée dans la rue Stiftsstraße signalera un dysfonctionnement et demandera une voiture de service de la société Sandelhuber. Vous serez assis dans cette voiture qui arrivera vers 21h30. Les contrôles de sécurité de la voiture ne révéleront rien d'anormal car vous vous habillerez et vous comporterez de manière appropriée et vos coordonnées seront transmises avec précision à la sécurité du district. Ils ont ensuite environ une heure pour se positionner comme ils le souhaitent, "réparer" la voiture et signaler l'avoir réparé à la sécurité. La voiture de service doit également vous permettre de quitter le centre-ville sans encombre. Toutes les autres manœuvres que vous choisirez devraient être possibles, mais elles ne détourneront probablement que quelques minutes la sécurité. Il faut donc compter avec une fenêtre d'environ 2 à 5 minutes pour intervenir. Après une capture réussie, amenez la cible indemne à Offenbach sur l'ancien site d'approvisionnement en énergie dans Andresstraße, où je viendrai la récupérer et vous payerais. Pour être clair, par indemne, je veux dire que la cible me parviendra sans égratignures et lucide, sinon vous ne recevrez aucun paiement de ma part. Vous resterez ici sur le "Südseetraum" jusqu'à votre affectation. Nous avons fait tout notre possible pour que personne ne soit au courant de votre séjour ici. Cela signifie également que vous ne contacterez personne ici de votre propre initiative. Vous disposez d'une ligne sécurisée avec ce téléphone. Composez simplement le 0783 et vous pouvez ensuite vous connecter.

Je vous suggère de passer le temps qui précède votre mission à vous familiariser avec le matériel et à réfléchir à vos manières de procéder. Vous pouvez me joindre à tout moment par téléphone. Nous vous remettons le véhicule d'intervention et tout autre équipement le matin de votre mission, le laps de temps devrait vous suffire pour vous familiariser avec.

Avez-vous des questions ? »

ATMOSPHÈRE

Un briefing propre et sans fioritures, dans le style d'un Schmidt corporatiste typique. Si les runners sont sans voix face à la planification méticuleuse, c'est que le meneur de jeu a employé le bon ton. Ce n'est que plus tard que les runners réalisent qu'ils ne sont pas censés kidnapper n'importe qui, mais probablement l'un des individus les mieux protégés de l'ADL. Schmidt pense que la mission est faisable et laissera paraître cette impression.

Les runners doivent deviner facilement que la mission a quelque chose à voir avec les actualités de ces derniers jours et qu'une faction rivale au sein de la Bankenvereins ou d'une autre corporation a orchestré l'enlèvement.

Les runners ne devraient pas suspecter Proteus à ce moment-là.

L'ENVER DU DÉCOR

Proteus a profité du séjour des runners à Wiesbaden pour s'assurer qu'ils étaient "clean". Déjà en ce qui concerne les contrôles éventuels, les runners ont été équipés de bons SIN provisoires (indice 8, durée de validité de 2 semaines). Ce n'est qu'alors qu'on leur a demandé une rencontre. Si les runners sont poursuivis, amorcez une diversion.

Des informations sur M.Schmidt, de son vrai nom Sven Demandt, se trouvent dans la section Ombres portées. En principe, il n'est pas disposé à payer une avance, car le matériel nécessaire est mis à disposition des runners. Avant que les runners ne refusent de prendre le job, il paiera jusqu'à 10 000 euros par personne.

SOUTIEN

Johnny est un magicien hermétique des ombres de Hambourg et a souvent travaillé en tant que garde du corps pour Demandt. Ici, il se tient aux côtés de Demandt lui apportant du soutien magique et maintient une défense contre les sorts pendant la réunion pour contrer les sorts de type sonde mentale. Il n'est pas au courant que Demandt travaille pour Proteus, pour lui c'est un simple travail de soutien magique et de protection. Deux autres collègues de Johnny sont également sur le navire en renfort au cas où : un samouraï des rues du nom de Snipe (tout est dans le nom) et un rigger du nom de Turtle, qui suit la rencontre avec une caméra. Ils n'y a pas d'autres informations. Comme il ne faut guère s'attendre à une confrontation avec ces personnages, aucune caractéristique n'est fournie ici. Si nécessaire, le meneur de jeu doit ajuster leurs valeurs à celles du groupe de jeu.

SÜDSEETRAUM(RÊVE DE LA MER DU SUD)

Le cargo Südseetraum est le centre des opérations de Demandt depuis quelques semaines et a été en grande partie évacué à l'exception de la zone que les runners utiliseront dans les prochains jours (cabines avec couchettes à deux lits, salle de réunion et une petite cuisine). Proteus a installé à bord un système simsens fermé (GSS, voir Rigger 3.01D, page 45 et State of the Art 2063.01D, page 86) qui est utilisé pour surveiller les runners. Le centre de sécurité est situé sur le GMC Riverine. Une fois que les runners auront kidnappé la cible, le cargo sera "nettoyé" en mettant le feu à bord. Les runners peuvent facilement découvrir de telles installations lorsqu'ils fouillent le navire. Le propriétaire du navire est Rhein-Main Transporte GmbH. Les employés n'ont posé aucune question après que Demandt ait mis une somme d'argent suffisamment importante sur la table.

L'OPÉRATION

Les runners ont pratiquement trois jours pour prendre connaissance des informations sur la puce de données et planifier soigneusement les choses. S'ils peuvent rendre plausible le fait d'avoir absolument besoin de certains équipements, Demandt peut en obtenir la majeure partie à temps (à moins que le meneur de jeu ne veuille pas que les runners mettent la main sur certains objets). Ce n'est que dans le cas du matériel militaire qu'il rejettera la demande et se référera aux contrôles de sécurité sur place.

Le matin de la mission, Demandt et Johnny amènent la voiture de service, photographient les runners et prennent des scans rétinien pour passer tous les contrôles de sécurité de routine.

La corporation Sandelhuber GmbH à Neu-Isenburg (près de Francfort) est en service avec des véhicules exclusifs de toutes sortes et offre une garantie de mobilité ainsi que des réparations sur place. A cet effet, il dispose de plusieurs équipes de dépannage qui peuvent également être déployées sur l'autoroute en cas d'urgence. Elle a été achetée par Proteus il y a trois semaines via diverses sociétés écrans. La plupart du personnel est en vacances, les personnes envoyées par Proteus disparaîtront après la mission.

Le véhicule de service est un véhicule d'intervention qui, si nécessaire, doit emprunter l'autoroute en condition nocturne si nécessaire et qui est équipé en conséquence. Utilisez les caractéristiques d'une DocWaggonCitymaster-Variante (Rigger 3.01D, p.169). Au lieu de la clinique, cependant, il y a un atelier de réparation à bord.

La puce de données contient des informations sur la sécurité générale dans le centre-ville de Francfort, des biographies détaillées des gardes du corps, y compris des informations approximatives sur leurs compétences et leur équipement (l'ordinateur tactique et les talents magiques ne sont pas répertoriés), une photo et une biographie "officielle" de Monika Stüeler-Waffenschmidt et un plan ou croquis de l'issue sur la rue Stiftsstraße comprenant l'emplacement des caméras de sécurité.

DURCIR LE TON

La scène doit se dérouler sans violence. Si le temps passé sur le navire devient trop long pour les runners, vous pouvez faire intervenir des gangers locaux qui ont aperçu le navire et qui veulent organiser une petite sauterie, car ils sont en colère de ne pas avoir été invité.

ANTIVIRUS

La seule chose qui peut mal tourner ici est que les runners n'acceptent pas la mission, ce qui n'est étonnant compte tenu de l'objectif. Au cas où ils deviendraient gourmands, n'hésitez pas à vous montrer généreux (l'argent n'arrivera probablement jamais dans leurs poches de toute façon...). Si vous avez déjà utilisé ce Smith, les runners doivent savoir qu'il est digne de confiance. Il doit également bien souligner qu'il a déjà préparé un plan opérationnel précis et surtout prometteur. Si cela n'aide pas non plus, Demandt vous fera savoir ce qu'il sait sur les runner (il connaît les détails de toutes les run de Proteus récents) et il peut leur rendre la vie dans les ombres beaucoup plus difficiles. De plus, en cas d'imprévus, signalez qu'il n'y a généralement pas de représailles contre les runners.

À PAS FEUTRÉS

EN BREF

Les runners doivent accéder à la présidente de la FBV, réalisant l'exploit de se déplacer silencieusement dans les mailles du filet de la sécurité du centre-ville de Francfort.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous n'avez pas très bien dormi, ce qui peut être dû au fait que vous avez repassé en tête votre plan encore et encore en recherchant d'éventuelles erreurs. Mais cela peut aussi être dû à cette humidité étouffante qui vous accable depuis hier soir. Très vite, Schmidt et Johnny vous ont apporté le véhicule avec le reste de votre équipement et ont pris des scans de la rétine de vos yeux.

Du temps s'est écoulé permettant de prendre vos marques sur le véhicule, avant d'être de nouveau livré à vous-même. Vous vous rendez à Francfort, vous retrouvant maintenant dans un parking quelconque, attendant l'appel pour enfin commencer. C'est étouffant, lourd et déprimant. Une lourde colonne d'air se trouve au-dessus des tours difficilement perceptible de Francfort-City et on dirait que le monde entier peine à retenir son souffle. Au nord vous apercevez un rideau d'éclairs.

À 21h04, la radio s'est soudainement activée. « Central à Sandelhuber-Servicemobil 3, nous avons un appel de réparation de Francfort-City, 7 Stiftstraße. Apparemment un problème électronique. Demande de confirmation . »

Vous accusez réception et vous mettez enfin en route. Quelques grosses gouttes de pluie éclaboussent sur le pare-brise, puis le ciel ouvre ses vannes et l'orage éclate enfin.

ATMOSPHÈRE

A Francfort, les runners sont au cœur du monde corporatiste. Le centre-ville et ses habitants savent qu'une partie du monde tourne grâce à elles. Et ce n'est pas pour rien que la sécurité du centre-ville de Francfort est indexée AAA++, la sécurité est discrète mais omniprésente. Les runners doivent faire attention à ne pas se faire repérer, sinon ils peuvent avoir la force spéciale (SEK) rapidement à leurs basques. Pendant toute la scène, un violent orage avec des éclairs, tonnerre et bourrasques fait rage sur Francfort. Les runners devraient avoir l'impression d'agir directement sous les yeux du public. De temps en temps, un passant, un drone de surveillance aérienne et de nettoyage des rues devrait être à proximité.

L'ENVER DU DÉCOR

CENTRE-VILLE DE FRANCFORT

La sécurité dans le centre-ville de Francfort est dense, vigilante et conçue pour neutraliser rapidement toute perturbation, de la manière la moins létale possible et sans causer de remous ni de dommages aux passants. La sécurité dans les complexes de bâtiments respectifs est assurée par les propriétaires avec leurs propres forces ou par le biais de sociétés de sécurité, la sécurité dans, au-dessus et au-dessous des rues est assurée par la police de Francfort, la High-Threat Response (HTR) avec un temps de réactivité de 3 à 5 minutes approximativement. Ces équipes font partie de l'élite lorsqu'il s'agit de résoudre les conflits rapidement et efficacement.

SURVEILLANCE ROUTIÈRE

Les routes sont surveillées de différentes manières. Tout d'abord, la circulation dans les rues est étroitement surveillée et des contrôles aléatoires sont effectués à maintes reprises. En outre, toute personne qui ne s'est pas connectée à l'ALI, sera contrôlée dans tous les cas. Des contrôles visuels sont également effectués dans le métro et les bus. Le dispositif de sécurité automatisé est complété par des patrouilleurs qui effectuent également des contrôles à intervalles aléatoires et affichent une présence discrète mais perceptible. En plus des dispositifs radio, des effets étourdissants, des matraques et des tasers, ils sont tous équipés de bio-moniteurs qui transmettent en permanence des données au centre de contrôle.

ESPACE AÉRIEN

L'espace aérien au-dessus de Francfort est bien surveillé. Tout appareil volant s'approchant du centre-ville doit s'enregistrer et s'authentifier. Les données personnelles sont systématiquement vérifiées et une confirmation distincte doit être faite. De plus, chaque avion reçoit un drone équipé de systèmes de détection automatique et de contrôle par des robots (Rigger 3, p.44) qui lui permettent de réagir "intelligemment". En outre, les riggers de la police de Francfort disposent de drones plus lourdement blindés (sur terre et dans les airs) à des endroits stratégiques du centre-ville, qui sont tous équipés de pistolets paralysants, de taser, de canons à gaz et à eau ou similaires et, en cas d'urgence, peuvent également servir de stations relais pour le trafic radio. Pour les cas plus graves, trois équipes HTR sont toujours disponibles.

SÉCURITÉ MAGIQUE

La sécurité magique, en revanche, est moins prononcée et se limite principalement aux veilleurs qui informent leurs invocateurs d'événements inhabituels dans l'espace astral, ainsi qu'aux magiciens occasionnels en patrouille astrale. Les deux participent à donner l'alarme. Les bâtiments importants ou du moins des pièces ont des esprits gardiens, à ces endroits on retrouve un élémentaire de n'importe quel type.

ENGAGER LA PRÉSIDENTE

Monika Stüeler-Waffenschmidt, présidente de la Frankfurter Bankenvereins, a beaucoup à faire afin de stabiliser sa société. Cela passe aussi par des apparitions publiques bien mises en scène afin de donner au moins l'impression que tout est en ordre malgré toutes les difficultés. L'une de ces performances est celle de ce soir. L'occasion se déroule pendant l'ouverture d'une exposition de bijoux et de pierres précieuses de renommée internationale à la Zeil, la rue commerçante étincelante de Francfort.

Un certain nombre de personnes faisant partie des dix mille plus grands de Francfort et de l'ADL sont attendues pour assister à la brillante réception. En raison de l'événement, la police mobilisée est légèrement accrue.

Les caractéristiques des gardes du corps peuvent être trouvées dans Ombres portées, ce sont des employés de la FSA bien soudés qui savent exactement comment fonctionne la police de Francfort. Leur but ultime est de protéger la présidente de la FBV contre d'éventuelles tentatives d'assassinats. Pour cela, il suffit généralement de protéger la personne de tout danger environnant. Le meneur de jeu doit se renseigner sur la manière de faire et sur les procédures habituelles des gardes du corps au préalable. Peut-être que certains membres de l'équipe voudront tenir leurs positions ou avancer de quelques mètres. Soit ils encercleront la personne à protéger et le mage. Plus l'équipe sera méfiante, plus la tâche deviendra difficile pour les runners, qui ont cependant l'avantage de la surprise de leur côté.

Dès que les nombreux senseurs dans la rue remarquent un combat, les entrées des passages adjacents sont fermées, les runners devraient en tirer profit. Un decker du groupe peut retarder l'alarme déclenchée automatiquement à la police de Francfort pendant un maximum de 2-3 minutes (si le groupe n'a pas de Decker avec lui, il en va de même pour les deckers de Proteus). Après cela, il faudra 120 secondes pour que les premiers drones d'intervention soient sur place, après 240 secondes supplémentaires, une équipe HTR de la police de Francfort arrivera sur place.

PROGRAMME DE LA SOIRÉE

21h00 Mme Stüeler Waffenschmidt arrive avec le personnel de sécurité à la succursale principale de la Deutsche Bank.

21h04 Les runners sont informés du début de l'opération comme prévu.

Vers 21h30 Les runners arrivent à la rue Stiftstraße.

Il y a peu de monde à cause de la météo. La voiture de la cible, une BMW 1985/24 noire métallisée (voir Rigger 3.01D, p.166) est sur le bord de la route, les runners ont reçu le code d'accès et peuvent "réparer" la voiture, il suffit seulement de rentrer un code pour que cela soit fait.

22h00 La cérémonie d'ouverture de l'exposition est terminée et la réception commence, qui va s'éterniser un certain temps.

Vers 22h15 Les runners sont contrôlés par une patrouille à pied, qui contacte également Sandelhuber GmbH pour vérifier les informations. Selon le comportement des runners, ce contrôle devrait prendre environ 5 à 10 minutes.

22h25 Monika Stüeler-Waffenschmidt reçoit un appel d'un des fiduciaires qui détient une partie des actions de la FBV. Il vient de recevoir la visite de deux banquiers de Londres qui lui ont très fortement conseillé de vendre ses actions (il s'agissait en fait de Sven Demandt et des autres employés de Proteus qui voulaient provoquer cet appel). Le fiduciaire est clairement inquiet et propose une rencontre dans son bureau des environs, ce que Monika Stüeler-Waffenschmidt accepte. Elle en informe ses gardes du corps.

22h33 Monika Stüeler-Waffenschmidt et ses gardes du corps quittent la succursale par la sortie sur la Stiftstraße comme prévu. La danse commence...

FAISCEAU DE SÉCURITÉ DE LA FRANKFURTER BANKENVEREINS

Code de sécurité : Rouge-5/11/12/11/10/10

STADES DE DÉCLENCHEMENT	ÉVÈNEMENT
2	Trace-6, Sonde-6
4	Éclaireur-8
6	Kamikaze Plus-6, Blaster-6
9	Alerte passive, Killer-6, Trace-8
11	Cripler-Voile-8, Foudre-8
13	Ripper-Marqueur 8, decker de sécurité équivalent
15	Ripper-Acide-8, Tracker-10, Scout-8
17	Alerte active, Killer-8

Monika Stüeler-Waffenschmidt - plus d'informations peuvent être trouvées dans Ombres Portées, elle se comportera comme un dirigeant corporatiste typique et cherchera d'abord à se mettre sous couverture. Elle décide rapidement de jouer le jeu en premier lieu, car elle espère obtenir les informations indispensables sur qui est réellement derrière les attaques contre la FBV. Avec cet objectif en tête, elle gardera son masque de PDG et se laissera kidnapper volontairement.

Quels que soient les moyens utilisés par les runners avant ou pendant l'enlèvement pour calmer Mme Stüeler-Waffenschmidt (par exemple, Tranq Patches, Neurostun ou gamma-scopolamine), elle neutralisera immédiatement les toxines de son corps au moyen de Désintoxication et fera semblant d'être inconsciente.

DURCIR LE TON

Vous pouvez facilement compliquer la scène en augmentant les caractéristiques ou l'équipement de l'équipe de gardes du corps, ou en ajoutant une ou plusieurs personnes. Une autre difficulté serait de remarquer la présence des runners avant que la cible ne quitte la banque. Dans ce cas, les runners devraient faire sortir la cible du bâtiment dans le peu de temps disponible avant l'arrivée de la police. Une autre possibilité serait de faire venir par hasard, des forces de police, une autre personne importante avec ses propres gardes du corps, ou d'autres runners qui veulent voler les bijoux au même moment. Cependant, gardez à l'esprit que les runners doivent toujours avoir une chance de s'enfuir avec la cible.

ANTIVIRUS

Beaucoup de choses peuvent mal tourner dans cette scène. Le meneur de jeu doit s'assurer à l'avance que les runners ont une chance équitable muni d'un bon plan. Cependant, s'ils entrent ou font des bêtises entre temps, ils méritent d'échouer.

Si les runners ne peuvent tout simplement pas mettre la main sur la cible, ils se retrouveront bientôt recherchés à plein temps et la drake participera également en secret. Son intérêt principal est d'obtenir enfin des informations sur son mystérieux adversaire, pour cela les runners sont une piste évidente. À cette fin, la FBV demandera à des experts médico-légaux du BKA de prélever des échantillons sur les runners présents sur les lieux, puis de les faire suivre à l'aide de la magie rituelle (La magie du sixième monde, page 39 et State of the Art 2063, page 47), si le meneur de jeu pense que cela a du sens, il peut encore organiser la rencontre avec Schmidt, mais la confrontation devrait alors avoir lieu avec le soutien de la Bankenverein et Monika Stüeller-Waffenschmidt ne sera pas forcément contrainte de révéler son secret.

Si les runners se cachent tout simplement, les indices recueillis suffisent quand même à alerter la Bankenverein sur Schmidt et les runners.

Si les runners sont capturés, ce n'est pas non plus un problème majeur, car ils seront alors interrogés de manière intensive et la FBV prendra connaissance de Demandt. Ensuite, ils ne sont pas remis à la police, mais utilisés directement contre Proteus. Ne leur laissant guère le choix.

SOUS LA TEMPÊTE BATTANTE

EN BREF

Les runners veulent remettre la cible à leur Schmidt à Offenbach, un bidonville unique (voir Deutschland in den Schatten 2, p.188). Contrairement aux apparences, leur victime est loin d'être inoffensive. L'objectif principal de Mme Stüeler-Waffenschmidt est de mettre la main sur Schmidt afin qu'elle puisse enfin découvrir qui attaque la Bankenverein depuis des mois. Il est important que la drake s'échappe avec Demandt et que les runners n'apprennent rien sur leur véritable employeur.

DITES-LE AVEC DES MOTS

L'orage a permis de libérer les routes de toute circulation. Dès que vous avez signalé le bon déroulement de l'opération, une nouvelle "mission réparation" vous est attribuée à Offenbach, non loin du pont Kaiserlei. Malgré votre bonne couverture, vous poussez un soupir de soulagement dès que vous avez traversé le Main.

Les routes secondaires vous mènent ensuite à Offenbach, près du port, jusqu'au complexe de bâtiments abandonné et tentaculaire des anciens services publics, qui est symboliquement entouré d'une clôture grillagée délabrée. L'ensemble du complexe est plongé dans l'obscurité. Vous êtes toujours à la recherche d'une voie d'accès appropriée vers le site ou d'un signe du Schmidt lorsque la voix de Monika Stüeler-Waffenschmidt résonne pour la première fois, rauque, calme, désespérée : « Que me voulez-vous ? Vous faites une terrible erreur. On peut sûrement trouver un arrangement. Je vous en supplie ! » Soudain, une limousine, à peine visible sous la pluie, vous lance un appel de phare. Elle se trouve sur le terrain derrière la clôture, à une soixantaine de mètres.

ATMOSPÈRE

La situation demande un peu de finesse. Le meneur de jeu devrait calmer un la tempête et laisser la présidente de la Frank-furter Bankenvereins désespérée et résignée d'essayer de persuader les runner. Ils doivent être surpris par l'attaque qui s'ensuit et ne pas simplement accepter la présence soudaine d'un dragon, même petit, puisque la confrontation ne dure que quelques secondes. Le meneur de jeu devrait alors faire disparaître la silhouette du dragon sous la pluie avec Sven Demandt et sa valise.

L'ENVER DU DÉCOR

Après le signalement des runners à Schmidt, Schmidt s'assure d'abord qu'un certain nombre de preuves disparaissent. Un engin incendiaire explose sur le Südseetraum et les agents de Proteus disparaissent à Sandelhuber GmbH et à d'autres endroits, après avoir également couvert leurs traces.

Schmidt est déjà à Offenbach avec son équipe, Johnny continue d'assurer la protection magique, Turtle conduit la voiture et Snipe est à l'affût sur l'un des bâtiments. Le plan est d'amener la voiture à un hélicoptère de Proteus AG à proximité, qui emmènera la présidente de l'association bancaire à Helgoland. Il y aurait également une fausse demande de rançon. Après avoir payé la rançon, Monika Stüeler-Waffenschmidt est censée retourner à la Bankenverein en tant que marionnette de Proteus.

MONIKA STÜELER-WAFFENSCHMIDT

La présidente de la FBV n'est pas seulement une drake, mais aussi une chamane initiée du totem Guerrière Sage (La magie du sixième monde, p.160). Ses caractéristiques détaillées peuvent être trouvées dans Ombres Portées. Avec son offre, elle veut seulement s'assurer que les runners la laissent agir, de préférence avec un personnage sans talent magique comme garde, ou du moins ne lui prêtent plus attention. Le meneur de jeu doit porter une attention particulière à savoir si, et si oui comment, les runners surveillent leur victime, moins il y en a, mieux c'est.

NOUS PROPOSONS LA FAÇON DE PROCÉDER SUIVANTE, QUE LE MENEUR DE JEU PEUT BIEN ENTENDU ADAPTER À SA GUISE :

Si Mme Stüeler-Waffenschmidt se non observée, elle invoquera un esprit veilleur (indice 5) et l'enverra au siège de la FBV au magicien de la sécurité en service pour y déclencher une alarme.



Ensuite, elle invoquera deux esprits convoqués plus tôt dans la soirée. Si quelqu'un perçoit l'astral ici, le personnage ne reconnaîtra qu'un esprit veilleur qui apparaît brièvement, regarde autour de lui puis disparaît.

Si un ou plusieurs runners restent dans la voiture, Mme Stüeler-Waffenschmidt essaiera d'abord de les mettre hors course discrètement (Éclair étourdissant ou Boule étourdissante). Ensuite, elle invoquera son esprit veilleur, si ce n'est pas déjà fait, et utilisera alors le combat astral pour s'occuper des adversaires présents astralement. Ce n'est qu'alors qu'elle essaiera de quitter la voiture, si nécessaire, elle ouvrira une porte de voiture avec un Éclair de Force (si bien qu'elle soit verrouillée). À l'extérieur du véhicule, elle invoquera alors un Esprit des Tempêtes sous forme majeure. Elle utilisera au moins un de ses esprits pour se protéger. Les autres esprits (gardien) occupent les runners avec leurs pouvoirs (par exemple, Confusion ou Peur) pendant qu'elle s'occupe de Schmidt & Co (y compris Snipe sur le toit).

Monika Stüeler-Waffenschmidt mettra tout en œuvre pour dissimuler sa double identité. Cela signifie également que si elle voit une possibilité, elle se transformera sans être observée. Faisant passer la drake pour une entité différente et de mèche avec la présidente de la Bankenvereins. Si elle soupçonne même que les runners ou quelqu'un d'autre sait quelque chose sur son secret, elle tentera plus tard d'initier des contre-mesures (lavage de cerveau ou magie), même si les runners finissent par travailler pour la FBV. Si les runners attachent Monika Stüeler-Waffenschmidt, ces chaînes seront détruites lors de la transformation (ou elle se libérera avant la transformation)

ESPRITS DES CITÉS SOUS FORME MAJEUR, PUISSANCE 8

CO	RA	F	CH	I	V	E	RÉ
9	10(x3)	6	8	8	8	8(A)	9

Initiative : 19 + 1D6 (28 + 1D6 astrale)

Attaques : 6M (8M astrale), +2 d'Allonge

Pouvoirs : Accident, Dissimulation, Confusion, Peur, Garde, Matérialisation, Recherche, Divination

ESPRITS DU FOYER SOUS FORME MAJEUR, PUISSANCE 8

CO	RA	F	CH	I	V	E	RÉ
9	10(x3)	6	8	8	8	8(A)	9

Initiative : 19 + 1D6 (28 + 1D6 astrale)

Attaques : 6M (8M astral), +2 d'Allonge

Pouvoirs : Accident, Dissimulation, Confusion, Garde, Matérialisation, Recherche, Divination

ESPRIT DES TEMPÊTES SOUS FORME MAJEUR, PUISSANCE 6

CO	RA	F	CH	I	V	E	RÉ
8	9(x4)	3	6	6	6	6(A)	8

Initiative : 18 + 1D6 (26 + 1D6 astral)

Attaques : 3M Étourdissement (6M astrale)

Pouvoirs : Dissimulation, Confusion, Peur, Matérialisation, Sort inné (Éclair), Tempête

LE SCHMIDT

Demandt attend avec Johnny et Turtle dans la voiture, une Mercedes E160 noire aux vitres réfléchissantes. À l'approche des runners, les 3 personnes sortent et leurs font face. Schmidt a attaché sa valise à son poignet avec une chaîne. Les runners doivent passer par-dessus ou à travers la clôture (indice de barrière 4), cela devrait laisser suffisamment de temps à la drake pour préparer l'attaque suivante.

Elle mettra l'opposition hors de combat avec une attaque étourdissante puis s'enfuira avec Schmidt, qui a toujours la valise avec les euros au poignet. Une fois en sécurité, la drake invoquera également les esprits.

DURCIR LE TON

Quoi que vous fassiez ici, gardez à l'esprit que la drake est censé s'échapper avec Demandt à la fin. Certes, une possibilité (en particulier si les runners ont été trop gourmands) est que Demandt essaie de les duper et d'empocher l'argent. Si tel est le cas, les runners risquent d'être pris en embuscade ici par plus d'un tireur d'élite. Une autre possibilité est un gang de rue qui a élu domicile dans l'ancienne centrale électrique et qui veut secouer un peu les envahisseurs. Si les runners se tiennent à l'écart et que la drake n'est pas surveillée, vous pouvez même faire intervenir des troupes de la FBV convoqués par l'esprit veilleur de la drake.

ANTIVIRUS

Le grand danger dans cette scène est que les runners dominent la drake.

Assurez-vous que la drake peut gérer les runners avec son esprit et l'effet de surprise, ou créez des distractions comme décrit dans la section précédente.

RASSEMBLER LES MORCEAUX ET ENSUITE ?

La FBV sait enfin qui agit contre elle et va maintenant prendre les contre-mesures appropriées. Cela comprend également l'obtention de plus d'informations sur le mystérieux Proteus AG, mais la priorité est de se tirer d'affaires. Si Johnny, Snipe ou Turtle survivent, ils ne pourront pas dire grand-chose aux runners. Ils ne savent pas pour qui Schmidt a travaillé, ni connaissance d'un éventuel repaire. La troupe a souvent travaillé pour Schmidt et a été assez bien payée. En outre, ils savent seulement que le Südseetraum a été "nettoyé" et que les autres parties impliquées chez Sandelhuber GmbH ont reçu l'ordre de disparaître immédiatement.

Les runners vont probablement d'abord faire profil bas et se lamenter sur l'argent perdu. Après tout, ils peuvent s'estimer heureux de s'en être tirés vivant et d'avoir empoché une éventuelle avance. Si les runners pensent que Monika Stüeler-Waffenschmidt est à une drake, le meneur de jeu ne devrait pas commenter ce point. Mais il devrait faire attention aux réactions dans les aventures ultérieures. Peut-être souligner de manière énigmatique que les runners auraient pu voir quelqu'un d'autre sous la pluie.

ATTRIBUTION DU KARMA

Attribuez le karma conformément aux règles aux pages 240, SR3. Distribuez également le karma selon les critères ci-dessous:

Les runners ont survécu	1 point
Les runners ont enlevé	
Monika Stüeler-Waffenschmidt	2 points
La Drake s'est échappé avec le Schmidt	1 point

LE SCHMIDT

Sven Demandt travaille dans le département de sécurité de Proteus AG. Depuis le début des actions contre la Frankfurter Bankenverein, il a maintes fois fait ses preuves aux yeux de ses supérieurs et a rapidement gravi les échelons. Pour lui, l'extraction planifiée est une occasion en or : si elle réussit, il envisage à juste titre un avenir doré au sein de la corpo. Il sait que ses patrons prennent le travail très au sérieux et lui apporteront tout leur soutien tant que le nom Proteus sera tenu à l'écart. Il est juste et ouvert avec les runners, d'autant plus qu'il est conscient qu'une telle opportunité ne se représentera pas de sitôt. Néanmoins, il ne voit rien de plus en eux qu'un outil permettant de réaliser ses rêves d'avenir. Demandt est très professionnel et connaît la vie obscure de divers ordres. L'analyse astrale révèle seulement qu'il est un peu tendu pendant la réunion et qu'il a du cyberware, un Datajack, plusieurs Chipjack, un Driver de chipjack, un Encéphalon II, de la Mémoire et un Datalock VI, tous de qualité Betaware.

MONIKA STÜELER-WAFFENSCHMIDT, PRÉSIDENTE DE LA FRANKFURTER BANKENVEREINS

Monika Stüeler-Waffenschmidt n'est pas seulement la présidente de la FBV, mais aussi une drake latente a sa naissance (voir Dragons of the Sixth World). Elle a été adoptée il y a 41 ans par le couple d'avocats de Francfort Sandra et Andreas Stüeler-Waffenschmidt. Après des études de droit et d'économie, elle rejoint le cabinet d'avocats de ses parents, spécialisé dans le conseil juridique en matière d'acquisitions d'entreprises et qui, à l'époque déjà, conseillait surtout la FBV. Après 3 ans, elle rejoint la direction de la FBV et accède rapidement au poste de présidente de la holding, avec le soutien de Nachtmeister. En 2061, elle a brusquement cessé d'apparaître en public, des sphères généralement bien informées semblaient parler d'un accident. En réalité, lors du retour de la comète de Halley, la transformation dans sa forme véritable s'est produite. Confus et effrayé quant à sa vraie nature, Nachtmeister, qui avait senti son héritage draconique et attendu le jour de son réveil et bientôt, la peur a fait place à une nouvelle compréhension de son existence et de sa place dans le Sixième Monde aux côtés de son mentor. Nachtmeister lui a enseigné les arts de la magie pendant des mois avant que Monika Stüeler-Waffenschmidt ne reprenne la présidence après sa "guérison". La mort du Grand Dragon a laissé en elle un vide qu'elle n'a pas encore pu combler. Néanmoins, elle n'est pas disposée à laisser à quelqu'un d'autre l'héritage de son mentor, dont la pièce maîtresse est l'empire de la Frankfurter Bankenvereins, et dont elle se considère comme l'héritière. Depuis le combat contre le dragon, elle s'attend à ce que Lofwyr fasse valoir ses droits sur l'héritage, elle tente donc tout pour clarifier au plus vite à son avantage l'enchevêtrement de l'actionnariat des actions de la FBV (voir Prologue, p.4), ce qu'elle réussit à la fin de 2062 (voir À ciel dévoilé, p. 12). Elle a également besoin de la Bankenverein comme position forte au cas où l'un des Grands Dragons déciderait de faire quelque chose à son sujet en tant que renégate ou de se l'approprier, car elle est déterminée à défendre bec et ongles sa liberté.



ONDES DE CHOC

En tant que chamane initiée du totem Guerrière Sage (Schattenzauber 3.01D, p.176), elle a été formée par Nachtmeister à contrôler la magie et a donc considérablement gagné en potentiel magique en un temps relativement court. En tant que stratège corporatiste de formation, elle transpose l'aspect combatif de son totem principalement à la guerre économique entre corporations (Acquisitions hostiles, lutte pour les marchés et avant-gardisme). Elle se bat avec acharnement et utilise tous les moyens pour gagner, et elle n'est en rien inférieure à son mentor dans la nature de ses méthodes, car elle a eu de nombreuses années pour forger ses outils avant son éveil en 2061.

CARACTÉRISTIQUES DE MONIKA STÜELER-WAFFENSCHMIDT

(forme métahumaine):

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
4(7)*	6(4x4)*	4(7)*	8	6	6	6	14**	6
Initiative : 6 + 1d6 (+2D6)* (astral 34 + 1D6)								
Réserves de dés : Combat 9, Sorts 9, Combat Astral 10, Astral 8								
Attaques (sous forme Drake) : 7M, +1 d'Allonge								
Pouvoirs (sous forme de Drake) : Armure astrale, Sens accrus (Audition à large bande, Vision nocturne, Vision infrarouge), Sort inné (Lanceflammas), Forme métahumaine								
Réserve de Karma/indice de professionnalisme : 9/4								
Race : Elfe (Drake)								
Compétences actives : Athlétisme 3, Sorcellerie 8, Conjuración 8, Lecture d'Aura 6, Étiquette 6 (Corporatiste 8), Leadership 6 (Économie 8), Négociation 6, Divination 6, Concentration 6								

Compétences de connaissances : Diverses sociétés 6-8, Droit privé 6 (Droit des sociétés 9), Économie 6, Dragons 4, Radiesthésie 6

Compétences de langues : Allemand 6, Anglais 6, Japonais 6, Espagnol 4, Latin 6 (Compétence de Concentration)

Sorts : Désintoxication 8, Soins 6, Résistance à la douleur 6, Hibernation 6, Songe 4, Masque physique 6, Invisibilité améliorée 4, Éclair étourdissant 6, Boule étourdissante 8, Éclair de force 8, Bouclier fracassant 8, Influence 6, Altération Mémoire 6, Contrôle des Émotions 6, Contrôle des Actes 6, Contrôle des foules 6, Forcer la Vérité 8, Lévitiation 6, Doigts Télékinésiques 4, Maquillage 6, Brume 6, Armure 6, Fenêtre astrale 8, Traduction 5, Détecter des Ennemis 2, Sonde mentale 6, Clairvoyance 8, Sens du combat 8, Détecter la Magie 6, Analyser la Vérité 2

Technique métamagique (Grade d'initiation 8) : Protection, Conjuración, Camouflage**, Réflexion, Divination, Centrage, Symbolic Linking (SOTA 2063), Psychometry(SOTA 2063)

Équipement : Focus de pouvoir 4, Focus d'esprit 2, Focus de concentration 2

*Les valeurs entre parenthèses s'appliquent sous forme de drake

**Monika Stüeler-Waffenschmidt se fait normalement passer pour un être non-éveillé afin de cacher ses aptitudes magiques et son héritage draconique.

L'ÉQUIPE DE PROTECTION INDIVIDUELLE DE LA FBV :

La Frankfurter Bankenverein dispose d'équipes qui assurent principalement la protection personnelle d'employés exceptionnels, mais qui sont également parfois appelées à travailler dans les ombres. Dans ce cas également, le groupe a de l'argent et l'investit de la manière la plus rentable possible.

MAX FRISCHNER

Max Frischner a longtemps travaillé pour le MET 2000 avant de les quitter pour "raisons personnelles" et de trouver un nouveau foyer à la FBV. Ses compétences tactiques, qui ont fait leurs preuves, en particulier dans le domaine de la protection des personnes et des biens, et sa manière intransigeante et non conventionnelle font de lui un chef d'équipe incontesté. Il y a seulement deux mois, il a équipé son équipe d'ordinateurs tactiques. Frischner n'est pas du tout content que Monika Stüeler-Waffenschmidt ait changé ses plans pour la soirée, mais ne remet pas en cause sa décision.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
5(8)	6(8)	5	4	6	4	0,03	0	6(10)

Initiative : 6(10) + 1d6 (3d6)

Réserves de dés : Bataille 9 (13)

Réserve de Karma/indice de professionnalisme : 5/3

Race : humaine

Compétences actives : Leadership 4, Small unit Tactics(M&M) 6(10), Athlétisme 4(6), Furtivité 4(6), Étiquette 3 (Militaire 5) (Agences de sécurité 5), Pistolets 6, Fusils d'Assaut 6, Armes de jet 6, Combat à Mains Nues (Tae-kwon-do) 5, Voitures 3

Compétences de connaissances : Procédures de sécurité 6, Combat de groupe 4, Protection des personnes 6, FBV 2

Compétences de langues : Allemand 5, Anglais 4, Espagnol 4

Arts martiaux : Tae-kwon-do 5 (Projection, Virevolte)

Cyberware(tout en version bêtaWare) : Datajack , Tactical computer(M&M) (avec mod Battle-Tac et Dedicated Ports(M&M)), Système d'orientation, Transducteur, Mémoire céphalienne (300Mp), Yeux cybernétiques (Afficheur rétinien, Grossissement 3 (électronique), Vision à ultrasons, Compensation anti-flash, Vision thermographique), Move-by-wire 2, Smartlink 2 sans écran, Gainage dermal 2

Armure [6/3] : Manteau renforcé sur mesure(4/2) sur une Armure corporelle moulante(4/1)

Armes :

Altmayr White Star (Arsenal 2060D) avec Smart II [Pistolets lourds, SA, 7M Étourd./9M*, 12(c), 2 chargeurs supplémentaires]

Portée (SR) : 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (4), 41-60 (7) HK MP-5 TX [Mitraillette, SA/RAF/AU, 4M Étourd./6M*, 20 (c), 2 chargeurs supplémentaires]

Portée (SR) : 0-10(2), 11-40(3), 41-80(4), 81-100(7)

3 grenades flash, 3 grenades fumigènes, 3 grenades à gaz (Gaz vomitif)**

Équipement : Micro émetteur-récepteur 8 (Codage 8, Décodage 8, Amplificateur de signal 5)

DOCTEUR LÉANE SANDERS

Le titre de Dr. mag. herm. acquis à l'Université de Marburg, cache facilement le fait que le Dr.Sander a un penchant pour le travail sur le terrain et le travail manuel. Elle aime la confrontation et le combat, s'appuyant principalement sur ses capacités magiques et ses élémentaires.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
4	6	2	6	6	6	6	6(8)	6

Initiative : 6 + 1D6 (3D6) (26 + 1D6 astral))

Réserves de dés : Combat 9, Sort 6, Combat Astral 9, Astral 2

Réserve de Karma/indice de professionnalisme : 3/3

Race : Humaine

Compétences actives : Athlétisme 4, Sorcellerie 6, Invocation 6, Lecture d'aura 6, Biotech 4 (Premiers soins 6), Pistolets 6, Moto 5, Small unit Tactics(M&M)

Compétences de connaissances : Théorie magique 6, Procédures de sécurité 5, Protection des personnes 5

Compétences de langues : Latin 4

Sorts : Soins 4, Cécité de masse 5, Agonie 4, Confusion 5, Double 4, Discrétion 6, Éclair étourdissant 6, Lance-flammes 6, Boule de feu 6, Lévitiation 4, Filet Mana 5, Contrôle des Foules 6, Barrière physique 6, Bande de Glu 4, Brume 5, Armure 4, Détecter des Ennemis 4, Vision Nocturne 4

Technique métamagique (Grade d'initiation 2) :

Conjuración, Protection

Bioware : Amortisseur traumatique, Accélérateur synaptique II, Compensateur de dégâts III

Armure [6/2] : Manteau renforcé sur mesure(4/2) sur une Armure corporelle moulante(4/1)

Armes :

HK Urban Tempest (Arsenal 2060D) [Taser, HM, 12G Étourd. (transformateur haute tension), 3(m), Smartlink II]

Portée (SR) : 0-5 (4), 6-10 (5) 11-12 (6), 5-15 (9)

Altmayr White Star (Arsenal 2060D) [Pistolets lourds, SA, 7M Étourd./9M*, 12(c), Visée laser, 2 chargeurs supplémentaires]

Portée (SR) : 0-5 (3), 6-20 (4), 21-40 (5), 41-60 (8)

Équipement : Micro émetteur-récepteur 8 (Codage 8, Décodage 8, Amplificateur de signal 5), Spell Storage 6 (Barrière physique)

Esprits : 2 élémentaires de feu sous forme majeur, puissance 6

DOCTEUR JON NAYLOR

Recruté par Sternschutz il y a environ deux ans, Jason Naylor aspire à une carrière au sein de la FBV. Il est conscient que pour cette raison, il ne peut pas se permettre de faire des erreurs et fera tout son possible pour être le meilleur. Max Frischner est en quelque sorte un mentor en matière de sécurité, mais tous deux savent que le Dr Naylor atteindra un jour un poste plus élevé.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
5	6	6	3	6	5	6	8	6

Initiative : 6(10) + 1D6(3D6)

Réserves de dés : Combat 8

Réserve de Karma/indice de professionnalisme : 4/3

Race : Humain

Compétences actives : Combat à mains nues (Tae-kwon-do) 6, Pistolets 6, Fusils d'Assaut 6, Armes de jet 6, Athlétisme 6 (8), Biotech 2 (Premiers soins 4), Moto 4, Étiquette 3 (Mégacorporations 5), Small unit Tactics(M&M) 4

Compétences de connaissances : Psychologie 4, Sciences médico-légales 6, Procédures de sécurité 6, Protection des personnes 5

Arts martiaux : Tae-kwon-do 6 (Projection, Virevolte, Balayage)

Pouvoirs d'adepte : Sens Amélioré 2 (Compensation anti-flash, Atténuation sonore), Compétence améliorée (Athlétisme) 2, Réflexes améliorés 2, Résistance à la Douleur 3, Coup Rapide, Sixième sens 2

Technique métamagique (Grade d'initiation 2) : Aucune

Armure [6/2] : Manteau renforcé sur mesure(4/2) sur une Armure corporelle moulante(4/1)

Armes:

Altmayr White Star (Arsenal 2060D) [Pistolets lourds, SA, 7M Étourd./9M*, 12(c), Visée laser, 2 chargeurs supplémentaires]

Portée (SR) : 0-5 (3), 6-20 (4), 21-40 (5), 41-60 (8)

HK MP-5 TX [Mitraillette, SA/RAF/AU, 4M Étourd./6M*, 20 (c), 2 chargeurs supplémentaires]

Portée (SR) : 0-10(4), 11-40(5), 41-80(6), 81-100(9)

3 grenades flash, 3 grenades fumigènes, 3 grenades à gaz (Gaz vomitif)**

Équipement : Micro émetteur-récepteur 8 (Codage 8, Décodage 8, Amplificateur de signal 5)

NIELS KORTE, SAMUEL HAHNEN ET VERENA DUNSCH

Les trois apportent un complément indispensable à l'équipe de gardes du corps. Ils ont suivi toutes les formations complémentaires possibles des sociétés de sécurité ou de l'armée avant d'être recrutés par la FBV.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
4(8)	5	3	2	3	4	0.15	0	4(8)

Initiative : 4(8) + 1d6 (3d6)

Réserves de dés : Bataille 6 (10)

Réserve de Karma/indice de professionnalisme : 2/3

Race : Humain

Compétences actives : Pistolets 5, Fusils d'Assaut 5, Combat à mains nues (Tae-kwon-do) 5, Armes de jet 4, Étiquette 1(Corporations 3), Athlétisme 4, Furtivité 4, Small unit Tactics(M&M) 6(10), Auto 3

Arts martiaux : Tae-kwon-do 5 (Projection, Virevolte)

Cyberware(tout en version bêtaWare) : Datajack, Tactical computer(M&M) (avec mod Battle-Tac et Dedicated Ports(M&M)), Système d'orientation, transducteur, Yeux cybernétiques (Afficheur rétinien, Grossissement 3 (électronique), Vision à ultrasons, Compensation anti-flash, Vision thermographique), Réflexes câblés 2 (avec Déclencheur de réflexes), Smartlink 2, Gainage dermal 2, Ossature renforcée(céramique)

Armure [6/2] : Manteau renforcé sur mesure(4/2) sur une Armure corporelle moulante(4/1)

Armes:

Altmayr White Star (Arsenal 2060D) [Pistolets lourds, SA, 7M Étourd./9M*, 12(c), Système smartgun, 2 chargeurs supplémentaires]

Portée (SR) : 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (4), 41-60 (7)

HK MP-5 TX [Mitraillette, SA/RAF/AU, 4M Étourd./6M*, 20 (c), Système smartgun, 2 chargeurs supplémentaires]

Portée (SR) : 0-10(2), 11-40(3), 41-80(4), 81-100(7)

3 grenades flash, 3 grenades fumigènes, 3 grenades à gaz (Gaz vomitif)**

Équipement : Micro émetteur-récepteur 8 (Codage 8, Décodage 8, Amplificateur de signal 5)

***Munitions Gel ou APDS**

****Arsenal 1060, p.40.**



LES FILS DE LOKIS

AVANT LA SHADOWRUN

Après avoir réalisé que le sixième monde a encore des nouveautés à offrir même aux runners confirmés qui pensent avoir déjà tout vu, les personnages disposent de près de deux semaines pour se remettre de leur rencontre avec la drake, qui a ruiné leur tentative de kidnapping si bien commandité de Mme Stüeler-Waffenschmidt. Ils devraient donc avoir le temps de penser leurs pires blessures qu'ils ont subies lors de la dernière mission avant de se voir proposer un nouvel emploi, cette fois au nom de la Frankfurter Bankenvereins. Cependant, ce n'est qu'à la fin qu'ils apprennent qui est le vrai Schmidt tirant les ficelles, et à partir de là, ils n'ont presque pas d'autre choix que d'accepter les offres généreuses de la drake, parce qu'ils sont déjà trop impliqué dans ce foutoir et dans la lutte entre Proteus et la FBV.

Pour cette partie, les personnages qui ne tentent pas de résoudre tous les problèmes directement avec l'artillerie lourde sont particulièrement demandés. Un rigger capable de diriger des bateaux pourrait être très intéressant, tout comme un decker qui sait rechercher des données dans un système cloisonné, les manipuler et ne laisser aucune trace.

Ici aussi, les chamans et les hermétiques sont essentiels pour assurer la sécurité magique et donner à l'équipe le soutien magique nécessaire. Ici, le meneur de jeu a la possibilité d'attribuer des tâches spéciales à presque toutes les classes de personnages

LA SHADOWRUN

En gros, ce scénario est divisé en trois segments : la première partie est le briefing préliminaire tout à fait classique et le voyage au Danemark, où les runners doivent approcher un petit éco-activiste qui les aidera à intégrer et à saboter une installation de recherche et de production en haute mer. Faute d'informations, le contact laisse les runners entrer dans la gueule du loup, de sorte qu'ils échoueront certainement. La deuxième partie concerne le sabotage prévu et la recherche d'informations à l'intérieur de l'installation. DITES-LE AVEC DES MOTS donne aux runners des informations délicates sur ce qui se trame dans les coulisses de la coentreprise en mer danoise et leur permet d'avoir un premier aperçu d'une technologie perfide qui peut être utilisée pour apaiser les employés et les maîtriser.

Les fils de Lokis terminent par le débriefing, où ils retrouveront Mme Stüeler-Waffenschmidt et, à l'aide des informations qu'ils ont apportées, mettront une autre pierre à l'édifice.

CONTEXTE

Le succès de Proteus à se hisser au rang d'une corporation AA en si peu de temps n'est pas le fruit du hasard. De manière presque exemplaire, le groupe nordique a toujours réussi à loger des espions dans d'autres groupes pour ensuite leur nuire de l'intérieur et faire en sorte que de nombreuses décisions en soient influencées dans son sens. C'est ainsi que Proteus a toujours pu tirer le maximum de profit d'une coentreprise et sécuriser secrètement l'accès à l'information et aux ressources importantes. C'est exactement le but de Proteus dans le projet actuel avec le groupe d'industrie lourde Kvaerner-Maersk, une importante filiale de Maersk Incorporated Assets, avec lequel un projet de recherche commun a été lancé. Grâce au savoir-faire des deux sociétés, des recherches sont menées au large du Danemark sur la possibilité de développer une arcoblock mobile capable de changer d'emplacement sous l'eau en relativement peu de temps et avec peu d'énergie malgré sa taille. Cependant, les chercheurs des deux sociétés sont actuellement incapables de produire des résultats vraiment tangibles, c'est pourquoi la plupart des concepts pour son élaboration ne sont qu'en phase de test et réside en majorité sur ordinateur. Il est vrai que des structures porteuses sont déjà en cours de construction, mais les processus vraiment importants se déroulent dans des halls de construction virtuels dans un système informatique isolé de la matrice. Or, la méfiance réciproque entre les deux groupes n'est pas négligeable, puisque chaque département de recherche en accuse plus ou moins ouvertement l'autre de ne profiter que de résultats leur étant spoliés, il est évident que l'idée de concurrence est encore plus forte en cas de fusion de deux de ces groupes. Il est d'autant plus étonnant que Proteus envisage bien plus que de simplement siphonner quelques données de recherche sur l'ensemble de l'opération, car toute la corporation sert également de couverture pour infiltrer ses propres travailleurs, chercheurs et managers de Kvaerner-Maersk. Cette opération bat déjà son plein, et bien sûr il n'y a aucune preuve de cette opération absolument secrète dans le système informatique. Seuls les employés de Proteus qui sont activement engagés dans la tâche de remodeler de manière créative les données financières, de manière à ne pas se rendre compte des détournements de fonds déjà en cours entre KM et Proteus, pourraient divulguer des informations sur ces magouilles et peu connaissent le véritable contexte.

LE THÉRAPEUTE VIRTUEL

Comme les gens ne sont pas infailibles et que Proteus essaie comme aucune autre corporation de réduire à zéro si possible le risque d'erreur humaine, ceux à qui l'on a confié la planification et la coordination de l'infiltration de corporations ont reçu une sorte de système de sécurité, un dispositif cybernétique dont la technique provient de la recherche pour les marionnettes du conseil d'administration (voir Proteus - Toute la vérité, p.154), bien que beaucoup moins drastique et complexe. Etant donné que le seul risque d'exposition expose les personnes concernées à un stress extraordinaire, Proteus souhaite naturellement s'assurer que ces personnes soient toujours fidèles à 100% à la corporation dans toutes les situations. Cependant, comme ils ne peuvent pas être inclus dans un programme d'endoctrinement correspondant en raison de leur éloignement de la société mère, ils ont reçu un soi-disant thérapeute virtuel. Cet implant cérébral est équipé d'un système expert sophistiqué qui atténue presque toutes les situations stressantes auxquelles le porteur est exposé avec beaucoup d'empathie simulée et le rend supportable pour le "patient" sans aucun problème. Cela permet de s'assurer qu'un employé disposant de ces informations importantes ne s'effondre pas, même dans des situations extrêmes et qu'il ne fasse pas de choses qui ne seraient pas dans l'intérêt de Proteus. Le système répond aux données vitales du porteur et se déclenche au premier signe d'une crise grave, calmant patiemment les inquiétudes du patient avec une image d'un thérapeute Proteus amical introduite directement dans le cerveau du porteur, écoute patiemment ses inquiétudes et ses peurs, prescrit des mesures de gestion du stress et, bien sûr, prêche toujours avec insistance la loyauté absolue envers la corporation. C'est précisément ce système, conçu pour empêcher que des faits extrêmement importants ne restent secrets, qui finira par faire en sorte que ces mêmes faits tombent entre de mauvaises mains.

MENEZ L'AVENTURE

La première partie de ce scénario devrait être un travail de routine du début à la fin, du recrutement par un Smith inconnu à l'arrivée au Danemark, à la rencontre du contact et à l'élaboration d'un soi-disant bon plan pour pénétrer dans l'installation. Cependant, dès que les runners se sont familiarisés avec la sécurité de l'installation, le meneur de jeu doit accélérer le rythme, car peu à peu, il deviendra évident au runner à qui ils ont affaire.

En plus d'utiliser une approche extrêmement subtile, les runners sont tenus, entre autres, non seulement d'obtenir les données requises, mais également de dissimuler toute trace que les données ont quitté la sphère d'influence de Proteus. Enfin, une bonne dose de psychologie et des capacités de négociation sont nécessaires lorsque les runners rencontrent le Dr Sönke Kreuser afin de le transformer en un traître malgré sa détermination.

CE N'EST JAMAIS VRAIMENT FACILE

EN BREF

Après avoir rencontré un véritable drake, les runners espèrent probablement un travail pépère classique qui rapportera quelques euros en un minimum de risque, et c'est ce qu'ils sont censés devoir réaliser ici. C'est ce qu'ils sont censés penser en étant engagés pour voler des données dans une station de recherche au Danemark.

Ils sont aidés par un contact local qui connaît très bien les eaux dans lesquelles se trouve l'installation en haute mer. Voici le plan.

DITES-LE AVEC DES MOTS

C'est comme ça que vous aimez les affaires. Cela fait un jour que le fixer en qui vous avez confiance a discuté avec vous par téléphone qu'un Schmidt allait vous recontacter pour un nouveau travail. Après que le job sur la présidente de la Bankenvereins soit partie en sucette, vous avez gardé la tête baissée car personne ne sait si Mme Waffenschmidt est particulièrement vindicative. Cela vous a paru d'autant plus attrayant lorsque l'appel reçu, vous a promis une mission simple à l'étranger. Bien sûr, des emplois comme celui-ci ne sont jamais vraiment faciles, surtout lorsque le premier appel téléphonique vous dit à quel point tout ça le sera, mais l'idée de se tenir à quelques kilomètres de l'ADL avait quelque chose d'attirant. D'autant plus que le paiement annoncé est tout à fait convenable et que vous devriez empocher 1 000 euros de frais de déplacement rien que pour votre présence à la rencontre. L'adresse vous a été donnée d'une voix amicale qui doit appartenir à une gentille demoiselle, et n'importe qui d'entre vous ne verrait pas d'inconvénient à ce que ce soit votre madame Schmidt.

LORSQUE LES RUNNERS ENCONTRE SMITH, LISEZ LE TEXTE SUIVANT :

Une fois que chacun a reçu sa boisson souhaitée dans des limites du raisonnable, Schmidt prend la parole :

« J'ai une petite mission pour vous qui vous emmènera dans en Union scandinave, plus précisément au Danemark. La-bas se trouve une station de recherche avec une production industrielle lourde. Première point : nous voulons savoir sur quoi exactement les recherches sont menées et nous aimerions avoir les données importantes du système informatique de l'installation. Deuxième point : Nous aimerions que vous montiez les corporations impliquées dans la recherche les unes contre les autres, et si possible de manière à ce que personne ne remarque que vous en êtes les instigateurs. Troisième point : vous reviendrez le plus vite possible me retrouver ici pour un bref débriefing où vous me donnerez les données et me tiendrez au courant sur la façon dont le travail a été effectué. Je tiens beaucoup à ce dernier point, car je ne suis absolument pas d'accord de faire la remise des données rapidement dans une arrière-cour. Eh bien, avant de pouvoir vous donner plus d'informations, j'ai besoin de savoir si vous êtes intéressé par le travail et capable de le mener à bien selon les paramètres de mission. »

SI LES RUNNERS ACCEPTENT LA MISSION, LISEZ CE QUI SUIT :

Schmidt vous remet un chèque avec une somme de 5 000 euros à chacun de vous à titre d'acompte et poursuit : « Vous prendrez l'avion pour Aalborg demain matin, où vous contacterez un certain Fredrik Jensen, que vous trouverez probablement à la Faculté des sciences sociales. C'est votre interlocuteur. Il connaît la région et dispose de contacts et des connaissances de rudimentaires nécessaires, qu'il mettra à votre disposition. Comme convenu, nous lui enverrons un message de votre venue à sa secrétaire de poche. Cet homme est très prudent avec ses associés, mais il saura que vous êtes ceux que nous avons envoyés. Élaborez avec lui un plan pour pénétrer dans l'installation.

Il est également préférable de discuter avec lui de la méthode pour le sabotage. Oh oui, la corporation est une joint-venture entre Kvaerner-Maersk et Proteus, j'espère que cela ne vous pose pas de problème. Votre objectif serait donc de faire en sorte que ces deux corporations s'affrontent de la manière la plus efficace possible afin qu'elles puissent, dans l'idéal, mettre fin à leur collaboration sur ce projet. Nous ne pourrions pas vous porter assistance au Danemark, mais je suis sûr que des runners de votre réputation devraient être en mesure de gérer cette petite tâche sans aucune aide extérieure, d'autant plus que vous bénéficierez d'un soutien compétent sur place. Des questions ? »

ATMOSPHÈRE

La rencontre avec le Smith n'est en rien différente de toute autre rencontre de ce type : il a avec lui des gardes du corps grands et costauds qui connaissent leur métier, il ne donne pas plus d'informations que nécessaire avant que les runners n'aient accepté et il ne connaît pas assez d'informations sur le contexte pour empêcher qu'une éventuelle sonde mentale ne puisse révéler trop de chose. Il est sérieux, répond poliment et succinctement aux questions et vante le fait qu'il est un professionnel et qu'il est prêt à traiter les runners comme tels à moins qu'ils ne démontrent le contraire.

L'ENVER DU DÉCOR

Après avoir enfin appris qui était derrière les attaques contre les corporations et les capitaux de l'association bancaire, le plan a été rapidement élaboré. Battr Proteus à son propre jeu et le distraire afin d'avoir la possibilité de développer une meilleure stratégie de défense. Un contact a donc été rapidement pris au Danemark et à l'Elle, ils ont dû se contenter de Jensen, qui n'avait pas travaillé auparavant pour la FBV et dont la fiabilité n'a pas pu être testée.

Cependant on est persuadé que quelqu'un comme lui devrait avoir accumulé suffisamment de connaissances sur l'installation en haute mer, car "accessoirement" il travaille pour un groupe appelé Les fils de Loki, une coalition d'activistes écologistes radicaux qui ne craignent pas de porter des attaques terroristes et le recours occasionnel à la violence, s'ils pensent pouvoir donner une leçon aux corporations.

RENCONTRE AVEC UN SCHMIDT

Le rendez-vous se déroule dans un immeuble de bureaux de huit étages entièrement modulable avec une façade grise, diverses enseignes corporatistes dans le hall et un employé de nuit blasé à moitié endormi regardant un petit trideo pendant que les runners s'approchent de l'entrée. Comme convenu au téléphone, ils doivent explicitement nommer leur rendez-vous avec M. Schmidt. Le concierge fronce les sourcils et lance des regards désobligeants sur l'équipe. Mais même s'ils n'appartiennent certainement pas à la clientèle classique de ce bâtiment, il hoche la tête et les laisse entrer. Sans tourner autour du pot, il désigne un petit ascenseur au fond du hall. Il répond à une éventuelle question sur l'étage par un bref haussement d'épaules, puis, ignorant les runners, se tourne de nouveau vers le Jersey Late Night Show. Peu importe le bouton sur lequel ils appuient, l'ascenseur monte jusqu'en haut, s'arrête, et à partir de là, ils ne peuvent plus le faire redescendre.

Les runners sont accueillis dans un petit bureau au fond d'un couloir, le seul d'où s'échappe de la lumière et dont les portes sont adaptées aux métatypes représentés parmi les runners. Ils peuvent voir deux costaud en costume, sans doute des gardes du corps, qui jouent également le rôle de serveurs lors de cette conversation. Un homme maigre d'une cinquantaine d'années aux cheveux gris clairsemés qui se présente brièvement comme étant M. Schmidt propose aux runners un siège, quelque chose à boire et un chèque de 1 000 euros chacun.

Après le briefing initial, Schmidt laisse les runners seuls dans la pièce quelques instants au cas où ils souhaiteraient se concerter. En guise de récompense, il propose un salaire de 15 000 euros par personne pour l'obtention des données, puis un autre joli bonus de 25 000 euros pour laisser des traces, afin que Proteus descende grandement dans l'estime de KM. Soit en laissant des indices, en faisant du sabotage ou des activités d'espionnage au nom de Proteus... de préférence toutes ces possibilités. Dans tous les cas, l'évaluation du commanditaire devra être claire. Les runners peuvent négocier avec Schmidt s'ils présentent des arguments valables, mais uniquement dans une fourchette d'environ 10%. Même si toute l'organisation a été fortement compromise et qu'on voudrait fortement que ces runners commencent exactement le travail demain matin, on n'acceptera pas une demande de salaire complètement excessive. Vous pouvez souligner qu'une telle demande nuira à la réputation des runners et pourrait porter préjudice dans la scène...

Schmidt n'est pas en mesure de répondre aux questions concernant les lieux. Après avoir découvert que Proteus était derrière toutes les attaques contre la FBV, le contact avec Jensen a été établi avec beaucoup de hâte, car ils voulaient bien sûr réagir le plus rapidement possible. Les questions concernant le voyage, en revanche, peuvent être répondues facilement : par vol régulier. Tout ce qui ne passe pas la douane à l'aéroport doit rester à la maison, sinon il pourrait y avoir des problèmes. Il en va de même pour le voyage de retour. Les tickets sont déjà achetés. Pour les armes et l'équipement qui doivent rester en Allemagne, Jensen peut certainement obtenir des substituts sur place, il n'y a pas à s'en inquiéter. Le cyberware offensif est temporairement désactivé pendant le vol, à condition qu'un permis existe pour celui-ci (authentique ou faux). S'il n'y a pas de permis, Schmidt peut en obtenir à court terme qui devraient au moins résister à un examen superficiel.

Schmidt ne donne pas de délai aux runners, bien qu'il souligne qu'il serait préférable d'agir rapidement, de vite rentrer, de faire le travail et de repartir avant que l'on ne découvre que l'installation en haute mer est la cible des runners.

Une fois que tout est clair, Schmidt dit au revoir en leurs souhaitant bonne chance et rappelle

que le débriefing détaillé fait partie de l'accord et ne doit pas être oublié.

APRÈS LA RENCONTRE

Les runners peuvent bien sûr dès à présent obtenir plus d'informations, mais ils n'auront guère le temps de faire jouer leurs contacts, car le travail est censé commencer demain matin. S'ils veulent passer un appel au milieu de la nuit, laissez-les faire, le meneur de jeu a libre cours sur la réponse à apporter. Sinon, les runners doivent faire leurs bagages et dormir un peu avant de s'enregistrer demain matin à sept heures et demie à l'aéroport de Francfort.

DURCIR LE TON

Ce n'est qu'un briefing, et tant que les personnages se comportent de manière appropriée par rapport à la situation, la scène ne comporte aucun danger. Cependant, le meneur de jeu pourrait rendre le lieu de rendez-vous moins clair, de sorte que les runners doivent d'abord savoir où se déroule la rencontre. Le Smith pourrait vouloir cette approche comme un test de leurs compétences, car s'ils ne sont pas capables de trouver le lieu de la rencontre, ils ne sont pas fait pour le poste. Le concierge de nuit pourrait être un obstacle de plus sur leur chemin. Il a peut-être reçu pour instruction de ne pas faire de signe de passer, mais de faire semblant de ne pas être au courant.

ANTIVIRUS

La pire chose qui puisse arriver dans cette scène est que les runners refusent catégoriquement la mission. Ensuite, vous pouvez encore rattraper le coup en passant au chapitre suivant et en donnant un peu plus de temps aux runners avant que Mme Stüeler-Waffenschmidt ne s'adresse directement aux personnages. Si les runners pensent pouvoir améliorer leur position de négociation en menaçant d'utiliser la force, ils feront la connaissance des deux gardes du corps. Pour cela, utilisez les caractéristiques de l'archétype du samouraï des rues (SR3, p.78). Il y a aussi un mage dans la pièce voisine qui a deux élémentaires de feu puissance 6 en attente si les runners posent problèmes.

LE PAYS DES VIKINGS

EN BREF

Arrivés à Aalborg, les runners doivent maintenant rendre visite à Frederik Jensen à l'université en sciences sociales. Malheureusement, il n'y est pas allé depuis des jours car il a peur qu'on l'attende la bas et qu'on veuille se débarrasser de lui. Il se cache dans son appartement et n'a malheureusement pas pensé au fait que le secrétariat de l'université connaît son adresse, une information que les runners peuvent se procurer.

Il ne s'attend pas à la visite des runners, car la nouvelle de leur arrivée est parvenue à son secrétaire de poche, qui est rangé dans son tiroir de bureau sur le campus. Il suppose donc qu'ils ont été embauchés par Kvaerner ou une autre corporation pour le mettre au silence. Cependant, il est surpris quand il entend les runners parler de leur mission, mais pense qu'ils veulent simplement le tester pour voir s'il est bien celui qu'ils recherchent. Il fait donc semblant d'être stupide, pour faire croire qu'il n'est pas le dangereux cerveau des actions éco-terroristes qu'ils voient en lui. Il affirme qu'il ne peut se procurer aucune arme à part des pistolets, qu'il a peu de connaissances sur l'installation en haute mer et qu'il n'a plus gros qu'un bateau gonflable. Il agit de manière anodine et incompétente pour détourner l'attention de sa piste, ce qui peut être désastreux pour les runners.

DITES-LE AVEC DES MOTS

C'est donc ça le Danemark. N'a pas l'air très différent de chez vous, si ce n'est la publicité, qui est omniprésente et écrite dans une langue étrangère. Le trajet en taxi jusqu'à l'université prend beaucoup de temps, Aalborg semble être une grande ville. Le campus universitaire ressemble à n'importe quel autre, et après quelques recherches, vous trouverez le département des sciences sociales.

En posant des question à droite et à gauche, vous tombez sur une secrétaire plus ou moins compétente, qui vous annonce que Jensen n'est pas là. « Non, pas depuis plusieurs jours, il semble être malade, et oui, j'ai son adresse privée, mais bien sûr, je ne peux pas vous la donner. »

LORSQUE LES PERSONNAGES ONT OBTENU L'ADRESSE :

L'adresse vous emmène dans une petite résidence à la périphérie d'Aalborg. Il vous faut un certain temps pour repérer la sonnette cachée parmi les 83 autres plaques signalétiques et enfin sonner. Vous prenez l'ascenseur jusqu'au 5ème étage. Une silhouette décharnée et mal rasée se présente à vous : Jensen. Jensen est un homme classique, avec les cheveux gras et ne s'est probablement pas douché depuis des jours. Une odeur de moisi s'échappe de son appartement alors qu'il vous regarde avec méfiance.

« Qui êtes-vous et que voulez-vous? Je n'achète rien venant de colporteur... » grogne-t-il et s'apprête à vous fermer la porte au nez.

Il a un air paranoïaque et semble pressé et il vous faut user de beaucoup de persuasion pour que Jensen vous laisse rentrer dans son appartement où vous pouvez lui raconter toute l'histoire et parler de qui vous a envoyé. Enfin vous pouvez discuter de la suite des opérations avec lui.

ATMOSPHÈRE

Un pays étranger, une langue étrangère, des us et coutumes différents. Les runners sont en territoire étranger, et même si la culture danoise n'est pas trop différente de celle des runners, ils ne cessent de se rendre compte qu'ils sont des étrangers et qu'ils ne peuvent pas s'appuyer sur leurs atouts et les contacts auxquels ils sont habitués, mais doivent compter sur des inconnus s'ils veulent réussir. Cet exotisme devrait être l'ambiance au moins pour commencer, jusqu'à ce que l'action commence.

L'ENVER DU DÉCOR

Cette section ne devrait pas être trop difficile pour les runners pour le moment, mis à part le fait que Jensen n'est pas là où il devrait être. Puisque la secrétaire de l'université a annoncé que l'adresse privée est disponible, mais malheureusement, elle n'est pas disposée à la donner, les runners peuvent se la procurer de plusieurs façons. Les méthodes les plus élégantes seraient certainement de réaliser une sonde mentale discrète sur la secrétaire ou une petite diversion pour se rendre à son ordinateur, où l'adresse devrait être stockée. Une approche moins subtile serait d'utiliser la menace de la violence ou des tentatives extrêmes de persuasion, pouvant conduire au but recherché, mais peuvent également créer de nombreux nouveaux problèmes. Lorsqu'ils localisent enfin Jensen, les runners sont d'abord accueillis avec méfiance, pour enfin devenir coopératif, même si l'homme ne semble pas aussi compétent qu'annoncé lors de l'entretien d'embauche, car le contact avec le Danemark s'est fait assez rapidement et à Elle il a fallu se contenter de Jensen, qui a acquis la connaissance du site et de la mer environnante lors de ses activités avec les "fils de Loki". De ce fait, Jensen est extrêmement nerveux lorsqu'il s'agit d'établir de nouveaux contacts, car il a toujours la crainte que certaines personnes en veulent à lui et à son illustre groupe et ne veuillent le faire taire pour de bon en se lançant un jour sur sa piste. Il est donc suffisamment prudent, on pourrait même dire paranoïaque, mais pas stupide, il essaie de jouer l'imbécile et essaie de faire baptiser les runners au couteau ouvert pour que les supposés chasseurs censés le chasser puissent être convaincus qu'il a un bien trop petit poisson dans son filet. Toute l'opération est manifestement planifiée de manière amateur, les runners pourraient certainement ne pas être confiant, mais Jensen ne peut pas être dissuadé de ce plan car il ne sait rien de l'arrivée des runners.



La nouvelle de leur arrivée et d'autres informations devrait lui parvenir via son secrétaire de poche, et le message se trouve dans son bureau au campus universitaire, où il n'a pas mis les pieds depuis des jours de peur qu'on ne le découvre.

Enfin, Jensen promet aux runners de leur fournir un moyen de transport et un bateau, ainsi que des armes et tout l'équipement nécessaire. Demandez simplement aux runners de lui donner une liste et il verra ce qu'il peut faire. Le rendez-vous est prévu demain matin à 9h. De retour ici chez Jensen. La conversation terminée, il congédie les runners de son appartement car il a beaucoup à faire.

DURCIR LE TON

Cette scène n'a pas à être plus dangereuse que ça, mis à part le fait que les runners ont affaire à un éco-terroriste recherché qui, s'il se sent cerné, n'hésitera pas à user des armes pour abattre l'ennemi et sans sommation.

ANTIVIRUS

Plusieurs choses peuvent mal tourner dans cette partie. Toute la progression des runner tient et coïncide avec la participation de Jensen, car sans son aide ils n'ont presque aucune chance de mener à bien leur mission, car à eux seuls ils n'ont pas accès aux armes, d'un bateau et surtout d'accès pour se rendre à l'installation en haute mer. Donc, s'ils font ce que Jensen attend initialement d'eux, à savoir pointer une arme ou des cyber-lames directement sous son nez, alors il ne se contentera pas simplement de ne pas apporter son aide, mais les dirigera dans un piège beaucoup plus mortel, en préparant une embuscade des fils de Loki dans le but d'entraîner les runners au fond de la mer. Bien sûr, c'est exactement ce qu'il faut éviter, car ce ne serait pas une fin très satisfaisante.

Si les runners déclarent qu'ils pourraient y arriver sans l'aide de Jensen, Sielnnen précise qu'ils marchent en aveugle sur un territoire étranger et qu'ils ne peuvent pas entrer dans le territoire de l'installation en haute mer sans aide.

SAUVEZ LES BALEINES !

EN BREF

Cette partie va de l'obtention de l'équipement de Jensen à l'abordage par les forces de sécurité à proximité de l'installation en haute mer. Cette interlude ramènera les runners sur terre, car c'est là que les choses deviennent vraiment dangereuses. Les runners sont amenés par Jensen à poursuivre un plan stupide avec de l'équipement qui n'est pas à la hauteur, et leur canot pneumatique finit par être coulé par les forces de sécurité.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous êtes de retour à l'heure chez Jensen. Vous voulez sonner à la porte, elle s'ouvre peu de temps après et le Danois maigrichon se tient devant vous. D'abord surpris, voire effrayé, il vous scrute, d'une certaine manière il semble surpris. Un sourire se dessine sur son visage.

« J'ai vos affaires, mais pas tout à fait ce que vous vouliez. Vous devez comprendre, malheureusement, je n'ai pas pu avoir d'avantage en si peu de temps, jetez y un coup d'œil. Avec les informations que je vais vous fournir, vous arriverez à passer, vous passerez davantage inaperçu, ça sera bien mieux. Suivez-moi, s'il vous plaît. »

L'UNION SCANDINAVE

Dans le Sixième Monde, la Scandinavie est bien plus que le lieu de fabrication des panneaux de placards des salons de complexes d'appartements allemands, ou "le grand nord froid". Alors que le reste du continent semblait dans le chaos, le Danemark, la Suède, la Norvège et la Finlande ont décidé de former l'Union scandinave en 2031. Bien que toutes les parties tirent profit de cette alliance, les politiques intérieures et les intérêts nationaux respectifs perturbent encore l'équilibre de l'Union en 2063. Les opinions des membres divergent, notamment sur les questions économiques, l'extraterritorialité des mégacorporations est reconnue par l'ensemble de l'Union, mais c'est à la discrétion de chaque pays d'accorder ce privilège aux corporations AA ou A. Cette législation à elle seule fait de l'union scandinave un lieu de travail lucratif pour des shadowrunners. Hormis des groupes AA tels que Kvaerner-Maersk, Ares Macrotechnology est actuellement active dans l'Union, avec son siège européen à Copenhague. Oslo, la capitale norvégienne, est connue en Europe du Nord pour ses cliniques clandestines et les implants bio et cyberware sans permis. Les grandes métropoles telles que Stockholm, Helsinki ou Copenhague sont le premier port d'escale pour les runners à la recherche d'un emploi. Plus d'informations sur l'Union scandinave peuvent être trouvées dans le livre source Europa in den Schatten.

Jensen contourne le bâtiment et vous conduit dans une petite arrière-cour où se trouve une vieille camionnette de livraison pourrie de fabrication danoise qui a certainement connu des jours meilleurs... dans les années 1920... Jensen sourit un peu gêné et ouvre la porte de derrière. Vous apercevez un gros tas de caoutchouc coloré, une paire de pagaies, des gilets de sauvetage et une boîte en métal. Il vous faut un certain temps pour réaliser que ce tas en caoutchouc est un bateau pneumatique dégonflé, qui comprend des pagaies. La boîte contient deux pistolets lourds Ruger Super Warhawk ainsi que 20 balles.

« Comme je l'ai dit, on n'a pas pu trouver mieux dans le Elle, mais vous pouvez être sûr que vous n'attirez pas l'attention avec ça. »

ATMOSPHÈRE

Les runners sont dans la merde, c'est ce qu'ils doivent comprendre. Ils doivent se contenter d'un contact qui ne joue pas dans la même cour. Si le désespoir se répand dans le groupe alors que les runners ne savent pas vraiment comment ils vont s'en sortir après tous ces signes avant-coureur, c'est bien intentionnel. Le but de toute la scène est de laisser les runners échoués et de leur faire sentir qu'ils ne peuvent pas être maîtres dans toutes les situations. Ça sera d'autant plus jouissif lorsqu'ils frapperont fort Proteus à la fin, en démontrant l'envergure de leur compétence.

L'ENVER DU DÉCOR

Comme Jensen ne veut en aucun cas révéler ce qu'il peut obtenir en réalité, le lendemain matin au point de rendez-vous, il tentera de convaincre qu'aucun meilleur équipement ne pourrait être trouvé dans un délai aussi court. Jensen vend aux runners le super plan comme quoi ils devraient se déguiser en éco-militants pour être considérés comme inoffensifs, armés de banderoles, pour qu'on les laisse flotter autour du périmètre du site. Ils devraient en profiter et essayer, avec cette apparence inoffensive, d'accéder à l'installation.

LE SECRÉTAIRE DE POCHE

Si les runners acceptent le plan, c'est leur choix et le meneur de jeu doit utiliser ce déroulement de situation. Si les runners ne sont pas d'accord avec ce plan bancal, le meneur devrait sauter cette partie et se rendre à Allons-y! si les personnages peuvent convaincre Jensen qu'ils sont les vrais runners d'Allemagne sans subir le naufrage. Peut-être qu'ils se sont renseignés sur le fait que le secrétaire de poche de Jensen devrait avoir les informations nécessaires et lui parler de cet appareil. Ils pourraient le persuader de le récupérer et afin d'éviter beaucoup d'ennuis.

À COUTEAUX TIRÉS

Le meneur de jeu doit décrire un parcours plus ou moins mouvementé aux joueurs, selon le nombre d'obstacles qu'il souhaite mettre sur leur chemin. Ils sont censés croire qu'ils travaillent dans des conditions défavorables, mais ont toujours des chances de pénétrer dans l'installation, car Jensen fera tout son possible pour paraître confiant, ne serait-ce que pour pouvoir se débarrasser de ces types, afin de les écarter de sa piste.

Le meneur de jeu doit donc laisser les runners planifier, peser les imprévus et réfléchir à une stratégie. Ce n'est pas non plus un travail tout à fait superflu, l'une ou l'autre idée qui en découle pourrait encore s'avérer utile en cas d'effraction de l'installation.

Le plan proposé par Jensen est que les runners parcourent les 35 kilomètres à l'ouest jusqu'à la petite ville côtière de Hou. (En fait, il s'agit de la nouvelle ville de Hou, car la première ville nommée Hou a été submergée lors de l'inondation de 2003. Certains résidents locaux ont déménagé, mais la plupart se sont juste réinstallés sur la côte et ont rebâti Hou, mais cette histoire n'est que anecdotique...)

Là, ils devront chercher un coin tranquille, mettre leurs gilets de sauvetage, gonfler le bateau et de là ramer environ 5 kilomètres dans une direction nord-ouest. Sur demande, Jensen peut également fournir aux runners les coordonnées GPS exactes où ils peuvent trouver l'installation. Ils devront se méfier des ferries et bien sûr des patrouilleurs qui peuvent être autour de l'installation. Comme point d'accès, Jensen indique aux runners un endroit où la clôture flottante entourant l'ensemble de l'installation est défectueuse, leur permettant de se faufiler.

Jensen continuera de mentir aux runners sur la façon dont ils peuvent entrer dans l'installation. En fin de compte, il veut juste se débarrasser d'eux, alors il fait ce qu'il peut pour avoir l'air aussi confiant que possible. Qu'il s'agisse d'un accès sous-marin ou d'une trappe de maintenance toujours ouverte, ou de suggérer que les runners peuvent monter par le toit. Peu importe ce que c'est, dès qu'il verra les runners privilégier une option, il leur vendra exactement celle-ci comme la meilleure possible.

Ils n'iront pas si loin de toute façon, même si tout se passe plutôt bien au début.

Le meneur de jeu pourra rendre le voyage excitant avec le van et le canot, jusqu'au point où les forces de sécurité, qui ont remarqué les écolos depuis longtemps, décideront alors de couler le bateau. Sans prendre de risque. Un seul tir bien ciblé suffira à renvoyer les runners à la maison. En d'autres termes, ils dériveront d'une vague à l'autre, incapables de nager les 5 kilomètres de retour vers le continent, jusqu'à ce qu'ils soient finalement repêchés par un bateau danoise de sauvetage en mer. Étant donné que de tels incidents se produisent assez souvent, des patrouilles sont constamment effectuées à proximité de l'installation dans ce but précis, heureusement pour les runners. Le meneur de jeu peut les laisser s'agiter un peu jusqu'à ce qu'ils soient enfin secourus.

DURCIR LE TON

Les forces de sécurité de l'installation pourraient conclure que les runners ne sont pas des protecteurs de phoques inoffensifs, mais peut-être des éléments subversifs qui nécessitent un examen plus approfondi. Envoyez donc un hors-bord pour s'occuper du groupe, ce qui signifierait bien sûr la fin de la course. Dans ce cas, utilisez simplement les caractéristiques des gardes de sécurité de Proteus du chapitre Le crépuscule des dieux, p.114. Il est également possible que Jensen ait déjà des agents de la corpo ou d'autres runners sur ses talons qui pourraient décider de suivre les runners pour savoir ce qu'ils veulent faire avec l'équipement bas de gamme.

S'il est trop facile et peu spectaculaire pour vous que les runners obtiennent le secrétaire de poche dans le bureau de Jensen, car cela pourrait éviter une baignade non souhaitée dans la mer du Nord, il serait tout à fait concevable qu'il n'avait pas été à l'université depuis des jours. Après tout, il a peut-être raison, et son bureau pourrait en effet être surveillé par des runners ennemis déterminés à l'anéantir, lui et ses copains, une fois pour toutes. Et c'est précisément à cette équipe que les runners devraient faire face s'ils veulent utiliser le secrétaire de poche pour prouver à Jensen qu'ils ne sont pas les méchants. Dans le pire des cas, Jensen n'est pas seulement recherché par une corporation par laquelle les fils de Loki ont perturbé trop de fois dans le passé, mais également par la police, ce qui pourrait mettre les runners dans une situation vraiment difficile, car en cas d'affrontement sur campus de l'université avec la police danoise, qui veut aussi y retrouver le lieu de résidence de Jensen, cela mettrait même en danger leur départ de l'Union scandinave et ils devront trouver un autre moyen de quitter le pays plus tard. De cette façon, Jensen reconnaîtrait l'exactitude des déclarations des runners par le fait qu'ils sauveraient littéralement ses fesses et non en le livrant à une corporation ou en le tuant comme il le craignait initialement.

ANTIVIRUS

La principale chose qui peut mal tourner ici est que les runners se rendent compte qu'on les a fait marcher et baissent les bras dès le départ. S'ils gèrent intelligemment la situation, ils pourraient bien sûr s'épargner l'expérience humiliante du canot pneumatique. Dans ce cas, vous pouvez éviter la scène en faisant que Jensen propose d'aller chercher son secrétaire de poche à l'université, ce qui pourrait alors aboutir à une rencontre avec les membres corporatistes qui observent déjà le bureau de Jensen et, dans ce cas, les empêcher d'y accéder.





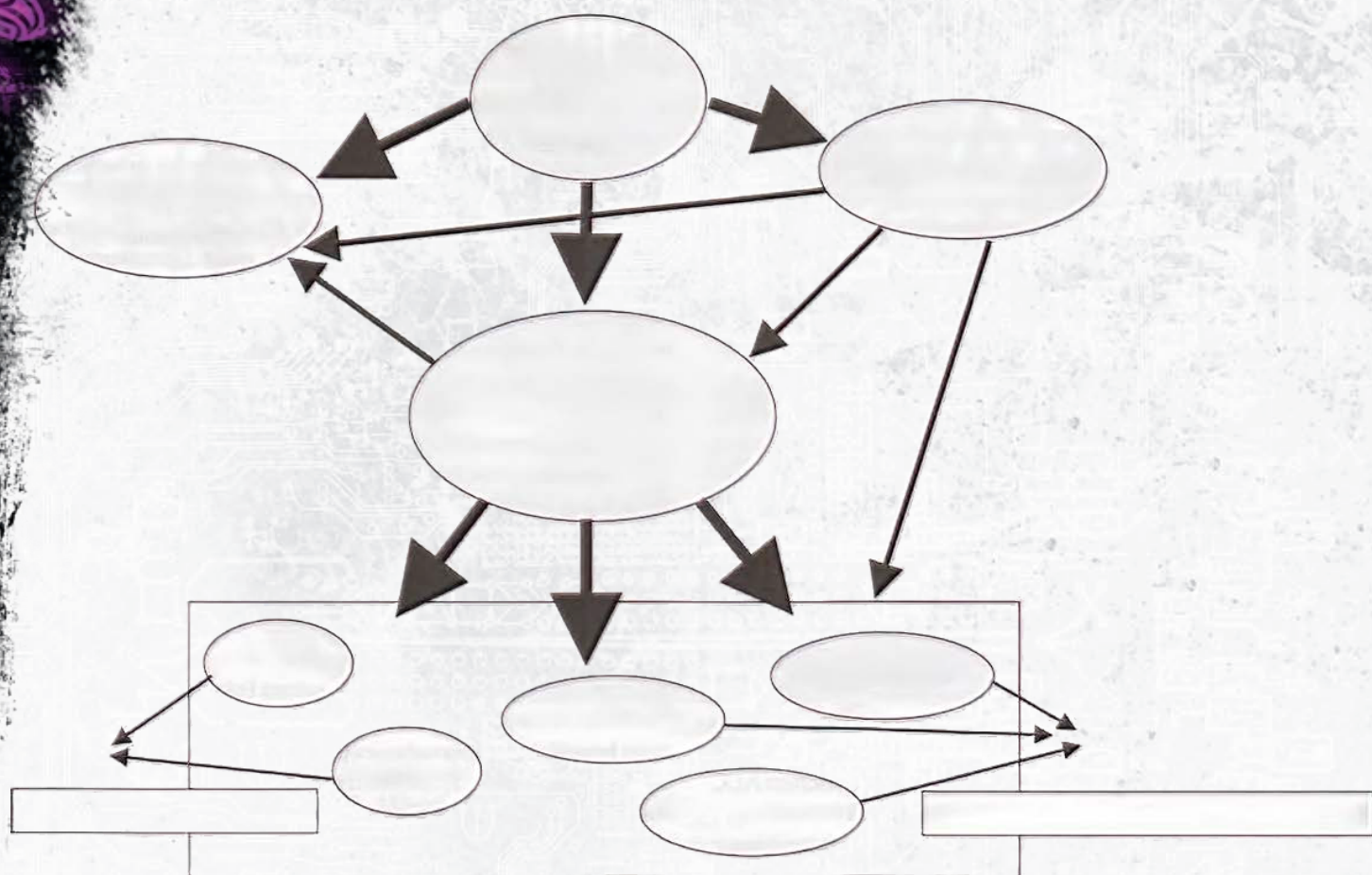








LA LOGE

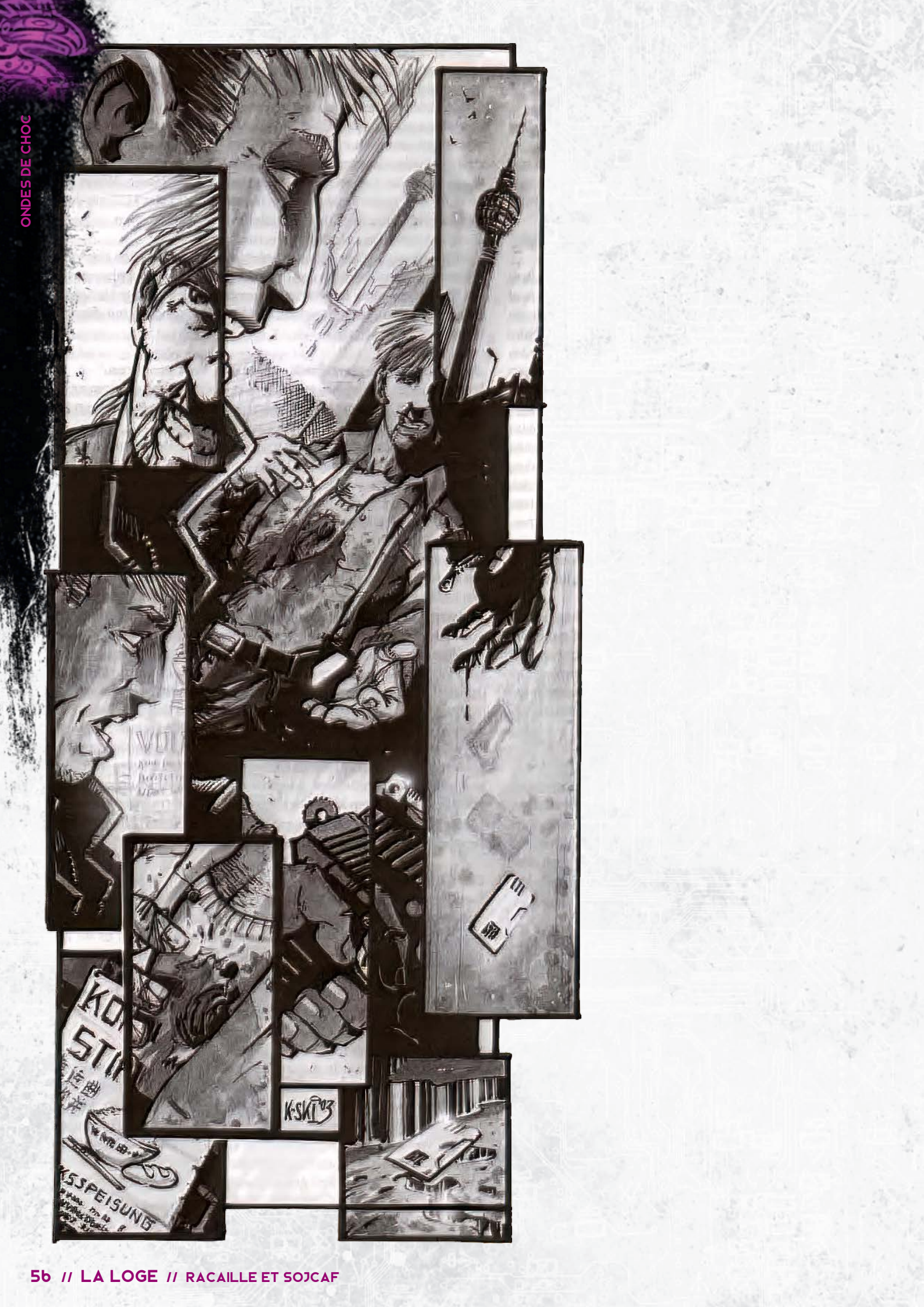














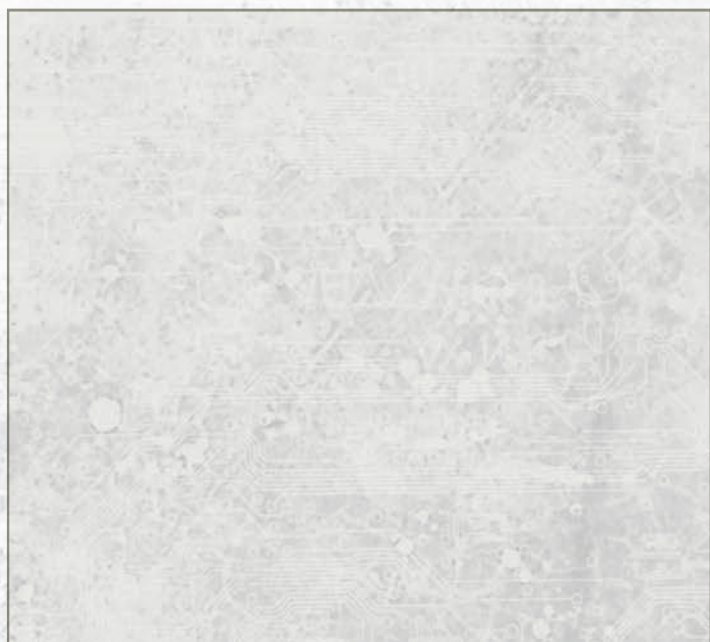




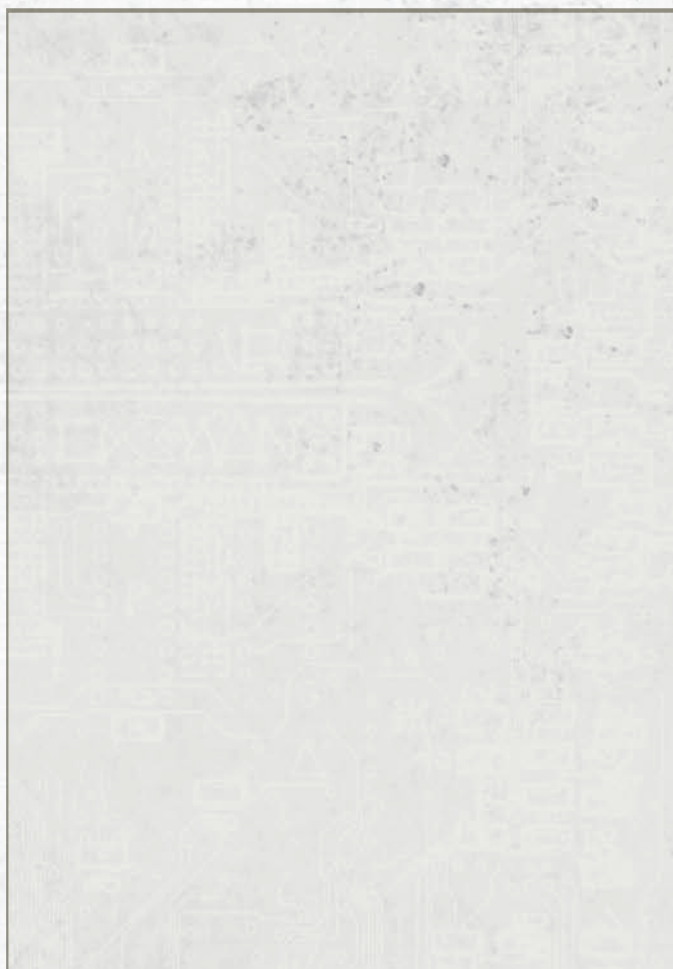
FRANCFORT DÉCONNECTER



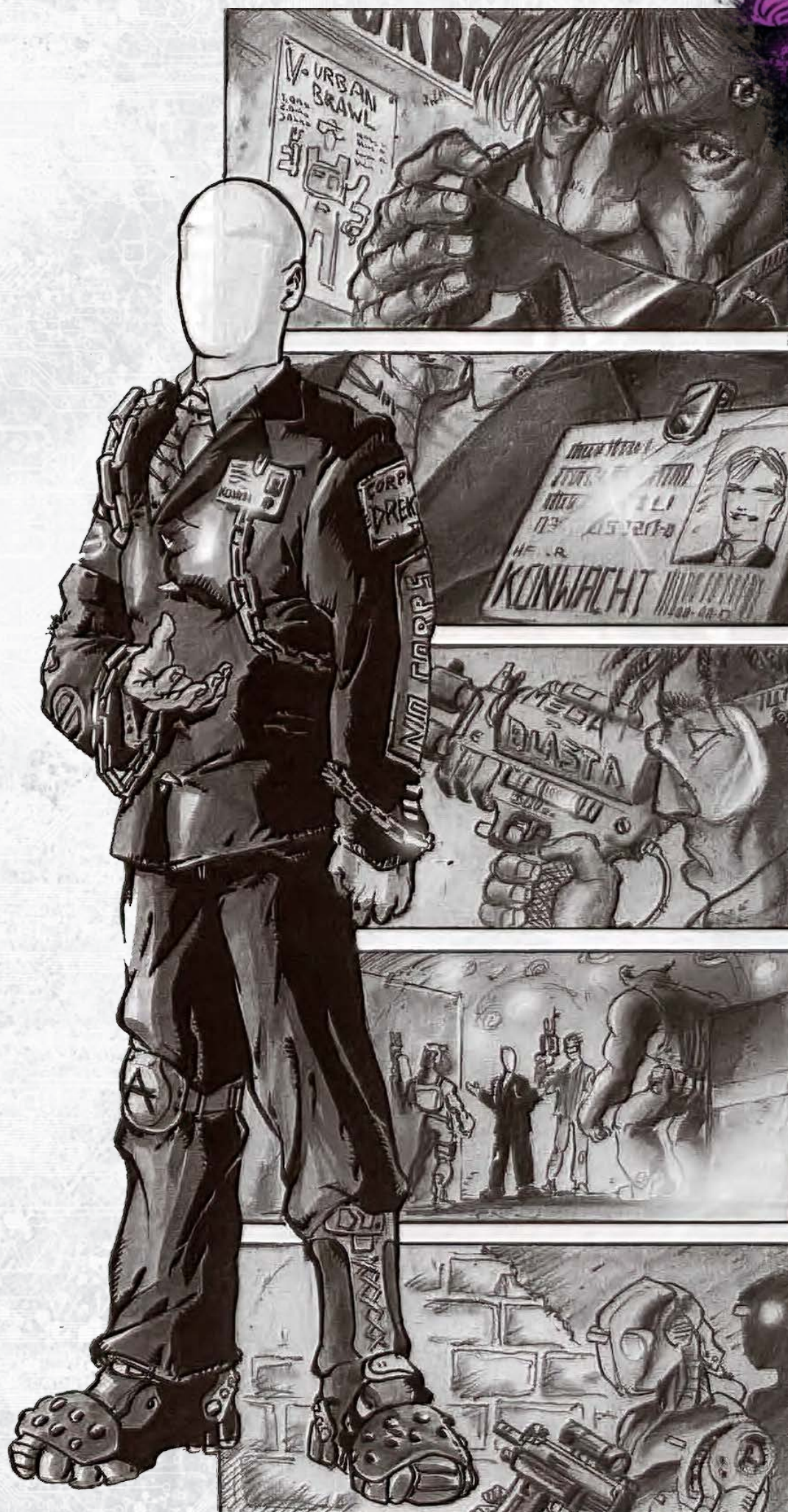


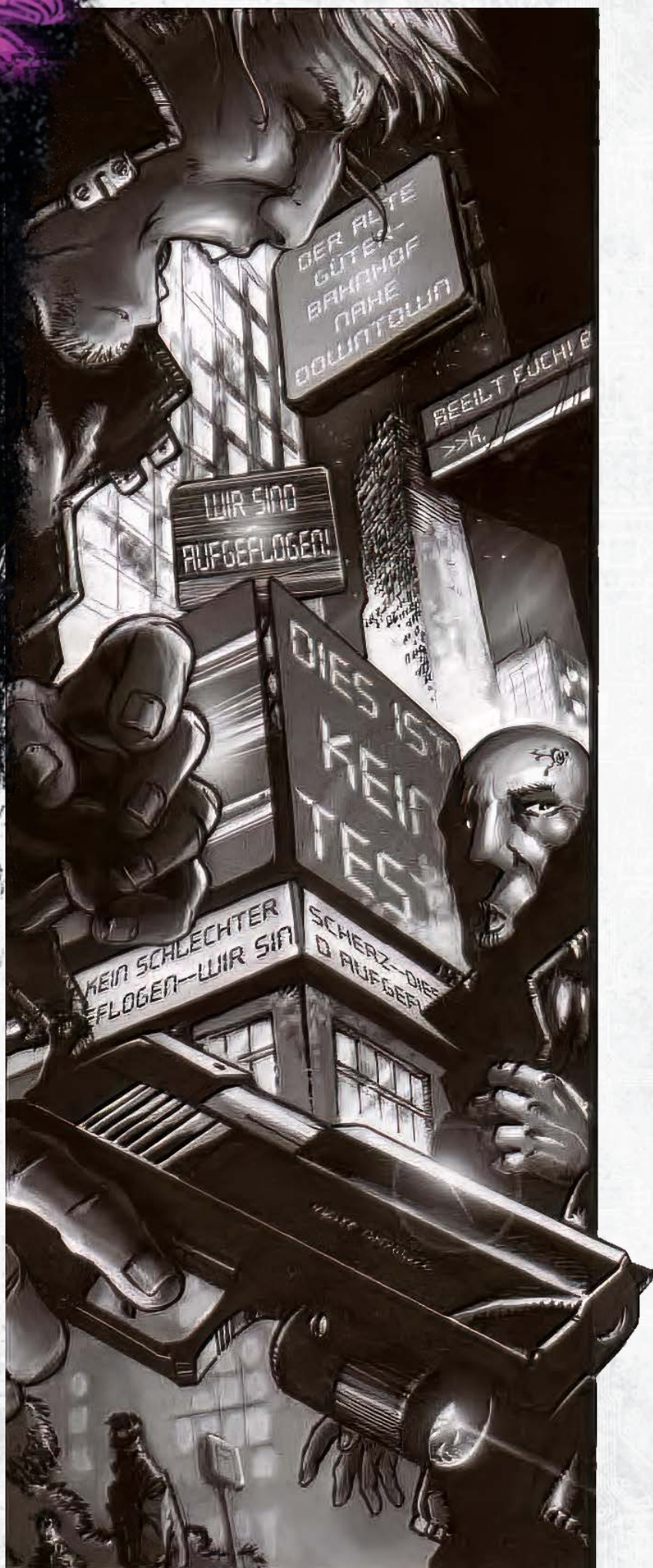


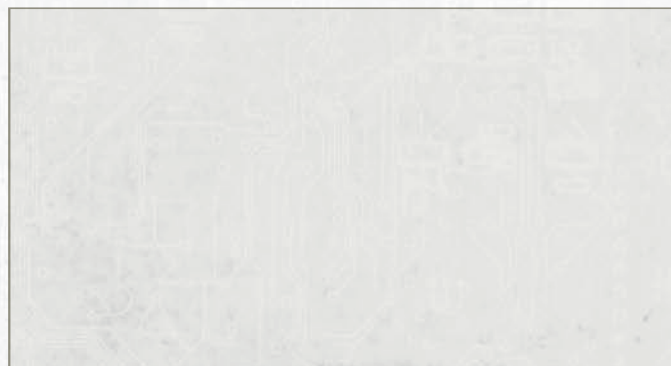


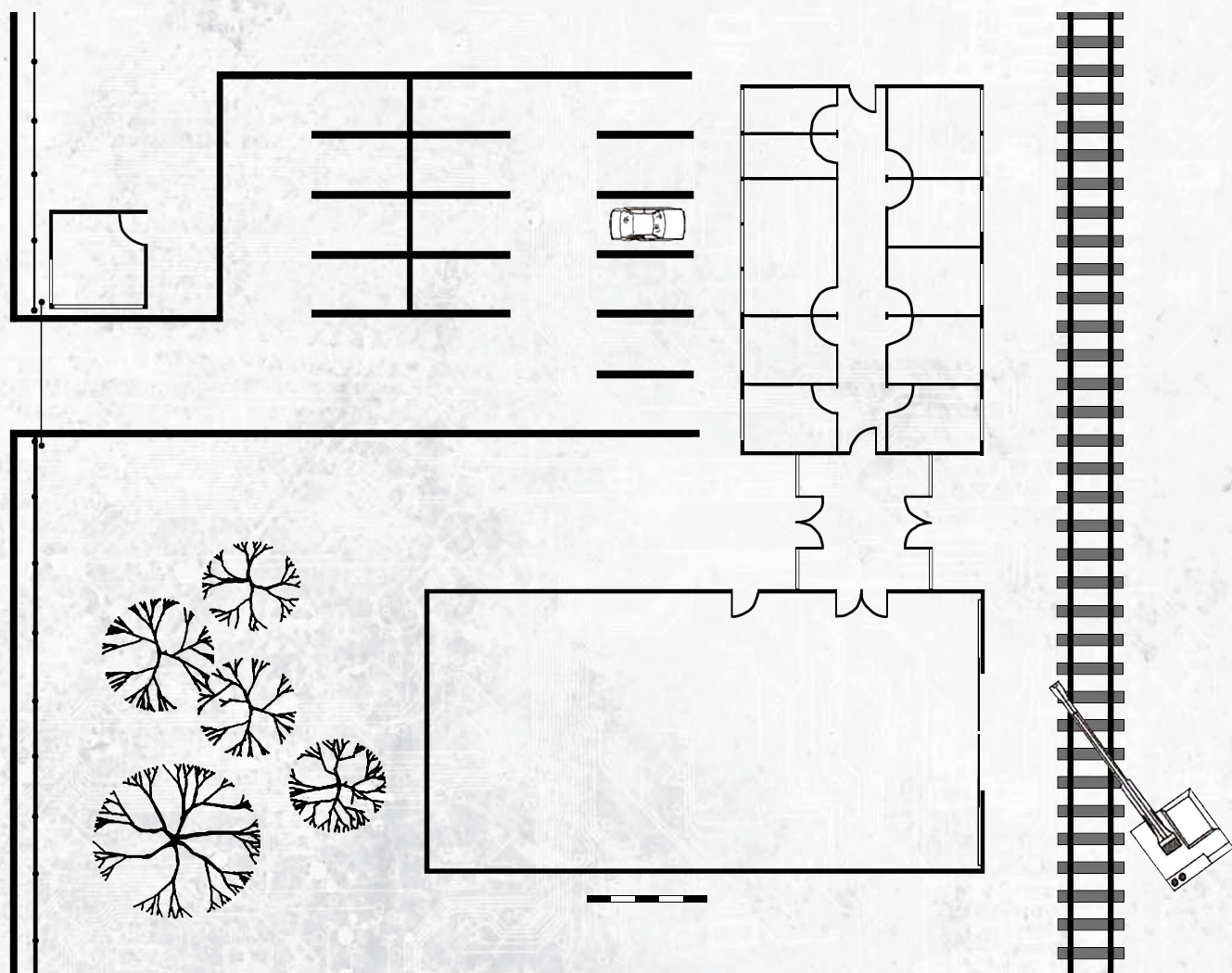


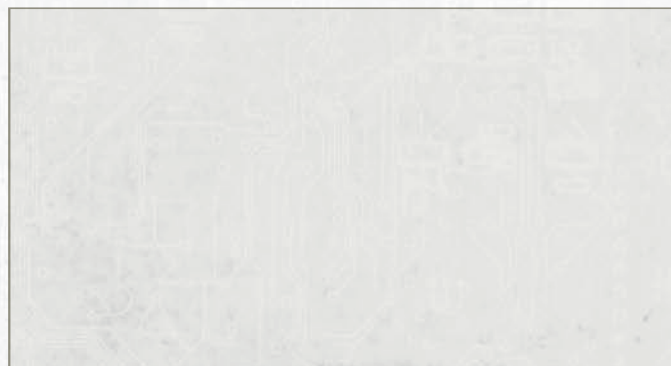
















LE DEUXIÈME VISAGE



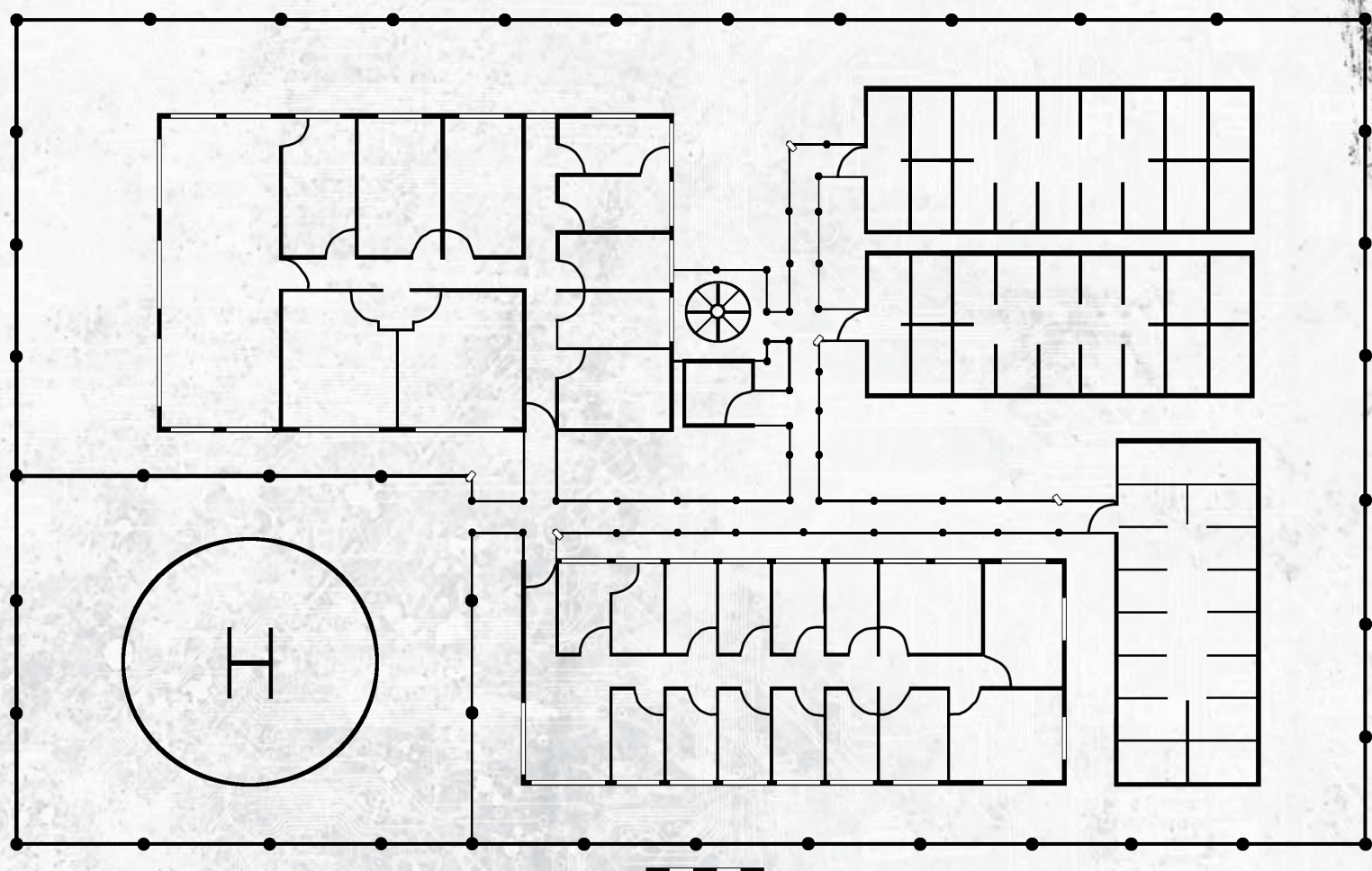


















MARIONNETTISTE







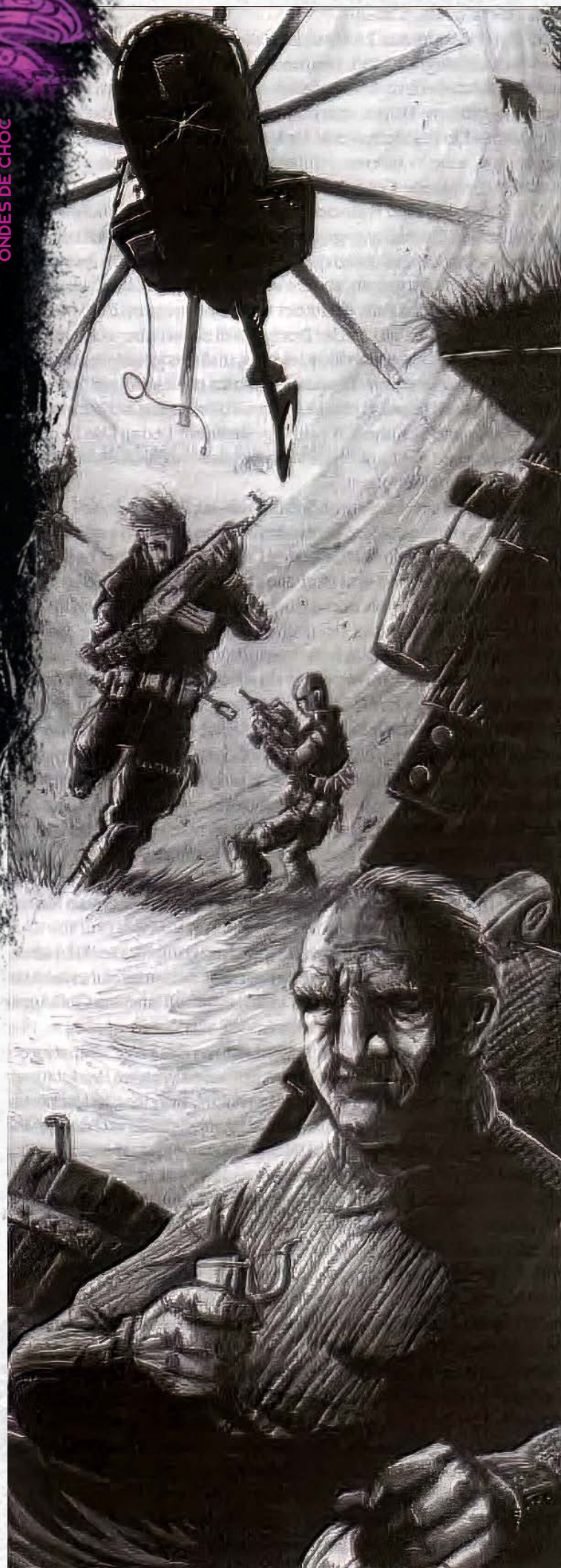


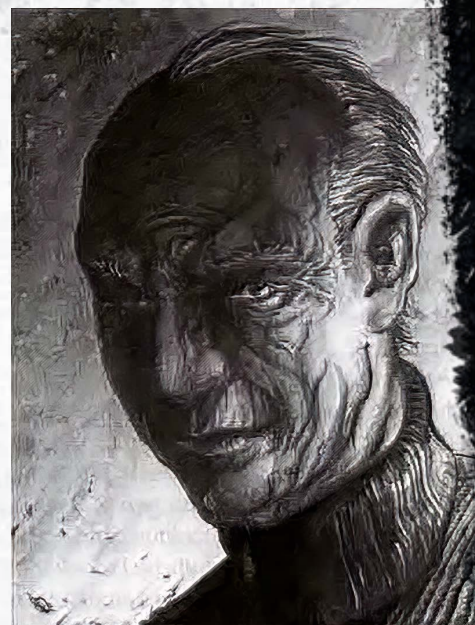






LE PATRIMOINE DE GOLDAMMER





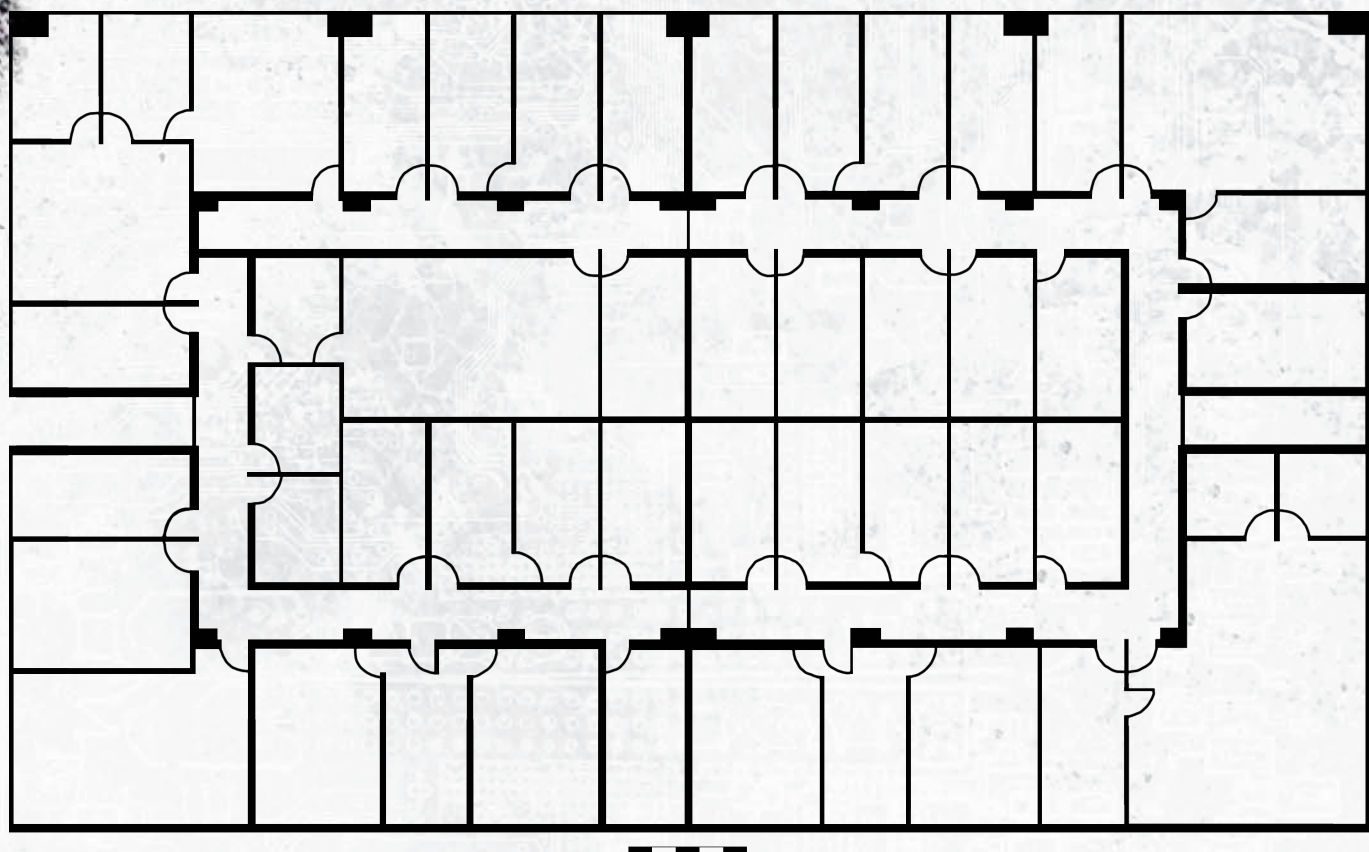


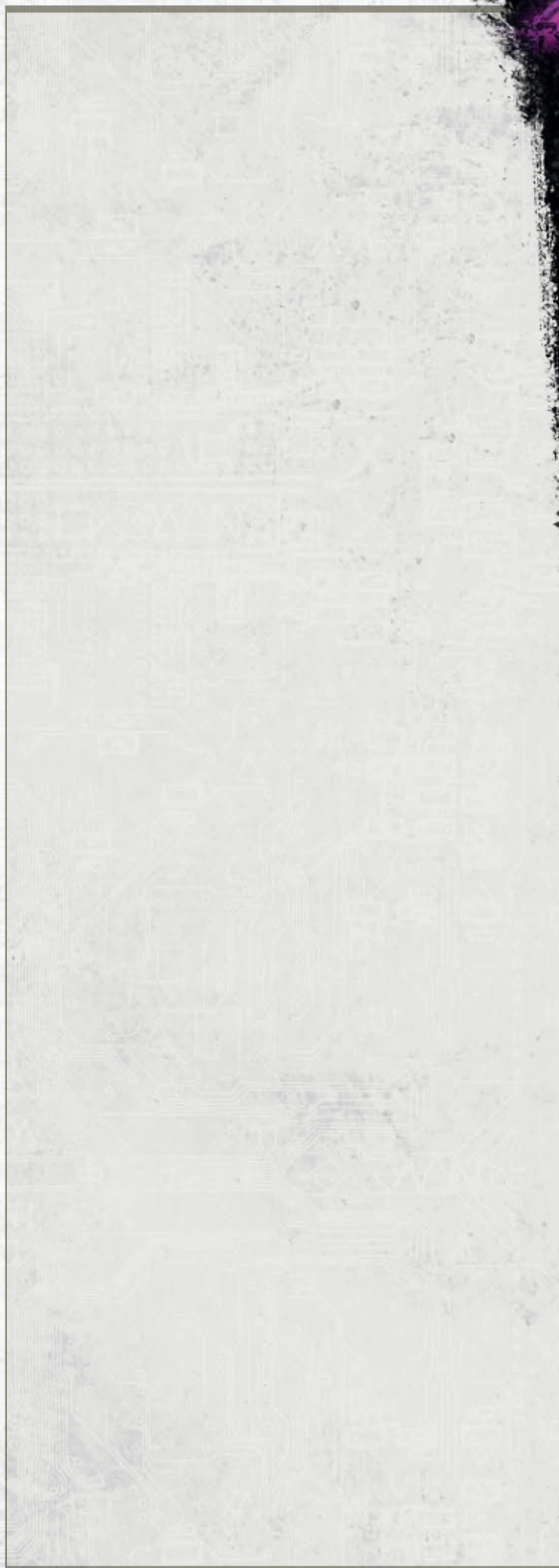


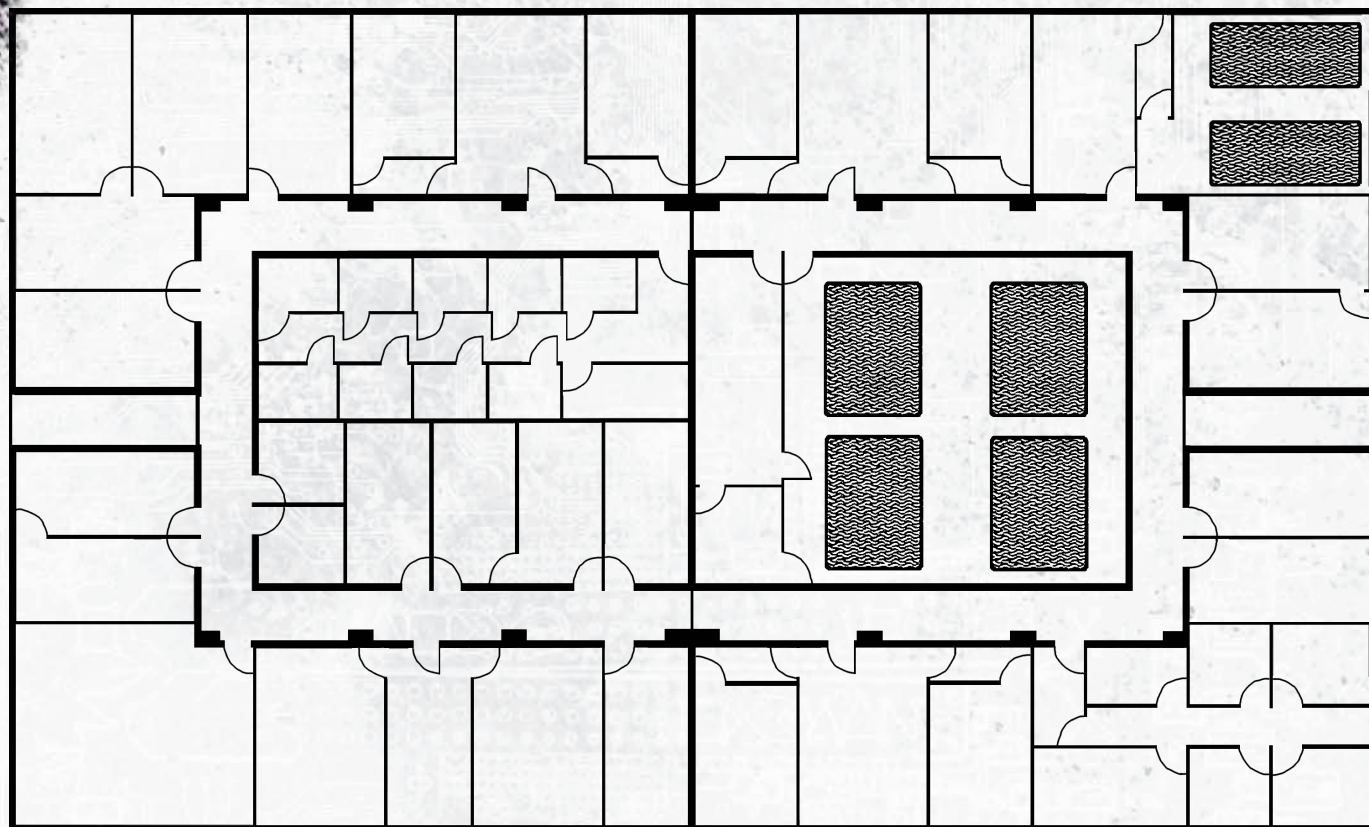
LE CRÉPUSCULE DES DIEUX

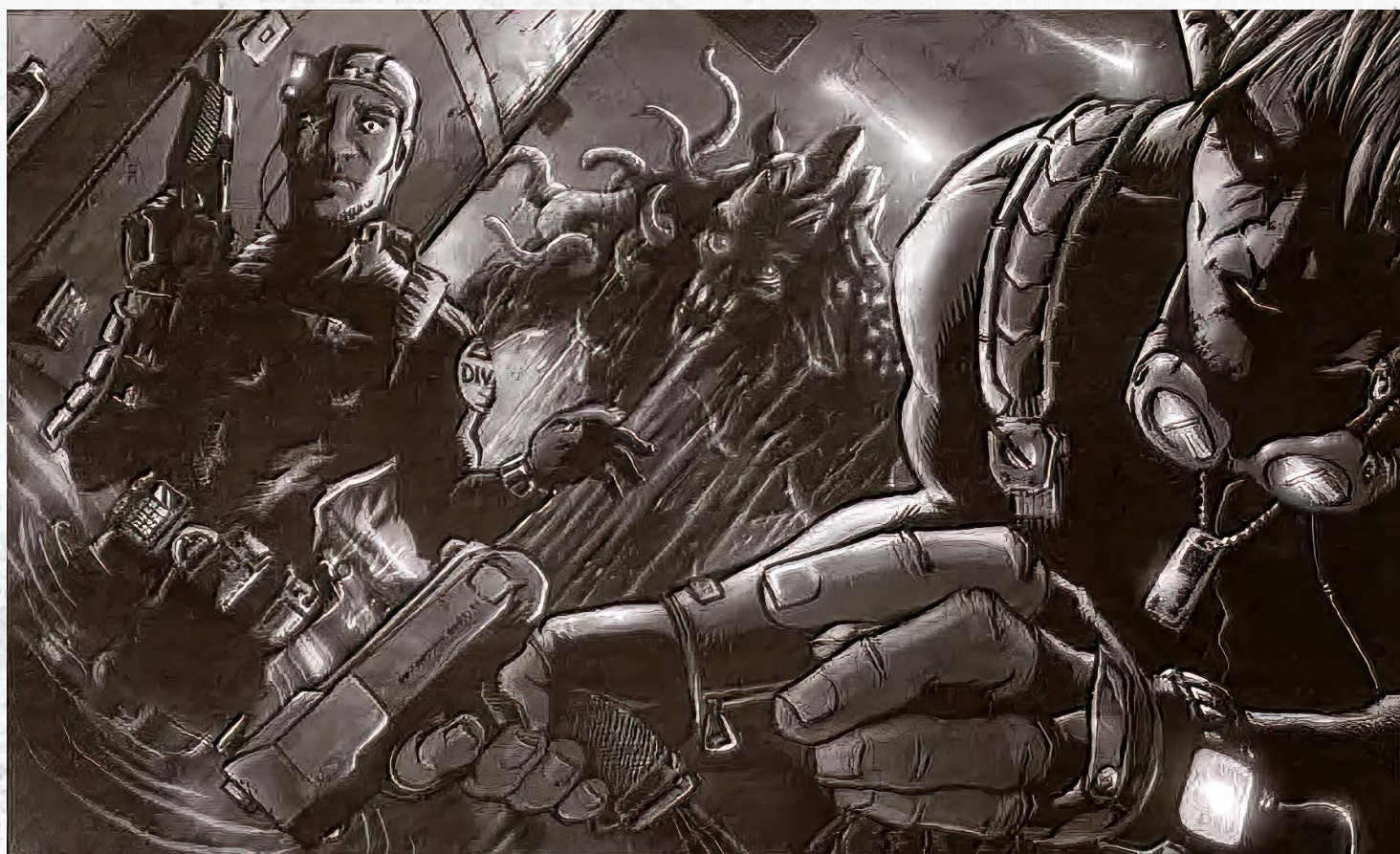


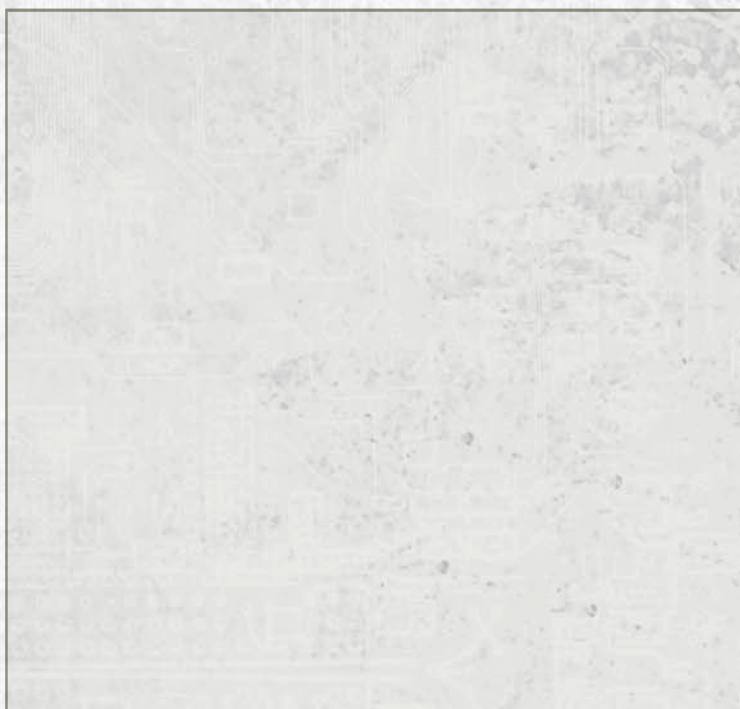






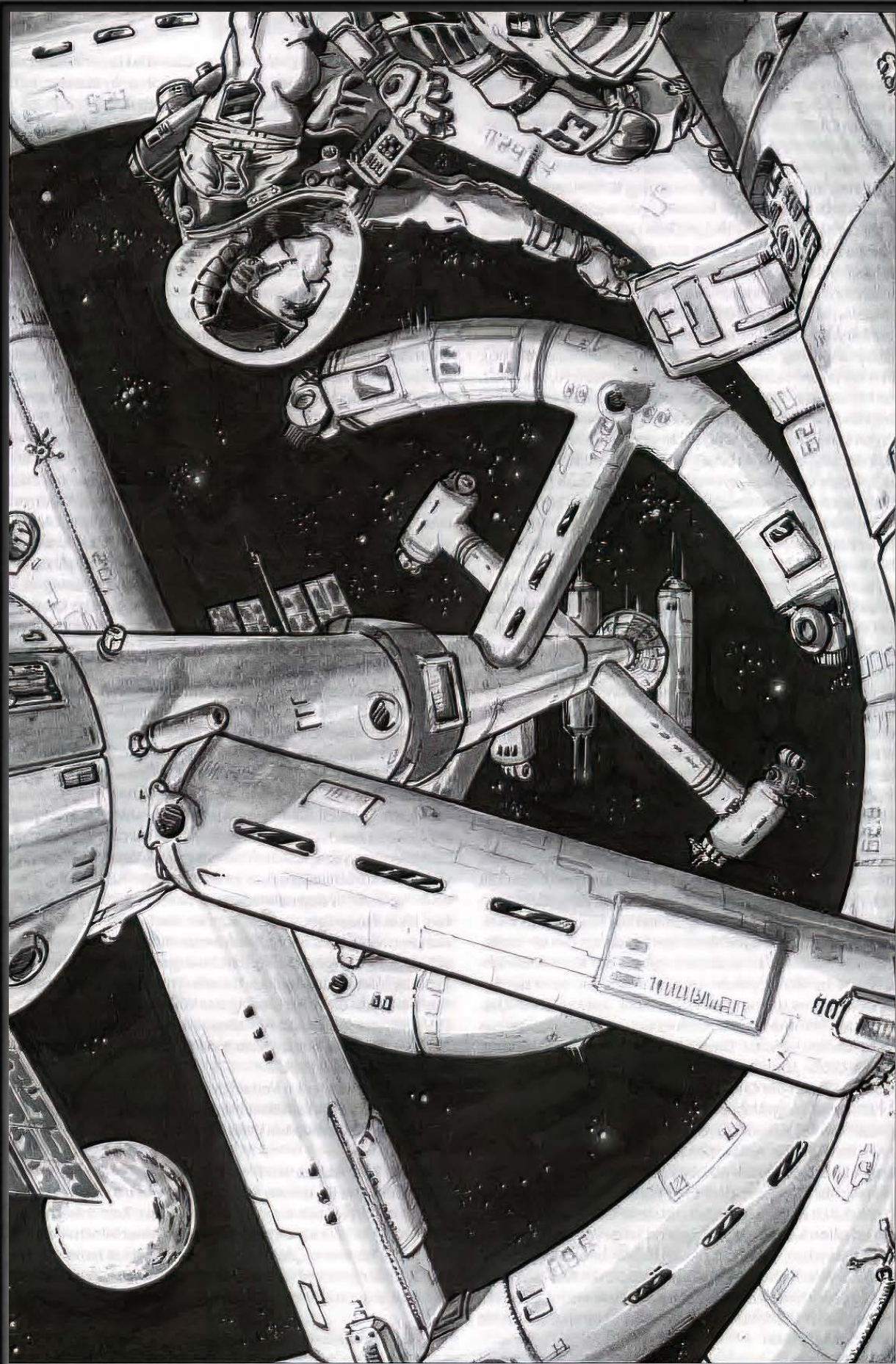








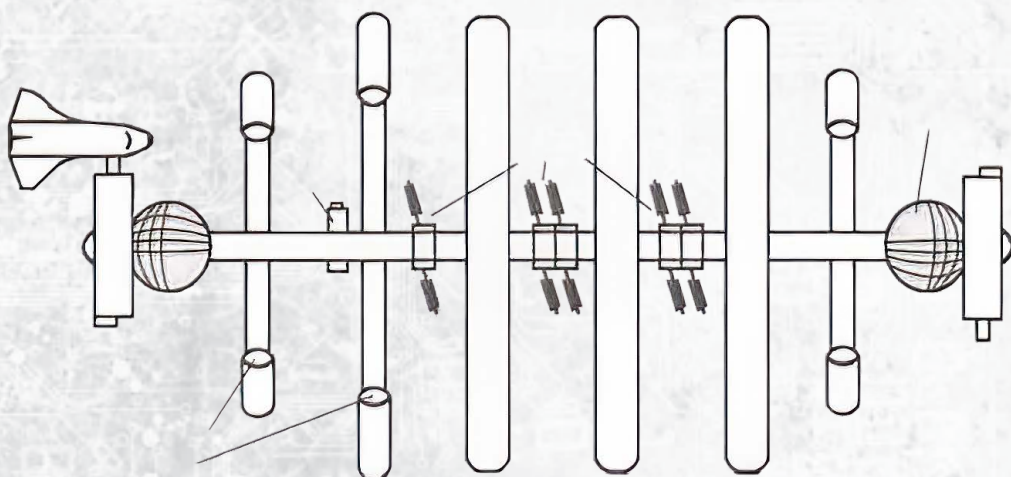
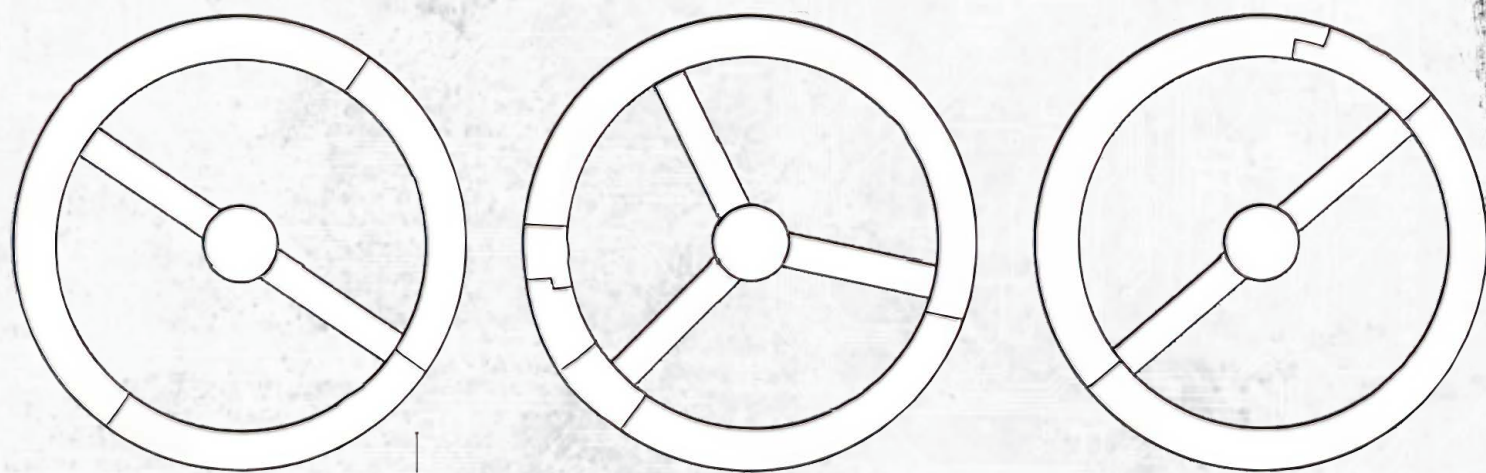
ÉVOLUTION

























ÉPILOGUE







PROTEUS TOUTE LA VÉRITÉ



