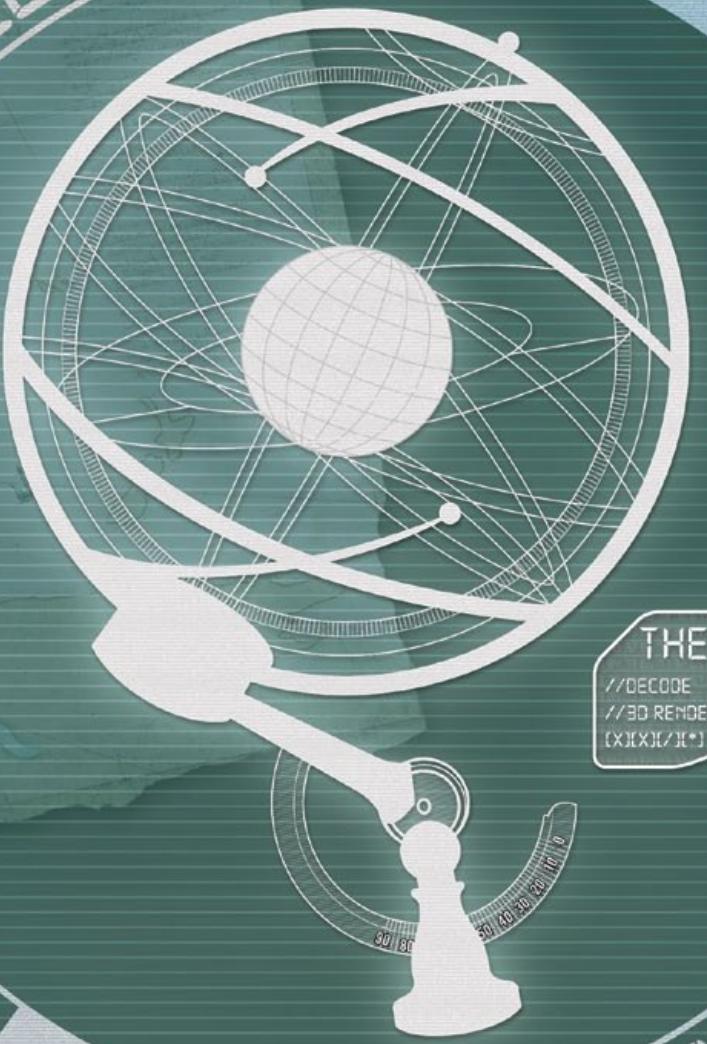


SHADOWRUN

midnight™

DAWN OF THE ARTIFACTS

WIRELESS NODE: IDLE



THE SEXTANT

//DECODE
//3D-RENDER
[X][X][X][*]

CATALYST
game labs™

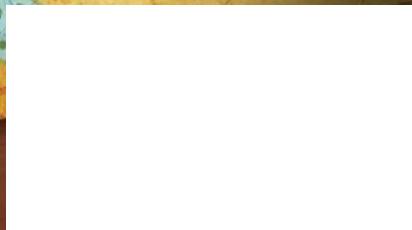
A SHADOWRUN ADVENTURE

CATCH A THIEF

Il y a des secrets profonds dans le Sixième Monde, et nombre de personnes feront tout pour les découvrir. Certains secrets viennent du passé antique, mais ils ont le pouvoir de secouer le monde. Ce qu'ils vont provoquer dépendra des mains dans lesquelles ils vont tomber...

Le crépuscule n'était que le début. Jane «Frosty» Foster est de retour et prête à continuer sa chasse aux artefacts. S'ils sont partant, les runners la rejoindront dans une poursuite à travers l'Amérique du Nord, depuis le froid glacial, des déchets remplis d'insectes de Chicago au foyer politique de Denver en passant par la Cavité profonde qui se cache sous Los Angeles.

Minuit est la deuxième aventure de la série L'aube du crépuscule, donnant aux runners expérimentés la chance de trouver un deuxième artefact puissant et peut-être de découvrir des indices sur ce qui rend ces trésors si précieux.



©2009 WizKids, Inc. All rights reserved. *Midnight: Dawn of the Artifacts*, *Shadowrun* and WK Games are registered trademarks and/or trademarks of WizKids, Inc. in the United States and/or other countries. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.

midnight

DAWN OF THE ARTIFACTS



CATALYST GAME LABS

...Index...



INTRODUCTION	4
PREPARER L'AVENTURE	4
STRUCTURE DE L'ADVENTURE	4
SECTIONS PRINCIPALES	6
SCENES D'AVENTURE	6
CONTEXTE	7
SYNOPSIS	9

Résumé de Dusk: Dawn of the Artifacts

Relié les aventures

SOUVENEZ VOUS DE MOI?	10
A L'ARRIVÉE	13
IMPASSE	18
ROAD TRIP!	22
ESCALE À DENVER	25
TROP PEU, TROP TARD	30
INVERSER LES RÔLES	36
ENEMI DE MON ENNEMI	40
LA FIN DE LA ROUTE	45
CONSEQUENCES	46
INVESTIGATION	47
OMBRES PORTEES	49

Jane "Frosty" Foster

Samriel

Vigilia Evangelica

Sonora

Itzatl

DOCUMENT A DISTRIBUER	50
------------------------------	-----------

Chicago

Denver

Flashpoint: Denver

Traverser les frontières

Milieux de la pègre

San Bernardino

4	CREDITS:
4	L'AUBE DES ARTEFACTS: MINUIT

6	Ecriture: Jennifer Harding
6	Édition: Jason Schmetz
7	Développement: Jennifer Harding and Jason Hardy
7	Direction Artistique: Randall Bills
9	Disposition intérieure: Adam Jury, Phaedra Weldon
9	Présentation de couverture: Matt Heerd
9	Illustration: Florian Stitz
9	Cartes: Sean Macdonald
10	Testeurs de jeu: Ross Cottrell, Christopher Maley, Ronnee Edwards, Geoff Edwards, Stephen McQuillan, Michael Nieder, Torrey Stouder-Studenmund, Larry Stouder-Studenmund, William Stouder-Studenmund, Bruce Ford, Steve Carroll, Eugen Fournes, Joanna Fournes, Stephen C. King, John Unchelenko, Andy Coen, Jeremy Weyand, Cullen Erbacher, Craig Engle, Rachel Engle, James O'Laughlin, Richard Riessen, Leland Zavadil, Michael Waldschlager, George Veeneman, Paul Jensen, Earl Hollar, Chris Maxfield, Mark Somers, Natalie Aked, Rob Aked, David Lundquest, Suzanna Powell, Andrew Moore, Jon Naughton, Peter Leitch, Michael Witch, Michael Hoover, Rob Oliver, Sian Crawford, Jon Brizzee, Grant Robinson, Nick Garden, Bryan Pow, Lyall Pow, Timm Vowinkel, Christian Puschmann, Christoph Osterwald, Sina Schindler, Steffi Schmidt, Thomas Kleemann, Chuck Burhanna, Pat Smith, Doug Smith, Doug Fleming, Tom Tuckerman, Ryan Cobb, Doug Verillaro, Michael Polowy, Greg Danielson, Jordan Frame, Brent Coomes, David Thornton, Miguel Martinez, Chri Hanlon, Duncan McNeill-Burton, Chad Parker, Dylan Stevens, Paul Sartain, Ian Watsstein, Yosef Roth
50	Relecteurs: Mason Hart, Jeremy Weyand, Carl Schelin, Mark Dynna

Copyright © 2009 WizKids Inc. Tous droits réservés. Shadowrun, Dawn of the Artifacts: Midnight, Matrice et WK Games sont des marques déposées et / ou des marques commerciales de WizKids, Inc. aux États-Unis et / ou dans d'autres pays. Aucune partie de ce travail ne peut être reproduite, stockée dans un système de récupération, ou transmise sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, sans l'autorisation écrite préalable du propriétaire du droit d'auteur, ni être autrement diffusée sous une forme autre que celle sous laquelle il est publié. Catalyst Game Labs et le logo Catalyst Game Labs sont des marques commerciales d'InMediaRes Productions, LLC. Imprimé au Canada

First Printing by Catalyst Game Labs,
an imprint of InMediaRes Productions, LLC
PMB 202 • 303 - 91st Ave. NE, G-701
Lake Stevens, WA 98258.

Trouvez-nous en ligne:

info@shadowrun4.com

(Shadowrun questions; please check the website FAQ first!)

http://www.shadowrun4.com

(official Shadowrun website) http://www.holostreets.com

(subscription Shadowrun website)

http://www.catalystgamelabs.com

(Catalyst Game Labs website)

http://www.catalystgamelabs.com/catalog

(online Catalyst/Shadowrun store)





« Nous avons perdu leur trace. »

Aina leva les yeux vers l'elfe aux cheveux noirs et se renfrognna. Il ne recula pas, haussa simplement les épaules et se dirigea vers le café chaud qu'elle gardait sur un buffet. Elle avait un bureau élégant où elle avait l'habitude de faire des rencontres avec ceux qu'elle souhaitait intimider ou impressionner. Ce bureau, avec ses confortables canapés en cuir et son bureau abîmé, était l'endroit où elle faisait son vrai travail.

« Comment? » demanda-t-elle, se penchant en arrière sur sa chaise, son humeur frémint.

« Ils ont immédiatement désactivé les balises, mais ils n'ont pas trouvé la balise furtive. Ainsi, lorsque nous avons tracé le signal, nous les avons localisés. Nous nous sommes déplacés pour les intercepter. Il y a eu un ... un ... incident, », a-t-il dit. Il s'éclaircit la gorge, prit une petite gorgée de café.

Elle connaissait « l'incident ». Deux petits navires, l'un explosant, l'autre coulant avec des flammes jaillissant vers le ciel, c'était le thème principale il y a deux semaines aux nouvelles du soir.

« Malheureusement, mon hacker a été obligé de faire face aux retombées de l'incident. Lorsqu'il a recommencé à tracer le signal du traceur, il n'était plus actif. Le rigger de l'équipe a été tué dans l'explosion et je sais qu'au moins un autre a été blessé. Et leurs plans de transport étaient foutus », dit-il avec un léger sourire. « Nous avons commencé à utiliser la magie pour suivre l'objet, et avons également essayé d'identifier le rigger. Ça a pris du temps. »

Aina haussa un sourcil blanc, lui lançant un regard. Il haussa les épaules.

« Le corps était un peu décomposé. J'ai dû faire appel à un expert. »

« En effet. Et le suivi du rituel? »

« Leur mage est bon. Elle l'a gardé en mouvement, l'a maintenu sous sa garde, a tout fait pour nous ralentir. Quand nous l'avons finalement retrouvée, elle était prête. Nous les avons engagés à l'extérieur de Charleston, mais ils, » cette fois, il se renfrognna. « Ils se sont encore enfuis. »

« Vous perdez la main, Taggert, » dit Aina. « Pourquoi Charleston? »

« Ils se dirigeaient vers les CAS, faisaient un run à la Nouvelle-Orléans ou du moins, c'est ce qu'a dit le contrebandier que nous avons interrogé », a-t-il encore haussé les épaules, et Aina n'a pas demandé comment ils avaient interrogé le contrebandier.

« Nous les avons suivis dans les UCAS. Lexington, Saint-Louis, Springfield. Puis ils ont juste ... disparu. »

Aina serre les dents.

« Nous avons finalement obtenu un identifiant du Rigger, » dit-il. « J'ai travaillé pour une équipe dirigée par un mage nommé Sonora. Elle est connue pour travailler pour Aztechnology. Je suppose qu'elle était censée le faire parvenir à Aztlan. Nous lui avons mis des bâtons dans les roues pour sortir de l'UCAS, grillant ses contacts. Elle est seule où qu'elle soit. »

« Aztechnologie? Des trous du cul. Ils sont énervés depuis que le testament est sorti. » Aina passa ses mains dans ses courts cheveux blancs. « Vous avez de l'instinct, Taggert. Qu'est-ce que vous en pensez? »

« Je pense qu'elle est acculée. Essayant de trouver quoi faire. Et si je voulais disparaître, hors du réseau, me cacher des gens qui me traquent avec la magie, par la technologie, il y a un seul endroit où j'irais me cacher. »

Aina soupira. « Chicago. »



INTRODUCTION

Minuit: L'aube des artefacts 2 est le deuxième volet d'une série d'aventures conçues pour Shadowrun, quatrième édition. Comme la première aventure, elle n'est pas conçue spécifiquement pour un joueur novice, mais peut facilement être modifiée pour s'adapter à une grande variété de niveaux d'expérience de joueur.

Les joueurs et les maîtres de jeu qui ont joué à Le crépuscule: L'aube des artefacts 1 auront rencontré plusieurs des principaux personnages impliqués dans la série d'aventures et les actions des personnages joueur dans l'aventure précédente coloreront sans aucun doute leurs interactions avec les personnages de cette aventure. De même, leurs actions dans cette aventure auront des ramifications sur les futures aventures de la série.

Les joueurs doivent noter que seuls les maîtres de jeu doivent lire au-delà de ce point. Le texte suivant révèle des secrets et des intrigues qui, s'ils sont lus avant l'aventure, pourraient avoir un impact sur leur plaisir pour l'aventure (et les surprises qu'elle leur réserve).

PREPARER L'AVVENTURE

Minuit ne peut être joué qu'avec le livret de règles de Shadowrun, quatrième édition. Cependant, de nombreux personnages présentés dans cette aventure s'inspirent des livres de règles de base supplémentaires tels que Arsenal, Augmentation, Unwired et Le guide du runner. Toutes les règles de cette aventure sont supposées suivre les règles de base présentées dans Shadowrun, quatrième édition. Un maître de jeu peut, bien sûr, utiliser l'une des règles optionnelles qui correspondent le mieux à son jeu.

Cette aventure réunit les runners avec Jane «Frosty» Foster, puis les emmène dans un road-trip à travers le continent, visitant trois grandes étendues d'Amérique du Nord et faisant plusieurs arrêts entre les deux. La première ville, Chicago, est un endroit vedette dans les villes sauvages. La dernière ville, Los Angeles, est un lieu vedette dans les enclaves d'entreprise. Les maîtres de jeu et les joueurs trouveront une mine d'informations, de contacts et de crochets supplémentaires dans ces deux livres de localisation de base. Pour les joueurs qui n'ont pas lu Jungles Urbaines ou Corporate Enclaves, les documents des joueurs inclus dans cette aventure offrent un large aperçu des deux villes. Les maîtres de jeu peuvent souhaiter les fournir à leurs joueurs avant l'aventure, ou bien les fournir lorsque les personnages des joueurs recherchent les villes ou interagissent avec les différentes factions.

STRUCTURE DE L'AVVENTURE

Minuit emmène les joueurs dans un voyage à travers l'Amérique du Nord, à travers plusieurs pays et dans (et hors) de villes très différentes. Cette aventure est destinée à être jouée à un rythme effréné; bien qu'il n'y ait pas de chronologie difficile, le maître de jeu est encouragé à dire aux runners qu'ils doivent se déplacer rapidement s'ils veulent rattraper le Sextant volé. Cette aventure se veut être un test d'endurance alors que les runners poursuivent l'artefact volé à travers l'Amérique du Nord sans s'arrêter, sachant que tout retard pourrait leur coûter l'artefact. L'aventure est conçue comme une série de scènes séquentielles, avec plusieurs scènes se déroulant dans chaque ville, et une variété de rencontres de voyage fournies dans Road trip !, (voir p. 22) pour couvrir le voyage en cours de route. Le maître de jeu peut choisir d'utiliser n'importe laquelle des rencontres de voyage présentées, dans n'importe quel ordre, car les joueurs feront certains choix tout au long de leur voyage. Les maîtres de jeu devraient se sentir libres d'ajouter leurs propres rencontres qui jouent sur les spécificités des itinéraires de voyage choisis par leurs groupes et introduisent des défis appropriés. Cela permet à l'aventure de se dérouler plus naturellement sans «guider» les

Raréfaction des ressources

Cette partie est destinée non seulement à tester l'endurance des runners, mais aussi à encourager les joueurs à réfléchir et à agir de manière stratégique. Le rythme et la chronologie doivent être continus. Cela a plusieurs effets qui devraient défier les joueurs et les forcer à penser de manière créative alors qu'ils voient leurs ressources diminuer.

Chance

Bien que l'aventure puisse prendre plusieurs sessions, les points de Chances ne doivent pas être actualisés pendant l'aventure. Le maître de jeu peut envisager de récompenser les personnages joueur avec des points Chance pendant le jeu pour des directives, voir p.74, SR4A.

Fatigue et guérison

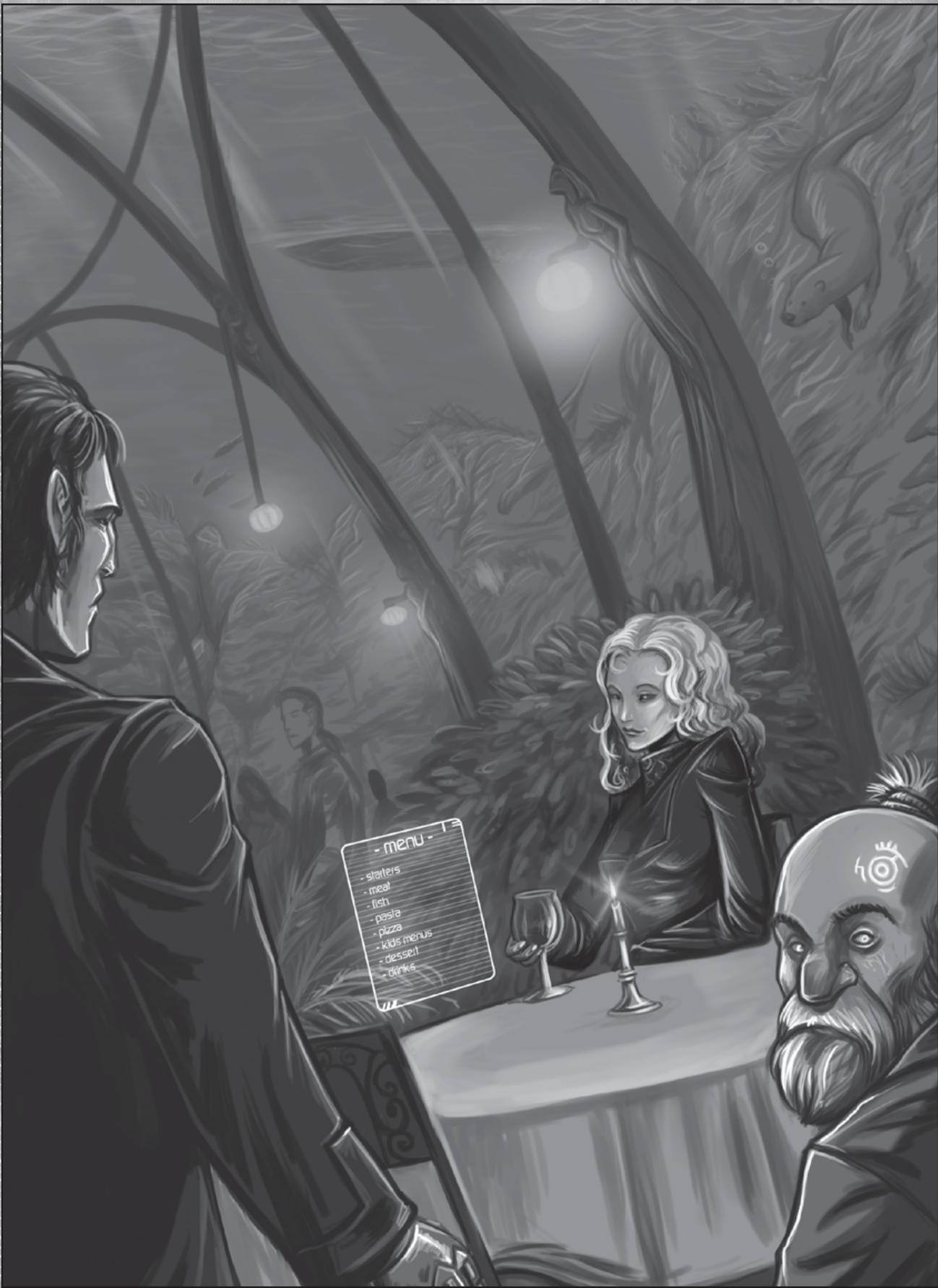
Les runners n'auront pas la chance de passer une bonne nuit de sommeil, bien que cette aventure s'étale sur plusieurs jours dans le temps de jeu. Sauf pour prendre quelques heures de sommeil inconfortables et non rafraîchissantes sur un t-bird (ou un autre avion), les runners n'auront pas beaucoup de chance de faire une pause pour se reposer et les chances qu'ils auront peuvent être interrompues par un MJ particulièrement sournois avec les rencontres fournies dans Road Trip !. Ni l'étoffissement ni les dégâts physiques ne peuvent être soignés naturellement sans repos. Le maître de jeu devrait également demander le test de privation de sommeil, p.256, SR4A, pour démontrer les effets du voyage exténuant à travers le pays.

Ressources

Les personnages n'auront peut-être pas le temps de magasiner dans des villes inconnues pour trouver l'équipement dont ils ont besoin pour remplacer par exemple des munitions, une armure endommagée, des outils pour réparer des drones cassés ou même des médicaments utiles. Sans NAS, identifiants et licences appropriés pour le pays dans lequel ils se trouvent, même les articles standard ne sont pas disponibles. Peu de réparateurs sont prêts à livrer des articles restreints à des équipes inconnues, en particulier lorsqu'elles sont pressées ou simplement de passage et se contenter de se procurer l'équipement peut prendre plus de temps que les runners doivent attendre (voir Disponibilité et achat d'équipement, p.312, SR4A). Au fur et à mesure que leurs ressources diminuent, les personnages peuvent être contraints de prendre des décisions difficiles sur la façon de se débrouiller avec ce qu'ils ont.

joueurs sur un chemin particulier. De plus, des aventures secondaires sont présentées, permettant au maître de jeu encore plus de marge de manœuvre pour rendre l'aventure aussi linéaire ou non linéaire qu'il le désire. Bien que certaines scènes doivent se produire pour que d'autres suivent, en raison de la nature de l'aventure, les joueurs peuvent sauter certaines scènes et terminer quand même à la confrontation climatique finale. Comme tout maître de jeu le sait, pour chaque scène et résultat suggérés, les joueurs penseront à deux ou trois méthodes alternatives pour atteindre leur objectif. Faire face à ces détours inattendus est l'endroit où un bon maître de jeu brille. En fait, la structure de cette aventure peut même encourager ces détours, et les chemins alternatifs peuvent être amusants.





- menu -

- starters
- meat
- fish
- pasta
- pizza
- kids menus
- dessert
- drinks



et agréable pour les joueurs et le maître de jeu. Le but, après tout, est de s'amuser. Chaque scène aura des conseils de maître de jeu pour garder les joueurs sur la bonne voie ou, alternativement, pour développer les tangentes qu'ils peuvent prendre.

SECTIONS PRINCIPALES

Ce livre est divisé en plusieurs sections conçues pour vous aider à amener l'aventure présentée ici à votre table:

- Préparation à la lecture: un synopsis de l'intrigue, les informations générales nécessaires et d'autres détails et données utiles.
- Scènes d'aventure: l'aventure elle-même, décomposée en scènes individuelles.
- Contacts: résumés d'informations et de données que les personnages joueurs pourraient trouver au cours de leurs recherches.
- Ombres portées: profils des PNJ principaux avec lesquels les personnages du joueur interagiront pendant l'aventure.
- Notes: Informations conçues pour les joueurs.

MENER L'AVVENTURE

Minuit est une aventure conçue pour Shadowrun, quatrième édition, et est la deuxième de la série d'aventures Dawn of the Artifacts qui plongera les personnages dans certains des plus grands mystères du sixième monde.

Voici quelques suggestions qui permettront à l'aventure et à sa maîtrise du jeu de se dérouler plus facilement.

Étape 1: lire l'aventure

Lire l'aventure avant de la présenter à votre groupe garantit vous savez ce qui s'en vient et vous connaissez toute l'histoire. Cela aide lorsque vos joueurs trouvent (inévitablement) quelque chose qui n'est pas écrit dans l'aventure.

Étape 2: évaluer l'aventure

Rarement un maître de jeu entreprend une aventure écrite et la dirige sans tout changement. Vous pouvez décider que cela doit être plus difficile pour vos joueurs, ou peut-être forment-ils une équipe spécialisée (comme 100% de mages) qui, sans aucun doute, abordera certaines tâches de manière unique. Vous voudrez peut-être changer certains PNJ avec des personnages que vos joueurs connaissent dans leur jeu, comme un fixeur ou un contact ganger. Évaluer l'aventure vous permet de prendre des notes sur la façon dont vous le souhaitez personnalisez l'aventure en fonction de votre jeu et de votre style de jeu.

Étape 3: connaître les personnages

Vous devriez avoir une copie de chaque personnage avant de lancer l'aventure, donc vous pouvez évaluer leurs compétences, contacts et capacités individuels (et de groupe). Si une scène les mènent à parcourir une jungle et aucun d'entre eux n'a une compétence de survie, vous pouvez avoir besoin de modifier la scène pour qu'ils aient encore une chance de réussir.

SCÈNES D'AVVENTURE

L'aventure elle-même se déroule en série de scènes interconnectées. Chaque scène contient une partie ou toute les sous-sections suivantes:

- En bref : Un bref résumé des événements de la scène.
- Dites-le-avec-des-mots: Une sélection de texte qui peut être lu directement aux joueurs ou paraphrasée lorsque les personnages du joueur atteignent des points spécifiques dans la scène.
- Accroche: Descriptions des façons dont les personnages pourraient être encouragés à jouer une scène.
- L'envers du décor: Les rouages derrière chaque scène, y compris les motivations des PNJ et tous les secrets ou instructions spéciales pour la scène.
- Subplots: Aventures secondaires - ou harengs rouges - qui offrent aux maîtres du jeu des moyens de se développer pour rendre l'aventure moins linéaire pour les joueurs.
- Durcir le ton: Suggestions pour les maîtres de jeu sur la modification de la scène pour défier des joueurs plus expérimentés ou des personnages de joueurs plus puissants.

Si un personnage est mis à l'écart pour certaines parties de l'histoire en raison d'un manque de capacités ou de compétences, le maître de jeu devrait envisager d'ajouter des scènes qui correspondent au personnage.

Étape 4: prendre des notes

Les notes écrites vous aident à garder les choses organisées. Vous voudrez peut-être noter quelque chose pour donner un message particulier aux joueurs à un moment précis ou mettre en évidence des détails importants sur un PNJ ou une scène de combat. Prendre des notes vous aide à garder les actions des personnages pendant l'aventure, ce qui est utile pour attribuer Karma et gérer des contacts à la fin. Puisqu'il s'agit du commencement d'une série d'aventures, il est fort possible que les décisions des joueurs reviennent pour les hanter plus tard !

Étape 5: ne laissez pas les dés diriger le jeu

Les lancers de dés dictent normalement le résultat des événements dans un jeu de rôle. Cependant, parfois les dés roulent de telle manière qu'ils interfèrent avec l'histoire. N'oubliez pas qu'en tant que maître de jeu, vous pouvez toujours modifier les dés pour améliorer l'histoire. En règle générale, un maître de jeu ne doit pas truquer les jets de dés blessant les personnages des joueurs, mais peut parfois modifier le jet pour les aider ou pour aider l'histoire à progresser (adoucir un jet pour blesser gravement un joueur plutôt que de les tuer en est un exemple).

Étape 6: ne paniquez pas

Vous ferez des erreurs. Tout le monde fait des erreurs. Vous pouvez oublier une règle, lire une scène ou oublier un indice important. Ne pas s'inquiéter. La raison pour laquelle vous êtes là est de s'amuser, et le plaisir est bien plus important qu'une performance irréprochable. Si vous ou les joueurs faites une erreur, faites de votre mieux pour redresser les choses, puis continuer d'avancer.

- Antivirus: Suggestions pour remettre l'aventure sur les rails si les actions des personnages du joueur la font dérailler.
- Lieux d'intérêt: Emplacements présentés dans la scène, y compris les descriptions et les évaluations des systèmes de sécurité et des systèmes Matriciels.
- Grunts et cibles mobiles: PNJ dans cette scène particulière. Les PNJ qui sont présentés dans plusieurs scènes se trouvent dans Ombres Portées.

PERSONNAGES NON JOUEURS

Les personnages non-joueurs (PNJ) sont essentiels pour donner vie à toute aventure; ils incluent les alliés, les ennemis et les contacts avec lesquels les personnages interagiront pendant le shadowrun. Les PNJ importants ont des profils pertinents, y compris des statistiques, dans la section Grunt et cibles mobiles pour chaque scène. Les principaux PNJ qui apparaissent dans plusieurs scènes sont répertoriés dans la section Ombres Portées. à la fin de ce livre. Les maîtres de jeu peuvent et doivent modifier les PNJ pour en faire des adversaires plus ou moins difficiles (voir p. 284, SR4A). Les PNJ du groupes de grunts en bénéficient (voir, p. 281, SR4A), tandis que les PNJ individuels de cette aventure possèdent leur propre statistique Chance à utiliser.

CONTEXTE

Le marché des artefacts est un grand business dans le Sixième Monde. Des organisations entières existent et se consacrent à dévoiler les secrets de l'histoire perdue de la métahumanité. L'arcanoarchéologie est le domaine qui étudie les artefacts et les vestiges de cette histoire perdue. Ceux qui

ont été découverts sont des marchandises sensationnelles, recherchés par les collectionneurs, les groupes magiques, même par les départements de recherche thaumaturgiques des mégacorporations.

Le crépuscule a introduit un tel artefact, la carte Piri Reis. Minuit se concentre sur un autre artefact ancien, le Sextant des Mondes (appelé à tort le Sexton des Mondes par certains). Ces deux artefacts sont connectés d'une manière inconnue sauf pour quelques personnes dans le Sixième Monde en fait, ce ne sont que deux des nombreux artefacts connectés. Les shadowrunners sont sur le point de rejoindre la poignée de personnes conscientes de ce mystère d'un âge passé de magie...

LE SEXTANT DES MONDES

«À la société Aztechnology, je lègue le Sexton des mondes, à condition que la société et le gouvernement d'Aztlan interdisent la pratique de la magie du sang dans les territoires sous leur juridiction dans un délai d'un an après ma mort et se soumettent à une enquête extérieure pour vérifier cette interdiction, l'enquêteur désigné par la Fondation Draco et responsable devant elle.»

Testament de Dunkelzahn (2057)

Le Sextant des Mondes est un artefact avec une histoire longue et colorée. En 1100 après JC, il a été ramené de la première croisade et présenté au pape Pascal II comme faisant partie de la part de l'Eglise catholique du butin capturé du Dôme du Rocher, à Jérusalem. Il passa plus tard sous la protection de la Vigilia Evangelica, un ordre extrêmement secret de prêtres chargés de garder les trésors cachés et la connaissance de l'Eglise. Pendant des siècles, il a résidé dans les voûtes secrètes du Vatican, une partie de l'immense

VIGILIA EVANGELICA

Connu publiquement comme les gardiens du réseau Matriciel du Vatican, le véritable travail de la Vigilia est gardé secret même des plus hauts rangs du Vatican. Il s'agit d'un ordre extrêmement secret de prêtres chargés de garder les connaissances accumulées dont certaines sont si interdites et dangereuses que même le pape ne connaît pas son existence et les artefacts de l'Eglise. La Vigilia n'annonce pas son existence, et même dans le monde de l'ombre, il y a peu de rumeurs à ce sujet. La Vigilia a quatre chambres fortes, chacune gardant un secret: deux en Europe et deux dans le Nouveau Monde.

Dans cette aventure, les trois membres de la Vigilia Evangelica ne feront aucune référence à leur affiliation et n'apparaîtront pas comme des prêtres. Si on leur demande, ils doivent se présenter comme des frères Sylvestrines (un ordre qui comprend de nombreux membres magiquement actifs). En fin de compte, les joueurs ne devraient se retrouver qu'avec des indices et des insinuations selon lesquels les trois hommes appartiennent à quelque chose de plus mystérieux que l'ordre Sylvestrine ...

Le MIROIR FUMANT

Le miroir fumant est le secret sombre et caché du culte public populaire de Tezcatlipoca à Aztlan. Alors que Tezcatlipoca a ses propres temples et que ses prêtres sont

des acteurs majeurs à la fois de l'Aztlan et de l'Aztechnologie, le culte du miroir fumant fait l'objet de rumeurs et de cauchemars. On dit que les prêtres de haut rang sont tous des mages de sang. Certaines rumeurs placent même des membres de haut rang de la secte au plus haut niveau de l'Aztechnologie. Les rumeurs les plus effrayantes sont celles qui laissent entendre que les prêtres suivent le dieu noir incarné Tezcatlipoca, un dieu vivant qui dirige chacun de leurs mouvements ...

LA FOUNDATION DRAVO

La Fondation Draco (DF) a été créée par le testament du président décédé Dunkelzahn.

Chargée d'administrer son testament et héritage (les parties publique et privée), cette fondation contrôle la majeure partie de la richesse du défunt dragon. Avec un tel soutien financier, elle continue à être une influence majeure dans une variété de domaines - de salles de réunion des mégacorps AAA dans le monde de l'archéologie. C'est un concurrent principal de la Fondation Atlante dans le monde de l'archéologie et des antiquités. Avec la présidente de Draco et ancienne vice-présidente de l'UCAS Nadja Davier toujours absente après le Crash 2.0, Aina Dupree est maintenant la présidente par intérim de la Fondation. Le reste du conseil se compose de Frank Hardy, Manuel Torres, Milo Czerda, Midori Kanematsu et Gracie Friel.



Collection Aquinac gardée par les Vigilia. À la fin du XVI^e siècle, il a été déplacé, avec nombre d'autres artefacts, dans une nouvelle chambre forte dans le Nouveau Monde: Tertius.

Même alors, parmi les Vigilia, il y avait des rumeurs sur la nature maudite du Sextant. Ils ont murmuré que quiconque oserait voler l'artefact périrait d'une mort terrible. Même les Vigilia ne savaient pas s'ils la gardaient dans leurs coffres pour le protéger ou pour protéger ceux qui la convoitaient.

Pendant des siècles, personne n'a osé braver la malédiction ou les remarquables précautions de sécurité des Vigilia. Puis il a été volé du coffre sacré par un membre de la Vigilia lui-même, un prêtre malhonnête qui a abandonné ses vœux pour des raisons inconnues. Le prêtre voleur a été assassiné par l'un des premiers mages de sang à servir Aztlan, qui a pris le Sextant pour lui et l'a appelé le "Sexton des mondes", pour la similitude qu'il avait avec le personnel traditionnel du bureau. Quand il fut lui-même tué par un de ses propres esprits de sang, le Sextant disparut à nouveau. Il est resté caché, son emplacement un mystère, jusqu'à la mort de Dunklezahn.

Dans le testament de Dunklezahn, il a légué le Sexton des mondes (en utilisant leur nom) à Aztechnology, à la condition qu'ils arrêtent d'utiliser la magie du sang. Certaines personnes au sein de la société ont été sans aucun doute surprises de découvrir que leur artefact manquant était en la possession du défunt dragon et encore plus mécontent qu'ils semblent avoir été bloqué dans leurs efforts pour le récupérer. On ne sait pas si Dunklezahn affichait simplement son vol du Sextant de Aztechnology, ou appâtait des individus spécifiques au sein de la corpo, ce que l'on sait, c'est qu'Aztechnology ne remplissait pas les conditions de sa volonté, et le Sextant est revenu à la possession de la Fondation Draco.

Fin janvier 2072, le Sextant des mondes a été sollicité par des chercheurs du Dunkelzahn Institute of Magical Research (DIMR) pour étude. Il devait être transféré des coffres de la Fondation Draco à Washington, DC, aux laboratoires DIMR à Boston. D'une manière ou d'une autre, Itzli (p.53), un mage d'Aztechnology et membre du culte secret du sang Miroir Fumant, a eu vent du transfert et a mis son plan en marche. Il a embauché une équipe de runners dirigée par Sonora (p.52) pour intercepter l'artefact en route vers les laboratoires DIMR. Ils l'ont fait, mais les équipes de récupération de la Fondation Draco, envoyées par Aina Dupree, ont déjoué leurs projets de voyage de retour à Aztlan. Sonora et les membres survivants de son équipe (trois d'entre eux) sont maintenant en fuite, se cachant non seulement de l'équipe Draco, mais aussi d'autres personnes qui ont appris le vol et se démènent pour être les premiers à récupérer l'artefact à la fois la Fondation Atlante et les Vigilia Evangelica le recherchent également. Les contacts Aztlan de Sonora lui ont assuré que le Sextant peut résister aux dangers de Chicago, et elle sait que les phénomènes astraux locaux rendent la poursuite astrale dangereuse. Combiné au manque de couverture sans fil, cela semble la seule alternative. Mais sortir de Chicago est une chose plus difficile que d'entrer. À la mi-février, Sonora se cache à Chicago, désespérée de contacter une équipe de coyotes de confiance qui peut la conduire au point de rendez-vous de l'extraction, Los Angeles, avant que l'un des autres parties ne les trouve.

LA FONDATION ATLANTE

Créée par Sheila Blatavskaya peu après l'Éveil en 2012, la Fondation Atlante est une organisation privée dédiée publiquement à restaurer la gloire de l'âge d'or perdu de L'Atlantide, supposée Mecque des merveilles et connaissance qui a disparu dans les brumes de temps. Plus qu'un simple groupe d'excentriques passionnés, de conservateurs et novices, c'est une organisation avec des succursales dans le monde entier, des émissions très populaires, newsletters et chats mensuels, centres de recherches majeures, fouilles archéologiques parrainées et cadres de scientifiques respectés. Il revendique des millions de membres dans le monde entier et fonctionne à un niveau d'une société AA.

LES CROISÉS MYSTIQUES

Ce groupe paramilitaire est un ordre secret au sein de la Fondation Atlante, prétendument organisé autour des préceptes d'un ancien codex Atlante. À la fois d'ordre chevaleresque et de chasseur de reliques, ils remplissent divers rôles pour l'organisation, bien qu'ils restent pour la plupart la matière de rumeurs, même dans l'ombre. Des rumeurs persistent selon lesquelles les Mystic Crusaders sont fanatiquement dévoués au chef charismatique de l'organisation plutôt qu'à la Fondation elle-même, et en grande partie autonomes de la hiérarchie de la Fondation. Personne ne sait s'ils travaillent pour Sheila Blatavskaya ou s'ils ont leur propre agenda distinct qui coïncide avec le sien. Pour plus d'informations sur les Mystic Crusaders, voir Street Magic p.73.

Urgent Message...

Pire encore, Sonora a commencé à croire en la malédiction elle-même alors que les membres de son équipe meurent de manière inexplicablement horrible (son rigger brûlant à mort dans son propre bateau, son hacker prenant une balle d'un tireur d'élite de l'équipe Draco et se vidant de son sang). Elle ne veut rien d'autre que remettre le Sextant à ses employeurs et les laisser s'occuper de la malchance qui semble le hanter. Le Sextant lui-même est un croisement entre une sphère armillaire et un sextant de navigation, bien que l'endroit où il pourrait conduire est un mystère connu de quelques-uns seulement. Au centre se trouve une sphère d'orichalque polie, qui ancre une petite pierre sans particularité. La sphère est montée sur un bâton, qui est finement sculpté avec des motifs en spirale et des symboles de glyphes indéchiffrables qui se trouvent également sur la carte de Piri Reis. Bien qu'elle ait été détenu pendant si longtemps par les Vigilia, puis par les mages de sang de la nouvelle nation Aztlan, son objectif n'a pas encore été déterminé. Même le grand dragon Dunklezahn n'était pas au courant de ses capacités; pourquoi il l'a ajouté à sa collection, ou même est qu'il était derrière le vol d'Aztechnology, tout ça reste inconnue. Ceux qui connaissent son existence: Aztechnology, la Fondation Draco, la Fondation Atlante et la Vigilia Evangelica feront tout ce qui est en leur pouvoir pour s'assurer que ce sont eux qui se retrouveront avec le mystérieux artefact.

SYNOPSIS

Jane "Frosty" Foster est amenée à traquer le Sextant. Avec la carte Piri Reis en main, il est possible de tracer l'emplacement approximatif du Sextant; de même, le Sextant peut être utilisé pour suivre la carte Piri Reis (Inverser Les Rôles). Lorsque le rituel approprié est effectué, on découvre que le Sextant est quelque part près ou à Chicago. Face à un voyage dans une autre ville sauvage, Frosty sait qui appeler... (Souvenez-vous de moi?).

Avec les runners, Frosty se dirige vers Chicago (A l'arrivée). Malheureusement, le rituel pour localiser la carte prend à la fois quatre heures à réaliser et applique un drain, laissant Frosty hors course pendant douze heures après avoir effectué le rituel. Elle dépendra fortement des runners tant pour leurs protection que pour les démarches pour chercher dans la ville l'artefact manquant et l'équipe de Sonora. D'autres traquent également le Sextant, dont Samriel Lockwood (p.50) et trois membres de la Vigilia Evangelica. Sans moyen de suivre réellement le Sextant lui-même, Samriel décide de renverser la situation sur Frosty et les runners en les suivant, en espérant qu'ils le mèneront au Sextant bien que ses raisons de suivre le Sextant ne soient pas ce à quoi les runners peuvent s'attendre. Il fait en sorte que la nourriture des runners soit taggée avec des tag furtifs enduits de nanite traceuses (Biens Consommables). Comme Samriel ne peut pas utiliser la carte lui-même, il se contente de suivre simplement les runners jusqu'à la scène finale, de veiller sur eux et d'intervenir s'il semble que la carte, ou le Sextant, soit en danger.

À Chicago, Sonora tente désespérément de trouver un moyen de payer une équipe de passeurs pour un voyage hors de la ville. Finalement, elle prend contact avec Wingman, chef de Spire Enterprises, une équipe de passeurs devenue légitime qui opère à partir du Spire qui accepte de l'emmener à Denver (ce qui, en tant que refuge pour les contrebandiers, signifie qu'elle sera en mesure

RESUME DE L'AUBE DES ARTFACTS : LE CREPUSCULE

Dans Le crépuscule, Jane "Frosty" Foster engage une équipe de runners pour l'accompagner à Lagos pour sa protection et comme assistants d'enquête, leur disant qu'elle est elle-même une shadowrunner qui travaille normalement seule mais que la ville sauvage n'est pas un endroit pour une femme seule, peu importe son habilité. Ils vont à Lagos pour trouver Samriel Lockwood (p.50), un agent atlante qui a été chargé de se rendre lui-même à Lagos sur les traces du Sextant disparu. Pendant leur séjour à Lagos, les runners découvrent que le Sextant n'est pas dans la ville, mais découvrent un autre artefact qui intéresse leur employeur: la carte Piri Reis. Cela arrive lors d'une vente aux enchères au marché noir à Lagos et les runners doivent trouver un moyen d'accéder à la vente aux enchères, ou un moyen de voler la carte à l'avance. Pendant leur séjour à Lagos, les runners en apprennent davantage sur Frosty, notamment sur le fait qu'elle est une puissante magicienne lorsqu'elle sauve l'équipe d'une embuscade dans les bidonvilles dangereux de la ville.

Après une semaine pénible dans la ville sauvage et avec l'aide de quelques anges gardiens inconnus et invisibles, les runners ont réussi à acquérir la carte et à retourner à Seattle.

de trouver une connexion pour fixer un endroit où elle pourra rencontrer son employeur). Cependant, en route vers le Spire, l'un de ses coéquipiers est tué.

Les runners devront mener une enquête approfondie pour trouver la piste de Sonora. Lorsque les runners retrouvent enfin Spire Enterprises, le Spire est attaqué par une autre faction de la zone; Les hommes de Don Roland "Le Grèque" Stephanopoulos tentent d'éliminer les passeurs (Aboutir à une Impasse). Les actions des runners déterminent le résultat de l'attaque et même si l'un ou l'autre groupe sera disposé à fournir le transport de Chicago à l'équipe, seul Wingman sait exactement où Sonora est allé.

En route vers leur prochaine destination, les runners devront faire face à de multiples passages frontaliers, des patrouilles militaires tendues, des intempéries et un passeur avec quelques problèmes interpersonnels (Road Trip !, p.22). un passeur qui accepte de les faire voler hors de la ville (Escale). Jane procédera à nouveau au rituel, la laissant impuissante pendant encore douze heures, mais révélant que le Sextant est toujours à Denver.

Une fois à Denver, l'équipe devra passer les différentes frontières, factions et syndicats de la pègre pour traquer Sonora ... et ils doivent le faire sans attirer l'attention de Ghostwalker, qui aimerait sans aucun doute ajouter le Sextant à sa liste des trésors (Esquiver le dragon).

RELIER LES AVENTURES

Le crépuscule et Minuit sont censées être exécutés conséutivement. Si Frosty était satisfaite de la performance des runners à Le crépuscule et si elle les a apprécié, l'équipe sera la première contactée pour affronter une autre ville sauvage. Notez que son impression des runners et leur comportement envers elle détermineront sa décision plus que s'ils réussissaient à acquérir la carte.

Et si les runners ne se retrouvaient pas avec la carte dans Le crépuscule ? Vous avez plusieurs options dans ce cas. Si Celedyr se retrouve avec la carte, Frosty peut échanger des faveurs avec le dragon afin

"d'emprunter" la carte pendant quelques semaines. Si quelqu'un d'autre finit avec la carte, Frosty pourrait bien engager une autre équipe de shadowrunner pour la voler aux gagnants ou elle pourrait embaucher la première équipe, comme deuxième chance. Si la carte a été détruite dans Le crépuscule, Frosty peut avoir accès à un autre rituel magique pour suivre le Sextant (avec les mêmes effets présentés ci-dessous), bien que cela s'écarte de la série d'aventures, vous pouvez effectuer la substitution avec un jeu créatif.

Si les runners et Frosty ont mis fin à Le crépuscule en mauvais thermes, elle embauchera probablement une équipe différente pour Minuit. Ce serait peut-être le bon moment pour souligner que, en particulier dans les ombres, des relations de travail positives peuvent l'emporter sur les compétences et les aptitudes lorsqu'il s'agit de garder des contacts.

Quoi qu'il en soit, Minuit suit les traces de Le Crémuscu...

L'AUBE DES ARTFACTS: MINUIT....
Urgent Message...



Sonora, cependant, aura entendu dire que quelqu'un est sur ses traces à Denver. Après une rencontre avec des forces de l'ordre de la mafia, qui laisse un autre de ses coéquipiers mort, Sonora engage une équipe de runners pour la protéger lorsqu'elle rencontre le contrebandier de t-bird (Trop peu, trop tard). Lorsque les runners rattraperont Sonora, ils feront face à un combat chaotique à trois et Sonora s'échappera à nouveau. S'ils peuvent garder en vie l'un des employés embauchés, ils apprendront que Sonora se dirigeait vers Los Angeles. Cependant, les tensions flamboyantes entre les rebelles Ute et les militaires du PCC rendent les voyages délicats, et les passeurs de Sonora et les runners devront faire plusieurs arrêts pour éviter les patrouilles (Road Trip !, p.22).

Sonora se retrouve finalement à Los Angeles, où elle se cache avec les Burning Angels à l'extérieur de LA, après San Bernardino. Son employeur, Itzli, est également à San Bernardino, et il vérifie que le Sextant est le bon artefact lorsque Sonora arrive. Cependant, son rituel pour tester le Sextant révèle qu'un autre artefact se trouve à proximité, la carte Piri Reis. Itzli envoie une équipe pour découvrir l'artefact vers lequel le Sextant pointe et pour le lui rapporter (Inverser Les Rôles). Les runners n'auront pas le temps de se remettre de leur voyage à Los Angeles avant d'être attaqués. Heureusement, Samriel et ses Croisés Mystiques sont à proximité et peuvent intercéder si les runners semblent débordés. L'attaque donne également aux runners une longueur d'avance sur l'endroit où se trouve le Sextant. S'ils remontent jusqu'à l'endroit où se trouve Itzli, ils auront une chance de récupérer l'artefact avant que le mage de sang ne l'emmène à Aztlán (L'ennemi de mon ennemi). Ils devront juste passer à travers un gang lourdement armé, un esprit de sang, traverser les tunnels sous-marins de la Deep Lacuna, et gagner une bataille finale et climatique dans une grotte de contrebandiers souterrains pour l'obtenir, mais ils découvriront qu'en affrontant relevant chaque défi, les ennemis deviennent des alliés et que le dicton « L'ennemi de mon ennemi est mon ami » est fondé sur la vérité.

SOUVENEZ-VOUS DE MOI?

EN BREF

Frosty est de retour, cherchant à embaucher les shadowrunners pour l'accompagner dans une autre ville sauvage: Chicago. Elle est toujours sur la piste de l'artefact manquant... et elle a vraiment besoin d'une équipe en qui elle peut avoir confiance, car elle est dans une situation difficile. Sa capacité à suivre l'artefact manquant épouse ses ressources magiques, et elle espère que l'équipe pourra être aussi bien des gardes du corps que des partenaires d'enquête.

Cette scène consiste à réunir Frosty avec l'équipe et à les convaincre de faire un autre voyage amusant avec elle. Ce qui, compte tenu de leur dernier voyage ensemble, peut être plus difficile qu'il n'y paraît.

DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Seattle connaît l'un de ces rares moments où la bruine acide persistante est balayée par une vague de chaleur inhabituelle, s'abattant sur la ville et taquinant tout le monde avec un soupçon de printemps. Même l'air sent bon, la brise repoussant la puanteur habituelle. Ce serait une journée parfaite pour faire l'école buissonnière, ce qui est apparemment ce que fait la moitié de la ville, il y a du monde dans les rues du centre-ville, quand un numéro inconnu apparaît en RA.

Lorsque vous répondez à l'appel, une femme familière apparaît. Elle déplace une boucle d'un blanc neige derrière son oreille délicatement pointue, et quand elle vous voit, un sourire radieux illumine son visage en forme de cœur.

« Hey, tu te souviens de moi? » dit-elle. « J'ai un autre job, et j'ai d'abord pensé à vous les gars. Cela implique de voyager, oh, pas à Lagos. Elle rit. « On se voit pour discuter des détails? J'ai réservé pour 18 heures à la Gray Line. »

Lorsqu'ils arrivent à la Gray Line, lisez ce qui suit:

L'élégant restaurant est en fait construit dans le Puget Sound, avec l'eau retenue par des murs transparents qui donnent une vue incomparable sur la vie sous-marine du Sound. Des lumières multicolores illuminent l'habitat marin soigneusement reconstitué.

La sécurité est rigoureuse, et après avoir passé les contrôles et vérifié vos armes, vous êtes conduit dans un coin isolé du restaurant. Des fougères astucieusement placées et des rhododendrons miniatures pleins de fleurs rouges et violettes cachent la table du reste du restaurant. En passant devant le feuillage, vous voyez la table et la femme seule assise là. Derrière elle se trouve un long boîtier en plastique tubulaire, appuyé contre un pot de fougères. Sur la table devant elle, il y a un verre de vin à moitié plein.

C'est Jane. Ses cheveux bouclés sont blancs comme la neige et il y a des cernes violettes sous ses yeux. Elle a l'air fatiguée. Mais elle vous sourit toujours.

Elle attend pour parler jusqu'à ce que vous ayez commandé des boissons et le dîner, et le serveur vous laisse seul à nouveau.

« Merci d'être venu », dit-elle. « Je n'étais pas sûr que vous viendriez, après Lagos. Les gars, c'était un voyage misérable, n'est-ce pas? De toute façon. Je suis toujours sur la trace de l'artefact manquant, celui que nous sommes allés chercher à Lagos. On dirait qu'il n'a jamais quitté l'UCAS du tout. J'ai une idée de l'endroit où il se trouve, et j'espérais que vous iriez avec moi pour le trouver... »

Elle s'interrompt, ramassant son verre de vin et buvant une grande gorgée. « Je vous paierai à chacun 10 000 nuyens pour votre aide, maintenant la moitié et le reste à la fin. Espérons que cela ne prendra qu'un jour ou deux. Il y a bien sûr une prime si nous le récupérons. À cause de ... euh, de nos expériences précédentes et de la situation actuelle, je l'ai négocié à 100 000 nuyens pour l'équipe. »

Frosty s'arrête à nouveau, et cette fois boit le reste de son vin. On dirait qu'elle aurait souhaité que ce soit quelque chose de plus fort.

« Le hic, c'est ... que c'est à Chicago. »

S'ils acceptent le travail, lisez ce qui suit:

« Génial. J'ai un avion affrété pour l'aéroport O'Hare. Je pourrai vous donner plus de détails une fois que nous serons à bord, ce sera plus privé. Il est prêt et nous attend, et j'aimerais arriver à Chicago avant que ce maudit artefact ne quitte la ville. Il fait froid là-bas, il y a apparemment une grosse tempête qui souffle et, eh bien, je m'attend à tout. L'avion est assez petit, donc n'apportez rien de gros, pas de véhicules, mais sinon, prenez tout ce que vous jugerez nécessaire. »

Une fois qu'ils sont dans l'avion et dans les airs, lisez ce qui suit:

Jane vous dit de vous servir en boissons et de manger un bout au snack-bar dans le petit avion. Une fois que vous êtes tous installés, elle se redresse et vous regarde. À côté d'elle se trouve le même tube en plastique.

« Le pilote m'a dit que le vol durera cinq heures. Il ne nous attendra pas non plus à Chicago. L'affrètement de l'avion a vidé mon compte de frais, mais je veux arriver à Chicago sans aucun retard.

De toute façon. Vous êtes probablement curieux de savoir comment j'ai retrouvé l'artefact », dit-elle, puis tapote le boîtier en plastique à côté d'elle. « C'est la carte que nous avons récupérée à Lagos. Apparemment, les deux artefacts sont en quelque sorte...liés. » Elle plisse son nez. « Je l'ai découvert hier. Je peux trouver l'artefact manquant en utilisant la carte, il y a un rituel mais... eh bien, vous avez vu la carte. Elle n'est pas vraiment facile à utiliser.

Le mieux qu'elle puisse faire est de quadriller l'emplacement à peut-être dix ou vingt kilomètres. Et cela ne dure que quelques secondes. Ensuite, je dois réessayer. » Jane soupire. « Il y a un autre problème aussi.

En utilisant la carte, le rituel ... c'est compliqué. Je subis un drain. Après, je suis épuisé. Je n'en ai pas l'habitude. » Jane serre le poing et fonce les sourcils. « Je vais dépendre de vous les gars. J'ai peur de ne pas être très utile, pour l'utilisation de la magie. Bien que, » elle touche son arme, « magie ou non, je suis toujours un sacré bon tireur. »

ACCROCHE

Cette scène devrait être assez simple, même si en fonction de leurs expériences à Lagos, Jane devra peut-être être assez persuasive pour que l'équipe accepte de l'accompagner dans une autre ville inférieure. Jane a une certaine marge de manœuvre dans son paiement et est prête à payer un taux plus élevé si c'est ce qu'il faut pour les amener à accepter.

L'ENVERS DU DECOR

Jane "Frosty" Foster a appelé les runners dans l'espoir qu'ils l'accompagnent alors qu'elle tente de retrouver le sextant disparu. Elle a pris des dispositions au restaurant haut de gamme du Gray Line pour obtenir une table privée. Elle a également un avion affrété qui l'attend à l'aéroport d'Everett, qui se trouve être l'avion sur lequel elle est arrivée. Elle a récemment effectué le rituel de navigation avec la carte (voir p.12), et sa magie a donc disparu fonctionnellement. Elle est plus que nerveuse, car elle porte un artefact précieux avec elle et n'a pas ses puissantes capacités magiques.

À l'intérieur du restaurant, la table de Frosty est protégée de la surveillance visuelle par un feuillage stratégiquement placé. Un dispositif à bruit blanc empêche les appareils d'écoute électroniques. Cependant, Frosty n'est pas confiante pour la sécurité, et ne discutera pas des détails du travail dans le restaurant (au-delà du paiement et des lieux). Les autres détails devront attendre qu'ils soient dans l'avion.

Les maîtres de jeu peuvent demander à chaque joueur de créer une liste des objets que le personnage joueur emporte lorsqu'il quitte sa ville d'origine. Garder une trace de ces objets au fur et à mesure de leur utilisation augmentera les tâches de tenue de registres, mais augmentera également le sentiment que chaque balle compte... obligeant les personnages joueurs à conserver les ressources ou à utiliser une résolution de problèmes créative.

Frosty offrira aux runners un tarif de départ de 10 000 nuyens chacun pour leur assistance, la moitié à l'avance, en plus elle paiera le transport et l'hébergement. Les runners peuvent négocier le taux avec un test de négociation (4). Pour chaque réussite au-dessus du seuil jusqu'à un maximum de dix, elle augmentera le paiement de 1000 nuyens (jusqu'à 10 000 nuyens supplémentaires chacun) ou fournira 1200 nuyens d'équipement par runner (jusqu'à 12 000 nuyens au total par runner) les runners peuvent négocier un paiement supplémentaire, du matériel ou répartir les réussites entre les deux (bien que le total final soit toujours limité à un maximum de dix réussites) Les «frais de recherche» peuvent également être augmentés avec un test de négociation (4), chaque coup net augmentant le paiement final de 5000 nuyens, jusqu'à un total de 150 000 nuyens pour le groupe.

Elle a affrété un avion et un pilote indépendant pour le voyage. L'avion est un jet Honda HA 520 (utilisez les statistiques pour Gulfstream Luxe V, p.113, Arsenal), qui peut accueillir jusqu'à neuf passagers, mais n'a presque pas d'espace de chargement. Un rigger pilote l'avion.

Une recherche de base sur Chicago révélera qu'une importante tempête de neige vient de passer dans la région, laissant la ville avec des températures inférieures à zéro et beaucoup de neige (températures inférieures à -15 °C, avec des vents froids faisant chuter la température à -30 °C). Frosty a emballé de l'équipement varié, y compris de l'équipements de survie pour le climat froid et des MRE (x8). Elle a une caisse pleine d'un assortiment de petits medikit (x5), de comprimés antibiotiques (x100), de systèmes de purification d'eau de poche (x3) et de divers petits équipements médicaux (x10) pour des pots-de-vin et des paiements à Chicago. Une autre petite valise contient des fournitures pour sa magie rituelle. Enfin, elle a la carte, tenue dans un tube spécial, fortement blindé (Indice d'Armure 15/13) conçu spécifiquement pour contenir des manuscrits fragiles (achetés chez Sotheby's). Le tube mesure 1,5 mètre de long et 0,2 mètre de diamètre.

Dans l'avion, Frosty partagera ce qu'elle sait avec les runners. Elle leur parlera du Sextant (voir p.7) et qu'elle a entendu dire que l'équipe avec l'artefact est dirigée par un mage nommé Sonora. Elle leur en dira également plus sur la carte, s'ils le demandent, mais restera vague sur le rituel « Ça fait un mal d'enfer », c'est tout ce qu'elle dira. Et tandis que les runners peuvent noter que l'écriture mystérieuse sur la carte correspond aux symboles sur le Sextant, si on le lui demande, Frosty répondra seulement qu'elle ne sait pas comment le lire, et ne dira rien de plus.

Frosty a obtenu ses informations de seconde main de son employeur. Elle n'a pas d'image de Sonora, juste sa description la plus générale (mage, Latino, humaine) et qu'elle a probablement été en cavale. Frosty mentionnera que d'autres recherchent le même artefact, même si elle dira toujours qu'il a été volé de son employeur; elle ne mentionnera aucun lien avec la Fondation Draco (FD) d'elle-même, et elle n'est pas sûre que son employeur ait l'intention de renvoyer le Sextant à la FD. Après tout, à sa connaissance, les agents de la FD ne peuvent pas trouver le Sextant, car elle a la carte, pas eux. Frosty soulignera également que la carte et le Sextant sont tous deux des artefacts précieux, et il est impératif qu'ils ne soient pas endommagés, donc de ne pas tirer dessus, de ne pas lancer des grenades à proximité, pas de boules de feu à côté, ou de faire quoi que ce soit qui pourrait le faire exploser (ou quiconque le porte)!

Frosty insistera pour que l'équipe se déplace rapidement. Elle aimerait partir le plus tôt possible, même si elle laissera aux runners quelques heures (4 max) pour récupérer du matériel, avec la mise en garde que le Sextant est en mouvement, et plus ils prendront de temps, plus la piste sera froide. Elle pense (à juste titre) que Sonora ne restera pas longtemps à Chicago. Ce devrait être le premier indice aux runners qu'ils se sont lancés dans une poursuite sans escale.

Le vol à destination de Chicago prendra 5 heures.



Urgent Message...

DÉCRIRE LE RITUEL

Le rituel proprement dit, si l'un des runners souhaite observer/participer, c'est au meneur de jeu de le décrire. Quelques points clés sont listés ci-dessous :

- La réalisation du rituel prend quatre heures.
- Frosty chante dans une langue qu'aucun des runners ne connaît.
- Une partie du rituel comprend la mise en place d'une barrière de protection autour de l'espace du rituel.
- Une fois le rituel terminé, une orbe lumineuse se forme sur la carte, révélant l'emplacement du Sextant pendant environ 10 secondes. Pour chaque personne magiquement active supplémentaire à l'intérieur de la salle, l'orbe dure 10 secondes supplémentaires.

- Tous les runners magiquement actifs qui se trouvent à l'intérieur de la salle (qu'ils participent ou non) voient leur magie complètement épuisée pendant la durée où l'orbe est visible, ce qui les rend non éveillés. Cela devrait être une expérience douloureuse et déchirante. En tant que non éveillé, ils ne peuvent utiliser aucune compétence active magique (y compris la perception astrale) ni aucun pouvoir d'adepte. Au bout de 12 heures, leur magie revient soudainement en entier. Les focus ne sont pas affectés et les esprits sont perturbés (s'ils ne partent pas avant la fin du rituel).
- Si on lui demande, Frosty donnera une explication très vague : il n'y a pas assez de mana "naturel" pour que la carte fonctionne, donc la carte "se nourrit" des mages participant au rituel.

DURCIR LE TON

Cette scène est assez simple, mais si vous souhaitez rendre la tâche plus difficile pour les runners, vous pouvez rendre difficile l'achat de leur équipement. Le matériel de survie pour climat froid est disponible en ligne, mais il est inacceptable d'attendre qu'il soit expédié. Il y a un magasin qui vend le matériel dont ils ont besoin à proximité, mais il est fermé pour la journée, les runners devront donc s'introduire et voler le matériel.

Urgent Message...

BIENS CONSOMMABLES

Samriel Lockwood (p. 50) a suivi Frosty à Seattle à son insu. Il sait qu'elle est sur la piste de l'artefact et sait qu'avec la carte Piri Reis, elle a de fortes chances de le localiser. Lorsqu'elle se rend au restaurant Gray Line, il parvient à enrichir les repas des runners de nano-infecteurs chargés de tag RFID; n'importe lequel des runners qui consomment de la nourriture ou des boissons dans le restaurant ingérera les tags (y compris Frosty, elle en a déjà ingéré avec son vin avant l'arrivée des runner).

Les nano-infecteurs (p.117, Augmentation) sont un système microscopique de nanoware indice 6. Ils ont été chargés de tags RFID furtifs renforcées (p. 319, SR4A) et conçus pour s'activer une fois en contact avec les produits chimiques dans un système de digestion métá-humain. Ils adhéreront aux parois des intestins, sécurisant les balises furtives. Ils se dégraderont toutes les semaines, et quand ils seront partis, les balises furtives seront évacuées du système digestif des runners. Les tags n'ont aucun effet néfaste sur la santé des runners, ils n'affectent pas non plus l'essence ou l'aura des runners.

Les nano-infecteurs peuvent être détectés avec un scanner nano-tech (indice 6) ou par un technomancien avec l'écho E-sensing (indice 5). Les tests sanguins ne révéleront pas la présence des nano-infecteurs car ils sont programmés pour ne pas entrer dans la circulation sanguine

ANTIVIRUS

Les runners qui ont vécu des moments difficiles à Lagos pourraient ne pas être intéressés de voyager dans une autre ville sauvage. Frosty soulignera que si le cœur de Chicago est une ville sauvage, il est toujours situé dans l'UCAS, avec des villes ordinaires qui l'entourent. Contrairement à Lagos, se rendre en ville n'est pas si difficile. Elle est tout à fait sûre que l'artefact ne sera pas au cœur de Chicago, car il s'agit d'un artefact éveillé. Elle essaiera piquer leur curiosité (peut-être en leur offrant une

mais de rester dans le tube digestif. Ils ne peuvent être détruits qu'avec un système de chasseur de nanites universel, ce qui entraînera l'évacuation des balises furtives du système digestif dans les 72 heures. Les tags furtifs eux-mêmes utilisent des fréquences spéciales et d'autres astuces de camouflage, ce qui les rend difficiles à détecter même lors de la diffusion. Ils ne peuvent pas être localisés avec un scanner de fréquences ou un commlink.

Les balises furtives s'activent à des intervalles irréguliers (réglés avec une horloge interne) et envoient un message crypté à une adresse Matriciel donnée via n'importe quel noeud actif disponible/à proximité (40 m). Le fichier contient uniquement l'heure actuelle et un journal des ID d'accès des noeuds qu'il traverse jusqu'à son arrivée. Samriel demandera aux hackers atlantes de revenir en arrière sur le fichier pour trianguler approximativement la position du runner au moment de sa diffusion. La diffusion ne durera généralement qu'un seul tour de combat dès que la balise envoie le fichier, le signal cessera, provoquant le silence de la balise.

Samriel suivra les données au cours de cette aventure, lui permettant ainsi qu'à ses compatriotes d'être à proximité lors de la finale de l'aventure. Cependant, à moins que les personnages du joueur n'aient besoin de son aide, il se contentera de les suivre à distance, sans jamais se révéler.

Ces balises peuvent également être utilisées dans L'aube des artefacts 4 : L'heure la plus sombre...

possibilité aux personnages joueurs éveillés d'observer la carte en action). Elle fera également très attention de ne pas mentionner que le rituel l'épuise magiquement qu'une fois dans l'avion, ce n'est pas de sa faute si les runners supposent que se rendre à Chicago en présence d'une puissante magicienne sera une protection suffisante.

Si les runners ne parviennent pas à entrer dans le restaurant Gray Line, Frosty acceptera de les rencontrer à l'extérieur du restaurant; même si elle offrira moins de détails si elle n'est pas assurée de la sécurité du lieu de rendez-vous alternatif (au lieu de nommer Chicago comme destination, elle dira simplement "quelque part où il fait froid").

Si les runners refusent d'accepter le poste pour la quantité de nuyen offerte, elle sera sympathique mais ferme. C'est un tarif raisonnable pour un jour ou deux de travail.

Si les personnages joueur refusent d'accepter le travail, quelles que soient ces suggestions, vous voudrez peut-être discuter avec vos joueurs de ce à quoi ils s'opposent et trouver une solution satisfaisante.

LIEUX D'INTÉRÊT

Le restaurant Gray Line (Pier 63, centre-ville de Seattle)

Le restaurant Gray Line est l'un des meilleurs de Seattle, servant un mélange de cuisine elfique et salish avec l'accent sur les fruits de mer et les ingrédients locaux. Il est construit dans le Sound, une structure à plusieurs niveaux avec des murs transparents (fortement renforcés et blindés) qui s'étendent sur toute la longueur du côté immergé du restaurant. Le niveau supérieur comprend un hall d'entrée sécurisé, une zone de sécurité et le hall intérieur, tandis que le premier étage inférieur se trouve au niveau de l'eau. Un troisième étage est en dessous et est entièrement sous l'eau. La zone environnante a été reconstituée avec des habitats marins, qui attirent une variété d'animaux sauvages, des lions de mer aux loutres. Les lumières et les repas quotidiens attirent les poissons et les créatures qui s'en nourrissent.

La sécurité est discrète mais très rigoureuse. Les armes à feu sont contrôlées et les cyberwares avec armes à feu intégrées ne seront pas autorisés dans le restaurant. Un scanner de cyberware indice 6, un scanner MAD indice 3 et un chemsniffer analyse tout le monde avant d'entrer dans le hall intérieur. Le personnel du restaurant offrira aux messieurs une veste et une cravate s'ils ne portent pas de vêtements appropriés. Ils refusent également quiconque est manifestement débraillé ou ne correspond pas à "l'atmosphère" du restaurant. La sécurité du restaurant est armée de Taser, de matraques paralysantes et d'autres dispositifs défensifs non explosifs.

A L'ARRIVÉE

EN BREF

Frosty et les runners sont arrivés à Chicago et doivent retrouver Sonora et le Sextant. Avec peu ou pas de service Matriciel dans la ville, les runners seront obligés de retrouver l'artefact manquant à l'ancienne. Cette scène sert également à présenter les runners à Chicago, y compris les différentes factions qui luttent pour contrôler leur partie de la ville. Les runners détermineront comment ils localisent les informations sur Sonora et ce qu'ils apprennent dépend totalement d'eux. Cependant, voyager simplement à travers la ville enneigée prendra des heures, et il y a beaucoup de dangers à Chicago métá-humaine et autres. À la fin de la scène, ils devraient apprendre que Sonora a contacté Spire Enterprises et a peut-être déjà quitté la ville. Parler au responsable de Spire Enterprises est le seul moyen de savoir où Sonora est allé.

DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Votre avion dérape et s'arrête sur une piste étroite, l'arrière part en queue de poisson alors que le pilote se bat contre le vent et la piste couverte de glace. Frosty regarde par la fenêtre les nuages sombres dans le ciel.

« On dirait que nous avons touché la queue de la tempête », dit-elle en rassemblant ses affaires. « Allons-y. Plus vite nous trouvons cette chose, plus vite nous pourrons partir d'ici. Il devrait y avoir un SUV qui nous attend, c'est tout ce que j'ai pu obtenir à court terme. Je connais un endroit pour se poser à l'écart de la 294, à l'extérieur de la zone industrielle O'Hare, je ne veux pas vraiment avoir affaire à leur police. »

Après avoir quitté l'aéroport, lisez ce qui suit:

La route 294 est à peu près entretenue lorsqu'elle passe devant des enclaves corporatistes et des parcs d'affaires fortifiés. Autrement dit, jusqu'à ce que vous atteignez la fin du territoire de la zone industrielle O'Hare, où la sécurité à la frontière donne l'impression que vous êtes sur le point de pénétrer dans un territoire hostile. Les grands bâtiments préfabriqués sont en retrait d'une clôture à double épaisseur surmontée d'un fil mono-filament, et des gardes armés, vêtus d'une armure de style arctique, patrouillent. Rien ne vous empêche de partir, mais il est assez évident de revenir dans la zone industrielle d'O'Hare va être difficile. Non seulement cela, mais une fois que vous passez les points de contrôle de sécurité, l'autoroute n'est plus débarrassée de la neige et de la glace en fait, la conduite ralentit lorsque les véhicules traversent les congères qui recouvrent la route.

Des barricades ponctuelles sont installées sur les sorties d'autoroute, tenues par des personnes portant des vêtements en lambeaux et portant des armes lourdes. Ils vous regardent lorsque vous passez.

La couverture sans fil fluctue, à des endroits le signal tombe à néant.

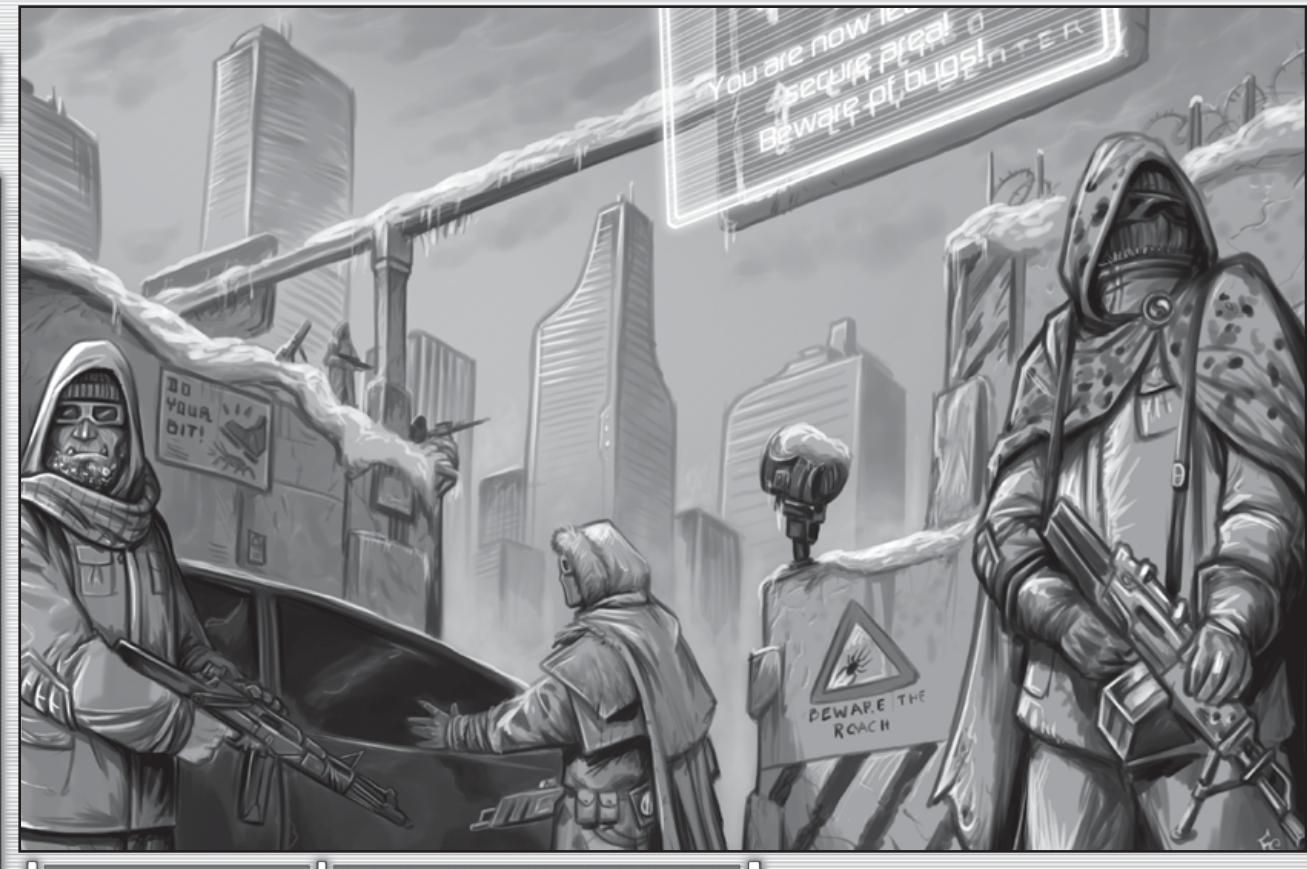
Finalement, Frosty indique une sortie imminente.

« C'est celle-là. Il y a un motel à quelques pâtés de maisons de l'autoroute. »

Des voitures rouillées sont garées en face de la sortie, avec un espace étroit juste assez grand pour qu'un véhicule puisse passer. Un chemin a été frayé à travers les congères où les véhicules ont franchi le barrage routier. Assis sur les barrières se trouvent une dizaine d'hommes, le visage couvert par des masques de ski, chacun tenant un fusil...

Si les runners ont besoin d'aide pour trouver des contacts, lisez ce qui suit:

Frosty vous regarde rassembler votre équipement alors qu'elle est assise sur la seule chaise de la pièce, une chaise de jardin en plastique ébréché.



INCOMING FEED.....

« Je resterai pour protéger la carte », dit-elle en tenant son Predator sur ses genoux. « Dans quelques heures, je pourrai recommencer le rituel. Si vous n'avez pas trouvé quelque chose d'ici là, je pourrais consulter la carte. » Elle regarde la pièce et plisse le nez. « Après avoir stérilisé l'endroit bien sûr.

Il y a un comptoir commercial à Southside, Póg mo Thóin. Une sorte de magasin général, même si ce qui est en stock dépend de ce que les gens ont troqué pour le commerce. Sean et sa meute de frères fous dirigent l'endroit. Il y a un petit bar clandestin niché au sous-sol. Super endroit pour rencontrer des gens au courant, écouter les rumeurs, ce genre de choses. Si vous y allez, mentionnez mon nom à Sean il me doit une faveur. Il pourra vous présenter certains de ses clients. Il prend des munitions pour les boissons, alors prenez quelques chargeurs supplémentaires. Oh, et dis-lui que mon dernier tee-shirt a été déchiré à Lagos, j'en veux un autre. Une petite taille. »

Si les runners contactent le groupe de passeurs au lac Calumet, lisez ce qui suit:

Le passeur vous regarde avec méfiance. C'est un humain d'âge indéterminé, avec des dents noircies et un trio de cicatrices sur le visage. Vous pouvez dire qu'il ne s'est pas lavé depuis un moment. Peut-être même une décennie ...

« Une poulette Latine, hein? » Il caresse sa barbe grasse. « Ouais. Elle est venue par ici, avec quelques autres. Je leur ai proposé de prendre quelques places, si elle pouvait payer. Elle n'avait pas d'affaires avec elle, seulement une grosse boîte, elle m'a demandé si je prenais du nuyen », dit-il en riant. Son souffle pourrait être qualifié de gaz toxique. « Je l'ai envoyée paître. Les gars du Spire prennent le Nuyen. Je lui ai dit d'aller les voir, si elle est assez courageuse pour entrer dans la Zone. Il se met à frissonner.

Si les runners brisent le siège et interrogent Wingman à propos de Sonora, lisez ce qui suit:

Wingman hausse les épaules, puis acquiesce:

« Eh bien, je vous en dois une. La lady et ses amis ont fait du stop avec un de mes oiseaux [insérez l'heure ici], se dirigeant vers Denver. J'ai laissé un des leurs derrière le pauvre type. Un accident bizarre, ont-ils dit, le gars a perdu la tête. La dame m'a payé pour que le corps et sa tête soient incinérés. Elle semblait très affectée par cet événement. Je suppose qu'elle a eu son lot de malchance ces derniers temps, j'ai entendu l'une de ses amies, une jolie fille ork, marmonner quelque chose à propos de "la malédiction". Je ne sais pas ce que cela voulait dire, mais voilà. Maintenant que le siège est rompu, je peux demander à des garçons de sortir le corps et de le brûler.

ACCROCHE

Les runners sont à Chicago et l'artefact est quelque part là-bas. Le trouver est leur objectif principal (ou peut-être leur objectif secondaire, après la survie).

L'ENVERS DU DECOR

Cette scène est celle où les runners découvrent pour la première fois la piste de Sonora et du Sextant. Pour faire avancer l'intrigue pour le reste de l'aventure, retrouver sa trace est le point clé de la scène. Il existe de nombreuses façons pour les runners de trouver des indices qui pointent vers Sonora. Plusieurs chemins potentiels sont détaillés ci-dessous (Chercher la piste, p.16), et les meneurs sont encouragés à les utiliser ou à créer les leurs en fonction de leurs joueurs.

TEMPS DE TRAJET

Avec la météo inclemente (jusqu'à un demi-mètre de neige, qui dérive à plus d'un mètre de haut dans certaines régions, et la glace), le manque d'équipes de déneigement et la détérioration de l'état des routes, voyageant en véhicule dans les étendues de Chicago peut être un processus qui prend du temps. Les motoneiges, plus petites et plus maniables, peuvent permettre de voyager beaucoup plus vite. Et pour ceux qui choisissent de voler (qui risquent d'être ciblés par des attaques au sol; ceux qui pourraient essayer des moyens de vol magiques risquent d'entrer dans une zone de champ magique et de trouver leurs sorts et leurs esprits se perturber exactement au mauvais moment), c'est plus rapide, mais c'est également très risqué. Quelques temps de trajet approximatifs vers/depuis le Motel 5½ sont indiqués ci-dessous. Remarque: ces délais n'incluent pas les "rencontres" avec les habitants, la faune ou autres dangers liés à l'étalement sauvage.

Location

Zone industrielle d'O'Hare

Pógl mo Thóin

Lac

Frontière de la zone de confinement

Frontière de la zone de confinement à Spire Enterprises (par voie terrestre)

Véhicule	Motoneige	A pied	Aérien
1 heure	1 heure	7 heures	20 minutes
2 heures	1 heure	5 heures	15 minutes
4 heures	2 heures	9 heures	25 minutes
	2 heures	1 heures	20 minutes
	pas applicable	4 heures	5 heures
			10 minutes

Premièrement, les runners seront confrontés à de nombreux défis liés à la structure (ou à son absence) de la ville sauvage de Chicago. Les runners sont arrivés à Chicago juste après une tempête et de nombreux habitants se sont enfermés dans leurs abris. Sans aucune infrastructure urbaine moderne pour faire face à la neige et à la glace, les routes sont presque impraticables.

Frosty leur a loué un grand SUV, mais aura besoin de l'un des runners pour désactiver le dispositif de suivi du gridlink s'ils souhaitent l'a conduire en dehors de la zone industrielle d'O'Hare. (Et cela ne la dérangerait pas du tout si un hacker pouvait faire "disparaître" les dossiers de location au cas où ...) Les runners entreprenants pourront trouver un magasin en plein air qui vend et loue des motoneiges, bien qu'un hacker doive aussi désactiver les dispositifs de suivi sur eux.

La périphérie entourant la zone industrielle O'Hare est à l'état sauvage. Frosty a séjourné au Motel 5½ dans le passé et connaît le tenancier (même si elle n'a pas de réservation, car l'endroit n'a pas de connexion Matriciel). Elle prévoit de se cacher dans le motel avec la carte et d'envoyer les runners à la recherche du sextant. Son employeur lui a assuré que la carte pouvait résister à tous les dangers astraux de Chicago, mais elle préfère prévenir que guérir. Elle a une liaison montante par satellite pour son commlink, et espère que les runners auront quelque chose de similaire afin qu'ils puissent communiquer.

À leur sortie de la voie rapide, ils tombent sur un "péage" où les gardiens du péage de Windy City font payer les véhicules pour sortir de l'autoroute. Les gardiens de péage prennent des marchandises troquées, pas des nuyen, pour leurs droits de passage. Ils peuvent également fournir des informations payantes sur Chicago, ou même proposer un guide pour les runners.

Alors que les runners parcourent les rues, Frosty s'assurera qu'ils ont à la fois une photo papier du Sextant et une description de Sonora. C'est à eux de décider comment ils dirigent leurs recherches. Frosty indiquera le périmètre circulaire de 20 kilomètres où se trouvait le Sextant il y a environ 10 heures. Elle va rester en retrait et à l'hôtel (10 heures après avoir rencontré les runners à la Gray Line), elle pourra à nouveau effectuer le rituel pour localiser le sextant, ce qui prendra 4 heures pour mener à bien le rituel.

Au cours des semaines où Sonora s'est cachée à Chicago, elle a laissé des traces. Elle a contacté plusieurs groupes de passeurs à Chicago, y compris ceux de la région du lac Calumet et du Spire. Elle a également appris que ses contacts au sein d'Aztechnology étaient

compromis lorsqu'elle a tenté de se rendre à Gary, dans l'Indiana (une ville contrôlée par Aztechnology). La mafia a une forte présence dans tous les domaines et quelqu'un aura pris note de l'équipe de shadowrun dirigée par une Latina.

Sonora a également eu besoin de trouver un abri et des fournitures, elle a donc fait le tour de la ville. Elle a échangé des services magiques contre des fournitures (à l'Open Enclave et à The Headshop, p.49, Jungle Urbaine) et les gens se souviendront d'elle et seront prêts à échanger des informations contre autre chose.

Sonora et ses coéquipiers s'abritent au Spire alors que les runners arrivent à Chicago. Malheureusement, alors que l'équipe de Sonora traversait la zone, elle a été attaquée par des chiens sauvages. Tout en combattant les chiens, l'un de ses coéquipiers est tombé dans la neige épaisse et a été décapité lorsqu'il a atterri sur un morceau de métal déchiqueté. Sonora et ses coéquipiers restants (deux maintenant) emmènent le corps avec eux au Spire. Elle paie Wingman pour incinérer le corps (pour s'assurer qu'il n'est pas de nourriture aux goules) et pour transporter le reste d'entre eux hors de la ville (le Spire étant l'une des rares opérations de contrebandiers à Chicago qui acceptent le nuyen). Les passeurs attendent que le temps se dégage suffisamment pour l'amener à Denver, où elle espère que personne ne la cherchera, Aztechnology n'a pas de réelle présence à Denver et qui est une plaque tournante majeure des passeurs. Elle ne sait pas où elle va de Denver, mais les options sont

COMMERCE ET TROC À CHICAGO

Faible valeur: péage (par personne), échange d'informations mineures, 4 boîtes de nourriture, 4 barres de soja, petite boîte de piles, couverture, bouteille d'aspirine, chargeur de munitions ordinaires, 1 grenade

Valeur moyenne: pot-de-vin d'un gang, introduction, transport dans une zone à faible risque (par personne), abri (par personne)

Échange: bouteille d'alcool fort, bandelette d'antibiotiques (10 doses), medkit indice 2, chargeur de balles APDS

Valeur élevée: pot-de-vin de gangs majeurs, soins médicaux

Échange: medkit indice 4, services magiques, chargeur de balles EX-EX, don de sang (1l)

beaucoup plus nombreuses, et elle veut vraiment quitter Chicago. Ils quitteront la ville presque immédiatement après l'arrivée des runners, bien que les runners ne le sachent pas.

TROUVER LE CHEMIN

Chacun des parcours détaillés ci-dessous offre aux runners un moyen de retrouver Sonora et le Sextant. Ces cheminement sont des suggestions; les personnages joueurs peuvent concevoir leurs propres itinéraires pour trouver Sonora, et les maîtres de jeu peuvent adapter la scène de Chicago à l'approche de l'équipe. Idéalement, traquer Sonora devrait nécessiter trois étapes ou plus, pour la rendre suffisamment difficile pour les runners.

Par exemple, un contact de la mafia pourrait fournir des informations selon lesquelles "une équipe de runners dirigée par une Latino a demandé un transport hors de la ville. Pourquoi ne pas parler à Scuzzy-Z, au lac Calumet? Dites-lui que Ricky One-Eye vous a envoyé." Cela conduirait les runners à une rencontre avec un passeur du lac Calumet, qui les dirigerait à son tour vers les passeurs de Spire Enterprises.

Alors que les runners traversent Chicago, une variété de défis se présenteront. Les maîtres de jeu sont encouragés à utiliser les suggestions ci-dessous ou à créer leurs propres défis.

- Les runners sont accostés par un gang de rue qui espère récupérer l'équipement des "touristes". Les gangsters ne sont pas particulièrement bien armés, ni même en bonne santé, mais ils sont au nombre de 25 et ils sont désespérés. (Utilisez les statistiques des Garde de péage, p. 18)

- Pour traverser le côté sud, les runners sont obligés de traverser le territoire de la brigade humaine. Les enclaves seront disposées à aider un groupe entièrement humain et banal, mais si l'un des runners est métamorphe, éveillé ou mentionne qu'il recherche un artefact éveillé, la brigade humaine se retournera contre eux.

- Les runners rencontrent un groupe de personnes, deux hommes, trois femmes et deux jeunes enfants attaqués par des chiens sauvages. Les gens sont vêtus de haillons et souffrent du froid et de la malnutrition. Si les runners les aident, ils seront très reconnaissants, mais n'ont rien à offrir. (Les maîtres de jeu peuvent envisager de rafraîchir les points de Chance (p. 4) pour le "bon karma" d'un acte désintéressé.)

- Les runners voient une femme vêtue de aillons et portant un bébé. Elle semble appartenir au même groupe que les runners viennent d'aider. Elle est recroquevillée, souffrant du froid extrême. Si les runners s'approchent pour l'aider, ils découvriront à la dernière minute qu'elle est un chien de Gabriel, et ils sont tombés dans un piège tendu par une meute affamée.

- Lorsque les runners se déplacent sur la route, leur véhicule souffre d'un dysfonctionnement (soit à cause de l'épaississement du biodiesel naturel à cause des températures glaciales, soit parce qu'un alcool interfère). Les runners sont bloqués et devront trouver leur chemin vers un havre de paix.

Le maître de jeu devrait également se sentir libre de récompenser la créativité des joueurs dans cette partie de travail de terrain, permettant aux joueurs de suivre leur propre itinéraire pour trouver le chemin de Sonora.

Chasseur de primes

Liens: Recherche matricielle, demander autour de vous

Contacts: chasseurs de primes, courtiers d'information, Sean à Pog mo Thoín, gangs plus importants

Le centre d'échange de primes de l'Archangel (p.17, ou Jungles Urbaines, p.45) a obtenu une mission sur Sonora (Recherché: vivante. Prime: 50 000) et ils ont publié ses informations pour les chasseurs de primes à Chicago. Archangel a téléchargé les données de Sonora dans leur noeud, afin que les chasseurs de primes avec un abonnement puissent obtenir sa photo la plus récente, une description (femme hispanique, âge inconnu, magicienne, censée être avec quatre runners professionnels ou plus), et que la prime n'est payée que si elle est capturée vivante. Une prime supplémentaire de 5000 nuyens est offerte pour chacun de ses coéquipiers, vivant. Si les runners le souhaitent, ils peuvent également télécharger ces informations (frais d'abonnement de 50 nuyens), visiter le centre de l'Archangel en personne (où des dépliants papier sont collés aux murs) ou même pirater le noeud lui-même dans l'espoir d'obtenir quelques informations supplémentaires (comme les noms des chasseurs de primes qui la recherchent).

Si les runners piratent l'Archangel, ils peuvent également découvrir que la Fondation Draco est derrière la prime sur Sonora, mais il n'y a aucune mention d'artefact avec elle.

Les runners peuvent également croiser des chasseurs de primes à un moment donné et ils peuvent avoir à choisir entre les aborder de manière agressive ou utiliser la ruse pour éviter une confrontation. Puisque Sonora est répertoriée comme étant une magicienne, de nombreux chasseurs de primes préféreraient probablement un petit paiement en espèces (1000 nuyens) pour livrer des informations, plutôt que de risquer de la poursuivre eux-mêmes. Bosc (p.18) est un chasseur de primes de premier ordre qui sait que Sonora a été vu en train de visiter plusieurs enclaves de passeurs de dehors de la zone.

Hommes sage

Liens: Demander autour de vous, contacts

Contacts: Mafia, Contrebands affilié à la mafia, courtiers d'information

Si l'un des runners a des relations avec la mafia, il peut choisir d'approcher l'une des factions de la mafia à Chicago. Don Roland "Le Grec" Stephanopoulos contrôle le havre de contrebands du lac Calumet ainsi que les quais de Gary, et Sonora a essayé ces deux endroits, à la recherche d'un passeur pour la faire sortir de la ville. Le Grec, ou ses hommes, exigeront un échange pour les informations dont ils disposent, bien que si les runners sont affiliés à la mafia ou ont un contact qui l'est, le commerce sera nettement plus facile.

Pog mo thoín

Liens: Asking Around, Frosty, Recherche Matriciel ("Commerce d'informations à Chicago")

Contacts: Frosty, Courtier en informations, Commerçants, Contrebands

Sean, à Pog mo Thoín, sera au courant de la prime (bien qu'il ne s'en soucie pas particulièrement) et, si les runners mentionnent le nom de Frosty, il leur donnera le nom et l'emplacement d'un chasseur de primes de premier ordre, Bosc qui garde un œil attentif sur les personnes recherchées à Chicago. Il peut également les diriger vers divers autres endroits: des repaires de contrebands, d'installations médicales, le centre d'échange de primes de l'Archangel, des comptoirs commerciaux, des gangs, etc. Il n'aura pas de lui-même vu Sonora ou son équipe mais si les runners posent des questions à son sujet (et paye pour l'info, ou mentionne le nom de Frosty), il soulignera qu'il commencerait probablement par l'Archangel ou Le Croissant noir anarchiste. Les nouveaux arrivants ont souvent recours aux services de l'ABC...

Sortez-moi d'ici (passeurs)

Liens: demander autour de vous

Contacts: Contrebandiers, Mafia, Courtier en information, Chasseurs de primes

Les runners, s'ils parlent aux différentes équipes de passeurs, peuvent acheter les informations que Sonora et ses coéquipiers survivants veulent voyager hors de Chicago. Les runners avertis peuvent également se rendre compte que Chicago n'est probablement qu'un point d'arrêt pour Sonora, pas sa destination finale. Ou l'équipe peut passer suffisamment de temps à chercher pour que Frosty termine le rituel, et leur dise que le Sextant a quitté Chicago et leur demande de savoir où Sonora aurait pu aller (ou avec qui elle a fait du stop).

Ils apprendront qu'il existe deux groupes principaux qui pourraient faire sortir la magicienne de la ville: Spire Enterprises, basée dans la Zone, et les groupes de passeurs de Calumet, sur le lac Calumet. Les passeurs du lac Calumet dirigeront les runners vers Spire Enterprises. Ils seront également disposés à fournir plus d'informations sur Sonora et son équipe (trois coéquipiers à ce moment-là, une femme ork et deux hommes humains, tous hispaniques).

En raison de la tempête et du manque général d'infrastructures sans fil, il y a aucun moyen de contacter les passeurs via la matrice; les runners devront rencontrer les passeurs en personne.

DURCIR LE TON

Peu importe où vont les runners, la neige fraîche et les températures glaciales rendent les déplacements difficiles. Ajoutez des dangers pendant que les runners naviguent dans la ville. Dans certains endroits, la circulation des véhicules sera impossible, obligeant les runners à se déplacer à pied. L'hypothermie est un risque grave, tout comme la déshydratation. Avec les vents glaciaux, les engelures peuvent s'installer dans les dix à trente minutes suivant l'exposition. Au fur et à mesure que les runners traversent Chicago, leur capacité de base à survivre aux éléments sera mise à l'épreuve.

Les maîtres de jeu peuvent demander des tests de survie périodiques (p.137, SR4A). Le seuil serait de 3 (difficile), et les modificateurs potentiels incluraient des conditions météorologiques terribles (-2), un déplacement ou un effort prolongé (-1 à -4), ou même un terrain toxique, s'ils entrent dans la Zone (-2 à -4). Pour les équipes inexpérimentées, un maître de jeu peut demander un test de survie une seule fois pour le séjour à Chicago. Pour les équipes plus expérimentées, demandez un test toutes les heures si les runners parcourent à pied, toutes les deux heures en transport exposé (pousse-pousse, motoneiges, etc.), ou une fois s'ils voyagent dans un véhicule fermé. De plus, les maîtres de jeu peuvent demander un test de connaissances de survie pour voir si les runners sont conscients du danger qui les entoure, ou savent quelles mesures prendre pour se protéger.

ANTIVIRUS

Les runners peuvent s'enliser dans cette partie investigation de l'aventure. S'ils ne veulent pas sortir et braver les éléments, ou ne savent pas comment établir de nouveaux contacts, demandez à Frosty de les guider vers Sean à Póg mo Thóin. Il peut aider les runners à rencontrer des personnes qui auraient peut-être entendu une ou deux rumeurs...

Chicago est un endroit dangereux, d'autant plus avec la météo. Si les runners n'ont aucune compétence de survie, un guide peut être très utile. Si les runners succombent aux éléments ou sont blessés lors de leurs sorties, Le Croissant noir anarchiste est une organisation d'aide médicale. Ils ont des abris installés dans toute la ville, avec du personnel médical disponible. Le paiement, cependant, se fera en troquant, peut-être un litre ou deux de sang fera l'affaire.

Si les runners semblent flâner ou faire une pause pour se reposer, demandez à Frosty d'insister sur l'urgence de la mission. Elle peut recevoir un appel d'un contact disant qu'une autre équipe est arrivée à Chicago pour chasser la magicienne, ou peut-être que Sean à Póg mo Thóin peut envoyer un messager pour dire qu'il a entendu dire que la magicienne prévoyait de partir dans quelques heures.

LIEUX D'INTÉRÊTS

Motel 5½

Ce motel est un bâtiment en forme de L de deux étages situé autour d'un parking ouvert. Les chambres donnent sur le parking, mais les fenêtres ont été recouvertes de feuilles de plastique dur. Les portes sont en métal renforcé et les murs sont en briques épaisse. À l'intérieur, les chambres sont décorées dans le style "ferrailleur". Un grand générateur fournit de l'électricité pour le chauffage, et chaque chambre dispose de toilettes chimiques fonctionnelles dans la salle de bain (mais pas d'eau courante). La réception a été transformée en petit bar, où de l'eau fraîche et de l'alcool fait maison sont disponibles. Un gang de motards local traîne parfois dans le bar et assure une sécurité précaire pour le motel. Il n'existe pas de service sans fil stable dans la région, mais les commlink des habitants fourniront parfois un réseau maillé. Le lierre éveillé pousse dans la région, prouvant qu'elle est sans danger pour la magie.

Póg mo Thóin

C'est un comptoir commercial, un lieu de rencontre et d'échange d'informations. Le sous-sol a été converti en bar, bien que l'endroit n'ait presque pas d'éclairage, sent la bière renversée, la pisse et le méta-humains non lavés, et sert toutes les boissons qu'ils parviennent à acquérir, que ce soit de la bière, des spiritueux maison ou de la boue toxiques ramassées dans le barils de collecte d'eau de pluie. D'un côté positif, le bar propose de la musique live presque tous les soirs ou ce qui passe pour de la musique et accepte des munitions pour les boissons. C'est un endroit irlandais, avec de vieux drapeaux irlandais et pas du Tir qui décorent les murs. Pour plus d'informations, voir p.51, Jungles Urbaines

Centre d'échange de primes de l'Archange

L'Archange compile des informations sur les primes exceptionnelles et les fournit aux chasseurs de primes abonnés moyennant des frais mensuels. Ils ont un bâtiment bien fortifié à Southside, qui permet aux chasseurs de primes de récupérer des rapports papier sur des primes exceptionnelles. C'est aussi un lieu de rencontre pour de nombreux chasseurs de primes de la région, et avec la tempête, il y en a beaucoup qui ont décidé de camper là-bas.

Système matriciel d'Archange

Bien que le nœud public ait des faibles défenses, il ne contient que les listes des primes actuelles offertes. Le nœud administratif est disponible sur place ou via sa liaison montante satellite (qui n'est pas fonctionnelle en raison de la récente tempête).

Sculpture (publique): sculpté avec des os nus; une pièce avec des murs de couleur beige et des "affiches wanted". En regardant l'une des affiches, vous trouverez les détails de la prime.

Sculpture (privée): Une reproduction d'un bureau administratif, avec une réceptionniste en direct.

Matériel: (2) Limite de Persona 9, Limit du Processeur 10
Authentification: (Public) Mot de passe. (Privé) Mot de passe.
Privilèges:

Public: Standard

Privé: sécurité et administrateur uniquement

Les attributs:

Public: firewall 3, réponse 3, signal 3, système 3

Privé: firewall 4, réponse 3, signal 0, système 4

Spiders: Spider Professionnel "plonge" à tout moment dans le nœud privé.

CI:

Privé: Essaim de bébés indice 3

Programmes résidents:

Nœud privé: Cryptage, analyse

ARC: alerte Spider, résiliation de la connexion

Topologie: le nœud privé n'est accessible que sur site via une connexion physique.

Lac Calumet

Le lac Calumet est un havre de contrebandiers, avec une forte influence mafieuse. De nombreuses équipes de passeurs ont leur base sur le lac ou à proximité. La mafia utilise également la région pour faire passer en contrebande ses propres biens (et personnes) à Chicago. C'est une zone de non droits, mais la mafia empêche les plus grands gangs d'entrer dans la zone.

GRUNTS ET CIBLES MOBILES

Sean

Un humain roux maigre avec un gros brogue irlandais (sans oublier que sa famille vit à Chicago depuis des générations).

Utilisez les statistiques du barman (p. 289, SR4A), mais remplacez Stars des médias 3 par Gangs de Chicago 3.

Les gardiens de péage de Windy City

Un groupe d'anciens employés de péage ou au moins un groupe avec des uniformes, ces hommes et ces femmes ont installé des points de péage temporaires sur les rampes de sortie des autoroutes de la région de Chicago. Ils acceptent presque tout comme droits de passage et resteront rarement au même endroit pendant plus d'un jour ou deux.

Utilisez les statistiques Gangs de Rue Halloweeners (p.282, SR4A), sauf les rasoirs à main et remplacer Essence 5.8 par Essence 6.

Bosc (chasseur de primes)

Utilisez les statistiques de chasseur de primes (p. 98, SR4A). Il a également un spécialiste des armes (p. 113, SR4A) et un samouraï des Rues (p. 110, SR4A) qui peuvent le remplacer.

Chien de gabriel

C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	Ess	M	Init	PI
3	5	6	7	2	3	2	4	2	6	5	9	3

Déplacement: 10/60

Compétences: Infiltration 4, Perception 4, Course 3, Filature 3, Lancement de sorts 2, Pistage 4, Combat à mains nues 5

Pouvoirs: Compulsion (Immobilisation), Dissimulation (Soi-même), Sens accrus (Vision Thermographique), Mouvement, Sort inné (Masque, Soit-même seulement, Voir Notes), Arme naturelle (Griffes / Morsure: VD 5P, PA-1)

Faiblesses: Allergie (lumière du soleil, légère)

Remarque: Les Chiens de Gabriel utilisent le sort Masque pour leur donner une apparence métamorphe. Ils relâchent immédiatement le sort s'ils sont blessés.

Motoneiges

Petites et maniables, les motoneiges sont idéales pour voyager dans la ville enneigée. Malheureusement, ils n'offrent aucune protection contre les éléments. Ils peuvent accueillir jusqu'à deux humains (ou un troll). Elles ne sont pas adaptées pour une utilisation avec des interfaces de rigging.

Maniabilité	Accel	Vites.	Pilot.	Struct.	Blind.	Senseur
+3	10/20	30	1	4	3	2

IMPASSE

EN BREF

Les runners ont repris la piste de Sonora à Chicago, et cela les mène dans la Zone, au Spire. Voyager vers The Spire à travers la zone est déjà assez dangereux, ils le découvrent lorsqu'ils sont attaqués par plusieurs esprits Cafard et leurs compagnons humains. Quand ils arrivent enfin au Spire, ils trouvent l'endroit assiégé par une autre faction de Chicago. Les passeurs de Spire Enterprises sont enfermés dans leur immeuble, incapables d'en sortir. Les runners aideront-ils les assiégeants ou les passeurs? Leur décision affectera les scènes suivantes: les passeurs sauront où Sonora est allé et partageront les informations si les runners les assistent (bien que les runners ne le sachent pas avant de parler aux passeurs), tandis que le groupe mafieux a des contacts pour aider les runners à quitter la ville, afin de se diriger vers leur prochaine destination, si les runners les aident. Ou les runners pourraient choisir de se retirer complètement.

Frosty réalisera un autre rituel avec la carte, et lorsque les runners sont confrontés au siège, elle les informera que l'artefact n'est plus à Chicago, mais se dirige vers l'ouest, près de "Des Moines", et est en mouvement. Il lui faudra encore seize heures avant qu'elle puisse recommencer le rituel. Les runners choisiront-ils d'attendre, ou choisiront-ils d'intercéder dans un combat qui n'est pas le leur, pour la perspective d'obtenir une information ou de l'aide?

DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Lorsque les runners s'approchent de la zone, lisez ce qui suit:

Le célèbre mur autrefois impénétrable n'est vraiment plus qu'un tas de plusieurs étages de gravats, comme une ligne de crête basse avec son revêtement de neige et de glace. Les portes couvertes de blanc restent ouvertes, avec des piles de neige d'un mètre de haut bloquant l'entrée.

Ça a l'air paisible.

Il n'y a pas de bruits à part le siflement du vent. Cela ne ressemble pas du tout à un endroit où cent mille personnes ont été enfermées dans un enfer vivant, ou le point zéro pour une arme nucléaire, ou au lieu de repos d'un nombre inconnu d'insectes endormis...

Vous devez le traverser pour atteindre The Spire.

Lorsque les runners sont dans la zone, lisez ce qui suit:

L'endroit est calme. Trop silencieux. La neige intacte signifie que personne n'a marché dessus ses dernières heures, où peut-être ses derniers jours, mais tout à Chicago n'a pas besoin de marcher.



INCOMING FEED.....



Vous vous promenez dans une large rue entre ce qui était autrefois des entreprises à plusieurs étages. Les fenêtres ne sont plus que des trous béants avec le vent qui les traverse. Il y a des monticules de neige en forme de voiture qui encombrent la rue, ce qui rend la navigation impossible. Les voitures ont été abandonnées ici lorsque le mur a été construit; un embouteillage permanent, désossé depuis longtemps pour récupérer le métal et les pièces. Qui sait à quoi elles ressemblent sous cette neige? Parfois, les monticules bloquent également le trottoir, vous êtes donc obligé de vous frayer un chemin à travers les dérives de neige, en manœuvrant avec précaution entre les véhicules.

Un autre monticule bloque votre chemin. Ce monticule est différent. Sur la neige blanche se trouvent les traces de gros chien. En regardant les traces, vous entendez un son étrange, un croisement entre les aboiements et le bourdonnement d'un insecte. C'est à ce moment-là que vous les voyez:

Deux créatures qui auraient pu être autrefois de grands chiens noirs et beiges, mais avec d'étranges carapaces chitineuse rouge et noir scintillante, des yeux bombés aux multiples facettes et de longues antennes tremblantes entre leurs oreilles brunes pointues.

C'est là que vous réalisez qu'ils vous ont vu.

Lorsque les runners atteignent The Spire, lisez ce qui suit:

The Spire est facile à repérer, même à distance. Le cadre en acier torsadé brille comme des os exposés sur la partie supérieure. Au fur et à mesure que vous vous rapprochez, des sons de coups de feu périodiques résonnent à travers les canyons enneigés de la ville. En s'approchant, le vent qui souffle sur le lac Michigan emporte une odeur de fumée.

Lorsque vous vous approchez suffisamment, vous voyez un grand groupe de personnes entourant The Spire mais se tenant à une distance prudente. Près de la Spire se trouvent quelques corps, du sang éclaboussé sur la neige blanche. Une douzaine de barils maintiennent des feux hors de portée des fusils de la Spire et des gens se tiennent autour d'eux pour se réchauffer, des fusils lourds accrochés dans le dos. Les motoneiges encerclent le bâtiment côté terre, tandis que plusieurs bateaux flottent sur l'eau. À l'arrière d'un bateau, vous pouvez voir un gros système de canon anti-aérien. À partir des deuxième et troisième étages de la Spire, des mitrailleuses montées sur tourelle pulvérissent périodiquement la neige avec des balles, mais ne parviennent pas jusqu'aux métahumains à l'extérieur.

Il semble que la flèche soit assiégée.

S'ils ont leurs commlinks activés au niveau de The Spire, lisez ce qui suit:

Lorsque vous vous approchez du Spire, vous commencez à capter la présence d'un signal sans fil faible. Un seul message est diffusé:

« Spire à Union. Nous sommes attaqués. Demandons du renfort. Union, vous me recevez? Merde. Je pense que la tempête a coupé leur signal, Wingman. Je n'obtiendrai rien de leur part. Y a-t-il quelqu'un d'autre? »

Une seconde plus tard, vous recevez un bip sur votre commlink. Vous ouvrez l'appel et voyez Frosty qui vous regarde. Son visage est pâle et crispé.

« Euh, les gars, il y a un problème », dit-elle. « J'ai terminé le rituel. Le Sextant est en mouvement quelque part à l'ouest d'ici. Il me faudra seize heures avant que je puisse le retrouver. Dites-moi que vous avez trouvé quelque chose... »



Si les hommes de la mafia repèrent les runners, lisez ce qui suit:

Quelques personnes dont vous ne pouvez pas vraiment dire s'il s'agit d'orks ou d'humains, d'hommes ou de femmes, sous leur lourd équipement d'hiver et leurs masques faciaux vous repèrent et vous saluent.

«Hey,» crie l'un d'eux. «Vous êtes les gars du Grec? L'un de vous et notre hacker? Amenez vos fesses ici et commencez le piratage, maintenant! »

Lorsque les runners informent Frosty que Sonora se dirige vers Denver, lisez ce qui suit:

Frosty vous regarde, puis gémit et laisse tomber sa tête dans ses mains. « C'est mauvais. Très mauvais. Vous savez qui vit à Denver? Merde », jure-t-elle, puis parle en Sperethiel et jure encore. Finalement, elle prend une profonde inspiration:

« Je vois deux options. Soit elle a volé le Sextant pour Ghostwalker et se dirige vers Denver pour le lui remettre... » elle s'arrête, puis marmonne dans sa barbe. « Mais ça n'a aucun sens, Ghostwalker est en bons termes avec ce laënit » puis elle secoue la tête.

« Plus probablement, elle s'arrête juste à Denver pour aller ailleurs. Dans ce cas, nous devons y aller, mais si la wyrm apprend que le Sextant est en ville, il va simplement essayer de le prendre pour lui. Sonora ne peut pas être aussi stupide, donc elle ne restera pas longtemps à Denver si c'est le cas.

« Et, euh ... » Frosty fait une pause et avale. « La wyrm serait probablement aussi intéressé par la carte. En fait, c'est probablement une très bonne idée si nous ne restons pas dans les parages non plus. »

ACCROCHE

Si les runners ont retrouvé la piste de Sonora, ils savent qu'elle est allée au Spire pour demander un transport. La seule façon de savoir si elle y est toujours est d'y aller eux-mêmes. Pour une raison quelconque, le nœud normal du Spire est hors ligne...

L'ENVERS DU DECOR

The Spire abrite Spire Enterprises, un groupe de passeurs devenus (pour la plupart) légitimes avec une licence commerciale, des permis de transport pour la plupart des pays d'Amérique du Nord et même un nœud Matriciel stable.

Ils sont également l'un des rares groupes de Chicago à vouloir emmener Sonora et son équipe hors de la ville.

Pendant que les runners naviguent dans la zone, se dirigeant vers The Spire, ils rencontrent un groupe d'esprits Cafard (Fusion hybride avec des chiens Doberman) et plusieurs maggots (humains qui s'allient avec des esprits d'insectes ou un chaman) qui patrouillent sur leur territoire. Alors que les runners combattent les deux premiers esprits, quatre autres surgissent de sous la neige, engageant les runners dans un combat rapproché. Si les runners fuient, les cafards ne les poursuivent pas.

Pendant ce temps, une autre faction de Chicago a assiégié la Spire. Les soldats de Don Roland "Le Grec" Stephanopoulos attaquent la flèche, espérant la reprendre. Il y a une trentaine de soldats sur le terrain autour de la Spire, avec une douzaine de plus sur l'eau. Le Grec espère limiter la concurrence des passeurs de Spire Enterprises avec ses propres opérations d'expédition au départ de Gary et du lac Calumet. Il espère également convertir le bâtiment en une base où il pourra lancer de futures attaques contre l'Union qui contrôle la très précieuse station de traitement des eaux. Contrôler l'approvisionnement en eau d'une grande partie de Chicago pourrait bien être ce dont il a besoin pour obtenir suffisamment de puissance pour l'emporter sur son rival, Don McCaskill. Les passeurs

de Spire n'ont pas pu sortir de la Spire, mais les hommes de la mafia n'ont pas non plus pu y entrer. C'est une impasse. L'armée de la mafia a envoyé un runner à son port d'attache pour une assistance au piratage. Ils espèrent qu'un hacker informatique pourra infiltrer les systèmes de gestion intelligents du Spire et déverrouiller les portes coupe feu au rez de chaussé (ou au moins désactiver les systèmes de défense automatique du Spire assez longtemps pour que les grimpeurs puissent escalader le bâtiment). Le pirate qu'ils ont amené a été touché par un tir chanceux des défenses de Spire.

Les contrebandiers du Spire cherchent désespérément à faire passer le mot à leurs alliés d'Union. Le réseau de communication limité de l'Union a été mis hors ligne en raison de la tempête. Les passeurs du Spire sont sûrs que Don McCaskill viendrait à leur secours s'ils pouvaient le prévenir. Quelqu'un doit se rendre, à pied, au siège de l'Union pour demander de l'aide... mais personne dans le Spire ne peut sortir.

Les runners sont en mesure de faire pencher la balance.

S'ils aident les hommes du Grec, le Grec les récompensera en les transportant hors de Chicago. Ils fourniront même aux runners un convoi armé pour récupérer Frosty et les faire voler hors du lac Calumet. Malheureusement, le Grec ne sait pas où se dirige Sonora, donc si les runners aident les hommes de la mafia, ils devront attendre que Frosty puisse à nouveau utiliser la carte et à ce stade, Sonora sera sur le point de quitter Denver, laissant runners à la traîne et perdant potentiellement sa piste.

Si les runners aident les contrebandiers de Spire, Wingman dira aux runners où Sonora se dirigeait (Denver) et il paiera Ricky Steelsky (p.24) pour les faire voler où ils veulent aller. Les runners n'auront que quelques heures de retard sur l'artefact (un t-bird pourrait facilement atterrir dans le parking du 5½ pour récupérer Frosty et la carte en chemin).

Champs Magiques et anomalie de mana

La zone entière a un champ magique significatif, allant de -1 à -4 (voir p.114, La magie des ombres), et fluctuant de champs magiques à des traditions telles que la magie des insectes ou d'anomalie de mana. Bien que les êtres naturels duals et les formes astrales ne soient pas blessés lors d'un passage d'anomalie de mana, la capacité de façonner le mana est sévèrement limitée. Pour les zones avec des champs magiques, les personnages qui ne suivent pas la tradition magique du champ seront pénalisés comme s'il s'agissait d'une anomalie de mana. Les attributs magiques des personnages seront réduits de la valeur absolue de l'indice de la fluctuation ou du champ magique. La valeur absolue est également ajoutée à la Puissance lorsqu'un personnage tente de résister au drain. Les attributs magiques des adeptes sont également affectés et les joueurs doivent choisir 1 point de pouvoirs à perdre pour chaque point de réduction de leur magie. Les personnages dont l'attribut magique est réduit à zéro ne peuvent utiliser aucune capacité magique dans la zone.

La zone à moins d'un demi-kilomètre (ou parfois plus) de l'explosion de Cermak va au-delà d'une fluctuation de mana, dans un vide de mana (indice 7). Voir p.116, La magie des ombres, pour plus de détails.

Les personnages magiquement actifs devraient ressentir les champs magiques et les fluctuations de mana lorsqu'ils se déplacent dans les différentes zones.



L'AUBE DES ARTEFACTS: MINUIT.....

Si les runners décident de se retirer, ils trouveront seuls un moyen de sortir de Chicago et ne sauront pas où l'artefact aboutira jusqu'à ce que Frosty soit à nouveau en mesure d'exécuter le rituel. La sécurité de la zone industrielle O'Hare ne les laissera pas rentrer sans avoir de très bons identifiants et un bon pouvoir de persuasion et même s'ils y arrivent, Frosty ne peut pas emmener la carte sur un vol commercial au départ de Chicago...

DURCIR LE TON

Si vous souhaitez rendre cette scène plus difficile, vous pouvez faire attaquer les runners par plus de gangers ou de charognards dans la Zone, ou lancer le défi suivant:

Des rumeurs persistent selon lesquelles des milliers d'esprits d'insectes dormiraient dans la zone, assommés par l'explosion nucléaire. Certains disent que le passage des métahumains peut suffire à réveiller les esprits de leur torpeur. Une de ces ruches dort dans une grotte à quelques mètres sous le niveau de la rue. Le sol a été affaibli quand une conduite d'eau a éclaté il y a des années. Avec les températures glaciales et les dommages antérieurs, les rues et les trottoirs de cette zone sont prêts à s'effondrer, exposant la ruche. Le poids d'un seul métahumain suffit à amener le béton fragile à se briser... directement au centre de la ruche.

Alors que la ruche est en sommeil en hiver, les intrus suffiront peut-être à les réveiller.

ANTIVIRUS

Les runners peuvent ne pas souhaiter entrer dans la zone, quoi qu'il arrive. S'ils ne le font pas, ils ne pourront pas découvrir les informations détenues

par les passeurs de Spire sur l'endroit où Sonora a pris l'artefact. Cependant, Frosty pourra répéter le rituel dans 16 heures, et ils découvriront que l'artefact est à Denver (bien que Sonora quittera Denver d'ici là). S'ils choisissent d'attendre pour voir où la carte localise ensuite l'artefact, cela devrait être une attente pleine de tension. Frosty peut même faire remarquer que si l'artefact arrive dans l'une des pyramides d'Aztechnology, il sera hors de leur portée.

Les runners peuvent choisir de deviner où Sonora se dirige et finissent par se rendre dans la mauvaise ville. S'ils le font, vous pouvez retarder Sonora à Denver jusqu'à ce qu'ils la trouvent là-bas, adapter les aventures de Denver à la ville dans laquelle ils se retrouvent ou simplement passer aux scènes finales où ils la localisent à Los Angeles.

LIEUX D'INTERET

La zone de confinement de Chicago ("la CZ" ou "la Zone")

La zone de confinement est l'endroit où l'armée de l'UCAS a envoyé cent mille personnes dans un enfer vivant lorsqu'un esprit d'insecte massif a ravagé la ville. Plusieurs semaines plus tard (octobre 2055), Ares a fait exploser une arme nucléaire tactique à l'intérieur de la zone, plongeant la majorité des esprits des insectes dans le sommeil. La quarantaine est restée en vigueur pendant plus de deux ans (jusqu'en février 2058), puis Ares a relâché une bactérie astralement active qui a détruit une grande partie de l'espace astral de la région tout en tuant toutes les créatures et plantes duales. Les "murs" autour de la zone sont les vestiges de bâtiments implosés par les militaires, surmontés de fils barbelés; pendant la quarantaine, ils étaient gardés par des sentinelles qui tiraient sur n'importe qui ou n'importe quoi qui approchait, mais cela était il y a longtemps.

À l'intérieur de la zone, toute la circulation capturée pendant la quarantaine soudaine reste dans une impasse permanente dans les rues et les trottoirs, un témoignage rouillé de l'horreur à laquelle les résidents ont été confrontés. Le mana dans la zone est particulièrement instable et les anomalies de mana fluctue entre -1 et -4, tandis que les champs magiques (souvent de tradition insecte) et les vides astrales de mana existent.

Là où les esprits cafards attaquent, le champ magique est de tradition insectes, avec un indice de 3.

Pour plus d'informations sur la zone de quarantaine, voir p.26, Jungles Urbaines.

Spire Enterprises

Autrefois abritant Truman Technologies, puis plusieurs nids d'insectes guêpes, l'emblématique bâtiment du Spire de 150 étages abrite désormais Spire Enterprises aux niveaux inférieurs. Les niveaux les plus élevés sont bloqués, les employés de Spire n'ont pas encore réussi à nettoyer ces étages. Spire Enterprises est une opération de passeurs devenue (pour la plupart) légitime, même si elle garde toujours la main dans le secteur de la contrebande. Les cellules solaires maintiennent le bâtiment autosuffisant et fournissent suffisamment d'énergie pour faire fonctionner les systèmes de gestion et de défense intelligents du bâtiment.

Système Matriciel du Spire

Sculpture: La sculpture est simple, avec une iconographie standardisée.

Matériel: MCT Sentinel II et deux NeoNET Office Genies
Authentification: code d'accès

Priviléges: Standard

Spiders: 1 spider professionnelle en service à tout moment

CI: Essaim de bébé indice 4

Programmes résidents: Analyse 4, Cryptage 4, Bombe

Matriciel 4 sur les fichiers

ARC: Hacker de sécurité secondaire (Consultant en sécurité , p.68, Unwired Matrice)

Topologie: nœud public à entrée unique, protégeant un nœud métier chiffré. Envoi de fichiers hors ligne. L'indice du signal est temporairement réduit à 0 en raison des dégâts causés par la tempête sur la liaison montante satellite, de sorte que le Spider Professionnel utilise son commlink personnel pour diffuser l'appel à l'aide.

GRUNTS ET CIBLES MOBILES

Cafard hybride (6)

Un hybride fusionné avec ce qui aurait pu être autrefois un Doberman, ces insectes conservent principalement leur forme de chien. Lorsque les runners pénètrent sur leur territoire, les esprits de niveau 3 sont dans un champ magique de 3 et donc leurs réserves de dés pour les tests de compétence magique et les tests de résistance au drain sont augmentés de 3. En tant que forme hybride, la créature a l'immunité aux armes normales (p.288, SR4A). Les insectes défendront leur territoire (une zone de deux blocs au-dessus du sol, une zone de quatre blocs sous le sol) contre les intrus, mais ne les poursuivront pas s'ils fuient. Les cafards ont également un modificateur de +2 à tous les tests de résistance aux dégâts.

C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	Ess	M	Init	PI
5	6	6	5	3	3	3	3	3	6	3	9	2

Moniteur de Condition: 11

Déplacement: 10/45

Compétences: (toutes à 3) Analyse Astrale, Combat Astral, Contresort, Esquive, Perception, Combat à mains nues

Pouvoir: Contrôle animal (cafards), Peur, Esprit de la ruche, Arme naturelle, Conscience

Armes: Arme naturelle [Morsure: Allonge 0, VD 8P, PA -1]

Faiblesse: Allergie (insecticides, légère)

Maggots (4)

Dans les instants où les esprits ont besoin d'une paire de mains, ces serviteurs humains sont fidèles à la ruche. Ils sont récompensés au moins jusqu'à ce que leur corps soit requis...

Utilisez Escouade de Fanatiques Du Polyclub Humanis (p. 282, SR4A).

Wingman

Chef charismatique et rusé de Spire Enterprises, cet ork a bâti une entreprise légitime à partir d'une opération de contrebande d'un seul homme. Bien sûr, à Chicago, si vous avez construit quelque chose, il y a toujours ceux qui cherchent à vous le prendre.

C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	Ess	Init	PI
5	4	5(6)	6	4	5	4	3	3	4	(10)11	2

Moniteur de Condition: 11

Compétences: Armes Automatique 2, Esquive 2, Étiquette 4 (Contrebandid +2), Hacking(GC) 1, Armes de véhicules 4, Leadership 4, Mécanique(GC) 3, Navigation 4, Perception 3, Appareil Volant 5, Véhicule terrestre 3

Connaissances: Mécanique aéronautique 5, Tactiques de patrouille frontalière 3, Chicago 4 (Monde souterrain +2), Politiques et procédures corpo 4, Routes de contrebande 4.

Augmentations: Réflexes câblés (1)

Soldats de la Mafia (30 à terre, 12 sur le lac)

Utiliser les statistiques du chasseur de primes (p. 101, SR4A).

ROAD TRIP!

EN BREF

Une partie de l'aventure consiste à voyager à destination et en provenance de diverses villes nord-américaines. Ce voyage peut être aussi compliqué ou simple que le souhaite le maître de jeu. Certaines équipes, sans aucun doute, auront les permis et SIN appropriés (et ne porteront pas d'armes/équipements/cyberwares/objets magiques à autorisation restreinte) pour prendre des vols commerciaux. Malheureusement, Frosty ne pourra pas transporter la carte Piri Reis sur un vol commercial, l'équipe devra donc prendre d'autres dispositions.

Road Trip! répertorie une variété de rencontres de voyage conçues pour être utilisées pendant l'une des étapes de voyage de cette aventure. Pour offrir de la flexibilité, les scènes ne sont pas conçues dans l'ordre chronologique, ce qui laisse les décisions de voyage de l'équipe guider le nombre et la difficulté des rencontres.

Ces rencontres devraient être accessoires à l'intrigue principale, servir de moyen de rendre le voyage plus intéressant, plus stimulant, ou simplement épouser les runners et les forcer à penser de manière créative alors qu'ils poursuivent le Sextant.

Compte tenu du calendrier serré et du rythme effréné de l'aventure, si un maître de jeu intègre un ou plusieurs des rencontres Road Trip!, il est conseillé que Sonora fasse ses propres rencontres dans son voyage, afin que l'équipe ne prenne pas trop de retard (mais faire que les personnages joueurs transpirent chaque minute qui passe est encouragée).

Plus d'informations sur les voyages et la contrebande peuvent être trouvées sur p.28 du guide du runner. La plupart des rencontres supposent que les runners utilisent un passeur dans un t-bird pour voyager, l'une des méthodes les plus couramment utilisées par les passeurs pour traverser les différentes nations d'Amérique du Nord. Un exemple de t-bird et un pilote sont répertoriés dans Grunts and Cibles Mobiles, p. 24.

RENCONTRE 1: PERTURBÉ PAR LA FAUNE

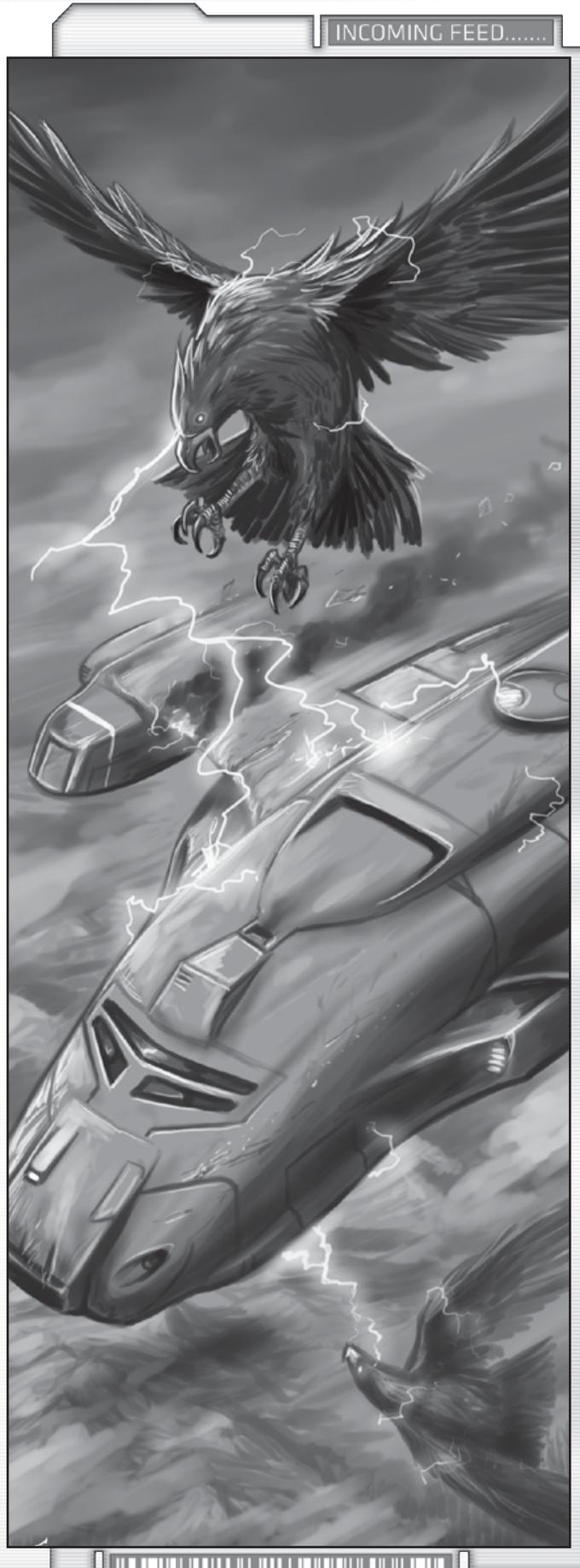
En survolant les Rocheuses, deux oiseaux géants s'approchent du t-bird. Le pilote jure et essaie de dévier, mais il est trop tard, il a accidentellement volé dans le nouveau territoire de nidification d'un couple d'oiseaux tonnerre. Les oiseaux attaquent le t-bird en tandem, altérant ses systèmes électriques et forçant le t-bird à s'écraser. L'équipe et le pilote survivent à l'atterrissement, les systèmes de sécurité de l'avion fonctionnent mais chacun doit résister aux dommages 10E à cause de l'impact. Ils sont coincés au milieu de nulle part avec un avion qui ne fonctionne pas. Le pilote pense qu'il peut le faire voler dans les airs avec un peu de temps pour réparer les dégâts ... et si les runners peuvent enlever les gros conifères qui ont été renversés autour (et sur) du t-bird. Si l'un des membres de l'équipe a des compétences en mécanique aéronautique, il peut aider le passeur avec un test de travail d'équipe (voir p. 65, SR4A). La réparation du t-bird est un test étendu de Mécanique aéronautique + logique (12, 1 heure) (voir p.138, SR4A). Les modificateurs de jet de dés incluent de mauvaises conditions de travail (-2), des outils inadéquats (-2), des documents de référence disponibles (+1).

Avec le temps qui défile, l'équipe pourrait également tenter de contacter un autre équipage de passeurs, Frosty a un commlink avec liaison montante par satellite. Les autres passeurs, s'ils connaissent les oiseaux du tonnerre, refuseront d'entrer dans la zone pendant la journée (les oiseaux sont diurnes). Ils devront attendre la nuit pour être pris en charge.

RENCONTRE 2: DÉTOURNEMENT

Les équipes de passeurs de la NAO sont généralement coopératives les unes envers les autres. De temps en temps, vous rencontrez une équipe acharnée qui fera tout pour ajouter un autre t-bird à leur écurie. Un équipage de contrebandiers rival voit le t-bird dans lequel se trouvent les runners et décide de s'engager dans un petit détournement aérien. Ils essaient de forcer le t-bird à atterrir pour le récupérer, voler sa cargaison et éliminer son pilote. Ils tendent une embuscade à l'avion, essayant d'utiliser des méthodes non destructives pour le forcer à descendre et ils ont une arme secrète: un technomancien qui attaque le système interne du t-bird via sa liaison sans fil et frappe le pilote, qui est connecté sur l'interface de rigging en RV, avec une forme complexe blackout. Une fois que le pilote est inconscient, le technomancien utilisera un sprite pour faire atterrir le t-bird.

L'équipe a peu d'options. S'ils remarquent le deuxième t-bird (un test Perception + Intuition (2) pour tous les runners dans le cockpit uniquement), ils peuvent réagir avant que le t-bird ne commence à descendre.



Si non, ils remarqueront que quelque chose se passe lorsque le t-bird commencera à descendre. Ils peuvent essayer d'engager le technomancien dans un combat Matriciel qui nécessitera de pirater le t-bird lui-même. Ils peuvent désactiver physiquement la connexion sans fil du t-bird avec un test matériel + logique (3). S'ils le font, cependant, ils devront se brancher physiquement dans le système du t-bird pour le contrôler, le t-bird ne dispose pas de commandes manuelles et son pilote est inconscient. Ou peut-être qu'ils attendront juste d'atterrir, puis affronteront les pirates de l'air à l'ancienne...

RENCONTRE 3: PRISE D'OTAGE

Les contrebandiers qui traversent la NAO ou les couloirs des Rocheuses ne le font pas en ligne droite. Des arrêts fréquents pour éviter les patrouilles de l'armée de la NAO et frontalières sont nécessaires. Un bon contrebandier connaît les horaires et les itinéraires des patrouilles. De petites villes isolées existent dans les zones les plus reculées de la NAO, faisant tout leur gagne-pain en fournissant des services aux passeurs vendant du carburant, de la nourriture, des boissons, des informations sur les patrouilles, proposant même de la drogue et du sexe. Certaines sont très mal famées et voient le trafic quotidien. D'autres sont de minuscules communes cachées dans les montagnes, rarement visitées.

Les patrouilles frontalières accrues obligent le pilote à atterrir dans une station de passage rarement utilisée. Ce n'est pas une ville, mais une petite commune autosuffisante. La commune possède une grande grange, qui permet aux contrebandiers de cacher leurs t-bird lorsque cela est nécessaire généralement en échange de fournitures ou d'équipements que la commune ne peut pas produire elle-même.

Cependant, lorsque le t-bird atterrit, il n'y a personne qui vient à leurs rencontres. La grange est ouverte et vide, aucun animal n'est à l'intérieur ou à l'extérieur. Le pilote dit aux runners qu'ils devront rester cachés pendant environ deux heures, jusqu'à ce que les patrouilles partent vers une autre zone. Parce que les passeurs agissent comme des vecteur important d'informations entre les villes isolées, mais qu'ils transmettent également des informations à d'autres groupes de passeurs, le pilote décide de sortir pour voir ce qui se passe dans la commune.

Si les runners l'accompagnent, ils découvriront ce qui est arrivé aux résidents: un chaman vengeur toxique et plusieurs de ses partisans ont pris le contrôle de la station, tuant les résidents avec des toxines et cachant leurs corps dans une maison. Les éco-terroristes ne peuvent pas se permettre de laisser le pilote et les runners s'échapper et faire connaître leur nouvelle cachette...

Si les runners attendent dans le t-bird, le pilote sera attaqué à l'extérieur de la grange. Les runners auront le choix de l'abandonner (et de griller leur réputation dans le monde de la contrebande) et de voler son t-bird... ou de sortir pour l'aider. Bien sûr, le t-bird est conçu pour fonctionner uniquement pour le pilote et il a un scanner d'empreinte de main biométrique et un scanner rétinien afin qu'ils puissent avoir une forte incitation à sauver le pilote (ou au moins une partie de lui)...

RENCONTRE 4: MARIAGE AU FUSIL DE CHASSE

Lorsqu'un pilote parcourt un itinéraire régulièrement, il apprend à connaître les gens pendant les arrêts d'escales techniques. Parfois, il les connaît un peu trop bien. A Sweet Water, le pilote a été reconnu par une jeune femme comme étant l'homme responsable de sa grossesse. Son père et les autres parents masculins sont déterminés à redorer son honneur bafoué en forçant le pilote à épouser la fille, volontairement ou non. Lorsqu'ils réalisent qu'il est sur le point d'atterrir, les habitants de la ville se préparent. Alors qu'il fait le plein de son t-bird, la jeune femme passe et demande à lui parler, seule. Le pilote, fait un clin d'œil aux runners, part avec la fille et ne revient pas. La famille de la jeune femme l'a enfermé après que, choqué par la nouvelle, il ait refusé de se marier

avec la fille enceinte. Les runners devront négocier pour récupérer leur pilote, sinon ils seront coincés... et les habitants ne le laisseront pas partir tant qu'il ne sera pas marié officiellement.

ACCROCHE

Les runners doivent suivre le Sextant, donc un voyage est nécessaire. Le maître de jeu peut décider du nombre de rencontres à utiliser et du moment où les utiliser, au fur et à mesure que les runners parcourent l'Amérique du Nord.

ANTIVIRUS

Si les runners sont pris au piège dans une (ou plusieurs) rencontres, ou sont distraits et passent trop de temps dans un arrêt technique, diverses méthodes peuvent être utilisées pour les sauver. Frosty a des contacts dans le monde des passeurs et peut appeler à l'aide si rien d'autre ne fonctionne (utilisez 2XL, un passeur trolls, pour venir à la «rescousse»).

LIEUX D'INTÉRÊT

SWEET WATER

Petite ville qui survit principalement grâce au trafic de passeurs qui la traverse. C'est une enclave à "peau rose" aux NAO, de moins de 100 personnes. Ils n'ont pas grand chose à faire avec la population de natif ou avec le gouvernement NAO et le gouvernement a encore moins à faire avec eux. Il y a plusieurs ateliers de mécanique, un petit restaurant ouvert 24h/24 et quelques pensions où les passeurs peuvent avoir une chambre propre et une douche. Une grande église, avec clocher, est le centre de la communauté. La ville est très conservatrice, donc les vices classiques ne sont pas disponibles, ni prostituées, ni drogues, ni alcool fort. Les citadins ont une réputation d'honnêteté, de discréction et de talentueux mécaniciens, c'est donc un arrêt populaire sur de nombreuses routes de contrebandiers.

GRUNTS ET CIBLES MOBILES

MiG-67 (Thunderbird)

Modifié avec revêtement caméléon, moteur multifonction, protection des passagers (indice 6), mise à niveau du pilote, interface de rigging, masque de signature 6. Les mesures de sécurité supplémentaires comprennent des scanners biométriques d'empreintes de mains et rétiniennes ainsi qu'un nœud crypté.

Mania.	Accel.	Vit.	AutoP.	Struct.	Blind.	Sens.	Firewall	Analyse
+2	50/200	800	4	18	10	2	4	4

Ricky Steelsky, ork contrebandier

Ricky est l'un des orks Steelsky, une famille bien connue pour sa contrebande dans l'ouest de l'Amérique du Nord. Il a de nombreux contacts au sein des communautés de passeurs de la NAO, UCAS et CAS. Il sait quelles seront les patrouilles frontalières où et quand, et mémorise les meilleurs points d'arrêts techniques pour les escales. De plus, il connaît les itinéraires comme sa poche vu qu'il les parcourait avant même de savoir marcher...

C	A	R	F	C	I	L	V	Ess	Init	PI
8	5	5 (6)	5	3	4	4	3	3	9 (10)	2

Moniteur de condition (physique/étourdissant): 12/10

Armure (ballistique/impact): 8/6

Compétences: Arme Automatique 2, Esquive 2, Étiquette 3 (Contrebandiers +2), Guerre électronique 3, Hacking 2, Arme de Véhicule 4, Fusil 2, Mécanique(GC) 4, Navigation 4, Perception 3, Appareil volant 6 (VTOLs +2), Véhicule terrestre 5.

Connaissances: mécanique aéronautique 5, mécanique automobile 4, tactiques de patrouille frontalière 4, escales de contrebandiers 4, routes de contrebande 6

Langues: anglais (N), Or'zet 3

Améliorations: Interface de Rigging, Commlink (Indice 4), Datajack, Module Sim , Réflexes câblés 1

Équipement: Kit de survie, Medikit (indice 4), veste pare-balles, équipement de chasse et de pêche, 2 fausses SINs (UCAS, Pueblo, tous deux indice 4), unité GPS

Armes: Couteau [Arme tranchante, Allonge 0, VD 5P, PA 0]

Colt Manhunter [Pistolet Lourd, 5P, PA -1, SA, CR 0, 15 (c), smartgun]

Ruger 100 [Fusil de sport, 7P, PA -1 , SA, CR 1, 5 (m), smartgun]

Technomancien de l'équipage de pirate de l'air

C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	Ess	Res
3	3	3	2	4	4	3	4	4	6	5

Moniteur de condition(physique/étourdissement): 10/10 Initiative

Matriciel: 9

PI Matriciel: 3

Compétences: Électroniques (GC) 3, Piratage(GC) 4, Compilation 3, Inscription 2, Etiquette 1, Perception 3, Véhicule terrestre 3, Appareil volant 4, Arme de véhicule 2

Persona incarné: Système 3, Réponse 5, Firewall 4, Signal 3

Formes complexes: Analyse 3, Armure 3, Attaque 3, Filtre Bio-Feedback 4, Blackout 5, Blackhammer 5, Commande 5, Scan 4, Furtivité 5

Sprites enregistrés: Paladin (Indice 4) 3 services, Machine (Indice 5) 4 services

Connaissances: Tactiques de patrouille frontalière 3, Routes de contrebande 3, Combat matriciel 4, Sprites 2

Équipage de pirates de l'air (5)

Utilisez 3 Contrebandiers (p. 102, SR4A) et 2 Samouraï des rues (p. 110, SR4A).

Kidnappeur éco-terroristes

Utilisez les statistiques d'un chaman éco-radical (p. 99, SR4A) et de 8 spécialistes d'armes (p. 111, SR4A).

ESCALE À DENVER

Une partie du but des deux scènes de Denver est de permettre aux runners de rattraper Sonora et de découvrir qu'ils ne sont pas les seuls après le Sextant. L'autre objectif de ces deux scènes, ainsi que des scènes de Road Trip, est d'épuiser les runners, de faire de cette aventure un test d'endurance et de forcer les runners à prendre des décisions intelligentes et stratégiques à la fin s'ils veulent gagner.

Chronologie de Sonora

Sonora quittera Denver lorsque les runners arriveront à Deer Creek Park à Trop peu, trop tard, ou à la tombée de la nuit du jour de son arrivée.





EN BREF

Sonora s'est arrêté à Denver pour changer de transport. La surveillance accrue des Sioux l'empêche de communiquer jusqu'à ce qu'elle soit en sécurité à Denver, mais une fois sur place, elle est en mesure de contacter son employeur et divers passeurs. Son employeur est à Los Angeles, prêt à la rencontrer directement. Sonora trouve un passeur qui accepte de la transporter, elle et son équipe, sans poser de questions, mais il lui faut du temps ce qui donne aux runners une chance de (presque) se rattraper.

Cette scène traite de l'arrivée des runners dans le Mile-High City, et les démarches qu'ils doivent faire pour découvrir le prochain arrêt de Sonora. Ils ont atterri dans le secteur des Sioux (cela signifie que leur moyen de transport n'a pas eu à traverser les frontières de Denver ni à traiter avec les militaires de Denver). Sonora est restée dans le secteur PCC... Malheureusement pour l'équipe, cela signifie de traverser les frontières de Denver, avec tous les tracas que cela implique.

DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Vous arrivez à Denver, le temps est doux comparé à Chicago. À l'ouest, la présence imposante des montagnes rocheuses escarpées et enneigées domine la vue. L'air acré brûle vos poumons et vous pouvez voir un nuage brun semi-permanent de pollution planer au-dessus de la ville. La ville elle-même est animée, avec un trafic aérien dense qui survole des gratte-ciel étincelants. Le trafic RA est tout aussi dense, l'agitation d'une grande ville par rapport à cette friche de Chicago.

Vous êtes dans le secteur Sioux de la ville et vous savez que vous n'êtes plus à Seattle quand vous voyez un esprit bleu foncé flotter

au-dessus du trottoir ayant un débat houleux avec un Amérindien humain sur les chances de l'équipe de football Sioux dans les prochains Jeux Olympiques.

Frosty reste muette en observant l'esprit. Elle met rapidement son respirateur en place.

« Alors... » dit-elle en déplaçant le tube qui comporte la carte. « Les choses s'améliorent. Cet artefact devrait être plus facile à retrouver dans une ville civilisée... » Vous ne la sentez pas confiante quand elle parle.

Si les runners tentent de traverser la frontière via un point de contrôle surveillé, lisez ce qui suit:

La circulation se déplace lentement, répartie sur trois voies à l'approche d'un poste de contrôle frontalier habité. Au-dessus de la file, trois drones tournent en rond, effectuant des scans. Au point de contrôle, le personnel en armure se tient debout avec des fusils à portée de main, tandis qu'un duo de dresseurs avec des chiens en laisse inspectent les véhicules. À l'approche de votre véhicule, vous pouvez voir qu'un garde-frontière interroge le conducteur de chaque véhicule pendant un bref instant avant de faire signe de passer. Sur le côté, une camionnette rouge est soigneusement fouillée par une équipe du personnel, tandis que le conducteur ork à l'air résigné est menotté à un banc.

Et puis c'est à vous...

Si les runners contactent un Coyote pour le transport à travers la frontière, lisez ce qui suit:

Le Coyote est un gros ork Ute, avec une coiffe dorée sur une défense et la peau cuivrée. Ses cheveux noirs sont longs et raides, et il a un trio de plumes grises attachées en une tresse. Il vous emmène dans un bâtiment plus ancien, à l'arrière et descend un escalier raide vers une cave.

Il frappe sur une porte épaisse avec un poing lourd. La porte s'ouvre et un autre ork se tient à l'intérieur de ce qui ressemble à un sas d'accès pour un tunnel utilitaire.

« Suivez-moi », dit-il. Vous le suivez sur une échelle dans les tunnels. Une fois sur place, il saisit son fusil de chasse. « Juste une précaussion », dit-il en vous faisant un clin d'œil. « Mais ne vous inquiétez pas. J'ai toujours des senseurs ici. C'est l'itinéraire le plus sûr sous Denver. Vraiment. »

Si les runners contactent Belinda Swiftwing, lisez ce qui suit:

La Golden Feather (plume dorée) n'a pas d'enseigne à l'extérieur, juste une peinture RA sur la porte d'entrée en tôle d'acier avec une plume d'or. Lorsque vous ouvrez la porte, ses charnières corrodes laissent échapper un hurlement strident. À l'intérieur, les clients se tournent vers vous. Il est immédiatement évident qu'ils sont tous autochtones et qu'il n'y a pas d'humain dans le groupe. Les trolls et les orks semblent être les principaux clients, même si un trio de nains est assis à une table et vous regarde. Derrière le bar, un elfe et un troll versent de la bière à boire si épaisse qu'on dirait que vous pourriez la manger avec une fourchette. Vers l'arrière, vous voyez une femme troll massive, ses cheveux noirs ondulés en arrière dans une tresse jusqu'à sa taille, ses deux cornes retournées sculptées de motifs tribaux. C'est Belinda.

Si des runners ne sont pas natifs ou sont humains, lisez ce qui suit:

En vous dirigeant vers Belinda, votre chemin vous fait traverser une table avec quatre orks et une autre avec trois trolls. Leurs tables sont remplies de chopes vides, il est évident qu'ils ont beaucoup bu. Un troll sort une jambe de la taille d'un petit arbre, bloquant votre chemin.

« Perdu, peaux rose ? [utilisez "reproducteurs" si les runners sont humains] » insulte-t-il, dans un grondement profond. A l'autre table, les quatre orks repoussent leurs chaises, impatients et en état d'ébriété.

Lorsque les runners parlent à Belinda, lisez ce qui suit:

« Alors, vous cherchez une Latino qui vient d'arriver en ville, via l'un des passeurs du Spire? J'ai entendu parler d'elle. Ça vous coûtera un millier de nuyens pour l'info de base, et si vous aimez ce que vous entendez, un autre pour les détails. Ça semble juste?

[Une fois que les runners ont payé]

« On dit qu'elle est à Denver. Elle cherche un moyen de transport. C'est l'info de base. Vous voulez les détails? »

[S'ils paient le reste]

« Eh bien, je vois que vous êtes sérieux. Elle a demandé qu'on l'emmène "quelque part dans le PCC" pour elle et deux autres. Et vous n'êtes pas le premier groupe à poser des questions sur elle... Je vais vous dire ce que je leur ai dit. Je suis à peu près sûr qu'elle est toujours dans la ville. Je n'ai entendu parler de personne qui a fait le trajet. Si vous voulez, je peux vous appeler si j'en entends plus. Comme, par exemple, où elle se dirige. »

ACCROCHE

Les runners sont en ville et ils ne savent pas si Sonora cède l'artefact ici, ou s'il ne s'agit que d'une escale. Les runners doivent donc être motivés à sortir et à faire des recherches avant qu'elle ne bouge ou ne remette l'artefact.

L'ENVERS DU DECOR

Sonora a atterri à Denver pour entrer en contact avec un passeur qui peut l'emmener avec ses coéquipiers quelque part "sur le territoire du PCC" (c'est ce qu'elle dit aux passeurs qu'elle contacte). Les runners ont diverses façons de la retrouver, bien que, selon le temps qu'ils ont passé à Chicago, elle quitte peut-être Denver, ou est déjà partie, à leur arrivée (le passeur de t-bird de Sonora aura des problèmes avec la météo et des patrouilles frontalières, laissant le temps aux runners de la rattraper dans la scène finale).

Sonora a pris contact avec plusieurs passeurs, ce qui a laissé des traces derrière elle. En outre, l'équipe de Sonora a eu une altercation avec des soldats de la mafia, qui croyaient à tort qu'elle faisait passer des télémessages sur leur territoire. Elle a survécu à la rencontre, avec le Sextant, mais un autre de ses coéquipiers est tué lorsqu'un accident, causé par un esprit invoqué par la mafia, qui a fait tomber un poteau électrique, un support métallique sur le poteau l'empale.

Les runners qui choisissent de faire des recherches trouveront plusieurs pistes conduisant à Sonora. L'incident de la mafia suffit à faire l'actualité locale (« Un accident bizarre a fait s'empaler un homme latino non identifié dans le territoire de Pueblo à Denver »). Sur les sites de potins et les paradis de données, les rumeurs disent que l'homme Latino était un shadowrunner n'étant pas de Denver. Une autre piste mène à une marchande de ragots, Belinda Swiftwing, un troll Pueblo. Elle gagne sa vie en gardant la trace des passeurs qui entrent et sortent de Denver. Belinda ne travaille qu'avec des personnes qu'elle a rencontrées en personne; les étrangers doivent organiser un rendez-vous en face à face avant qu'elle ne leur vendre des informations. Répandre des nuyens ou faire des recherches de données sur la matrice pointera vers Belinda.

Les runners informés par la matrice verront qu'elle publie régulièrement sur le Nexus de Denver un havre de données majeur des ombres. Les runners peuvent récupérer des données avec une recherche Matriciel (seuil 4), ce qui les mènera à Belinda. Les runners qui non pas de contacts sur le terrain à Denver peuvent rencontrer des difficultés pour retrouver cette information, mais c'est une opportunité pour le Face de l'équipe de vraiment briller. Les maîtres de jeu sont encouragés à pousser au-delà de la négociation normale et du courtage d'informations pour défier l'équipe socialement.

Belinda Swiftwing acceptera de rencontrer les runners au Golden Feather, un bar local dans la section PCC de la ville, qui s'adresse aux métahumains des NAO et les peaux roses feront face à l'hostilité pure et simple de la part des habitués principalement trolls et orks.

Si les runners se débrouillent bien, ils pourront parler à Belinda; cependant, tout ce qu'elle sait, c'est que « la latino » se dirigeait « quelque part dans le PCC ». Elle leur dira qu'ils ne sont pas le premier groupe à avoir posé des questions sur Sonora ... donnant aux runners l'indice qu'ils ne sont pas le seul groupe à rechercher le mage. Elle informera les runners de l'autre groupe s'ils sont prêts à payer son prix (et les runners intelligents peuvent se rendre compte à ce stade que Belinda peut également vendre des informations à leur sujet ...).

Pendant que les runners font leurs recherches, Samriel Lockwood les traque via les tags furtifs. Il part, et arrivera à Denver environ 6 heures après les runners, et continuera à les suivre discrètement.

La recherche des runners peut les mener à travers plusieurs frontières de Denver. S'ils ne disposent pas des identifiants et des laissez-passer de secteur appropriés, ils devront compter sur la corruption des gardes-frontières (avec un test de négociation, d'escroquerie ou d'étiquette (3) réussi, à raison de 500 nuyens par personne,

un pot-de-vin est suffisant), le piratage de la station frontalière (indice d'appareil 5 pour les drones et les nœuds, indice d'appareil 4 pour les commlink du personnel), en utilisant un Coyote ou en trouvant un autre moyen de traverser la frontière sécurisée. Les coyotes sont des passeurs qui se spécialisent dans le transport fréquent des personnes à Denver en les emmenant sous la frontière. Alors que la plupart gardent leurs propres routes avec vigilance et maintiennent les senseurs en marche, des problèmes surviennent parfois d'une meute de rats du diable ou à cause d'une patrouille de gardes-frontières ayant l'intention d'éliminer les Coyotes. Si les runners choisissent d'utiliser un Coyote, le meneur de jeu peut choisir d'inclure une rencontre avec des bestioles ou des métahumains hostiles (exemples de statistiques répertoriées dans la section Grunts et cibles mobiles).

Notez que tous les runners qui tentent de franchir les frontières légalement à Denver doivent être conscients de ce qu'ils transportent avec eux. Les objets restreints ou prohibés sont susceptibles d'être saisis et les runners interdit de traverser. Les objets soumis à des restrictions peuvent être autorisés avec le permis approprié (ou faux permis) et/ou un pot-de-vin (100 nuyens par objet, jusqu'à Indice 12R), tandis que les objets interdits sont simplement interdits. Cependant, les lois changent d'une nation à l'autre à Denver, cela signifie que ce qui est légal chez les Sioux (comme les puissants focus) est illégal dans l'UCAS. C'est à la discréTION du maître de jeu de savoir ce que ces différences impliquent.

Si les runners ont voyagé avec Ricky Steelsky, il peut les emmener dans différents secteurs mais il lui faudra plusieurs heures pour voler suffisamment loin afin d'éviter les senseurs et les patrouilles de la ville. Il peut également proposer de les retrouver dans une autre zone, en portant leur équipement restreint ou prohibé, pendant qu'ils traversent Denver. Encore une fois, il lui faudra au moins quatre heures ou plus pour parcourir la ville.

DURCIR LE TON

Denver est bien connue pour abriter la pègre. Une triade locale croit à tort que les personnages et Frosty font du trafic de telesmas sur leur territoire, et ils coincent Frosty quand elle est seule (et sans sa magie), voulant une part de leurs marchandises. Un appel effréné de Frosty aux runners révélera qu'elle est ligotée et que les soldats de la Triade ont pris la carte...

INTRIGUE SECONDAIRE

Esquiver le dragon

Ghostwalker considère Denver comme son territoire privé et qui va être en désaccord avec lui? Il a des agents à la fois esprits et métahumains et lâché dans toute la ville et qui patrouillent dans les différents paradis de données, lui rapportant des éléments d'intérêt. De plus, il a un accord avec les réseaux de contrebande qui passent par Denver: il leur permet d'exister et ils le tiennent informé.

Si les runners ne font pas très attention, un mot de ce qu'ils recherchent peut être porté à l'attention d'un de ses agents. Et s'ils ne surveillent pas activement les sentiers et n'utilisent pas leur compétence d'observation (voir Utiliser les compétences furtives, p.135, SR4A), ils ramèneront l'un de ces agents là où Frosty les attend avec la carte Piri Reis. Étant donné que Frosty et l'ancien artefact éveillé

seraient d'un grand intérêt pour Ghostwalker, l'agent fera un rapport. Si Ghostwalker apprend que Frosty est en la ville, ou entend parler d'un "étrange artefact éveillé", il enverra l'un de ses agents pour "inviter" Frosty et les runners à une réunion.

L'agent sera poli et confiant après tout, personne ne dirait "non" au grand dragon, n'est-ce pas? Il attendra dans la salle principale de l'hôtel. Sous prétexte de rassembler ses affaires, Frosty attirera les runners dans la chambre. Elle insiste sans hésiter pour qu'ils ne se rendent pas à la réunion.

« Il gardera la carte », dira-t-elle, et rougie. « Et j'ai peut-être ignoré certaines choses du protocole en venant ici », dira-t-elle en déglutissant.

Quoi qu'il en soit, elle insistera pour qu'ils ne blessent pas ou ne tuent pas l'agent du dragon. Sans ses propres capacités magiques, ce sera aux runners de trouver un moyen de s'éloigner de l'agent et de quitter Denver sans attirer plus l'attention.

S'ils finissent par faire la rencontre de Ghostwalker, vous pouvez choisir que les runners s'assoient dans une antichambre pendant que Frosty est amené à rencontrer le dragon, ou les runners entrent et doivent négocier avec le grand dragon pour garder la carte, après qu'il ne s'en soit pris à Frosty pour être aussi « impertinent que son compagnon. » Quoi qu'il en soit, la réunion devrait leur coûter des heures de retard ou même la carte.

(Notez que les maîtres de jeu doivent utiliser cette sous-intrigue avec précaution. Traiter avec des dragons n'est pas pour les âmes sensibles ...)

ANTIVIRUS

Les runners peuvent rencontrer des difficultés pour franchir les frontières de Denver ou se heurter à la police ou aux forces de sécurité de Denver. S'ils ne connaissent pas le prix des pots-de-vin appropriés pour les gardes-frontières, ou s'ils ne possèdent pas les SINs et permis appropriés, Frosty peut leur donner quelques conseils. S'ils se retrouvent dans une bagarre avec les gardes frontières ou la police, ils pourraient finir en prison (ou pire). Frosty peut tirer quelques ficelles pour les faire sortir, mais cela devrait leur coûter une grande partie de leur salaire en pots-de-vin et réduire leur paiement final de 50%.

Si les runners ne sont pas en mesure de découvrir où Sonora se dirige, ils devront peut-être attendre à Denver jusqu'à ce que Frosty puisse faire le prochain rituel (voir l'itinéraire de voyage de Sonora, p.26). Si les runners ne demandent pas autour d'eux, le maître de jeu peut demander au pilote de t-bird de signaler qu'il y a des gens à Denver qui se spécialisent dans le suivi du trafic de passeurs qui traverse la ville (les poussant vers Belinda Swiftwing ou un contact similaire). Le fait que les runners rencontrent un autre groupe chassant le Sextant comme dans la scène suivante peut également les motiver à être plus proactifs dans leur approche.

Les runners peuvent également croire que Sonora est à Denver pour remettre l'artefact à quelqu'un (comme, par exemple, un certain grand dragon). S'ils commencent à rechercher cet angle, laissez-les creusé la piste jusqu'à ce que Frosty répète le rituel et découvre que le Sextant a quitté la ville, ce qui, espérons-le, les remettra sur les rails et les convaincra de faire des recherches pour découvrir où Sonora se dirige.

Si Ghostwalker se retrouve avec la carte, tout n'est pas perdu. Peut-être quand lot de consolation, il informera les runners qu'il a entendu dire par un autre agent que Sonora se dirige vers San Bernardino. Dans ce cas, les runners devront se débrouiller pour la retrouver là-bas, mais ils pourront éviter le combat potentiellement mortel dans *Inverser les Rôles*.

LIEUX D'INTÉRÊT

Golden feather (plume dorée)

C'est un bar dans le secteur PCC de Denver avec une clientèle majoritairement métahumaine. Les non-natif et les humains font face à beaucoup de discrimination de la part de la clientèle et reçoivent probablement peu de services de la part du personnel. Le bar sert de la vraie bière ainsi qu'une variété d'alcools forts. Les passeurs passent souvent du temps ici, et le Golden feather est connu comme un bon endroit pour prendre trouver des passeur, obtenir des informations des passeur qui y travaillent, acheter des informations sur les endroits où les patrouilles frontaliers frappent et découvrir les dernières nouvelles et mises à jour sur l'état des différentes routes de contrebande qui passent par Denver.

La voie souterraine du Coyote

Cette série de tunnels interconnectés, de souterrains, de canalisations et de conduites d'égout passe sous les points de contrôle de sécurité frontaliers fortement défendus. Par endroits, la voie est sèche et spacieuse. D'autres endroits sont humides, malodorants et les trolls seront l'étroit, ils devront se faufiler à travers les ouvertures. Les Coyotes ne sont pas non plus les seuls ici. Du problème omniprésent des rats du diable, aux groupes criminels rivaux comme la mafia aux patrouilles de soldats de la NAO, il y a beaucoup de choses qui peuvent interférer avec ce qui devrait être un voyage rapide et facile.

GRUNTS ET CIBLES MOBILES

Belinda Swiftwing

Une troll Pueblo qui suit ce qui se passe dans le monde de la contrebande.

C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	Ess	Init	PI
5	3	3	5	4	4	4	4	3	5.8	7	1

Moniteur de condition (physique/étourdissement): 11/10 **Armure (balistique/impact):** 1/1

Compétences: informatique 2, recherche de données 5, étiquette 5 (contrebandiers +2), piratage 2, négociation 4 (négociation +2), perception 4, pistolets 1, combat à mains nues 1 **Connaissances:** Marché Noir 4, Endroit intéressant de Denver 4, Politique NAO 3, Équipes de contrebandiers 5, Rumeurs 5

Traits: Première impression

Augmentations: Commlink (Indice 4)

Grey Crow (Coyote)

Un gros ork Ute, cet homme connaît les routes sous Denver.

C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	Ess	Init	PI
6	3	4	5	2	3	2	2	2	6	7	1

Moniteur de condition (physique / étourdissement): 11/9

Armure (balistique / impact): 8/6

Compétences: Esquive 2, Etiquette 1 (Contrebandier +2), Fusil 3, Navigation 4, Perception 3, Véhicule terrestre 3, Combat à mains nues 2

Connaissances: routes Coyote 4, points de passage frontaliers 3, procédures de patrouille frontalière 4

Équipement: Commlink (indice 3) avec lunettes (indice 2 avec smartlink et interface visuelle), 2 faux SIN avec les licences appropriées (Pueblo, Sioux, tous deux indice 4), veste par-balle

Armes: Remington 990 [Shotgun, VD 7P, PA -1, SA, CR 0, 8 (m), smartgun]
Couteau de survie [Arme tranchante, VD 6P, PA -1]

Trolls du Golden Feather (3)

Ces trolls sont embauchés dans des convois de contrebandiers comme gros bras, mais ils sont de retour en ville dans leur bar préféré en train de consommer de la bière par gallon.

C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	Ess	Init	PI
9	4	4(6)	9	2	3	2	3	2	3	7(9)	1(3)

Moniteur de condition (physique/étourdissement): 13/10

Armure (balistique/impact): 9/7

Compétences: Combat rapproché(GC) 4, Esquive 4, Etiquette 2 (Contrebande +2), Armes à feu(GC) 5, Intimidation 3, Perception 3, Véhicule terrestre 4, Appareil volant 4

Connaissances: Politique NAO 3, Routes de contrebande 3, Points de passage frontaliers 3, Procédures de patrouille frontalière 4

Traits: Dur à cuire

Augmentations: Réflexes Cablés 2

Équipement: Commlink (Indice 3) avec des lunettes RA avec smartlink et interface visuelle, 3 fausses SINs avec les licences appropriées (Pueblo, Sioux, Salish-Sidhe), Veste pare-balle

Armes: Ruger Super Warhawk [Pistolet lourd, VD 6P, PA -2, SS, CR 0, 6 (cy), smartgun]

Couteau de survie [Arme tranchante, VD 6P, PA -1]

Orks du Golden Feather (4)

Quatre frères (plutôt en état d'ébriété) qui sont plus que prêts à se joindre à un combat.

C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	Ess	Init	PI
7	4	4(6)	6	3	3	3	3	2	2	4.6	7(9)

Moniteur de condition (physique/étourdissement): 12/9

Armure (balistique/impact): 8/6

Compétences: Combat rapproché(GC) 3, Esquive 3, Étiquette 1 (Contrebandier +2), Armes à feu(GC) 3, Négociation 2, Perception 3, Véhicule terrestre 3, Appareil volant 4

Connaissances: Connaissance de la région de Denver 3, Droits des métahumains 4, Routes de contrebandiers 3, Points de passage frontaliers 3, Procédures de patrouille frontalière, Équipes de bagarre urbaine 3

Traits: Tripes

Augmentations: Yeux cybernétique (indice 2 avec vision nocturne, Smartlink, interface visuelle, amplification visuel 3), Accroissement de Réaction 2, Interface de Rigging

Équipement: Commlink (indice 3) avec lunettes (indice 2 avec smartlink et interface visuelle), 5 fausses SINs avec les permis appropriées (Pueblo, Sioux, Salish-Sidhe, UCAS, CAS), Veste pare-balle

Armes: Ares Predator IV [Pistolet lourd, VD 5P, PA -1, SA, CR 0, 15 (c), smartgun]

Couteau de survie [Arme tranchante, VD 6P, PA -1]

Pack de rat du diable (20)

Voir p. 300, SR4A.

Gardes-frontières

Voir Patrouille de la Lone Star, p. 284, SR4A.



INCOMING FEED.....

TROP PEU, TROP TARD

EN BREF

Cette scène montre les runners qui arrivent juste un instant trop tard pour attraper le Sextant de Sonora. Sonora a passé un contrat avec Winding Joe, un passeur, qui l'emmène elle, son coéquipier survivant, et son "colis" à Los Angeles. Il est garé à Deer Creek Park et est prêt à partir dès que Sonora arrivera.

Belinda contactera les runners avec des informations sur le point de rendez-vous de Sonora, en leur proposant de la leur vendre, mais ils obtiendront les informations avec peu de temps pour atteindre le point de rencontre.

Sonora sera déjà allé au t-bird lorsque les runners arriveront, ils trouveront Sonora en train de partir, et eux se retrouvent au milieu d'un combat chaotique à trois parties différentes avec des innocents comme victimes malheureuses. Lorsqu'un quatrième groupe entre dans la mêlée, la Vigilia Evangelica sera-t-elle allié ou ennemi? Et si les runners survivent au combat, ils devront encore découvrir où Sonora est allé ensuite... puis tenter de la rattraper une fois de plus.

S'ils obtiennent l'information, leur récompense est de pouvoir sauter les dernières parties de cette scène et aller directement à Los Angeles. Ce gain de temps devrait leur permettre de se reposer et peut-être même de se procurer des fournitures avant les événements d'Échanger les Rôles.

DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Votre commlink émet un signal entrant, c'est Belinda Swiftwing. La troll vous regarde depuis la fenêtre AR.

«Alors, j'ai entendu une autre rumeur intéressante et, bien sûr, j'ai pensé que vous apprécieriez cette information. Pour un autre millier de nuyen, je serais heureux de vous la transmettre...»

[si les runners paient]

« J'ai entendu par un de mes petits oiseaux que La dame que vous cherchiez rencontre quelqu'un dans un terrain de camping depuis environ une heure au Deer Creek Park. J'ai entendu dire qu'un pilote de t-bird du nom de Winding Joe a garé son avion là-bas. Peut-être qu'elle fait du stop avec lui. » Belinda hausse les épaules. « Eh bien, c'était l'info. Au plaisir de faire des affaires avec vous. Appelez-moi si vous avez besoin de quelque chose d'autre. »

Si les runners vont au parc, lisez ce qui suit:

Deer Creek Park est particulièrement beau avec la lumière du soir qui s'estompe. Les squelettes des arbres feuillus sont saupoudrés d'une légère couche de neige. Un cerf vous voit et disparaît dans les hautes herbes et les chênes broussailleux qui composent le sous-bois. C'est remarquablement paisible. Vous arrivez dans le parking au bord du camping. Des abris de camping permanents, des yourtes doublées de toile parsèment la zone devant vous, tandis que des petits chênes et buissons touffus tapissent le paysage. Le terrain de camping est principalement sombre, avec certaines yourtes éclairées de l'intérieur et quelques feux de camp qui s'allument dans la nuit. Au-delà du camping se trouve une étendue d'arbres plus hauts et de sous-bois enchevêtrés. La lumière n'est pas terrible, et les arbres et les sous-bois obscurcissent le bref aperçu que vous obtenez, mais vous pensez avoir aperçu quelqu'un qui disparaît dans les arbres.

Et pire encore: vous entendez le bruit caractéristique des moteurs de t-bird rugir juste derrière les arbres...

S'ils parviennent à interroger avec succès l'un des hommes de main de Sonora (test d'intimidation), lisez ce qui suit:

« Bien, très bien, je vais tout vous dire. Ne me faites pas de mal. La salope vient de nous embaucher aujourd'hui. Elle a dit qu'elle voulait une protection. Nous n'étions pas censés en savoir plus. Mais Bert faisait un truc de hacker et a dit qu'il avait intercepté un appel qu'elle avait passé à quelqu'un à San Bernardino. »

Si les runners s'arrêtent à l'une des villes de contrebandiers où se trouve Joe, lisez ce qui suit:

Le mécanicien vous regarde avec méfiance, tapotant paresseusement sa clé contre sa cuisse.

« Ouais, j'ai peut-être travaillé sur le t-bird de Winding Joe. En quoi ça vous intéresse? »

[S'ils corrompent, négocient ou réussissent à la persuader]

« Écoutez, ce n'est pas mon affaire. Mais le gars ne peut pas mieux garder un secret que sa liqueur. Il a dit qu'il allait être sur un gros coup. Emmener une dame de grande classe à Los Angeles. Non ... pas LA. Un endroit en dehors de LA. San ... San Bernardino? C'est ça. Il n'a pas dit quel itinéraire il prenait, juste où il aboutissait. »

ACCROCHE

Les runners ont enfin rattrapé Sonora et l'artefact. La perspective d'obtenir enfin l'artefact devrait suffire à les attirer...

L'ENVERS DU DECOR

Sonora a réussi à contacter Winding Joe, un passeur qui a accepté de la faire sortir de Denver avec son coéquipier survivant. Winding Joe a son t-bird à Deer Creek Park, où il vient de déposer un chargement de métahumains (principalement des femmes et des adolescents) à la Triade locale, qui utilise les malheureux comme esclaves pour la récolte illégale de telesma. Les Triades hébergent les esclaves dans les yourtes, et des soldats de la Triade gardent le terrain de camping. Comme il s'agit d'une équipe de récolte de telesma, il y a plusieurs membres de la Triade magiquement actifs sur place, ainsi que deux esprits veilleurs en patrouille (avec pour ordre d'alerter des présences astrales). Winding Joe dit aux Triades qu'il prend une cliente et qu'il part, mais ils ne connaissent pas l'équipe de garde que Sonora a embauchée.

Paranoïaque à cause du précédent combat mafieux (et de la malédiction du Sextant lui-même), Sonora engage une équipe secondaire pour la protéger, elle et son coéquipier survivant et pour retarder quiconque pourrait tenter de la suivre ou d'empêcher son départ. Si les runners n'avaient pas pris soin de soudoyer ou d'éliminer Belinda, Belinda se serait retourné contre eux et aurait vendu des informations à leurs sujets à Sonora. Si tel est le cas, elle aura dit à l'équipe qui la protégeait de tendre une embuscade à toute personne qui arriverait dans le camp. L'équipe la prend au pied de la lettre et décide d'elle-même qu'une poursuite "retardée" serait plus efficace si elle causait autant de chaos que possible. Le hacker de l'équipe était également un peu trop curieux de connaître son mystérieux nouvel employeur, a piraté son commlink et a découvert sa prochaine destination. Il a partagé cette information avec un autre coéquipier. Si l'un d'entre eux est interrogé, ils fourniront ce détail aux runners.

Frosty se remet toujours du dernier rituel. Elle ira au front, mais elle ne sera pas beaucoup plus qu'une main armée et voudra rester dans le véhicule avec la carte, pour ne pas risquer de l'endommager.

INFORMATIONS SUR LA VIGILIA EVANGELICA

Comme il s'agit de la première apparition de la Vigilia Evangelica, le maître de jeu doit se rappeler que les trois prêtres sont des fanatiques qui cachent leur organisation secrète, ils portent tous des sorts ancrés conçus pour les tuer s'ils devaient un jour mentionner la Vigilia. Bien que Minuit désigne les trois hommes en tant que prêtres, cela ne devrait pas être évident pour les runners. Leurs affiliations sont secrètes, et bien qu'ils souhaitent récupérer le Sextant, ils seront circonspects à le faire. Si les runners les interrogent pour avoir plus de détails, les trois hommes admettront être des frères laïcs Sylvesterine. Si les runners souhaitent scruter les trois hommes, les informations suivantes sont disponibles via un test de perception:

Réussite Information

1. Trois hommes, tous avec des cheveux foncés, tous portant des vêtements sombres et sans signification.
2. Un homme (le chef) a un léger accent italien, un autre a un léger accent allemand et un autre n'a aucun accent.
3. Ils portent tous des chaînes en argent identiques avec une croix en argent finement travaillée. Leur armure n'est pas d'une marque renommée, mais la qualité est extrêmement élevée et le travail des détails (sur les coutures) est un motif tout à fait unique.
4. Lorsqu'ils jettent un sort, ils chantent en latin et se signent avec le symbolisme catholique traditionnel. Les symboles catholiques (la croix, par exemple) sont usinés finement sur leur armure.

Les runners arrivent au site de ramassage au moment où Sonora entre dans le t-bird, de l'autre côté des arbres. Les runners devraient arriver juste à temps pour apercevoir une personne disparaissant dans les arbres (ce n'est pas Sonora, mais une de l'équipe qu'elle a embauchée). Les moteurs du t-bird démarrent, ce qui suffit à alerter les gardes de la Triade et les esclaves.

Bien que les runners puissent décider d'effectuer une reconnaissance sur le terrain de camping avant leur arrivée, tout ce qui les ralentit (c'est-à-dire s'arrêter pour se faufiler dans les bois) devrait leur coûter sur leur avance, car les Vigilia Evangelica ont également reçu des informations de Belinda et sont en chemin. Si les runners empruntent la voie "lente et prudente", la Vigilia finira par déclencher l'alarme. Toute recherche astrale rapide risquera d'alerter Sonora, les magiciens de la Triade, les esprits veilleurs ou même la Vigilia Evangelica.

Urgent Message...

L'AUBE DES ARTEFACTS: MINUIT.....





Au fur et à mesure que les runners s'approchent de la limite des arbres (à travers le terrain de camping; les hautes crêtes rocheuses de la zone rendent les contournements difficiles et très chronophages), des coups de feu retentissent (voir Tests de surprise, p. 165, SR4A). L'équipe a reçu l'ordre de retarder toute poursuite (ou de tendre une embuscade aux poursuivants) et elle a repéré les runners.

L'équipe utilise la couverture de la ligne forestière pour attaquer les runners à distance, plusieurs d'entre eux faisant des tirs de suppression tandis que d'autres tentent de cibler des individus. Ce sont des runners bien entraînés et leurs tactiques devraient refléter cela. Leur plan est d'engager les poursuivants (les runners et/ou les Vigilia) dans un combat, tout comme la Triade, puis de se retirer dans les bois pendant que ces groupes se battent entre eux.

Les soldats de la Triade sortent des yourtes, comme prévu, et engagent immédiatement les deux équipes (les personnages joueur et les gardes embauchée par Sonora), faisant de toute la zone un terrain de camping d'enfer. Il y a beaucoup de couverts (arbres, tables de pique-nique, yourtes) mais dans le chaos, plusieurs esclaves voient leur chance de s'échapper et courrent hors des yourtes, directement dans la fusillade. D'autres restent dans les yourtes, mais les côtés en toile offrent peu de protection contre les balles perdues...

Le pilote du t-bird, déjà au courant qu'il pourrait y avoir des problèmes, a désactivé toutes les connexions sans fil de son t-bird; il conduit via un datajack câblé. (Frosty sera catégorique sur le fait qu'ils n'ouvrent pas le feu sur Sonora ou le t-bird une fois qu'il a décollé; le risque d'endommager l'artefact est trop grand.)

L'équipe adverse ne se soucie pas des esclaves; plus il y a de dégâts, plus le chaos sera grand, selon eux. Ils continueront de tirer à travers le camping, blessant des innocents alors qu'ils tentent de frapper les runners et les soldats de la Triade, jusqu'à ce que le t-bird soit bien éloigné, auquel moment ils tenteront de disparaître dans la forêt et de s'échapper. Bien sûr, les soldats de la Triade n'ont aucun intérêt à laisser qui que ce soit s'échapper et continueront le combat...

Comme si cela n'était pas assez, des appels ont été lancés aux services d'urgence. Les gardes du parc envoient des drones à vol rapide et se dirigent vers le camping.

Alors que les runners se battent, les Vigilia Evangelica arrivent (sinon, si les runners choisissent d'aller lentement et prudemment, ce sont les Vigilia qui tombent dans le piège). Les prêtres observent le combat, voient le t-bird décoller et entrent dans la mêlée. L'un tentera d'aider et de protéger les innocents blessés tandis que les deux autres le protégeront et attaqueront les attaquants (en utilisant des sorts étourdissants et d'autres sorts non létaux). Si les runners tentent de les contacter (localisant leurs signaux de communication et les appelant, se rapprochant suffisamment pour parler, ou même agitant un drapeau blanc), la Vigilia Evangelica acceptera une trêve s'ils n'ont pas vu les runners blesser les femmes et les enfants. Avec l'aide de la Vigilia Evangelica, les runners devraient pouvoir gagner.

Et si cela ne suffit pas, la Vigilia alerte la police et les ambulanciers, la sécurité de Pueblo sera également en route. Les embusqués tenteront d'infliger le maximum de dégâts avant de fuir... et si les runners ne parviennent pas à capturer au moins un membre de l'équipe vivant, ils devront tout recommencer pour découvrir où Sonora se dirige ensuite.

Si les runners restent pour aider les esclaves blessés, la police ne les arrêtera pas et ne les harcelera pas (quel que soit l'équipement qu'ils portent). En fait, l'un des blessés parlera au nom des runners, disant à la police que les runners les avaient aidés à échapper aux Triades. La police dira aux runners de partir, avec un grand merci.

CHRONOLOGIE DE LA SCÈNE DE COMBAT

Tour de combat 1: le T-bird démarre les moteurs. Les mercenaires de Sonora ouvrent le feu sur les runners.

Tour de combat 2: le T-bird prend son envol. Les soldats de la triade engagent les deux équipes. Les esclaves tentent de s'échapper.

Tour de combat 3: Le Vigilia Evangelica entre en combat.

Tour de combat 4: le champ magique augmente de 1 en raison des blessures et de la panique des "esclaves" métahumains. Le T-bird est à 500 mètres. L'équipe engagée par Sonora tente de se désengager et de disparaître dans la forêt.

Tour de combat 5: le T-bird est à 750 mètres.

Tour de combat 6: le T-bird atteint une vitesse de déplacement de 1000 m/tour de combat (1200 km/h).

Si les runners choisissent de ne pas aider les blessés, ils seront impliqués dans l'attaque et leurs effigies (ou photos réelles si l'un des drones du parc obtient une photo) seront diffusées dans tout le PCC en tant que "trafiquants de métahumains présumés". S'ils passent à nouveau par le PCC, ou sont arrêtés à un point de contrôle, cela devrait revenir les hanter plus tard.

Peu importe ce qui se passe, après la scène, les runners devraient apprendre qu'ils ne sont pas les seuls après le Sextant, bien que s'ils ont combattu pour protéger des innocents et sont honorables, la Vigilia Evangelica sera de leur côté (du moins pour le moment).

Les runners peuvent découvrir de différentes manières la destination de Sonora est Los Angeles. S'ils interrogeaient l'un des employés embauchés de Sonora, ils devraient savoir que sa destination était San Bernardino, en dehors de Los Angeles.

S'ils n'ont pas réussi à obtenir les informations de l'aide embauchée, ils ont plusieurs autres options, mais toutes prennent plus de temps. Frosty peut refaire le rituel, quand elle est rétablie. Sonora se déplace lentement, à cause des mauvaises conditions météorologiques et de la nécessité d'échapper aux patrouilles accrues du PCC. Winding Joe s'arrête fréquemment et attend que les patrouilles passent.

La résistance accrue d'Ute au contrôle du PCC a alerté de nombreux groupes rebelles et des attaques contre des sites militaires, des sites corporatistes et des infrastructures du PCC. En conséquence, le PCC a intensifié ses patrouilles dans l'ancien territoire de l'Ute. Les contrebandiers vont soit au sud dans les Rocheuses via le PCC (vers Santa Fe), puis se dirigent vers l'ouest à travers le désert du Mojave, soit au nord-ouest dans les Rocheuses (contournant au nord de Salt Lake City, avec des arrêts près de Idaho Falls), puis se dirigent vers le sud-ouest vers la Sierra Nevadas à Calfree. Le Mojave a ses propres difficultés, dont la magie imprévisible du désert n'est pas la moindre.

Winding Joe hésite à traverser le Mojave. Au lieu de cela, il prend la route la plus longue (mais relativement plus sûre) du nord et de l'ouest. Le voyage de 19 heures s'arrêtera à Buford (à l'ouest de Denver), puis se dirigera vers le nord jusqu'à Dry Fork, puis vers le sud-ouest jusqu'à Payson Lakes (plein sud de Salt Lake City), puis vers le nord-ouest jusqu'à Elko, puis vers le sud-ouest jusqu'à Fallon, puis vers le sud jusqu'à Thorn., puis Lone Pine, avant de faire la dernière étape vers San Bernardino.

En utilisant les lieux et les heures, le maître de jeu peut déterminer approximativement où se trouve le Sextant lorsque Frosty effectue le rituel. Si les runners s'appuient sur la carte pour localiser le Sextant, ils auront plusieurs heures de retard sur la magicienne.

CHRONOLOGIE DU VOYAGE DE SONORA

Deer Creek Park à Buford:	1h (escale de 2h)
Buford à Dry Fork:	30 min (escale de 1h)
Dry Fork aux Payson Lakes:	45 min (escale de 45min)
Payson Lakes à Elko:	2h (escale de 3h)
Elko à Fallon:	1 h (escale de 1h)
Fallon à Thorn:	30 min (escale de 2h)
Thorn to Lone Pine:	1h (escale de 1h)
Lone Pine à San Bernardino:	1h30
Durée totale du trajet:	19h

Ricky Steelsky peut les faire voler hors de Denver (il est toujours rémunéré par Wingman) ou les runners peuvent embaucher un autre passeur.

Les runners finiront coller au basques de Sonora; bien que la carte ne donne pas l'emplacement exact du Sextant, Ricky Steelsky peut indiquer les arrêts les plus probables qu'un t-bird ferait (un test de connaissances sur les routes de contrebande (3)). S'ils visitent suffisamment ces endroits, ils auront peut-être la chance que Winding Joe laisse échapper sa destination à l'un des arrêts au stand du passeur (pour des suggestions sur quelques rencontres à utiliser lors des différents arrêts, voir Road Trip !, p.22). Il partage une bière avec l'un des mécaniciens alors qu'ils font une mise au point rapide de son t-bird, et se vante auprès de la femme qu'il est bien rémunéré pour se rendre à San Bernardino.

S'ils suivent Sonora de cette façon, une variété de rencontres sont sûrs de rendre le voyage épaisant pour les runners. Même s'ils connaissent la destination finale, s'ils utilisent un passeur de t-bird pour voyager, ils seront soumis aux mêmes conditions que Sonora devant faire des escales fréquentes en attendant le passage des patrouilles du PCC.

Les runners peuvent également décider de faire une supposition éclairée de la destination finale. Savoir que Sonora est de Los Angeles, et qu'Aztlan est à une courte distance, pourrait être un indice suffisant pour que les runners décident d'aller en ville.

Si les runners voyagent en t-bird, leur voyage devrait prendre un temps similaire, à moins que leur pilote ne choisisse de raccourcir par le désert de Mojave (temps de trajet total, 9 heures). Le Mojave est un endroit dangereux, cependant, et les runners peuvent se retrouver à payer cher le temps qu'ils gagnent avec leur propre sang...

Les runners peuvent aussi décider de conduire, mais la route la plus rapide les emmène toujours à travers le Mojave, où ils seront la proie de bandes itinérantes d'Anasazi (qui attaquent fréquemment les voyageurs sur les routes principales à travers le désert), soumis à un examen minutieux aux points de contrôle militaires du PCC, et au risque de rencontrer la magie étrange et hostile du désert lui-même. Peu de personnes voyagent à travers le désert ces temps-ci sauf dans de grandes caravanes armées... pour de bonnes raisons.

Les arrêts techniques et décollage du t-bird devraient rendre difficile, voire impossible, aux runners de dormir sans interruption. Les cales à cargaison des T-Birds ne sont pas insonorisées et les fréquents atterrissages et décollages, ainsi que le grondement caractéristique des moteurs, rendent un sommeil réparateur difficile. Les somnifères pharmaceutiques, magiques ou techniques existent. Bien sûr, les runners qui utilisent ceux-ci peuvent se trouver désavantagés lors d'une scène de Road trip !, p.22...

Quoiqu'il en soit, le voyage de Sonora durera assez longtemps pour que Frosty puisse réaliser le rituel au moins une fois. Les runners sont peut-être loin du Sextant, mais le jeu n'est pas encore perdu.

Une fois à Los Angeles, Frosty s'organisera pour utiliser une planque des Anciens, à moins que les runners ne suggèrent quelque chose de mieux.

Leur pilote de t-bird stationne au sol à l'extérieur de la ville où il le souhaite, mais pas à proximité d'une ville ou d'une zone peuplée. Si les runners ont déjà des contacts à Los Angeles, ils pourront peut-être convaincre ces contacts de leur apporter un véhicule ou de venir les chercher. S'ils sont complètement perdus, Frosty peut passer un appel. Environ trente minutes après cet appel, une équipe d'Anciens se présentera, avec quelques motos supplémentaires pour les runners.

Les runners ne devraient disposer que de peu de temps avant le début des événements d'Échanger Les Rôles.

DURCIR LE TON

Si vous souhaitez rendre cette scène plus difficile, faites en sorte que le parc soit le lieu d'un grand réseau de trafiquants métahumains. Augmenter le nombre de soldats de manière appropriée (membres de l'équipe x 5) et mettez en place une variété de drones et d'autres systèmes de garde.

ANTIVIRUS

Si les runners semblent débordés pendant ce combat, demandez à Samriel et ses Croisés Mystiques d'intervenir pour les aider. Bien qu'ils ne se montrent pas, certains tirs de tireurs d'élite correctement placés peuvent faire pencher la balance en faveur des runners au moins assez longtemps pour qu'ils puissent fuir. Il devrait être évident que quelqu'un les a aidés, mais qui devrait rester un mystère pour le moment.

Alors que le but de cette scène est de donner aux runners le sentiment qu'ils étaient arrivé juste un moment trop tard (ce qui augmente le sentiment qu'il s'agit d'une course effrénée contre temps), les runners peuvent décider d'attaquer le t-bird ou tenter de le poursuivre en envoyant un drone ou un esprit (ou en lévitant) après lui. Le t-bird ne peut pas être piraté; son signal sans fil a été coupé pendant le décollage. Si un runner tente de cibler le t-bird avec un sort ou de l'attaquer avec des coups de feu à longue portée, Frosty les arrêtera à pleins poumons. Faire s'écraser le t-bird pourrait endommager ou même détruire le Sextant. Si les runners envoient un esprit après lui, Sonora va, à un moment donné, perturber l'esprit. S'ils envoient un drone, le t-bird distancera probablement rapidement le drone; si ce n'est pas le cas, le pilote du t-bird l'abattra.

Si les runners traînent excessivement sur le chemin de la rencontre, le maître de jeu peut présenter le résultat final du combat au lieu de faire participer les runners. La Vigilia Evangelica peut avoir engagé l'équipe adverse. Les runners peuvent seulement entendre qu'il y a eu une bagarre importante là-bas, et ne pas être en mesure de s'approcher suffisamment pour observer (ou ils peuvent observer en piratant les flux visuels du parc ou d'un drone de police). Ils devraient également entendre qu'un t-bird a décollé et s'est échappé et que "les autorités de Pueblo le recherchent", leur donnant un indice général que Sonora s'est échappé et que la chasse est toujours en cours.

Les dernières parties de cette scène peuvent rapidement se transformer en chasse à l'oie sauvage. Si les runners tentent de deviner l'emplacement final de Sonora et se ratent, se retrouvant dans une ville différente (Portland, Seattle ou ailleurs), ils risquent de se retrouver trop à la traîne pour capturer le Sextant à la fin. Alors que le rituel de la carte montrera éventuellement le Sextant à Los Angeles, les runners devront se dépêcher pour y arriver pour ne pas manquer les scènes finales. Cela pourrait impliquer de voyager par des avions commerciaux sur une route plus rapide, ou même un voyage suborbitale et de laisser Frosty et la carte derrière. Malheureusement, les voyages par une compagnie aérienne commerciale ou suborbitale, bien que rapides et efficaces, s'accompagnent de restrictions de bagages importantes...





LIEUX D'INTÉRÊT

Deer Creek Park

C'est un paradis des chasseurs, ce parc isolé abrite des cerfs mulets, des ours noirs, des élans, des lions des montagnes et des tétras. Par temps froid, le camping est fermé au public. Cependant, un cercle de trafiquants de telesma employant des esclaves pour des travaux forcés soutenus par la Triade sont dans le camping (les chasseurs de telesma sont victimes du trafic de métahumains). Le parc est basé dans une vallée rocheuse et d'épais regroupement d'arbres et de buissons fournissent un habitat parfait pour les animaux (et une couverture pour les métahumains). Le terrain du camping se trouve au bout d'une route de gravier et compte une douzaine de yourtes doublées de toile dispatché, chacune avec une table de pique-nique, une place de parking et un foyer extérieur. De petits chênes touffus et des buissons plus hauts décorent le terrain de camping. Au-delà du camping se trouvent de nombreux arbres plus épais, qui bloquent la vue d'un petit espace ouvert rocheux. Le parc est également apprécié hors saison par des contrebandiers en t-bird, qui débarquent fréquemment pour ramasser les cargaisons des Triades.

GRUNT ET CIBLES MOBILES

Samouraï des rues de l'équipe de combat(6)

C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	Ess	Init	PI
4	3	5	3	2	3	3	4	3	1.76	7(9)	1(3)

Moniteur de condition (physique/étourdissement): 10/10

Armure (balistique/impact): 8/6

Compétences: Athlétisme(GC) 3, Combat rapproché(GC) 4, Esquive 4, Etiquette 1, Armes à feu(GC) 5, Infiltration 3, Intimidation 3, Plein air(GC) 3, Armes lourdes 4, Perception 3, Survie 2

Connaissances: Politique de Denver 3, Forces conjointes de Denver 3, Contexte des combat 2

Traits: tripes, dur à cuir

Augmentations (tous de qualité Alpha): Réflexes Câblés 2, Yeux Cybernétiques (Indice 2 avec Compensateur Anti-flash, Vision nocturne, Amplification visuel 2, smartlink), Substituts Musculaire 2

Equipement: Commlink (Indice 3), 3 fausses SINs avec les permis appropriées (Pueblo, Sioux, CAS, indice 4), Veste Pare-balles

Armes: Ruger Super Warhawk [Pistolet Lourd, VD 6P, PA -2, SS, CR 0, 6 (cy), smartgun]

Ingram White Knight [Mitrailleuse légère, VD 6P, PA -1, TR/TA, CR 5 (6), 100 (ceinture)]

Remington 990 [Fusil à pompe, 7P, PA -1, SA, CR 1, 8 (m)]

Couteau de survie [Arme tranchante, VD 6P, PA -1]

Hacker de l'équipe de combat(1)

C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	Ess	Init	PI
4	3	5	3	2	5	3	3	3	3	5.2	11

Moniteur de condition (physique/étourdissement): 10/10

Armure (balistique/impact): 8/6

Compétences: Athlétisme(GC) 1, Cybercombat 5, Esquive 4, Electronique(GC) 4, Guerre électronique 4, Hacking 5, Perception 3, Pistolets 1, Fusil 1

Connaissances: Politique de Denver 3, Forces conjointes de Denver 3, Contexte des combat 2

Traits: Bon Codeur (Hacking à la volé)

Augmentations: Yeux Cybernétique (Indice 2 avec Compensation Anti-flash, Vision nocturne, Amplification visuelle 2, smartlink), Commlink (Indice 5), Module Hot-Sim, Datajack

Équipement: 3 fausses SINs avec les permis appropriées (Pueblo, Sioux, CAS, tout indice 4), Veste pare-balle

Armes: Ruger Super Warhawk [Pistolet lourd, VD 6P, PA -2, SS, CR 0, 6 (cy), smartgun]

Remington 990 [Shotgun, 7P, PA -1, SA, CR 1, 8 (m)]

Programmes : Analyse 5, Armure 5, Attaque 5, Filtre

Biofeedback 5, Blackhammer 3, Recherche 4, Commande 3, Decryptage 4, Edition 5, Scan 5, Falsification 3, Furtivité 5, Pistage 3, Exploitation 5

Soldats de la triade(8) + Lieutenant de la triade(1) + Trafiquant de Talismans(2)

Utilisez Bande des Triades et Lieutenant des Triades, p.281, SR4A et Marchande de talismans, p. 291, SR4AA. Donnez à chaque soldat de la Triade un Ingram Smartgun, un Remington 990 et des lunettes (Indice 3 avec smartlink, Vision nocturne et compensation anti-flash). Chaque trafiquant de talismans a un esprit veilleur qui patrouille.

Armes: Remington 990 [Shotgun, 7P, PA -1, SA, CR 1, 8 (m), système Smartgun interne]

Ingram Smartgun X [Mitraillette, 5P, PA 0, TR/TA, CR 3, 32 (c)]

HONNEUR CHEVALERESQUE

L'embuscade de la planque a le potentiel d'être extrêmement meurrière pour les runners. Si le maître de jeu le souhaite, il peut utiliser Samriel et son équipe pour équilibrer la difficulté et s'assurer que les runners survivent pour atteindre le Sextant. Cependant, il y a toutes les chances que les Croisées Mystiques puissent "surpasser" les runners et comme il s'agit de l'histoire des runners, le maître de jeu doit faire attention à garder les runners dans les "rôles principaux" et à ne pas laisser les PNJ surpasser les personnages joueurs (le même problème peut survenir dans la scène finale). C'est au maître du jeu de décider comment utiliser les Croisés Mystiques, en fonction de la composition de l'équipe des runners, de leur santé et de leur force globales à ce stade, et des effets cinématographiques souhaités. Surtout, rappelez-vous que les Croisées Mystique veulent que la carte et le Sextant se retrouvent entre les mains de Frosty, bien que leurs raisons ne soient pas révélées dans cette aventure. Alors que leurs ordres consistent simplement à observer et à signaler, le serment de Samriel au Codex consiste à protéger les artefacts, et leur permettre de se retrouver entre les mains du Miroir Fumant viole son serment. Le meneur de jeu peut décider des actions que Samriel entreprendra, sachant que ses ordres et son serment peuvent directement entrer en conflit les uns avec les autres.

Notez que la scène finale, Ennemie de mon Ennemie, est très difficile, surtout si les runners sont épisés, battus et à court d'armes et de fournitures. Samriel peut être utilisé pour donner un coup de main à l'équipe lors de la scène finale s'il est introduit dans celle-ci. Pour les équipes débutantes ou les joueurs moins expérimentés, l'aide de Samriel dans la scène finale peut faire la différence entre la survie et la mort.

Si le maître de jeu choisit d'utiliser les Croisées Mystique en tant que participants actifs, voici quelques moyens suggérés pour intégrer Samriel et son équipe dans *Inverser les Rôles*:

Un ami dans le besoin

Samriel et son équipe veillent sur les runners à une courte distance du refuge. Samriel a appris des actifs de la Fondation Atlante qu'un mage de sang était à Los Angeles pour obtenir le Sextant. Il sait que le Sextant peut être utilisé pour trouver la carte. Il doute aussi

de la capacité des runners à se retrouver face à face avec un mage de sang et ses ressources.

En signe de bonne foi, Samriel appelle Frosty et demande une rencontre. Frosty est un peu bouleversée, et un peu résignée, elle mentionnera « des hommes qui se mêlent des affaires des autres » mais ne sera pas particulièrement effrayés. Samriel vient seul au refuge, son équipe stratégiquement placée pour le soutenir, et dit à Frosty et aux runners qu'il a appris qu'un mage de sang est en ville pour le Sextant.

Avant que les runners ne puissent l'interroger, ses hommes l'avertissent de l'attaque imminente. Il a juste assez de temps pour avertir les runners avant l'attaque des Burning Angels (Anges brûlants). Pris au piège, Samriel se battra côte à côte avec les runners, son équipe à l'extérieur engageant les Cuacuahitin. Ensuite, il proposera de venir avec les runners et de demander à ses hommes d'escorter Frosty et la carte vers un endroit plus sûr.

Dites-le-avec-des-mots:

Après que Frosty ait terminé son appel, elle a un air résigné sur son visage. « Je déteste les hommes qui se mêlent des affaires des autres, » marmonne-t-elle dans sa barbe, puis se tourne vers vous.

« Samriel, ce Croisé Mystique de Lagos, vous vous souvenez de lui? Il est à proximité. Il veut nous rencontrer et dit qu'il a des informations urgentes pour moi. Il promet qu'il n'en est pas après la carte ou tout autre artefact et qu'il n'a que des "intentions honorables". » Elle lève les yeux au ciel. « Normalement, je ne ferais confiance à personne dans cette situation, mais ces Croisés Mystiques sont fanatiques de leur honneur. S'il dit qu'il est là pour aider, il le fera. Nous pouvons écouter ce qu'il a à dire... »

À la rescousse

Samriel et son équipe sont en train d'observer quand les Burning Angels approchent pour attaquer. Ils se retiennent un moment, attendant de voir si les runners peuvent gérer l'attaque seuls. Si les runners sont incapables de résister à l'attaque, Samriel et son équipe interviendront pour égaliser les chances. Il décidera de ne pas tenir compte de la subtilité et de se révéler lui-même et son équipe. Si les runners peuvent gérer les ganguards, les Croisés Mystique peuvent intervenir pour en découdre directement avec les Cuacuahitin. Quand les runners sortent

Suite à la p. 36.

Urgent Message...

du refuge, ils verront les Croisés Mystiques engagés dans une bataille meurtrière avec les Cuacuahtin. (Les Croisés Mystiques devraient gagner.)

Quoiqu'il en soit, avec l'aide des Croisés Mystiques, les runners devraient survivre. Si certains (ou tous) des runners sont assommés par les attaques magiques des Cuacuahtin, ils devraient se réveiller en compagnie des Croisés Mystiques qui montent la garde et les Burning Angels morts, avec les Cuacuahtin morts ou en fuite.

Après le combat, Samriel et son équipe aideront à soigner les runners blessés (en utilisant des medikits). Ils proposeront de protéger Frosty ou de faire venir Samriel avec les runners pour récupérer le Sextant. Samriel répondra à quelques questions, mais avec des réponses qui le mettent sous le meilleur jour. Il parle de manière pragmatique, utilisant des compliments à l'occasion, traitant Frosty avec respect. Son but (pour le moment) est vraiment de protéger la carte, donc tous les sorts d'Analyse de vérité ou les jets de jauger les intentions le révéleront comme "dévoué fanatiquement, à la protection de la carte." Il est concentré, déterminé et acharné. Il fera tout ce qu'il faut pour convaincre les runners qu'il n'a à cœur que les meilleurs intérêts de Frosty, sans vraiment mentir.

Il va jusqu'à proposer à ses hommes de garder Frosty et la carte, les conduisant dans un endroit plus sûr. Si les runners sont d'accord, ils agiront avec honneur, en prenant bien soin de Frosty et de la carte. De plus, si nécessaire (à la discréption du maître de jeu, en fonction de l'état et de la composition de l'équipe, par rapport aux scènes finales à venir), il proposera d'accompagner les runners dans leur poursuite du Sextant.

Si les runners ne sont pas d'accord, se méfient ou l'attaquent carrément, alors il partira et les runners pourront regretter leur décision dans la scène finale.

Dites-le-avec-des-mots: après le combat:

L'elfe aux yeux argentés vous regarde, une traînée de sang sur une joue et des taches sombres sur son armure. « Si je devais faire une supposition, je dirais que la personne avec la relique que vous poursuivez a envoyé ces hommes et ces femmes ici. Et qu'une fois qu'ils auront réalisé que leur plan a échoué, ils partiront probablement. Dépourvue de ces défenses, la relique peut être vulnérable pendant un bref instant. Si vous souhaitez récupérer la relique, vous devez partir maintenant.

« Mes hommes peuvent protéger la dame et la carte, si vous souhaitez riposter envers ceux qui vous ont attaqué. » Il vous regarde, faisant le bilan de votre état. « Si vous le souhaitez, je peux vous accompagner. Vous avez ma parole d'honneur que je vous assisterai au mieux de mes capacités. »

Un sauvetage solitaire

Si les runners ont laissé Frosty seul avec la carte, Samriel n'a peut-être d'autre choix que de venir à son secours. Les runners devraient recevoir un appel de Frosty indiquant qu'elle a été attaquée et dira à l'équipe que Samriel l'a sauvée. Elle veut qu'ils reviennent, maintenant...

S'ils interrogent Samriel, voici quelques exemples de questions et ses réponses:

Pourquoi êtes-vous ici/Que faites-vous?: « Je suis ici pour protéger la relique. »

Comment nous/l'avez-vous trouvé: « J'ai veillé sur la relique. »

S'ils vont trop loin: Samriel jette un coup d'œil à la carte, puis sur Frosty. Avec un sourcil levé et une voix douce, il dit: « Il existe des moyens pour suivre la relique. Comme elle devrait le savoir. Sur ces mots, Frosty rougit comme une betterave.

S'ils demandent pourquoi: « J'ai loué ma vie au Codex et au devoir sacré de protéger les reliques de ceux qui les profaneraient. Mon allégeance aux Croisés Mystiques ne concerne que le Codex. Je ne viens pas ici en tant que rival, mais uniquement pour assurer la sécurité des reliques. Lady Frosty a un cœur pur et mérite ma confiance. Les mages de sang n'en ont pas. »

les poussant à découvrir sur quoi pointe le Sextant et de le lui rapporter. Quand ils trouvent Frosty et les runners, ils tentent de les capturer pour Itzatl.

Pendant ce temps, Samriel a suivi Frosty et les runners de Denver. Une fois qu'ils sont à Los Angeles, il les localise rapidement et se met en position pour les surveiller.

Si, ou comment, les Croisées Mystiques aident les runners dans le combat dépend du maître de jeu.

Si les runners réussissent à repousser les Cuacuahtin, ils peuvent découvrir où Sonora et Itzatl gardent le Sextant. Mais oseront-ils laisser Frosty et la carte sans surveillance pendant qu'ils vont récupérer le Sextant? Oseront-ils faire confiance aux Croisées Mystiques de Samriel pour surveiller la carte? Autoriseront-ils Samriel à les accompagner? Les runners devront prendre des décisions sérieuses quant à savoir qui est un allié et qui est un ennemi avant de pouvoir récupérer le Sextant.

INVERSER LES RÔLES

EN BREF

Lassés de plusieurs jours de travail ininterrompu et d'un long et épais voyage à Los Angeles, les runners ont à peine le temps de reprendre leur souffle avant d'être obligés de passer à l'action.

Sonora est arrivée à Los Angeles et se cache à la périphérie de San Bernardino avec son seul coéquipier survivant. Son employeur, Itzatl, attend déjà son arrivée. Il inspecte rapidement le Sextant. Pour confirmer qu'il s'agit du bon artefact, et sera utile aux dessins des miroirs fumants, il connaît un rituel qui lui permet d'utiliser le sextant pour déterminer l'emplacement d'un autre artefact déjà en possession de la secte. Il est complètement surpris de découvrir que le Sextant pointe vers un artefact plus proche, la carte Piri Reis. Itzatl envoie une unité d'élite Guerreros Cuacuahtin (Aigles) qui était à Los Angeles avec des Burning Angels,

DITE-LE-AVEC-DES-MOTS

Le refuge n'est pas le pire endroit où vous avez séjourné lors de ce voyage. Le mobilier est miteux et déglingué, mais il y a des lits dans les deux chambres, avec des couvertures jetables propres. Une grosse malle se trouve dans chaque chambre, mettant à disposition des combinaisons jetables à taille unique, bien que clairement "taille unique" signifie "taille elfes". La cuisine est sale et les appareils électroménagers ne fonctionnent pas. Un petite ORA au-dessus de l'évier dit: « De l'eau est disponible entre 2h et 2h30. Buvez à vos risques et périls. » mais il y a une boîte en acier, verrouillée pour empêcher la vermine d'entrer, contenant plein d'eau en bouteille et de barres-repas. Et la salle de bain classique dispose de toilettes chimiques fonctionnelles. Les fenêtres sont recouvertes de feuilles de plastique comme les autres petites maisons de ce "quartier" délabré. Ce n'est pas tout à fait un bidonville. Plus comme un quartier qui a du mal à conserver son statut de banlieue périphérique de classe inférieure. Le genre d'endroit où la police ne dérange pas les habitants, et les habitants font rarement quoi que ce soit pour attirer l'attention des autorités, des gangs ou des seigneurs de bidonvilles.

S'ils interrogent l'un des Burning angels, lisez ce qui suit:

« Ok ok. Je vais vous le dire. Nous étions censés voler quelque chose, je ne sais pas quoi. Quelque chose de fragile. Les chamans aigles l'auraient su quand ils l'auraient vu. Et puis le ramener à... à... » Le ganger pâlit et vous voyez la peur dans ses yeux. « À Itztli. Il a autre chose, quelque chose que le puta lui a apporté. Il l'attend depuis des jours. Maintenant, ils vont rentrer. Où? Où pensez-vous putain? A Aztlan. Il est dans l'un de nos entrepôts, à quelques kilomètres d'ici. Bien que j'aie entendu l'un des Chaman Aigles lui dire de partir s'ils n'étaient pas de retour dans trente minutes. »

L'ENVERS DU DECOR

Quand Itztli se rend compte qu'il y a un autre artefact à San Bernardino, il envoie les Burning Angels, dirigés par les Cuacuahtin, pour l'acquérir. Il leur dit de faire très attention à ne pas endommager l'artefact. (En raison de la nature du Sextant, il fournit des détails beaucoup plus précis sur l'emplacement des artefacts liés que la carte de Piri Reis.) Il aimerait également que ceux qui ont l'artefact restent vivants, si possible.

Itztli attendra de recevoir des nouvelles des Cuacuahtin avant de quitter Los Angeles avec le Sextant (voir Ennemie de Mon Ennemie).

Samriel et son équipe suivent les runners depuis leur départ de Chicago. Il sait qu'ils étaient très près d'obtenir le Sextant à Denver, mais ils n'ont pas réussi. Il sait également qu'il y a un mage de sang à Los Angeles, et il soupçonne le culte de sang du miroir fumant d'être très intéressé de mettre la main sur la carte ainsi que sur le Sextant. Doutant de la compétence des runners dans la protection de la carte, il décide de rester à proximité. Les motivations de Samriel ne sont pas aussi pures qu'il agit, mais peu importe pourquoi, il veut s'assurer que la carte reste en toute sécurité entre les mains de Frosty... pour le moment.

En outre, le Vigilia Evangelica sera également en ville (soit après avoir extirpé la destination de l'un des employés embauchés de Sonora via un sort de sonde mentale, soit avoir fait les mêmes conclusions que les runners). Ils chercheront le Sextant par des moyens magiques (ce qui est possible maintenant que le Sextant a quitté l'environnement de mana perturbateur de Chicago).

BAISSER LE NIVEAU

L'attaque du refuge est une scène difficile et mortelle, même pour les équipes expérimentées. À un moment donné de la carrière de chaque runner, ils découvriront qu'ils ne sont pas les hommes les plus durs du quartier. Cependant, tuer les personnages du joueur n'est pas très amusant pour les joueurs (bien que les amener au bord de la mort puisse l'être). Diminuer la rencontre des équipes moins expérimentées est à la discrétion du maître de jeu. Quelques façons de rendre la scène moins mortelle, si vous le souhaitez:

- Utilisez uniquement des matraques étourdisantes et des combats rapprochés pour les gangers, qui infligeront des dégâts d'étourdissement uniquement. Une fois que les runners sont à terre, les gangers les laissent tranquilles (tuer une personne inconsciente enlève tout le plaisir).
- N'ayez qu'un seul Cuacuahtin et faites-le rester à l'extérieur du refuge, pendant que les gangers attaquent ceux qui se trouvent à l'intérieur.
- Le Face de l'équipe (ou Frosty) peut négocier avec les Anciens pour laisser un ou deux gardes à l'extérieur du refuge. Le garde peut donner l'alarme, enlevant la surprise de l'attaque.
- Les Anciens peuvent prévenir les runners que "des anges" arrivent, donnant ainsi aux runners le temps de se mettre en position pour se défendre.
- Faites en sorte que les deux Cuacuahtin restent à l'extérieur du refuge et permettez aux Croisés Mystiques de les engager pendant que les runners s'occupent des Burning Angels (si le maître de jeu souhaite que l'implication des Croisés Mystiques soit indirecte, deux tirs de tireurs d'élite bien placés devraient viser les Cuacuahtin et laissez les joueurs se demander qui les a aidés).
- C'est le privilège du maître de jeu de truquer les jets de dés. Si un coup fait subir des dégâts de débordement au moniteur de condition d'un personnage, frappez quelques cases et dites au joueur qu'il a pris juste assez de dégâts pour l'assommer, ou a subi des dégâts d'étourdissement, plutôt que de tuer le personnage du joueur.

Urgent Message...

L'AUBE DES ARTEFACTS: MINUIT.....

Une fois à Los Angeles, Frosty emmènera les runners dans un refuge à la périphérie de San Bernardino (un refuge d'anciens qu'ils lui "prêtent" pour la journée), à moins que les runners ne suggèrent ou se procurent un moyen d'hébergement différent. Quel que soit le lieu, une fois que Sonora sera à Los Angeles depuis au moins quatre heures, l'attaque aura lieu. Si les runners sont toujours en route pour Los Angeles, Itztli continuera à suivre la progression de la carte via le Sextant, et enverra l'attaque presque immédiatement après leur arrivée.

Les Cuacuahtin et les Burning Angels voyageront en motocyclette, mais utiliseront la furtivité pour s'approcher du refuge à pied. Parce que l'emplacement est à la périphérie de Los Angeles et à l'extérieur des bidonvilles de San Bernardino, les drones de caméra paparazzi typiques ne vont pas dans la région (et ceux qui le font sont rapidement capturés par des



résidents entrepreneurs). Les forces de sécurité de Pueblo non plus. Les Cuacuahtin préconiseront une attaque éclair, frappant simultanément les portes et les fenêtres, puis se livrant au combat rapproché. Ils utiliseront la magie, y compris les sorts étourdissants, afin de neutraliser rapidement les runners et Frosty. Leur objectif principal est de récupérer l'artefact sans l'endommager.

Il y a deux chamans Cuacuahtin, soutenus par dix Burning Angels qu'ils ont personnellement formés. Les Cuacuahtin considéreront les Burning Angels comme leur force principale, les utilisant pour cibler les runners tandis que les Cuacuahtin renforcent les capacités des Anges avec leurs sorts, ou utilisent des sorts non mortels sur les runners. Les Burning Angels utiliseront des matraques étourdissantes, des Taser et le combat rapproché, en utilisant les règles d'Amis en mêlée (p.157, SR4A) pour maintenir les runners dans une position désavantageuse.

Puisque les Cuacuahtin et les Burning Angels ne savent pas ce qu'est l'artefact, ils jouent la sécurité. Après tout, il peut s'agir de quelque chose d'assez petit pour tenir dans une poche ou d'un cristal fragile ou d'un autre matériau. En conséquence, ils agiront avec une extrême prudence. (Bien sûr, les runners n'ont pas eux-mêmes de telles restrictions.)

Les runners ont un moyen de découvrir où se trouve le Sextant. Interroger tous les Burning Angels survivants (un test d'interrogation) révélera où se trouvent Itzatl et Sonora (et quelques informations supplémentaires sur Itzatl). Les sorts de sonde mentale fourniront les mêmes informations. En outre, les commlinks des Burning Angels ont des données limitées (peut-être le numéro de téléphone d'un autre Burning Angel à l'entrepôt), et les Cuacuahtin ont chacun un commlink (Indice 6, exécutant Analywe 6 et Cryptage 5) avec le numéro de commlink de Sonora et Itzatl. Le commlink d'Itzatl est actif et un pirate informatique peut le retracer jusqu'à leur emplacement. Malheureusement, les Cuacuahtin ont une sécurité intégrée dans leurs commlinks: une bombe matriciel indice 5 (p.233, SR4A) est attachée au nœud et liée au firewall, et tout ce qui déclenche une alerte active provoque la destruction de toutes les données par la bombe matriciel. Les motos (garées à un pâté de maisons) auront également des données indiquant leur itinéraire récent dans leurs nœuds (Indice 2). De plus, les Anciens ont une rivalité intense avec les Burning Angels. S'ils sont informés d'une attaque contre leur refuge, les Anciens aideront probablement les runners à traquer les Burning Angels pour se venger un peu. Le maître de jeu peut décider quels ou combien d'indices les Anciens peuvent fournir sur l'emplacement des attaquants. (Et si les joueurs négocient bien, ont des contacts au sein du gang ou utilisent la connexion de Frosty au gang, les runners peuvent même être en mesure de faire appel à une escouade d'anciens pour les aider à attaquer l'entrepôt dans Ennemi de mon Ennemi.)

En utilisant l'un de ceux-ci (ou une autre méthode qu'ils conçoivent), les runners devraient pouvoir apprendre où Sonora et le sextant sont. Ils devraient également apprendre que le Sextant va être en mouvement très bientôt.

Les runners n'ont pas trop de temps pour prendre une décision. Une fois qu'Itzatl apprendra que son équipe a échoué, il ordonnera à Sonora et au reste de l'Ocelomeh de se déplacer immédiatement (dans les 30 minutes suivant la bataille). Les runners devront prendre une décision en une fraction de seconde: faites confiance à Samriel pour garder Frosty et la carte, trouvez quelqu'un d'autre comme les Anciens pour la garder ainsi que la carte, ou divisez leurs propres forces, en laissant certains pour la garder elle et la carte tandis que les autres s'en prennent au Sextant...

QUAND CHAQUE SECONDE COMpte

Parce que Ennemi de Mon Ennemi suit immédiatement après Inverser les Rôles, le maître de jeu voudra peut-être porter une attention particulière au temps qui s'écoule entre le début du combat et le départ des runners pour l'entrepôt. Il faudra au moins quinze minutes pour conduire (en moto) à l'entrepôt, les rues latérales parsemées de gravats, fissurées et parsemées de nids-de-poule ne permettent pas des vitesses excessives. Cela laisse à l'équipe un peu plus de quinze minutes pour réussir le combat, apprendre où se trouve le Sextant, discuter des choses avant de partir et soigner leurs blessures s'ils veulent se rendre à l'entrepôt avant qu'Itzatl n'entre dans la Cavité Profonde.

Le maître de jeu peut choisir de garder une trace du temps qui passe en disant que le "temps réel" s'applique à la table de jeu (c'est-à-dire que chaque minute qui passe en temps réel est une minute dans le temps de jeu) une fois le combat terminé. Cela peut servir à augmenter la tension et le sentiment d'urgence pour les joueurs (ainsi que pour les personnages joueurs). Alternativement, le maître de jeu peut simplement suivre le temps qui passe sans rien dire aux joueurs. Si les personnages joueur prennent le temps de se remettre du combat, mettent des heures à planter l'entrepôt ou ignorent les indices lâchés par Samriel et les attaquants survivants, il sera peut-être tout simplement trop tard pour récupérer le Sextant...

Et bien sûr, Frosty ne peut pas prendre le risque d'apporter la carte directement à l'ennemi. Non seulement cela, mais qui sait si une autre attaque pourrait se produire? Les runners devront décider quoi faire avec Frosty et la carte.

ANTIVIRUS

Les runners pourraient ne pas réussir dans cette scène. Reportez-vous à Baisser le Niveau, p. 37, pour des conseils sur la mise à l'échelle du combat pour laisser les runners inconscients mais pas morts. Les personnages peuvent tous être inconscients, mais dans une heure (ou deux) ils seront réveillés et probablement plus que prêts pour une petite vengeance. Si cela se produit, il y a de fortes chances que les Cuacuahtin aient également pris la carte. Premièrement, avec la carte en main, Itzatl ne ressentira pas le besoin de partir immédiatement. Retarder son départ de quelques heures permettra aux runners de récupérer. Deuxièmement, ayez quelques indices disponibles pour les runners, peut-être un commlink abandonné de l'un des Burning Angels avec l'adresse de l'entrepôt, un appel d'un ancien utile à propos d'une escouade de Burning Angels vue près de l'entrepôt, une suggestion de Frosty que le Magicien de l'équipe invoque un esprit pour rechercher la carte, ou peut-être même demander aux Croisés Mystiques de laisser un indice aux runners à trouver. L'équipe aura l'occasion de récupérer à la fois le Sextant et la carte dans la scène finale.

Alternativement, il est également possible de demander à Samriel et aux Croisés Mystiques de trouver les runners après le combat et de les aider. Les Anciens peuvent également être utilisés pour venir en aide aux runners, en leur fournissant une aide médicale ou une assistance pour attaquer l'entrepôt lors de la scène finale.



LIEUX D'INTÉRÊT

Refuge

Cette petite maison est située dans un quartier de maisons à étages identiques, qui montrent toutes des traces de dommages causés par des années de tremblements de terre. Le quartier n'est pas tout à fait un bidonville, mais encore quelques années de plus de négligence par le gouvernement, et il pourrait bien s'y retrouver. Au moins aucun des voisins n'appellera la police en cas de trouble.

GRUNTS ET CIBLES MOBILES

Cuacuahtin (Les Eagles(aigles)) (2)

Les Eagles sont des Guerreros qui se spécialisent dans la direction, l'entraînement et la protection des troupes banales. On dit qu'une unité de dix hommes dirigée par un Cuacuahtin équivaut à cent hommes sur un champ de bataille. Ils se spécialisent dans la magie qui renforce leurs troupes, inspirant confiance et même fanatisme parmi ceux qu'ils dirigent.

C	A	R	F	C	I	L	V	M	Ess	Init	PI
4	5	5	3	7	5	4	6	8	6	10	1

Moniteur de condition (physique/étourdissement): 10/11

Armure (balistique/impact): 14/12

Méta-magie: (Initier de rang 2) Centrage (Chant), Bouclier

Compétences: Analyse Astrale 3, Combat Astral 3,

Athlétisme(GC) 1, Combat rapproché(GC) 3,

Conjuration(GC) 4, Étiquette 3, Premier Secours 4, Arme à

feu(GC) 3, Infiltration 2, Enseignement 6, Leadership 6,

Perception 4, Véhicule Terrestre 2, Sorcellerie(GC) 6

Traits: Attribut exceptionnel (charisme), magicien (tradition aztèque)

Sorts: Antidote, Armure, Contrôle des émotions, Oeil de la meute, Boule de feu, Soins, Invisibilité améliorée, Augmentation des réflexes, Boule de mana, Consolidation, Résistance à la douleur, Furtivité, Éclair étourdissant, Boule étourdissante

Équipement: Armure militaire légère avec casque et isolation chimique, Tacsoft (indice 4), Focus de pouvoir(indice 4 épine d'onyx dans l'oreille), Focus de Maintien (indice 4 plumes d'aigle et perles de jais liées à une tresse)

Armes: épée monofilament [Arme tranchante, VD 5P, PA -1, Allonge 1] Ares Alpha [Fusil d'assaut, VD 6P, PA -1, SA/TR/TA, CR 2, 42 (c)]

2 grenades à gaz [CS/gaz lacrymogène]
Électromatraque [Arme contondante, VD 6E (e), PA - moitié, Allonge 1]

Burning angels Indice professionnelle 4 (10)

C	A	R	F	C	I	L	V	Ess	Init	PI
4	5(6)	4(5)	4(5)	3	4	3	4	2.8	8(9)	1(2)

Moniteur de condition (physique/étourdissement): 10/10

Armure (balistique/impact): 8/6

Compétences: Combat rapproché(GC) 3, Étiquette 1 (Gang +2), Esquive 3, Pistolets 3, Infiltration 3, Perception 3, Véhicule terrestre 2 (Bikes +2), Véhicule aquatique 1, Survie 1 (Urbain +2)

Traits: Endurance à la douleur 3

Augmentations: Yeux cybernétique (Indice 1 avec Smartlink, Amplification visuel 1), Réflexes Câblé 1, Substituts musculaires 1

Équipement: Veste par-balle, Commlink (indice 4)



ENNEMI DE MON ENNEMI										
EN BREF										
Itzatl a le Sextant dans un entrepôt de Burning Angels à l'extérieur de San Bernardino. Il prévoit de l'emmener à Aztlan. Pour éviter la situation tendue à la frontière entre le PCC et Aztlan, il va quitter Los Angeles comme il est venu, par la Cavité profonde. Les Burning Angels ont le contrôle d'un grand entrepôt à San Bernardino qui se trouve au-dessus d'une ouverture vers la Cavité profonde. Avec des submersibles de taille individuelle, lui avec Sonora et son coéquipier, et son équipe de protection personnelle d'Ocelomeh vont traverser le système de grottes sous-marines.										
Lorsque les runners blessés et épuisés arriveront à l'entrepôt, ils devront passer les Burning Angels qui le garde, avec une mauvaise surprise qu'Itzatl a laissée derrière pour garder l'ouverture. Les runners y arriveront en même temps que la Vigilia Evangelica, et selon la façon dont ils ont laissé les choses à Denver, les prêtres peuvent les aider, les gêner ou même attaquer carrément les runners.										
Une fois dans la Cavité, les runners devront naviguer dans les cavernes sous-marines jusqu'à ce qu'ils atteignent une grande grotte, l'une des rares cavernes sèches. Dans la grotte sera le dernier combat climatique. Pendant le combat, Itzatl tue le coéquipier de Sonora pour aider à alimenter un puissant sort. La loyauté de Sonora change soudainement, alors qu'Itzatl devient son ennemi.										
Si les runners réussissent et sortent de la Cavité Profonde avec le Sextant et qu'ils ont refusé l'offre de Samriel de l'aide à Échanger les rôles et ont agi "de manière déshonorante" dans les scènes précédentes, Samriel et les Croisés Mystiques attendront pour leur tendre une embuscade et prendre le Sextant. Si l'équipe a accepté Samriel et a agi honorablement dans les scènes précédentes, les Croisés mystiques prendront soin de Frosty et de la carte, comme ils l'avaient promis, et proposeront même de fournir des soins et des premiers secours aux runners.										
C'est la scène finale culminante, avec les runners se battant non seulement pour le Sextant, mais pour leur vie, au plus profond de la Cavité profonde.										
Le résultat dépendra du comportement des runners dans les scènes passées, alors que les amis deviennent des ennemis et les ennemis deviennent des alliés improbables.										
DITES-LE-AVEC-DES-MOTS										
Lorsqu'ils atteignent l'eau, lisez ce qui suit:										
Le centre de l'entrepôt est un grand trou où le sol s'est effondré, faisant chuter des morceaux de béton de manière irrégulière. En vous rapprochant, vous réalisez que le centre du trou est en fait rempli d'eau trouble, d'eau qui sent le poisson rance et la vie marine mourante. Ça a la taille d'un petit étang. Quelqu'un a posé des planches à un endroit, formant une rampe au-dessus du béton brisé, jusqu'au bord de l'eau. Un petit quai en plastique flotte sur l'eau. Amarré au quai se trouvent [insérer les membres de l'équipe +1] petits submersibles, ressemblant à des jet-skis encastrés, chacun à peine assez grand pour contenir un humain assis, penché sur la console et rien d'autre.										
En vous rapprochant de l'eau, vous voyez un esprit couleur rouge sang se matérialiser, planant au-dessus de l'eau trouble, un esprit qui ressemble à un guerrier aztèque traditionnel, son visage plein de haine bouillonnante. Le sang coule d'une douzaine de blessures coupées sur ses bras et ses jambes, et d'une tranche béante sur sa gorge.										
Quand il vous voit approcher, ses yeux noirs s'illuminent de fureur, puis l'esprit du sang rit...										
Dawn of the Artifacts: Midnight										

Armes: couteau [Arme tranchante, VD 4P, PA -2]
 Électromatraque [Arme contondante, VD 6E (e), PA - moitié, allonge 1]
 Yamaha Pulsar [Taser, 6S (e), PA - moitié, 4 (m), système smartgun interne]
 (Facultatif): Ares Alpha [Fusils d'assaut, VD 6P, PA -1, SA/TR/TA, CR 2, 42 (c)]

Ganger des anciens

C	A	R	F	C	I	L	V	Ess	Init	PI
3	6	3(7)	3	6	4	3	3	3.12	7(11)	1(3)

Moniteur de condition (physique/étourdissement): 10/10

Armure (ballistique/impact): 8/6

Compétences: Combat rapproché(GC) 4, Etiquette 3 (Media de LA +2), Esquive 3, Armes à feu(GC) 3, Perception 4, Véhicule terrestre 5 (Vélos +2), Survie 1 (Urbain +2)

Augmentations (Alphaware): Accroissement de Réaction 2, Réflexes câblée 2

Équipement: veste pare-balle, Commlink (indice 4), lunettes (indice 1 avec Smartlink), Medikit (indice 3)

Armes: couteau [Arme tranchante, VD 4P, PA -2]

Ingram Smartgun X [Mitraillette, VD 5P, PA -4, TR/TA, CR 2 (3), 32 (c), munitions APDS]

Ruger Super Warhawk [Pistolet lourd, VD 6P, PA -2, SS, CR 0, 6 (cy), avec système smartgun interne]

Croisés mystiques de Samriel (3)

Une équipe entièrement elfique, ces trois-là étaient à Lagos avec Samriel.

C	A	R	F	C	I	L	V	M	Ess	Init	PI
4	8	5(8)	4(7)	5	6	4	5	7	6	11(14)	1(3)

Moniteur de condition (physique/étourdissement): 10/11

Armure (ballistique/impact): 14/12

Compétences: Athlétisme(GC) 5 (6), Combat rapproché(GC) 5, Piratage(GC) 4, Étiquette 3, Esquive 4, Electroniques(GC) 5, Arme exotique (Pistolet à fléchettes Parashield) 5, Armes à feu(GC) 5, Premiers secours 3, Perception 5, Furtivité(GC) 6, Survie 3 (Urbain +2)

Qualités: Arts Martiaux 4 (Carromeleg)

Pouvoir d'adépte: Perception astrale, Contre-attaque, Compétence améliorée (escalade, gymnastique, course, natation) 1, Réflexes améliorés 3, Mains mortelles

Méta-magie: centrage, camouflage étendu, camouflage

Équipement: armure militaire légère (avec amélioration de la mobilité 2, amélioration de la force 3, amortissement thermique, revêtement en polymère de ruthénium) et casque militaire, medikit (indice 4)

Armes: couteau [Arme blanche, VD 4P, PA -2]

Épée [Epée, VD 7P, PA 0, Allonge 1]

HK Urban Combat [Mitraillette, VD 5P; PA 0, SA/BF/FA, CR 2, 36 (c) avec système Smartgun interne]

Pistolet Parashield Dart [Arme exotique, VD 10S (Narcoject Toxin), PA -2, SA, CR 0, 5 (c) avec système smartgun interne] (voir p. 324, SR4A pour la description de la fléchette d'injection)

Ranger Arms SM-4 [Fusil de précision, VD 8P, PA -3, SA, CR 1, 15 (c), w /système smartgun interne]

ENNEMI DE MON ENNEMI

EN BREF

Itzatl a le Sextant dans un entrepôt de Burning Angels à l'extérieur de San Bernardino. Il prévoit de l'emmener à Aztlan. Pour éviter la situation tendue à la frontière entre le PCC et Aztlan, il va quitter Los Angeles comme il est venu, par la Cavité profonde. Les Burning Angels ont le contrôle d'un grand entrepôt à San Bernardino qui se trouve au-dessus d'une ouverture vers la Cavité profonde. Avec des submersibles de taille individuelle, lui avec Sonora et son coéquipier, et son équipe de protection personnelle d'Ocelomeh vont traverser le système de grottes sous-marines.

Lorsque les runners blessés et épuisés arriveront à l'entrepôt, ils devront passer les Burning Angels qui le garde, avec une mauvaise surprise qu'Itzatl a laissée derrière pour garder l'ouverture. Les runners y arriveront en même temps que la Vigilia Evangelica, et selon la façon dont ils ont laissé les choses à Denver, les prêtres peuvent les aider, les gêner ou même attaquer carrément les runners.

Une fois dans la Cavité, les runners devront naviguer dans les cavernes sous-marines jusqu'à ce qu'ils atteignent une grande grotte, l'une des rares cavernes sèches. Dans la grotte sera le dernier combat climatique. Pendant le combat, Itzatl tue le coéquipier de Sonora pour aider à alimenter un puissant sort. La loyauté de Sonora change soudainement, alors qu'Itzatl devient son ennemi.

Si les runners réussissent et sortent de la Cavité Profonde avec le Sextant et qu'ils ont refusé l'offre de Samriel de l'aide à Échanger les rôles et ont agi "de manière déshonorante" dans les scènes précédentes, Samriel et les Croisés Mystiques attendront pour leur tendre une embuscade et prendre le Sextant. Si l'équipe a accepté Samriel et a agi honorablement dans les scènes précédentes, les Croisés mystiques prendront soin de Frosty et de la carte, comme ils l'avaient promis, et proposeront même de fournir des soins et des premiers secours aux runners.

C'est la scène finale culminante, avec les runners se battant non seulement pour le Sextant, mais pour leur vie, au plus profond de la Cavité profonde.

Le résultat dépendra du comportement des runners dans les scènes passées, alors que les amis deviennent des ennemis et les ennemis deviennent des alliés improbables.

DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Lorsqu'ils atteignent l'eau, lisez ce qui suit:

Le centre de l'entrepôt est un grand trou où le sol s'est effondré, faisant chuter des morceaux de béton de manière irrégulière. En vous rapprochant, vous réalisez que le centre du trou est en fait rempli d'eau trouble, d'eau qui sent le poisson rance et la vie marine mourante. Ça a la taille d'un petit étang. Quelqu'un a posé des planches à un endroit, formant une rampe au-dessus du béton brisé, jusqu'au bord de l'eau. Un petit quai en plastique flotte sur l'eau. Amarré au quai se trouvent [insérer les membres de l'équipe +1] petits submersibles, ressemblant à des jet-skis encastrés, chacun à peine assez grand pour contenir un humain assis, penché sur la console et rien d'autre.

En vous rapprochant de l'eau, vous voyez un esprit couleur rouge sang se matérialiser, planant au-dessus de l'eau trouble, un esprit qui ressemble à un guerrier aztèque traditionnel, son visage plein de haine bouillonnante. Le sang coule d'une douzaine de blessures coupées sur ses bras et ses jambes, et d'une tranche béante sur sa gorge.

Quand il vous voit approcher, ses yeux noirs s'illuminent de fureur, puis l'esprit du sang rit...

Lorsqu'ils pénètrent dans la cavité profonde, lisez ce qui suit:

L'eau est trop trouble pour voir quoi que ce soit, malgré la bulle de plastique transparente du submersible et ses lumières inefficaces. Au lieu de cela, vous devez vous abonner au flux RA du submersible, et l'obscurité laisse place à visibilité augmentée améliorée des murs du tunnel étroit. Le "sol" est parfaitement plat et les murs et le plafond sont parfaitement arrondis, presque comme si vous étiez dans un tunnel de métro inondé d'eau de mer toxique. Chaque submersible a un fusil à harpon abonné au nœud central, et vous remarquez qu'il en manque un au vôtre... sur quoi le dernier passager l'a-t-il utilisé?

Le tunnel descend encore et encore, et les indicateurs continuent de compter la distance que vous parcourrez alors que vous vous enfoncez de plus en plus loin en dessous de la ville. Au fur et à mesure que vous avancez, des dizaines de tunnels se rejoignent, fusionnant, puis se divisant, de nombreuses fois. A chaque jonction, une petite balise émet un signal, un message qui dit, "Par ici". Quelqu'un a marqué ces tunnels. Quelqu'un doit les utiliser suffisamment fréquemment pour avoir laissé un fil d'Ariane en RA. Vous n'avez pas beaucoup le choix. Vous suivez les balises.

Lorsqu'ils émergent des tunnels inondés dans la caverne remplie d'air, lisez ce qui suit:

Vous savez que vous êtes arrivé à destination au moment où le submersible remonte la surface. Alors que l'eau trouble coule sur la vitre en plastique, vous réalisez que vous êtes sur un quai.

Sortir du submersible prend un moment. Vous réalisez que vous n'êtes pas seul au moment où vous entendez la voix aiguë d'un homme crier: « Mátanos! »

Le hurlement d'une femme résonne, avant de s'éteindre aussitôt. Vous vous tenez dans une grande caverne. Des piles de caisses obscurcissent votre visibilité et des ombres sont projetées par les quelques lanternes qui pendent du plafond rocheux.

Lorsque les runners manœuvrent pour voir l'autre côté de la caverne, lisez ce qui suit (s'ils observent en détail):

L'air scintille de l'autre côté de la caverne, et derrière l'étrange scintillement se trouve un nuage de fumée inquiétant. Au centre de la fumée se trouve un homme corpulent, à peine visible. Dans une main, il tient une lame noire à l'aspect diabolique. Dans l'autre, le Sextant. Et à ses pieds, gisant dans une mare de sang qui se répand, se trouve une femme ork, la gorge tranchée si profondément que sa tête tient à peine attachée. Allongé sur le sol aux pieds d'une autre personne en armure, vous voyez Sonora.

Si itztli est capable de s'échapper, lisez ce qui suit:

Le mage de sang à la robe noire se moque de vous, ses mains effleurant des gouttes de sang alors qu'il applaudit de joie.

« En y réfléchissant, vous êtes les meilleurs qu'ils puissent envoyer. Vous avez été très convaincants. » Il donne un coup de coude à la femme ork morte devant lui. « Plus que cette faible créature. »

Il vous regarde, puis pose un doigt ensanglé contre ses lèvres, laissant un point rouge brillant sur sa peau foncée.

« Hum. Maintenant, comment en finir au mieux. Quelque chose de convenable pour récompenser vos efforts... » Il sourit et une main serre le collier de perles noires à sa gorge. « Oui, j'ai trouvé »

À côté de lui, une silhouette imposante de flammes s'élève. Il sourit à nouveau:

« Je ne sais pas combien de temps l'oxygène va tenir dans cette caverne. J'aimerais pouvoir vous tenir compagnie, mais... eh bien, je dois vraiment y aller.

Il se retourne et descend vers le submersible, et quelques secondes plus tard, vous l'entendez descendre dans l'eau trouble. L'élémentaire de feu vous observe alors que la barrière tombe...

Si les runners sortent de la cavité profonde avec le sextant, lisez ce qui suit:

Les hommes qui ont aidé à combattre l'esprit du sang sont assis ensemble sur une pile de caisses, vigilants lorsque vous sortez. Ils ne font aucun mouvement menaçant; leurs armes ne sont pas pointées sur vous :

« Ah, mes amis », crie le chef. « Je suis soulagé de vous voir! Nous avons veillé, comme promis. Et je vois que vous avez récupéré le Sextant. Buon lavoro! Mais maintenant. » Il tend la main. « Vous connaissez la malédiction ? Nous vous proposons de vous protéger de cette malédiction, de prendre l'artefact et de le placer là où il sera en sécurité. Si vous nous le donnez, vous pourrez, espérons-le, empêcher les tragédies qui suivent ceux qui le volent. Le dernier qui l'a volé a mal fini, n'est-ce pas? Alors, qu'est-ce que vous en dites ? »

L'ENVERS DU DECOR

Au lendemain du combat dans Inverser les Rôles, les personnages devraient apprendre qu'ils ont très peu de temps pour récupérer le Sextant avant qu'il ne disparaîsse dans la cavité profonde et ne se retrouve hors de leur portée à Aztlan. Pas le temps de se remettre de la dernière bataille, et pas le temps de se préparer à ce qui l'attend, l'équipe doit se précipiter dans le prochain conflit qui sera leur dernière chance de mettre la main sur le Sextant avant qu'il ne se retrouve à Aztlan, et entre ne tombe dans les mains du Miroir Fumant du culte du sang.

Itztli et ses gardes restants (p.43) s'abritent dans un grand entrepôt à quinze minutes à vélo du refuge. Dans l'entrepôt il y a une grande étendue d'eau, une ouverture en surface pour la Cavité Profonde. Les Burning Angels ont plusieurs submersibles stockés dans l'entrepôt, ainsi que des caisses de marchandises qui ont été introduites en contrebande à San Bernardino via la Cavité.

A l'intérieur et à l'extérieur de l'entrepôt, une dizaine de Burning Angels (p.38) veillent. Itztli a également laissé une surprise spéciale dans l'entrepôt, un grand esprit de sang lié indice 6.

Une fois qu'Itztli se rend compte que son équipe ne revient pas (30 minutes après avoir attaqué dans Inverser les Rôles), il ordonnera à ses gardes restants d'évacuer. Il proposera également à Sonora et à son coéquipier de l'accompagner. Craignant des représailles pour le vol de l'artefact, elle lui propose un abri à Aztlan hors de portée de la Fondation Draco.

Itztli et les autres utilisent des submersibles et suivent le sentier sous-marin balisé jusqu'à une caverne sèche: une cache de passeurs. La caverne a une demi-douzaine de tunnels différents qui y mènent, et l'un est assez grand pour qu'un mini-sous-marin (4 personnes) puisse le traverser. Ce véhicule attend le mage de sang. Itztli prévoit de rejoindre le submersible, mais une fois sur place, il sera retardé pendant un bref instant car le pilote attend que les courants changent (l'heure exacte est à la discrétion du maître de jeu, avec 30 minutes suggérées; plus Itztli attend, plus il est probable que les runners réussiront). Ayant voyagé via la cavité profonde à la fois vers et depuis Los Angeles, les gardes jaguar ne portent que de petites armes avec eux (ce pour quoi les runners seront peut-être très reconnaissants à la fin).

Lorsque les runners arrivent à l'entrepôt, les membres de la Vigilia Evangelica font leur entrée. Il n'y a que suffisamment de submersibles pour les runners ou la Vigilia Evangelica. Une seule équipe peut suivre le Sextant dans la Deep Lacuna.

Les actions de Vigilia Evangelica dépendront du comportement des runners dans la scène Trop peu, Trop tard. Si les runners ont travaillé avec la Vigilia, participé à aider les civils, et se sont bien comportés avec du savoir vivre, la Vigilia interviendra pour





aider les runners en les contactant à l'extérieur de l'entrepôt pour les avertir qu'il y a un esprit de sang à l'intérieur. Si la Vigilia aident les runners, quand ils ont vaincu l'esprit du sang à l'étendu d'eau et surtout si les runners sont vaillants pour vaincre l'esprit du sang, les prêtres se retireront, disant aux runners qu'ils ont gagné le droit de suivre le Sextant, et donnant une bénédiction avant leur départ.

La Vigilia promettra également de veiller dans l'entrepôt, au cas où l'un des gangers reviendrait; cela garantira que les runners ne se retrouvent pas dans une embuscade ou un territoire hostile lors du retour. Si le maître de jeu a choisi de ne pas laisser les Croisés Mystiques se révéler dans Inverser les Rôles, ou que les runners n'ont pas accepté l'offre de Samriel de les aider dans cette scène, l'un des prêtres de la Vigilia proposera d'accompagner les runners dans le submersible supplémentaire. Si l'équipe de runners manque de soutien magique, il est fortement suggéré qu'au moins un mage PNJ les accompagne.

Si les runners se sont comportés de manière "immorale" (du point de vue des prêtres) dans Trop peu, Trop tard, tirant sur les civils sans se soucier de leur sécurité, tuant et/ou blessant des civils, ou attaquant les Vigilia elle-mêmes, les Vigilia prendront du recul et attendront que les Burning Angels éliminent (espérons-le) les runners. Si les runners arrivent à l'étendu d'eau, les Vigilia se mobiliseront pour les attaquer, et les runners seront obligés de combattre les prêtres pour les quelques submersibles disponibles dans l'entrepôt.

Les submersibles sont dimensionnés pour les humains, un peu comme un jet-ski fermé, et un ork peut à peine tenir (bien qu'une armure volumineuse, des armes ou tout autre équipement puisse devoir être laissé derrière, et le submersible aura du mal à supporter le poids supplémentaire, ce qui devrait donner aux orks de la fête quelques mauvais moments dans les tunnels inondés). À la discrétion du maître de jeu, si l'équipe comprend des trolls, un submersible peut être disponible pour transporter le troll (ils ne sont tout simplement pas si courants dans le gang des Burning Angels). Les petites armes, telles que les pistolets, les couteaux et les grenades tiendront (sanglé au métahumain). Parce que les occupants doivent s'asseoir penché dans le petit submersible semblable à un jet-ski, des armes plus grosses telles que des mitrailleuses, des fusils, des shotguns, des épées et une armure volumineuse ne le feront pas (à moins, bien sûr, qu'ils ne prennent le temps de le démonter en des pièces plus petites, ce qui signifie qu'il faudra prendre le temps de la remonter dans la grotte ...).

À l'intérieur de Deep Lacuna, des passeurs ont parsemé la route sous-marine avec des ORA pour les aider à guider leur chemin. Les ORA sont diffusés à partir d'étiquettes RFID qui nécessitent un signal crypté pour s'activer (les submersibles ont le cryptage du signal (Indice 3) à l'intérieur). Si les runners suivent le chemin, cela les mènera à travers des dizaines de ramifications et de tunnels latéraux sur le chemin de la grotte sèche. Il est impossible de voir à travers l'eau, même avec les phares des submersibles. Les submersibles sont équipés de capteurs (une sorte de sonar) qui transmettront des images via RA ou RV à la personne qui pilotera le submersible. Pour les runners sans compétences appropriées, l'autopilote du submersible (Indice 2) sera (à peine) suffisant pour naviguer dans les tunnels tant qu'ils ne rencontrent rien qui nécessite une réaction (comme un monstre marin). Le tunnel lui-même a une paroi anormalement lisse et semble toucher plus à la construction métahumaine qu'à la nature. Tous les personnages qui le perçoivent en Astral verront des symboles lumineux sur les murs et verront qu'il s'agit d'une construction de nature dual.

Voyager à travers la cavité profonde jusqu'à la grotte prend vingt-cinq minutes, mais un test réussi de véhicule aquatique (3) réduit le temps de trajet à vingt minutes. Les runners devraient

arriver avec seulement quelques minutes (ou secondes, si le maître de jeu souhaite vraiment défier l'équipe) avant qu'Itztl ne s'échappe.

Lorsque l'esprit du sang est détruit dans l'entrepôt, Itztl sait que quelqu'un peut le poursuivre, quelqu'un d'assez fort pour détruire un puissant esprit. Il commence à planifier et apprécie l'idée qu'un digne ennemi puisse mettre son intelligence et ses capacités à l'épreuve.

Le tunnel s'ouvre sur un quai à l'intérieur de la grotte sèche. Sur le quai se trouvent d'autres submersibles, y compris de plus gros engins assez gros pour déplacer deux caisses de marchandises chacun, et les plus gros submersibles sont utilisés par Itztl et ses gardes. De l'autre côté de la grotte se trouvent plusieurs autres étendues d'eau avec des quais. Une très grande ouverture a un petit sous-marin amarré à elle. Itztl est là, debout avec Sonora et sa coéquipière, attendant que le courant change pour pouvoir partir. Lorsqu'il entend les submersibles des runners entrer dans la grotte, il se prépare. Il aime jouer avec ses victimes, et il attendra que les submersibles accostent et que les runners commencent à émerger, avant d'ordonner aux gardes Jaguar: « Mátanos! » ("Tuez-les!") Il attrape le dernier coéquipier survivant de Sonora et tranche la femme en travers de la gorge avec son focus d'arme Macuhuitl, en chantant. Sonora tente de l'arrêter, mais l'un des Jaguars la met de côté, l'étourdisse. Au fur et à mesure que la femme sacrifiée s'effondre, Itztl utilisera le sacrifice pour absorber le drain d'un énorme sort de barrière physique (une barrière de niveau 12, voir p.211 et p.166, SR4A). Cela lui prendra deux Actions Complexes (la première pour le sacrifice, la seconde pour le sort); il en a trois pour le premier tour de combat (il maintient augmentation des réflexes avec son focus de maintien). Itztl maintiendra le contresort pour lui-même et pour chacun des gardes Jaguar dans sa ligne de mire (Focus de contresort 6, contresort 7, Initié de niveau 8). Il utilisera un point de chance pour s'assurer qu'il intervienne en premier dans la passe d'initiative. Il a également deux esprits liés en attente, qu'il utilisera comme dernière défense (ils resteront avec lui en tant que gardes du corps, ne devenant libres que lorsqu'il est tué).

Il est possible que les runners soient assez rapides pour frapper Itztl avant que la barrière ne soit levée. Bien qu'ils devront émerger du submersible (un test de gymnastique (3) pour le faire en 1 action complexe, sinon il faudra 2 actions complexes), ils ont encore une chance d'agir avant que la barrière ne soit complètement levée s'ils peuvent dégainer leurs armes à temps et se déplacer vers une position qui leur donne une vue d'Itztl. Il n'y a pas de ligne de vue directe entre le quai des runners et celui d'Itztl.

Un test de perception détaillé (p.147, SR4A) est nécessaire pour avoir une vue claire de la situation (alors que les détails évidents sont immédiatement perceptibles, y compris la barrière incandescente, l'aura de fumée obscurcit suffisamment Itztl et la zone autour de lui pour que repérer Sonora sur le sol, ou Itztl tenant le Sextant, nécessite un examen attentif). S'ils souhaitent lui tirer dessus avec une arme à feu, il faut viser avant pour s'assurer qu'ils ne touchent pas le Sextant à la place. Le sort d'aura de fumée accéléré d'Itztl signifie que les modificateurs de visibilité seront en vigueur, ainsi qu'une couverture partielle du sextant et des gardes devant lui. Itztl a également deux esprits liés avec lui en attente.

Si un (ou plusieurs) d'entre eux pénètre dans la barrière, ils seront confrontés à deux gardes Jaguar et Itztl qui sourira et dira: « Un tel sacrifice ! » Pendant qu'il se déplace pour attaquer. Les attaques magiques se heurteront à son contresort. Si les runners peuvent passer le contresort, ou se rapprochent suffisamment pour l'attaquer à l'intérieur de la barrière, ils peuvent avoir une chance de réussir rapidement.

Deux des gardes Jaguar sont de son côté de la barrière, les trois autres sur le côté des runners. Sonora a été renversé et est

SONORA

Il est possible que les runners, seuls ou avec l'aide de Samriel ou de la Viligia, ne soient pas en mesure de percer et de réussir contre Itztli. Si le maître de jeu le désire, il peut utiliser Sonora (qui est derrière la barrière) pour faire basculer les choses en direction des runners. Sonora est conscient qu'Itztli a probablement une bombe corticale dans la tête. Elle n'essaiera pas de le tuer, mais peut essayer d'autres astuces sournoises: briser sa concentration, le pousser dans l'eau, communiquer avec les runners via commlink pour offrir des suggestions, invoquer son propre esprit pour attaquer (et distraire) le gardes ou Itztli, fournissant des contresorts pour les runners, attaquant même la barrière directement avec de la magie. Alors qu'Itztli

prétendument abasourdi, elle sait que la situation vient de se mettre en mode guerre, et "faire le mort" est sa meilleure option car elle voit comment les choses vont se passer. Itztli observe les runners avec joie, prêt à profiter de la bataille qui l'attend.

Les runners devront survivre et vaincre les trois autres gardes Jaguar s'ils veulent franchir la barrière.

Il y a beaucoup de couvertures disponibles avec des caisses en plastique de marchandises de contrebande empilées au hasard autour de la caverne. Les trois gardes Jaguar sont dédiés au culte du Miroire Fumant et prêts à suivre les ordres d'Itztli jusqu'à la mort. Ils utiliseront une couverture en se déplaçant vers les runners. Alors qu'Itztli regarde, il commentera la bataille, félicitant les Jaguars et les runners pour des attaques particulièrement brutales ou sanglantes, applaudissant même quand il est particulièrement heureux. Il n'interviendra pas tant qu'il ne sera pas évident que ses Jaguars perdent. S'il semble que ses Jaguars sont en train de perdre, il ciblera sélectivement les runners avec magie. Si les runners utilisent leur propre magie, il s'abritera probablement derrière quelque chose (comme l'un des gardes de son côté de la barrière) pour couper la ligne de vue, ou lancer une barrière de mana pour arrêter les sorts des runners. Si les runners envoient un esprit au-delà de la barrière, soit lui, soit ses esprits l'engageront au combat.

Au fur et à mesure que les runners arriveront au point d'attaquer la barrière elle-même, Itztli commencera à jouer un rôle plus actif. Il a juste besoin de gagner du temps. Il se moquera des runners. Il utilisera des sorts dououreux contre eux, y compris Agonie de masse (p. 163, Le magie des ombres). Il peut particulièrement aimer utiliser contrôle des acte (p. 210, SR4A) pour manipuler les runners afin qu'ils attaquent leurs coéquipiers, ou manipulation des foules (p. 210, SR4A) pour accabler les runners de peur. Il jouera avec les runners comme un chat avec une souris, passant le temps jusqu'à ce qu'il puisse repartir avec le Sextant.

Si les runners peuvent résister à la magie et passer la barrière, ils peuvent l'engager directement lui et ses gardes Jaguar.

Même si les runners gagnent, il reste à faire sortir le Sextant de la cavité profonde.

Si les Croisées Mystiques de Samriel protègent Frosty et la carte, ils auront honoré leur accord. Si Samriel les a accompagnés dans la Cavité Profonde, il les emmènera ensuite à leur refuge et les félicitera pour leur succès (ou leur survie, s'ils n'ont pas le Sextant). Il proposera même d'aider aux premiers secours et à guérir les runners blessés. Une fois qu'ils seront en sécurité et stabilisés, lui et les Croisées Mystiques partiront.

fournit le contresort pour les gardes qu'il peut voir, il n'est pas actif pour ceux qu'il ne peut pas voir, et si ses deux gardes restants sortent de sa ligne de vue, elle peut les frapper avec une boule étourdissante et les mettre hors du combat. Elle sait qu'Itztli va probablement la tuer, et elle change rapidement d'allégeance, se rangeant du côté des runners. Avec son aide, les runners peuvent avoir une chance de se battre. Tout ce qu'elle demandera, c'est que les runners lui épargnent la vie. Elle en a fini avec le Sextant, le croit maudit, et ne se soucie pas du tout de savoir s'ils le volent à Itztli...

Bien sûr, Sonora peut également choisir de les avertir de la "malédiction" et de la bombe corticale de zone dans la tête d'Itztli...

Lorsque les runners émergeront, la Vigilia Evangelica attendra dans l'entrepôt (même si aucun d'entre eux n'a accompagné les runners dans la Cavité Profonde). Ils demanderont aux runners s'ils souhaitent remettre le Sextant. Ils avertiront également les runners de la malédiction, qui frappe tous ceux qui volent le Sextant, et diront aux runners qu'ils peuvent éviter la malédiction s'ils remettent le Sextant. Si les runners refusent de le remettre, les prêtres ne le leur prendront pas, ils ne veulent pas risquer attraper la malédiction. Les prêtres accepteront simplement la décision des runners avec un haussement d'épaules, et donneront aux runners leurs coordonnées, au cas où les runners changeraient d'avis.

DURCIR LE TON

La scène finale devrait s'avérer difficile même pour des runners vétérans (et les runners débutants peuvent avoir besoin d'entendre la phrase, "Ceux qui se battent et s'enfuient, vivent pour se battre un autre jour"). Cependant, pour rendre la tâche encore plus difficile, les runners peuvent rencontrer un nombre illimité de créatures dans les eaux troubles de la Cavité Profonde. Ou des difficultés techniques avec un submersible pourraient les laisser manquer d'oxygène, avec une certaine distance à parcourir dans les cavernes remplies d'eau...

ANTIVIRUS

Il est possible que les runners ne se retrouvent pas avec le Sextant. Ce n'est pas grave. Tous les runs ne réussissent pas, et Frosty (et son employeur) n'étaient pas au courant que des mages de sang étaient derrière le vol du Sextant. Si l'équipe échoue, mais peut signaler à Frosty qu'il y avait un mage de sang et/ou un esprit de sang, elle leur paiera quand même leurs "frais de recherche". Survivre à une rencontre avec un mage de sang est un exploit impressionnant.

LIEUX D'INTÉRÊT

L'entrepôt

C'est est un grand bâtiment préfabriqué délabré qui a subi des dommages importants lors des grands tremblements de terre. Cependant, à l'intérieur, il a été (principalement) structurellement renforcé. Il n'y a pas de système sans fil à l'intérieur, mais il y a des alarmes câblées sur les portes. Le bâtiment est sans fenêtre. À l'intérieur, les Burning Angels l'utilisent pour entreposer des caisses de marchandises de contrebande, y compris des caches d'armes, ce qui signifie qu'ils sont extrêmement vigilants pour le garder. Quatre esprits veilleurs patrouillent dans la zone à l'intérieur et autour de l'entrepôt.





Caverne

La caverne où Itzatl attend est l'une des rares cavernes sèches de la Cavité Profonde. Elle possède une demi-douzaine de grandes étendues d'eau qui mènent à différents tunnels de la Cavité. Plusieurs de ces étendus d'eau ont des quais avec des submersibles. Des piles de caisses en plastique étanches sont entreposées au hasard dans la caverne. Des lanternes fonctionnant avec des piles rechargeables ont été placées sur des caisses et suspendues à des crochets enfouis dans la roche. En raison de l'obscurité, l'éclairage est considéré comme partiel (voir Tableau de visibilité, p.152, SR4). La hauteur du plafond varie de un à quatre mètres. Le sol est irrégulier, humide et glissant, et des stalactites et des stalagmites sont présentes.

GRUNTS ET CIBLES MOBILES

Esprit de sang gardien (puissance 6)

C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	Ess	M	Init
7	8	9	8	6	6	6	6	6	6	6	13

Moniteur de condition (physique/étourdissement): 12/11

Compétences (de la même puissance): Analyse Astrale, Combat Astral, Arme tranchante, Arme contondante, Contresort, Esquive, Perception, Combat à mains nues

Pouvoirs: Forme astrale, Drain d'énergie (essence), Peur, Garde, Garde magique, Matérialisation, Mouvement, Arme naturelle (6P, PA 0), Conscient, Attaque élémentaire (Feu), Dissimulation, Psychokinésie, +1 Allonge, +1 DP Modificateur pour résister au bannissement
Faiblesse: Evanescence

Garde personnelle d'Itzatl (équipe de 5 personnes) Indice professionnel 6

Gardes Jaguar dédiés, ces hommes sont employés par le Miroir Fumant pour protéger leurs membres.

Samouraï des rues(3)

C	A	R	F	C	I	L	V	Ess	Init	PI
4(7)	5(7)	6(8)	4(6)	3	6	4	5	1.93	12(14)	1(3)

Moniteur de condition (physique/étourdissement): 10(12)/11

Armure (balistique/impact): 7/3

Compétences: Athlétisme(GC) 4 (6), Combat rapproché(GC) 6, Armes à feu(GC) 6, Perception 5, Véhicule terrestre 4, Appareil volant 4, Véhicule aquatique 4, Survie 3, Furtivité(GC) 5, Étiquette 3 (Militaire +2)

Qualités: Endurance à la douleur

Augmentations: (toutes betaware) Suite cybernétique Nuevo Guerrero [Yeux cybernétiques (Indice 3, avec compensation anti-flash, vision nocturne, thermographique, smartlink), Armure dermique (Indice 2), Ossature renforcée en titane, Réflexes Câblés (Indice 2)], Renforcement et tonification musculaire (indice 2), Synthecarde (indice 2)

Équipement: armure corporelle mouillante, Commlink (indice 5, exécution de programme analyse 5 et de cryptage 5)

Armes: Vibro couteau [Arme tranchante, VD 4P, PA -2], Ares Predator IV [Pistolet lourd, VD 5P, PA -1, SA, 15 (c), avec smartgun]



Deep Lacuna



INCOMING FEED.....

Adeptes (2)

C	A	R	F	C	I	L	V	Ess	M	Init	PI
4	6	6(9)	5	2	6	3	5	6	8	12(15)	1(3)

Moniteur de condition (physique/étourdissement): 10/11

Armure (balistique/impact): 6/2

Compétences: Athlétisme(GC) 4, Combat rapproché(GC) 6, Armes à feu(GC) 5, Perception 5, Véhicule terrestre 4, Survie 2, Furtivité 5, Etiquette 3 (Militaire +2)

Traits: Adepte, Endurance à la douleur

Pouvoir d'adepte: Contre-attaque, Frappe à distance, Réflexes améliorés (3), Mains Mortelles, Focus vivant

Méta-magie: (Initier de niveau 2), Centrage d'adepte,

Camouflage

Équipement: armure corporelle moulante, Commlink (indice 5, exécution programme analyse 5 et cryptage 5)

Armes: Vibro couteau [Arme tranchante, VD 4P, PA -2]

Ares Predator IV [Pistolet lourd, VD 5P, PA -1, SA, 15 (c), avec smartgun]

Submersibles

Petite embarcation sous-marine personnelle, qui ressemble à un jet-ski fermé. Les métahumains conduisent en position assise, bien que courbés dessus, ils sont conçus pour passer à travers de petits tunnels et ont une maniabilité maximale. Le confort ou l'espace personnel ne sont pas pris en compte. Une grande partie de l'espace disponible est occupée par un réservoir d'air, qui fournit jusqu'à deux heures d'oxygène. Toute personne souffrant de claustrophobie aura des moments très difficiles dans ces situations. Ils peuvent

être contrôlés manuellement (Véhicule Aquatique) ou ils sont équipés d'un programme d'autopilote bas de gamme.

Ils ont également un fusil à harpon monté en bas, qui peut être tiré lorsqu'il est submergé.

Arme: canon à harpon (6P, PA -1, SS)

Mania.	Accel.	Vites.	Pilot.	Struct.	Blind.	Sens.
+2	10/15	30	2	8	8	2

LA FIN DE LA ROUTE

EN BREF

Cette scène consiste simplement à rentrer à la maison. Après le long voyage qu'ils viennent de faire, il n'y a rien de plus compliqué dans cette scène.

Les runners ont récupéré le Sextant ou pas. S'il est en leur possession, ils seront probablement impatients de le faire passer le plus tôt possible, ils devraient avoir assez entendu parler de la "malédiction". S'ils n'ont pas réussi et que le Sextant est devenu possession d'Aztlan (ou entre les mains de quelqu'un d'autre), ce sera toujours la fin de la route.

Frosty prendra congé à Los Angeles, demandant simplement aux runners de l'escorter ainsi que les deux artefacts (s'ils en ont) à l'aéroport John Wayne, où l'attend un jet privé banalisé. Les runners seront alors libres de rentrer chez eux.

DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Frosty vous dit de vous arrêter à une entrée privée de la piste d'atterrissement "corporation" de l'aéroport John Wayne. Elle envoie un message codé

à la cabine de garde, et les doubles portes s'ouvrent lentement. Vous êtes salué par des gardes vêtus d'uniformes flashy d'Horizon. Dans l'espace corporatif, Frosty vous dirige vers un avion en attente. C'est un petit avion d'affaires élégant, sans aucune marque.

« L'avion m'attend. J'aurais aimé pouvoir vous déposer, mais je ne vais pas dans votre direction. Je vais vous transférer votre paiement maintenant », fait-elle une pause, et une seconde plus tard, le solde de votre compte affiche un dépôt de bonne taille. « Merci pour votre aide. Vous avez fait du bon boulot. Vraiment. Je sais que je n'ai pas été très utile pour le coup, merci pour tout. J'ai votre numéro, vous avez le mien... alors je vous contacterai.

« Voici le numéro d'un pilote. Elle a un avion prêt quelque part par ici. Elle peut vous ramener à la maison directement. Oh, et si vous ne voulez pas rentrer chez vous tout de suite, le tenancier de The Mountain, ici à Orange County, est un homme du nom de Rafael. Il me doit une grande faveur. Si vous voulez en tirer profit, je suis sûr qu'il pourra vous trouver une suite dans la maison, pour ainsi dire. Si vous devez faire profil bas, autant le faire dans le luxe, n'est-ce pas? »

Si les croisés mystiques ne se sont pas révélés avant cela dans l'aventure, lisez ce qui suit alors que Frosty monte à bord de son avion:

Frosty monte les escaliers et disparaît dans l'avion. Alors qu'il commence à rouler lentement sur la piste, vous apercevez momentanément quelqu'un à distance à travers le terrain privé. Un elfe, aux cheveux blonds et aux yeux cyborgnétiques argentés. Il vous salut. Puis l'avion roule devant vous. Quand il est passé, l'elfe a disparu.

L'ENVERS DU DECOR

Les runners ont réussi ou pas. Si le Sextant est en Aztlan, Frosty secouera simplement la tête et leur dira que le travail est terminé. « J'ai de mauvaises expériences avec Aztlan... » marmonna-t-elle. « Et je ne vais pas là-bas sans un peu de temps pour me préparer. »

Quoi qu'il en soit, elle s'occupera toujours de leur voyage de retour à la maison, même si elle prendra elle-même un jet privé séparé pour un autre vol. Elle leur paiera le montant total, quelle que soit leur réussite, le simple fait de survivre contre un mage de sang mérite le paiement intégral, à son avis. Bien sûr, si elle devait payer de gros pots-de-vin ou des frais de transport dans les scènes précédentes, elle pourrait se sentir beaucoup moins généreuse... Si Samriel ne s'était pas révélé dans les scènes précédentes, les runners devraient l'apercevoir pendant qu'il vérifie que Frosty et les deux artefacts sont sur le point de s'envoler de Los Angeles. Frosty proposera également de laisser les runners utiliser une faveur à The Mountain (un hôtel/complexe de luxe dans la région d'Orange County). La faveur accordera aux runners sept jours, entièrement payés, à l'hôtel exclusif. La nourriture, les divertissements ou d'autres services seront de leur poche. Si les runners s'inquiètent des conséquences de leur run, The Mountain est un endroit très agréable et totalement sécurisé pour se poser pendant que les choses se tassent. Pour plus d'informations sur The Mountain, voir p.32, Enclaves corporatistes.

DURCIR LE TON

Les runners en ont déjà assez, n'est-ce pas?

ANTIVIRUS

Espérons que peu de choses iront mal avec cette scène. Cependant, les runners peuvent ne pas être satisfaits du paiement qu'ils ont initialement

négocié, ou peuvent essayer de renégocier. Bien que ce ne soit pas un comportement professionnel, Frosty sera sympathique. Elle ne leur proposera pas plus de nuyen, mais elle sera disposée à ce que son employeur prenne en charge certaines de leurs dépenses médicales. Il y a une variété de cliniques dans la région où ils peuvent obtenir des soins médicaux, et elle fera en sorte que ces frais soient offerts à 50% de réduction.).

Les runners, s'ils n'ont pas réussi à obtenir le Sextant (ou ont perdu la carte), peuvent souhaiter continuer. Dans ce cas, faites en sorte que Frosty soit ferme mais clair. Entrer à Aztlan demande plus de recherches et une préparation plus approfondie qu'elle ne peut le faire à l'instant. Elle peut leur dire qu'elle n'abandonne pas encore et faire savoir aux runners qu'ils seront ceux qu'elle appellera, quand elle sera prête.

LIEUX D'INTÉRÊT

The Mountain

The Mountain est un hôtel/complexe de luxe, il garantit une intimité totale à tous ses clients. Une équipe de sécurité complète, comprenant des magiciens et des esprits, est en service à tout moment. Plusieurs restaurants cinq étoiles sont sur place ou, pour 1000 nuyens par assiette, des chefs personnels sont disponibles pour créer un repas spécialisé, servi dans la suite. Les divertissements sur place comprennent des spectacles privés d'artistes populaires, tandis que plusieurs clubs de danse répondent à une variété de goûts. Le divertissement d'un lieu plus intime est également disponible; il suffit de parler au tenancier, qui peut se procurer tout ce que les clients désirent.

CONSÉQUENCES

Les runners sont de retour à la maison. Ceux qui gardent l'oreille tendue pour les nouvelles qui pourraient les impliquer entendront des rapports de Denver sur un "incident terroriste Ute" à Deer Creek Park, énumérant un nombre inconnu de citoyens du PCC blessés et morts. Si les shadowrunners restaient dans les parages et aidaient les blessés, il y aura une mention de "bons samaritains anonymes qui ont aidé les services d'urgence de Pueblo et sauvé d'innombrables vies". Les véritables séquelles de cette aventure résident dans les contacts que les amis ou ennemis ont noués au cours de l'aventure.

ATTRIBUER DES CONTACTS

Minuit propose aux runners une grande variété de contacts possibles, et les actions des runners déterminent si ces individus ou groupes deviendront amis ou ennemis.

Contacts de Chicago

Si les runners ont aidé le Grec dans le siège de la flèche, ils peuvent le compter comme un contact de bas niveau. Il est reconnaissant, mais il n'a pas beaucoup d'influence en dehors de son territoire à Chicago. Si les runners ont aidé les passeurs de Spire Enterprises, les passeurs seront très reconnaissants. En tant que société légitime, les passeurs ont la capacité de transporter légitimement des marchandises et des personnes dans toute l'Amérique du Nord (et feront même la contrebande de marchandises ou de personnes moins légitimes). Les passeurs peuvent aider les runners dans leurs futurs besoins de transport. Si les runners ont fait un tour avec Ricky Steelsky et l'ont aidé dans les rencontres Road Trip !, p.22, ils gagneront également le clan de contrebande Steelsky Thunderbird comme contact. Le groupe Steelsky est une famille de travailleurs qui exploitent des oiseaux tonnerres et qui travaillent principalement sur la côte ouest, bien qu'ils prennent des commandes pour voler partout en Amérique du Nord.



Contacts de Denver

Si les runners se sont battus pour protéger les civils lors du combat de Deer Creek et ont aidé à soigner ceux qui ont été blessés, ils auront impressionné les prêtres de Vigilia Evangelica et pourront compter les trois comme contacts dans les prochaines parties. Si les gardes du parc de Pueblo et/ou les forces de sécurité de Pueblo ont observé les runners aidant les citoyens de Pueblo, les runners devraient également gagner au moins un officier de sécurité de rang (grade de détective de la police) dans les forces du PCC Denver.

Contacts de Los Angeles

Si les runners ont laissé des Burning Angels en vie, le gang passera leurs descriptions et les considérera comme des ennemis. Si les runners se retrouvent à nouveau à Los Angeles (ou y sont basés), les Burning Angels seront des ennemis féroce et déterminés. Si les runners informent les Anciens de l'entrepôt et qu'ils ont détruit une ou deux escouades de Burning Angels, ils gagneront le respect des Anciens et la partie LA du gang en tant que contact.

De plus, les runners seront connus du culte de sang du Miroir Fumant. Bien que ce culte ne traque pas les runners, ils peuvent être utilisés comme un ennemi terrifiant si un maître de jeu le désire...

Si les runners sauvent Sonora d'Itzatl et de Deep Lacuna, ils peuvent également la gagner comme contact.

Frosty

Si les runners ont gagné Frosty comme contact pendant Dust, son taux de fidélité pour eux peut augmenter en fonction de leurs actions à Minuit. Si les runners n'ont pas joué pendant Le crépuscule, mais ont terminé Minuit, ils peuvent gagner Frosty en tant que contact, avec Influence 5, Loyauté 1 en supposant qu'ils agissent d'une manière qu'elle juge appropriée (rappelez-vous, c'est une runneuse plutôt moraliste).

ATTRIBUTION DU KARMA

À la fin de toute aventure Shadowrun, le Karma est attribué à chaque personnage joueur pour sa part dans l'aventure. Le simple fait de survivre mérite un peu de Karma, et la réalisation d'objectifs spécifiques rapporte plus. La plupart des personnages joueurs ne gagneront pas tous les points de Karma disponibles, ce qui est normal.

Pour attribuer du Karma individuel, c'est une bonne idée de garder des notes sur la performance de chaque personnage pendant l'aventure. Le roleplay, l'humour ou les héros exceptionnels méritent d'être récompensés, alors gardez des notes sur leurs actions pour vous assurer d'avoir un décompte précis d'ici la fin de l'aventure. Dans le même ordre d'idées, n'ayez pas peur de soustraire du Karma aux personnages qui font des actions particulièrement imprudentes ou hors de leur personnage. Le karma représente la récompense de l'univers pour le travail acharné et le travail bien fait, et il peut être perdu aussi facilement que gagné.

À Minuit, le Karma bonus est également attribué pour certaines actions que les personnages joueur réalisent au cours de l'aventure, pas besoin de partager cela avec vos joueurs. Permettez-leur de jouer l'aventure telle que présentée, sans les informer des actions qui entraîneront une récompense ou une déduction de Karma. Cela les aidera à ne pas se remettre en question (et vous) pendant qu'ils traversent l'aventure.

Généralement, le Karma est attribué à la fin de l'aventure. Parfois, certains maîtres de jeu aiment attribuer un point de Karma pendant le jeu, pour récompenser un exploit particulièrement impressionnant, un jeu de rôle exceptionnel ou même une blague particulièrement brillante du personnage.

KARMA D'ÉQUIPE

Situation	Récompense
À la recherche de Sonora (à Chicago)	1
Traverser la CZ jusqu'au Spire	1
À la recherche de Sonora (à Denver)	1
Détruire l'esprit de sang dans l'entrepôt	1
Récupérer le Sextant et le remettre à Frosty	6

Bonus de karma (+1 par contact gagné)

Entreprise Spire	1
Le Grec (Chicago Mafia)	1
Groupe Steelsky	1
Vigilia Evangelica	1
Agent de sécurité de Pueblo/Park Ranger	1
Sonora	1

KARMA INDIVIDUEL

Situation	Récompense
Survivre	3
Bon roleplay	1-3
Du cran/Bravoure	1
Humour	1
Participer au scénario depuis le début	1

INVESTIGATION

Au fil de l'aventure, les runners auront de nombreuses opportunités de recherche. Cette section donne quelques résultats pour les démarches que les runners peuvent tenter. La recherche peut impliquer la matrice, la vérification auprès des contacts ou toute autre méthode que les personnages joueurs conçoivent.

Notez que certaines informations sont mieux présentées aux joueurs sous forme de documents. Ceux-ci se trouvent à la fin du livre. Vous pouvez les fournir sous forme de documents avant de commencer le jeu ou donner les informations aux personnages du joueur seulement après avoir recherché le sujet. Certaines informations peuvent être mieux présentées lors de scènes spécifiques.

RECHERCHE DANS LA MATRICE

Les personnages peuvent choisir de rechercher des informations par eux-mêmes en parcourant les différents paradis de données et les sites d'informations dans toute la matrice. Dans ce cas, demandez au personnage joueur d'effectuer un test étendu de recherche de données + programme catalogue, à des intervalles d'une minute. Les tests étendus sont limités par l'ajout d'un modificateur cumulatif de -1 dés à chaque test après le premier. Par exemple, un personnage avec Recherche de données 3 et Catalogue 3 lancerait 6 dés pour son premier test, 5 pour son second, 4 pour son troisième, et ne serait capable de lancer que 6 tests au total (p.64, SR4A). Après cela, toutes les données non découvertes sont tout simplement trop obscures ou bien cachées dans la matrice pour que ce pirate puisse les trouver. Tout n'est pas disponible dans la Matrice. Les maîtres de jeu peuvent décider quelles données sont raisonnablement disponibles dans la matrice, quelles données sont disponibles dans des nœuds sécurisés et nécessitent un piratage pour être découvertes, et quelles données ne sont tout simplement pas disponibles du tout.

Urgent Message...

L'AUBE DES ARTÉFACTS: MINUIT.....



Notez que les technomanciens et les sprites ont des options avancées disponibles pour rechercher sur la matrice. L'utilisation de pouvoir Traceroute (p.156, Unwired) ne révélera pas Sonora à Chicago (elle est en dehors d'une zone sans fil), mais révélera sa présence à Denver (seuil 16), dans le secteur PCC, mais pas à Deer Creek Park. De même, lors de son voyage à San Bernardino, elle interagira rarement avec la matrice à certains arrêts (seuil 12). Une fois à Los Angeles, elle accédera à la Matrice une fois à son arrivée à San Bernardino, mais pas lorsqu'elle sera à l'entrepôt. Sonora utilise un commlink jetable et le numéro n'est pas disponible par les recherches Matriciel (bien que l'utilisation de l'écho Info Sortilège (p.146, Unwired) puisse le révéler, à la discréction du maître de jeu).

UTILISATION DES CONTACTS

Les règles d'utilisation des contacts pour les démarches sont détaillées à la p. 286, SR4A. Le réseautage peut être particulièrement utile lorsque les personnages sont loin de leur territoire et de leurs contacts (p. 287, SR4A).

BELINDA SWIFTWING

Une marchande de rumeur qui achète et vend des données sur les passeurs opérant autour de Denver.

Contacts: Contrebardiers, Denver Paradis de données, courtier en information.

Recherche

Contact Matriciel Résultats

0	0	« Qui? »
1	2	« Swiftwing, un poussin connecté aux routes de contrebande à Denver. »
2	6	« Belinda est un courtier d'informations, spécialisé dans le monde de la contrebande autour de Denver. Je parie qu'elle connaît tous les passeurs et coyotes qui ont atterri à Denver au cours des cinq dernières années. »
4	12	« Belinda traîne au Golden Feather. Elle publie également sur le nexus de Denver. Elle vendra des données à n'importe qui et elle est toujours à la recherche d'informations intéressantes. »

GOLDEN FEATHER

Un bar dans le territoire PCC de Denver, avec un parti pris contre les humains et les "Peau Rose".

Contacts: Contrebardiers, Résidents de Denver (secteur Pueblo)

Contact Recherche

Matriciel Résultats

0	0	« Jamais entendu parler. »
1	2	« C'est un bar dans le secteur PCC. J'ai entendu dire qu'ils avaient de la bonne bière. »
2	6	« L'endroit est censé être populaire auprès de nombreux passeurs de passage. Super endroit, si vous en avez besoin. »
4	12	« Le Golden Feather est un établissement de la NAO ne voulant pas de peaux roses. Et les clients ont tendance à avoir des oreilles pointues ou des cornes, si vous me comprenez bien. »

SONORA

Une Shadowrunneuse basée à Los Angeles, elle est une mage connue avec des liens présumés avec Aztechnology. Elle dispose d'une équipe expérimentée et accepte des emplois de haut niveau et dangereux pour un juste prix. Elle a un compte sur le réseau P2.0, mais le compte est resté silencieux au cours des 3 dernières semaines, elle est sur le point de le perdre complètement, même si les spéculations sur le "gros travail" dans lequel elle travaille la maintiennent actif.

Contacts: N'importe qui sur le réseau P2.0, fixeur d'Aztechnology, MagicNet.

Contact Recherche

Matriciel

0	0	« Qui? »
1	2	« Sonora? N'est-elle pas en couple avec le chanteur principal de Latin Revolution? »
2	6	« C'est une mage, une runneuse de la cour des grands. Elle travaille à Los Angeles, mais j'ai entendu dire qu'elle était une runneuse internationale. Elle a une équipe solide. »
4	12	« Sonora prend soi-disant beaucoup d'emplois d'Aztechnologie, mais la vérité est qu'elle travaillera pour tous ceux qui y mettent le prix. Elle n'est pas non plus très pointilleuse sur les types d'emplois. Elle utilise de l'alternapeau quand elle est à Los Angeles, donc ces photos que vous voyez d'elle? Ce n'est pas son vrai visage. C'est une fille latino, mais qui sait à quoi elle ressemble pour de vrai. »

LE SEXTANT DU MONDE

Un artefact à l'apparence étrange.

Contacts: marchands d'antiquités, théoriciens du complot, passionnés d'histoire, cultistes de Dunkelzhan, Fondation Atlante

Recherche

Contact Matriciel Résultats

0	0	« Le quoi? »
2	4	« Oh, cette chose. Dunkelzhan l'a mentionné dans son testament. Ne l'a-t-il pas laissé à Aztlan? »
3	6	« Dunkelzhan l'a légué à Aztlan, à la condition qu'ils arrêtent d'utiliser la magie du sang. Je n'en ai plus jamais entendu parler après ça. La Fondation Draco est cependant responsable de l'administration de sa succession. Apparemment, il y a une malédiction étrange qui s'y rattache. »
4	12	« Ils disent qu'il maudit quiconque le vole, ou peut-être juste le possède. On suppose qu'ils meurent d'une mort horrible. Comme Dunkelzhan qui a explosé. Et qu'il appartenait à l'origine à un groupe religieux jésuite ou quelque chose comme ça. Apparemment, celui qui en avait eu à finir par se faire déchirer le cœur par des prêtres aztèques. »

OMBRES PORTEES

Les personnages suivants sont des acteurs majeurs de cette aventure. Frosty et Samriel ont été introduits pour la première fois dans Le crépuscule et pourraient continuer à être des alliés ou des menaces récurrents dans les futures aventures de L'aube des Artifacts.

JANE “FROSTY” FOSTER

Jane “Frosty” Foster est une magicienne accomplie ayant la quarantaine. Physiquement, elle semble être au début de la vingtaine en raison de son héritage elfique. Elle a de longs cheveux bouclés, qu'elle a temporairement teints en brun pour son voyage à Lagos. Elle pense que ses cheveux blancs comme la neige seraient trop voyants dans la ville sauvage. Ses yeux sont bleu clair, et elle est très attirante, avec un sourire magnifique. À première vue, elle semble humaine, bien qu'elle soit beaucoup plus grande qu'une femme humaine. Elle boite très légèrement. Frosty a une attitude décontractée et une vision très pragmatique de la vie. Elle est très fidèle et fondamentalement honnête, malgré sa carrière de shadowrunner. Elle a un sens de l'humour bien développé et aime les bonnes blagues. Elle n'aime pas les surprises, cependant, et a tendance à s'attaquer aux mauvaises surprises avec un chaud tempérament et en utilisant des quantités importantes de mana.

Jane a grandi dans un orphelinat, ignorant l'âge de ses parents, bien que toujours légèrement nostalgique et curieuse. Finalement, elle est allée à l'Université du Missouri, puis a commencé à travailler pour une petite entreprise à Columbia, Missouri. Quand elle était dans la vingtaine, ses capacités magiques se sont réveillées et elle a fait son apprentissage auprès d'un puissant magicien. C'est à ce moment-là qu'elle a commencé à participer sporadiquement à des shadowruns.

Après vingt ans dans les ombres, elle s'est fait des contacts très bien placés, à la fois dans les milieux bas ou haut. Elle a rencontré FastJack en personne et est membre de son VPN JackPoint. De plus, elle est reliée par son mentor à des personnes très puissantes. Elle a eu l'occasion de rencontrer des dragons, elle a reçu une bague de Dunkelzahn dans son testament, un focus de pouvoir qu'elle ne quitte jamais. Ces contacts lui ont permis d'accéder occasionnellement à certains des cercles les plus secrets du Sixième Monde (et elle partage même parfois ses opinions et ses théories avec ses associés sur JackPoint).

Avoir été l'élève d'un des magiciens méta-humains les plus puissants de la planète comporte certains avantages. Jane connaît plusieurs sorts et techniques méta-magiques qui ne sont pas de notoriété publique (ou même que l'on croit impossibles) dans la communauté magique de 2072.

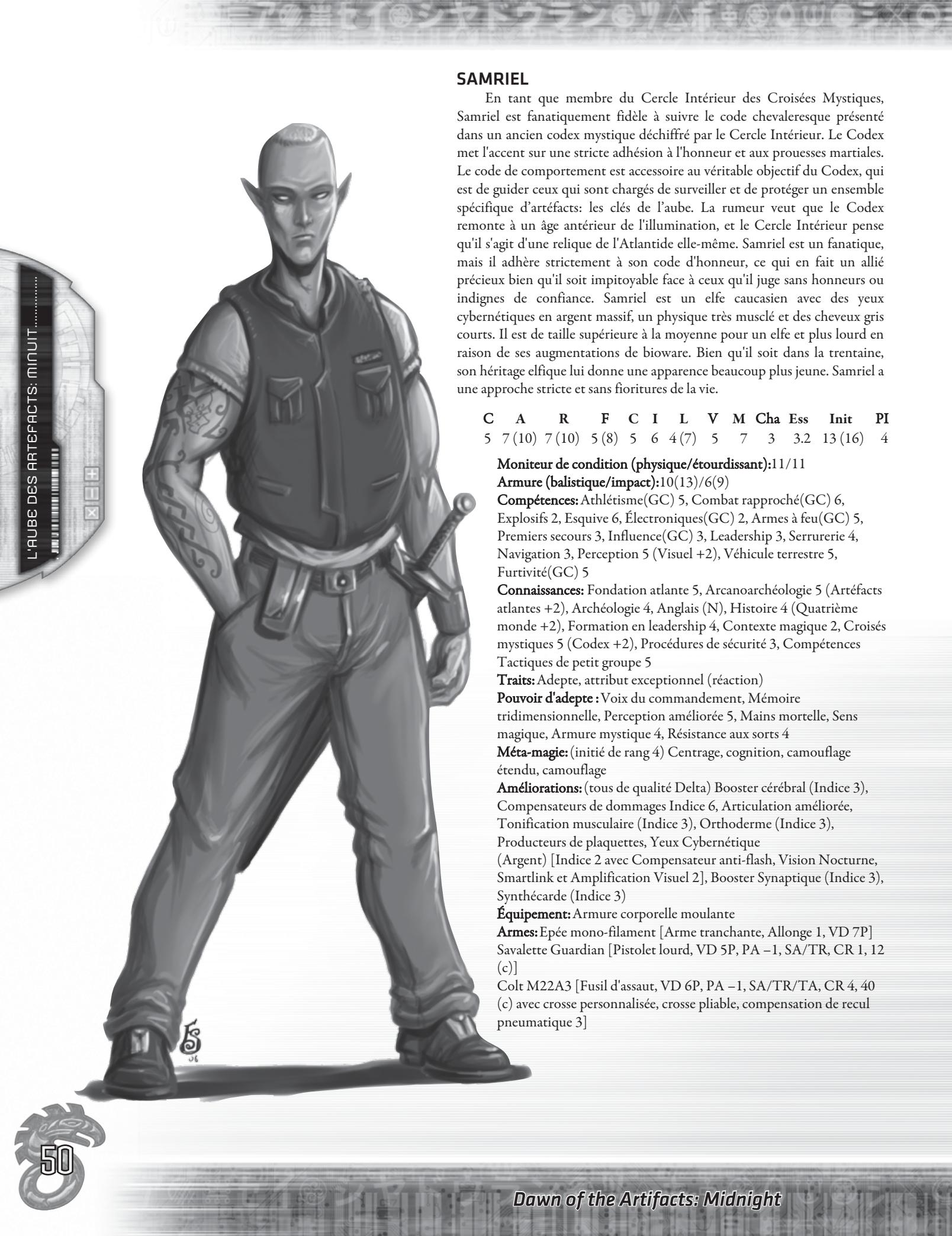
Malgré cela, Jane reste une femme fondamentalement bonne et honnête, qui continue de se frayer un chemin dans le monde et qui n'est pas ébloui par la richesse, le pouvoir politique ou les capacités mystiques.

Statistiques: Frosty est une magicienne initié de haut niveau (au moins grade 8) avec des sorts et des capacités magiques uniques. Sa magie suit un paradigme différent de celui des autres magiciens du Sixième Monde, même si elle semble vaguement hermétique. Jane évite le cyberwares. Aucune statistique n'est fournie car Jane devrait être aussi puissante que le maître de jeu en a besoin et équilibrée avec le groupe.

Elle est expérimentée dans la conduite à moto et devrait avoir une réserve de dés de compétences pistolet comparable à celui des personnages joueur. Privée de ses talents magiques, elle préférera utiliser des pistolets lourds dans un combat, mais elle est aussi une épéiste accomplie.



L'AUBE DES ARTIFACTS: MINUIT.....



SAMRIEL

En tant que membre du Cercle Intérieur des Croisées Mystiques, Samriel est fanatiquement fidèle à suivre le code chevaleresque présenté dans un ancien codex mystique déchiffré par le Cercle Intérieur. Le Codex met l'accent sur une stricte adhésion à l'honneur et aux prouesses martiales. Le code de comportement est accessoire au véritable objectif du Codex, qui est de guider ceux qui sont chargés de surveiller et de protéger un ensemble spécifique d'artéfacts: les clés de l'aube. La rumeur veut que le Codex remonte à un âge antérieur de l'illumination, et le Cercle Intérieur pense qu'il s'agit d'une relique de l'Atlantide elle-même. Samriel est un fanatique, mais il adhère strictement à son code d'honneur, ce qui en fait un allié précieux bien qu'il soit impitoyable face à ceux qu'il juge sans honneurs ou indignes de confiance. Samriel est un elfe caucasien avec des yeux cybernétiques en argent massif, un physique très musclé et des cheveux gris courts. Il est de taille supérieure à la moyenne pour un elfe et plus lourd en raison de ses augmentations de bioware. Bien qu'il soit dans la trentaine, son héritage elfique lui donne une apparence beaucoup plus jeune. Samriel a une approche stricte et sans fioritures de la vie.

C	A	R	F	C	I	L	V	M	Cha	Ess	Init	PI
5	7 (10)	7 (10)	5 (8)	5	6	4 (7)	5	7	3	3.2	13 (16)	4

Moniteur de condition (physique/étourdissement): 11/11

Armure (ballistique/impact): 10(13)/6(9)

Compétences: Athlétisme(GC) 5, Combat rapproché(GC) 6, Explosifs 2, Esquive 6, Électroniques(GC) 2, Armes à feu(GC) 5, Premiers secours 3, Influence(GC) 3, Leadership 3, Serrurerie 4, Navigation 3, Perception 5 (Visuel +2), Véhicule terrestre 5, Furtivité(GC) 5

Connaissances: Fondation atlante 5, Arcanoarchéologie 5 (Artéfacts atlantes +2), Archéologie 4, Anglais (N), Histoire 4 (Quatrième monde +2), Formation en leadership 4, Contexte magique 2, Croisés mystiques 5 (Codex +2), Procédures de sécurité 3, Compétences Tactiques de petit groupe 5

Traits: Adepté, attribut exceptionnel (réaction)

Pouvoir d'adepte : Voix du commandement, Mémoire tridimensionnelle, Perception améliorée 5, Mains mortelle, Sens magique, Armure mystique 4, Résistance aux sorts 4

Méta-magie: (initié de rang 4) Centrage, cognition, camouflage étendu, camouflage

Améliorations: (tous de qualité Delta) Booster cérébral (Indice 3), Compenseurs de dommages Indice 6, Articulation améliorée, Tonification musculaire (Indice 3), Orthoderme (Indice 3), Producteurs de plaquettes, Yeux Cybernétique (Argent) [Indice 2 avec Compensateur anti-flash, Vision Nocturne, Smartlink et Amplification Visuel 2], Booster Synaptique (Indice 3), Synthecarde (Indice 3)

Équipement: Armure corporelle mouillante

Armes: Epée mono-filament [Arme tranchante, Allonge 1, VD 7P] Savalette Guardian [Pistolet lourd, VD 5P, PA -1, SA/TR, CR 1, 12 (c)]

Colt M22A3 [Fusil d'assaut, VD 6P, PA -1, SA/TR/TA, CR 4, 40 (c) avec crosse personnalisée, crosse pliable, compensation de recul pneumatique 3]

VIGILIA EVANGELICA (3)

Ces trois frères se consacrent à la protection des artefacts et des connaissances les plus anciens et les plus puissants contrôlés par le Vatican. Pour plus d'informations, reportez-vous à (p.7). Certains membres de la Vigilia sont des moines qui prononcent des vœux, tandis que d'autres sont des frères ley, connus sous le nom de troisième ordre dans le langage catholique. Les agents actifs de la Vigilia Evangelica sont connus sous le nom de praetori. Bien que tous les frères Vigilia ne soient pas des magiciens, beaucoup le sont.

C	A	R	F	C	I	L	V	M	Cha	Ess	Init	PI
5	4	5	3	4	5	5	6	8	4	6	10	1

Moniteur de condition (physique/étourdissement): 11/11

Armure (balistique/impact): 8/6

Compétences: Sorcellerie(GC) 5, Conjuration(GC) 6, Infiltration 4, Combat rapproché(GC) 4, Esquive 5, Arme exotique (Pistolet à fléchettes Parashield) 4, Influence(GC) 4, Survie 5, Déguisement 2, Analyse astrale 6 (Artefacts +2), Perception 5, Combat astral 6

Connaissances: arcanoarchéologie 3 (artefacts éveillés +2), marché noir 4 (antiquités +2), formation catholique 4, anglais 3, cuisine raffinée 2, français 4, italien (N), voyages internationaux 5, champs magique 6, contrebandiers 4 (International +2), Spiritueux 4

Traits: Magicien

Méta-magie: (Initier de rang 3) Purification, Camouflage, Bouclier

Sorts: Analyse de la vérité, Armure, Détection d'[artefact], Détecter la magie, Lance-flammes, Invisibilité améliorée, Boule de Mana, Boule étourdisante, Soin, Lévitation, Lien mental , Sonde Mental

Esprits: 1 élémentaire de feu lié (indice 5), 1 élémentaire d'air lié (indice 5)

Équipement: Commlink jetable, veste pare-balle, Focus de pouvoir 4 (chapelet), Focus de maintien 4 (boucle d'oreille en argent), sort ancré (déclenché s'ils révèlent la Vigilia Evangelica) sur un collier de croix en argent

Armes: Couteau de survie [Arme tranchante, VD 3P, PA -1]

Pistolet à fléchettes Parashield [Arme exotique, VD 10E (Toxine Naroproject), PA -1, 5 (c), avec smartgun] (voir p.324, SR4A)



SONORA

Une magicienne talentueuse et très chanceuse avec une bonne réputation dans les ombres. C'est une humaine latino avec des cheveux noirs et des yeux sombres éclatants. Elle a survécu dans les ombres de Los Angeles en étant excellente dans ce qu'elle fait, même si elle fait très attention à ne laisser personne s'approcher de trop près. Elle est fidèle à son équipe, mais surtout, elle est une survivante.

C	A	R	F	C	I	L	V	M	Cha	Ess	Init	PI
3	4	3	2	5	6	5	5	9	8	6	9	1

Moniteur de condition (physique/étourdissement): 10/11

Armure (balistique/impact): 8/6

Compétences: Arcana 3, Sorcellerie(GC) 6, Conjuration(GC) 6, Infiltration 4, Combat rapproché(GC) 3, Esquive 4, Influence(GC) 4, Survie 3, Dguisement 3, Analyse astrale 6, Perception 5, Combat astral 6

Connaissances: Aztechnology 3, Anglais 3, Fixers 3, Leadership 3, Los Angeles 3 (Scène de Runner +2), Champs Magique 5, Nahuatl 2, Musique Populaire (Latin +2) 2, Havre de runner 4, Planque 4, Espagnol (N), Crime de la pègre 4

Traits: magicien, chanceux

Méta-magie: (Initier de grade 4) Purification, Camouflage étendu, Camouflage, Bouclier

Sorts: Invisibilité améliorée, Masque physique, Boule de force, Boule de mana, Boule étourdisante, Soin, Lévitation, Monde chaotique, Réseau télépathique étendu, Sonde mentale

Équipement: Commlink jetable, veste pare-balle, Focus de pouvoir(indice 4, collier en or de style aztech), Focus de maintien (indice 4, bague en argent), 1 barre de soja aux pépites de chocolat

Arme: Couteau de survie [Arme tranchante, VD 3P, PA - 1]

Ares Predator IV [Pistolet lourd, VD 5P, PA -1, SA, 15 (c), avec smartgun]



ITZTLI

Mage de sang et membre de rang du Miroir Fumant(Smoking Mirror)(p. 7), Itztl est un mage qui a laissé son pouvoir lui monter à la tête. Il est cruel et confiant, et aime jouer avec ses victimes avant de les utiliser pour alimenter sa magie. Comme c'est le cas avec les mages de sang d'Aztechnology, Itztl possède une bombe corticale liée à un biomonitor. Cela garantit que les corps de leurs mages de sang ne tombent jamais entre de mauvaises mains...

C	A	R	F	C	I	L	V	M	Cha	Ess	Init	PI
5	2	3	4	5	5	5	6	12	2	6	8	1

Moniteur de condition (physique/étourdissant): 11/11

Armure (balistique/impact): 14/12

Compétences: Analyse Astrale 5, Combat Astral 6, Arme Tranchante 4 (Macuahuitl +2), Conjuration(GC) 6, Contresort 7, Enchantement 3, Lancement de sort Rituel 6 (Tradition magie du sang +2), Lancement de sort 6

Connaissances: Espagnole Aztlan N, Anglais 5, Nahuaatl 6 (Espanahuatl +2), Champ Magique 5, Anthropology 3 (Sacrifice Rituel +2), Tenochtitlán 3, Le Miroir Fumant 5

Traits: Aptitude (contresort), magicien, arts martiaux (Etzitzli: +1 VD sur les attaques tranchantes)

Grade d'initiation: 7

Méta-magies: Absorption, Camouflage étendu, Invocation Majeur, Invocation d'esprits du sang, Camouflage, Sacrifice, Bouclier

Augmentations: bombe corticale(effet de zone, déclenchée si le bio-moniteur détecte la cessation des signes vitaux), capteur RFID interne avec biomonitor

Équipement: Focus de maintien(Indice 6, anneau d'obsidienne), armure militaire moyenne stylisée Aztlaner (avec éperons rétractables intégrés, auto-injecteur (K – 10)), bol de tabac en argile rouge avec 1 dose de fleur immortelle, respirateur (6), focus de contresort (6, anneau d'obsidienne), focus d'invocation (6, uniquement pour invoquer les esprits du sang. Médailon de jade natif et d'argent), 2 fétiches de sang, commlink personnalisé (firewall 6, système 4, réponse 6, signal 1, avec électrodes, lecteur biométrique, autodestruction par effet de zone si la biométrie de l'utilisateur ne correspond pas, Interface épidermique, Renfort 3, défini pour un accès administrateur uniquement; exécution de Analyse 6 et CI noire indice 6), lentilles de contact (Indice 3 avec interface visuelle, vision nocturne et thermographique)

Sorts: Agonie de masse, Contrôle des actes, Contrôle des émotions, Diagnostic, Détection de la magie étendue, Projectile, Combustion*, Augmentation des réflexes, Changement en jaguar, Napalm*, Barrière physique, Privation de vue, Aura élémentaire de fumée

Armes: Macuahuitl [Arme tranchante, VD 5P, PA 0, Allonge 1, avec arme focus (6)]

Éperons [Arme tranchante, VD 6P, PA 0, Allonge 1]

Notes: Les sorts marqués d'un * sont adaptés aux fétiches du sang. Itztl est soumis à un sort d'aura élémentaire de fumée ancré (Puissance 5, 18 de Karma dépensés pour l'ancre), qui l'enveloppe d'une épaisse fumée (voir Tableau de visibilité, p.152, SR4A); ces modificateurs s'appliquent à son incantation de sorts ainsi qu'à ceux qui le ciblent. 2 points de blessures sont pris sur le moniteur de condition dus aux fétiches du sang.



Urgent Message...

FÉTICHE DE SANG

Un fétiche de sang est un enchantement particulièrement puissant alimenté par la magie du sang, introduit dans Digital Grimoire. Pour ceux qui n'ont pas accès à cet ebook, les règles ont été reproduites ici:

Un fétiche du sang fonctionne de toutes les manières comme un fétiche standard (voir Sorts limités, p. 182, SR4A), sauf que le magicien gagne +4 dés pour résister au Drain quand il lance le sort en harmonie avec le fétiche du sang. Lié un fétiche du sang nécessite un simple rituel de 10 minutes qui inflige 1 blessure physique sans résistance qui ne peuvent pas être soignés tant que le fétiche du sang est lié.

CHICAGO

• Voici la version rapide de l'histoire, vous êtes fou si vous voulez vous y rendre. Mais si vous y allez, rapportez-moi un tee-shirt de Pog mo Thoin. Mon dernier a eu un trou de balle dedans. Oh, et si vous voulez tous les détails sur Chicago, consultez la compilation Jungle Urbaine sur le VPN.

• Kat o 'Nine Tales

En 2055, la ville de Chicago a été changée à jamais lorsqu'une épidémie massive d'esprits d'insectes s'est déversée du centre-ville de Chicago, incitant le gouvernement de l'UCAS à créer une zone de confinement. Cent mille citoyens ont été enfermés à l'intérieur de la zone, avec les insectes, et l'endroit est devenu un enfer vivant. La détonation ultérieure d'une arme nucléaire subactique et la libération de la bactérie FAB III de nature dual, pour tuer les créatures duals, n'ont fait qu'empirer les choses. Aujourd'hui, la plupart des gens associent Chicago à des images tridimensionnelles de gangs sauvages et de seigneurs de guerre contrôlant les rues, de bâtiments détruits, de ruches d'insectes cachées, d'un manque d'eau potable et de tout confort moderne.

Ce n'est pas tout à fait vrai. Bien sûr, même les habitants marcheront trente kilomètres à travers le Westside juste pour éviter de traverser le centre-ville. Et bien sûr, la magie est totalement foutue là-bas, cherchez les parcelles de plantes éveillées en bonne santé, comme le grand Chicago Grey à feuilles grises (un chanvre) ou le Kudzu Awakened Ivy. Cela vous dira s'il est prudent d'utiliser la magie.

Si vous rencontrez un nuage du FAB III, désactivez rapidement tous les focus et arrêtez la perception astrale ou la projection, et ça devrait aller... même si vous voudrez peut-être vérifier et vous assurer que rien de tout cela ne se colle à vous. Ces trucs sont mauvais. Nous ne voulons pas que vous l'apportiez à la maison!

Le réseau sans fil varie de zéro à presque rien. D'accord, il y a quelques endroits, comme la zone industrielle O'Hare, où les corps ont construit une infrastructure. Mais pour la majeure partie du reste de la ville, les quelques personnes qui ont des comlink les gardent en mode caché, et il n'y a même pas de réseau maillé qui vaille la peine d'être utilisé.

Ce qui amène mon prochain conseil. L'économie. Ne vous attendez pas à pouvoir acheter quoi que ce soit de mobilier, de la nourriture, des boissons, des mecs mignons pour du transfert de nuyen. Bon sang, puisque la plupart des gens là-bas n'ont pas de commlink, les crédibutes certifiées sont également inutiles. Le troc est le maître mot. Fournitures médicales, piles rechargeables, technologies utiles, nourriture, drogues et alcool, voilà la monnaie à l'intérieur de la ville. Beaucoup d'endroits et de personnes accepteront également des services, donc si

vous savez quelque chose d'utile type médical et technique, en particulier, vous pouvez troquer vos talents contre des biens ou des services. Bien sûr, les gros bonnet, comme la Mafia ou les corps comme Spire Enterprises acceptent les nuyens.

Le transport peut être un vrai régal. En dehors de la zone industrielle O'Hare, la plupart des véhicules fonctionnent avec des combustibles fossiles et des biodiesels à l'ancienne. Heck, le seul endroit où vous pouvez conduire est dans l'axe de toute façon. Presque toutes les rues de la zone sont bloquées et pleines de véhicules abandonnés à partir de 55, et à l'extérieur de la zone, les routes secondaires sont peu ou pas entretenues. Pas de grid-link non plus. Le bon côté, c'est qu'il n'y a pas de patrouilles de circulation, donc si vous voulez vraiment essayer ces trid-cascades, allez-y. À moins que vous ne vous en teniez aux grandes autoroutes dans l'axe, attendez-vous à ce que les temps de trajets soient longs, et ne soyez pas surpris si vous deviez simplement marcher. N'oubliez pas d'emporter beaucoup de munitions.

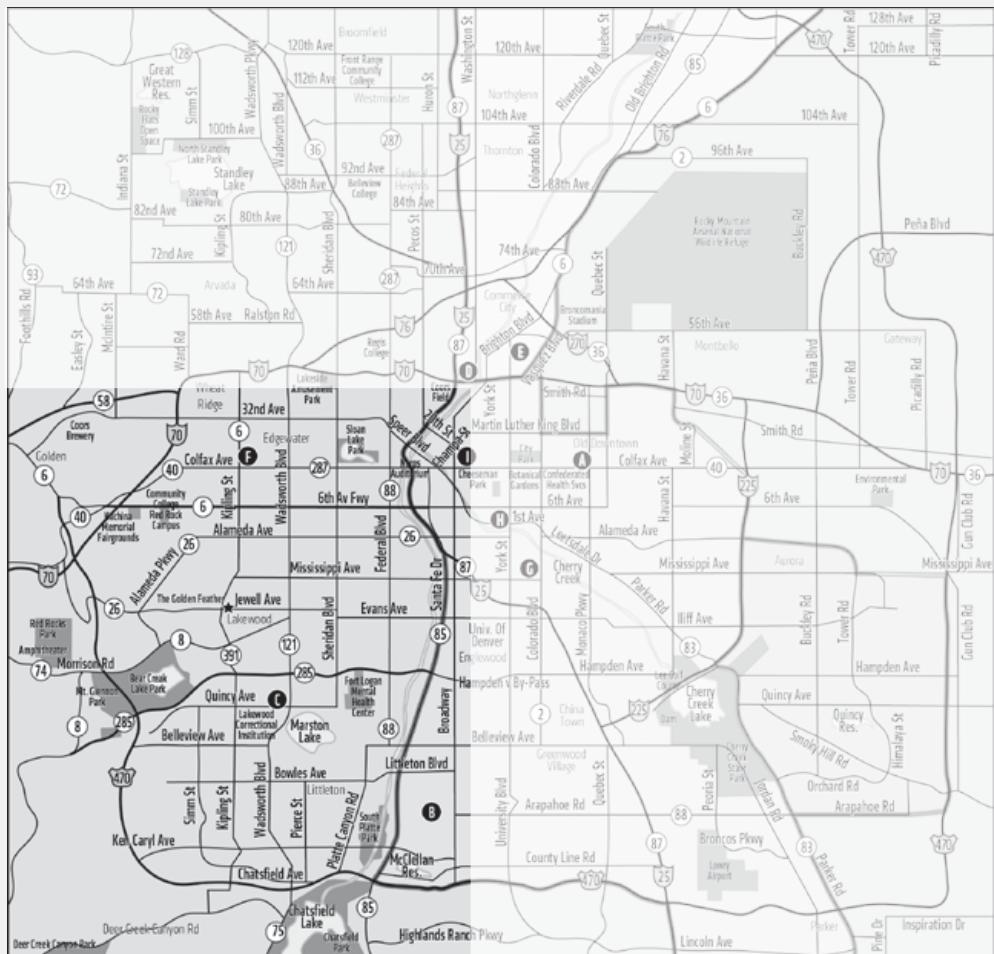
DENVER

• Visiter la Mile-High City? Apportez un respirateur, un manteau chaud et rappelez-vous que quatre frontières + une ville font des moments intéressants!

• Mika

ZONE LITIGIEUSE: DENVER

La zone franche Front Range (FRFZ) a commencé à prendre forme lorsque le traité de Denver de 2018 a été signé à la suite de la grande danse fantôme. Depuis, les noms ont changé, mais la ville reste un foyer politique. Les contrastes entre les différents gouvernements ont conduit à un style de vie dynamique et frontalier.



Lorsque Ghostwalker est revenu en 2061, il a chassé Aztlan et a ensuite revendiqué la région comme son domaine. Après la destruction qu'il avait semée, il n'y avait aucune force disposée à argumenter sur ce point. Depuis lors, les représentants des pays du TAS, du PCC, des Sioux et de l'UCAS ont géré leurs secteurs avec l'indulgence de la wyrm blanche. Les quatre nations fournissent des troupes à la Zone Defence Force (ZDF), qui répond directement à Ghostwalker.

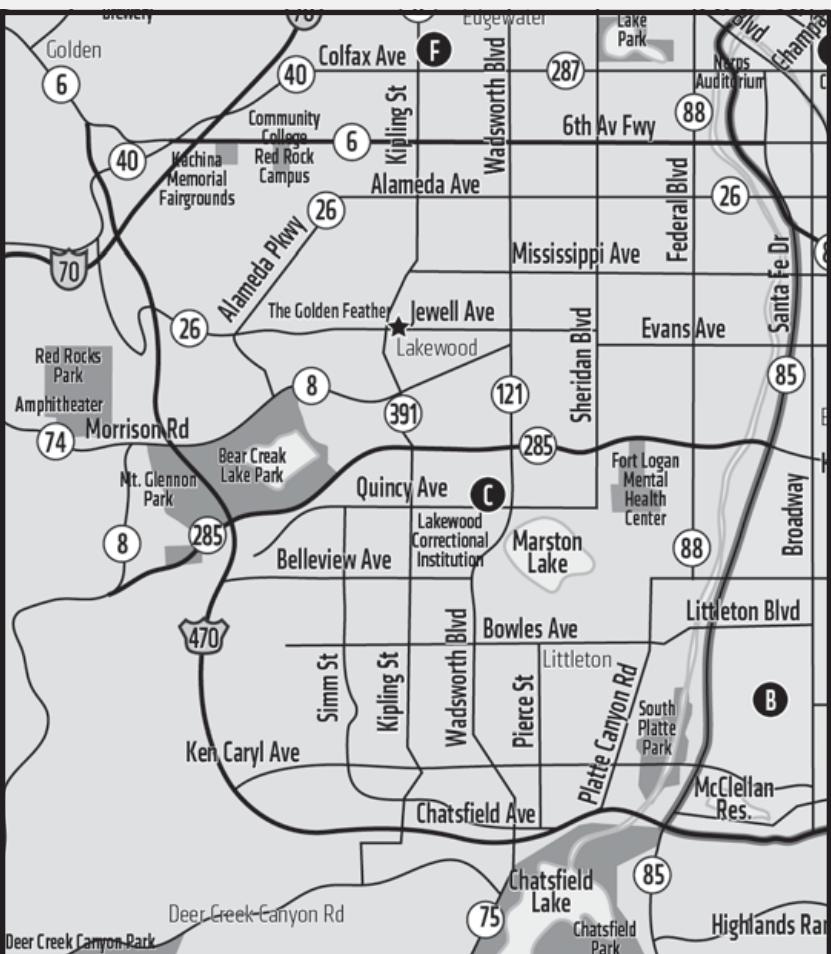
TRAVERSER LES FRONTIÈRES

Malgré l'autorité de Ghostwalker, chacun des quatre secteurs de Denver est apparemment sous la domination de leur gouvernement d'origine.

Dans cette optique, les frontières entre les secteurs constituent des frontières internationales. Ces frontières sont sécurisées par des ressources technologiques, physiques et magiques. La sécurité entre ces secteurs et leurs pays d'origine étant maintenue au minimum, le niveau de sécurité aux limites du secteur peut dépendre considérablement des relations internationales actuelles.

Malheureusement, la résistance accrue d'Ute au contrôle du PCC signifie qu'il y a beaucoup de troubles dans le secteur du PCC. Troubles qui se sont propagés à d'autres secteurs. La sécurité aux frontières du PCC est encore plus stricte que la normale.

Les secteurs suivent les lois de leur pays d'origine. Cela signifie que des opportunités de contrebande tant pour les personnes que pour les marchandises existent pour ceux qui peuvent traverser les frontières en toute sécurité. Des tunnels de services publics abandonnés, des grottes anciennes, des bâtiments en ruine et d'autres failles de sécurité ont créé un éventail d'itinéraires suffisants avec divers degrés de fiabilité. Des fixeurs spécialisés, appelés Coyotes dans la FRFZ, aident ceux qui ont de l'argent pour traverser les frontières.



MILIEU DE LA PÈGRE

La présence de tant de frontières internationales et la paperasserie bureaucratique ont créé une multitude d'opportunités pour les syndicats criminels. La famille Casquillo Mafia, les Yamato-gumi, la Triangle d'Or et les Koshari sont les quatre syndicats les plus puissants de Denver. Ces quatre organisations entretiennent une relation de travail difficile, qui déclenche parfois un conflit ouvert.

La mort récente de Sottocapo Omar Chavez a permis à la famille Casquillo de prendre le contrôle des actifs de Chavez. La famille est toujours en train de consolider ses ressources.

Le Triangle d'Or a été fortement impliquée dans la distribution de tempo dans les quatre secteurs. L'afflux d'argent leur a permis de prendre le contrôle de la défunte Triade du Lotus Blanc tout en pénétrant simultanément dans le territoire de Koshari et de Yakuza. L'un ou l'autre de ces groupes pourrait bientôt commencer à repousser ce qui rend les choses assez chaudes à Denver.

SAN BERNARDINO

San Bernardino a souffert comme le reste de Los Angeles après les tremblements de terre. Il a été épargné de toute inondation (bien que des rumeurs persistent sur des ouvertures sur la Cavité Profonde qui sont apparues), mais des bâtiments et des infrastructures ont été détruits. Confronté à l'énorme tâche de reconstruction de la ville, le Conseil des entreprises de Pueblo a placé San Bernardino en bas de la liste des priorités après tout, il y avait peu d'investissement des corporations et était principalement le foyer de citoyens de la classe inférieure, et avait une forte population de SINless. Les résidents se sont rapidement tournés vers les gangs et la pègre pour obtenir du soutien, créant un problème en cascade: à mesure que le taux de criminalité (et le taux de SINless) augmentait, les ressources du PCC allouées à la région diminuaient. La diminution des quantités d'eau, d'électricité et de services sociaux dans la région a forcé encore plus de résidents à se tourner vers les gangs, un cercle vicieux qui se poursuit aujourd'hui.

Les bâtiments s'effondrent et les habitants vivent en sachant que le prochain tremblement de terre violent pourrait être celui qui fera tomber leur maison ou leur bâtiment. L'eau est strictement rationnée, les services publics souterrains perturbés par les tremblements de terre ou ont complètement disparu dans la Cavité Profonde sont absents ou peu fiables, les réseaux sans fil reposent sur des réseaux maillés pour assurer le service, et la police et les services sociaux sont absents ou inexistant. De nombreux habitants craignent que San Bernardino soit destiné à devenir le prochain "El Inferno" de Los Angeles... et il semble que leurs craintes se réalisent.



Elle avait la teinte des fenêtres à pleine puissance, empêchant la lumière du soleil de pénétrer dans son bureau. La lumière naturelle la trahit, montrant les rides gravées dans sa peau. Lignes d'un âge. Sur son visage, ses mains; un rappel quotidien du temps qui s'était écoulé. De ce qu'elle avait perdu.

Sur l'écran de visualisation du bureau, l'icône de sa secrétaire est apparue, coupant ses pensées.

«Madame, il est là.»

Elle hochla la tête et la porte épaisse s'ouvrit. Son chevalier d'argent est entré.

«Samriel? demanda-t-elle.

«C'est fait», dit-il en s'arrêtant devant son bureau. Elle pouvait voir les ecchymoses marquant sa chair artificielle, voir les lignes que la douleur avait gravées autour de ses yeux cybernétiques. «Ils ont trouvé le Sextant à Los Angeles, ont engagé le mage de sang.»

«On dirait que vous avez fait plus qu'observer,» dit-elle, faisant un petit signe de tête en direction de son invitée. «Observez de loin. C'était ma directive, n'est-ce pas?» Elle pouvait le voir tendu, ressentir sa colère. Son fidèle chevalier. Comme il a été déchiré de voir son serment sacré entre les mains d'étrangers. Même si c'était pour le plus grand bien.

«Ils n'étaient pas prêts à affronter un mage de sang. Si je n'avais pas ... intercéde ... ils n'auraient peut-être pas survécu pour transmettre le mot de l'implication du culte.»

«Même avec la dálta de Raegh-ya?»

demandait-elle, surprise.

Il haussa simplement les épaules. «Je suppose qu'utiliser la carte lui a monopolisé toutes ses capacités.»

Elle se pencha en arrière, surprise. «Cet enfant pourrait l'utiliser? Elle est plus puissante que je ne le pensais. Et maintenant?»

«Elle a quitté Los Angeles en toute sécurité, voyageant seule. Nous avons suivi son avion jusqu'à ce qu'il atterrisse à Portland. Au dernier rapport, elle avait quitté la grille dans le Salish-Sidhe, près du mont Saint Helens. La dernière trace remonte à deux heures et huit minutes. Nos hackers continuent également de suivre les runners.»

«Alors... » se dit-elle. «Elle dira aux Caynreth'im l'implication des mages de sang. Cela devrait les occuper. Ils mettront de côté leurs querelles pour attaquer cette menace. Et ne verrons jamais ce que nous faisons juste devant eux.

«Allons-nous finir de récupérer les artefacts?» Lui demande-t-il. Elle secoua la tête. Ses chevaliers étaient si aveugles. C'était, bien sûr, en partie sa faute. Elle avait créé le manuscrit "ancien", arrangé pour qu'il tombe entre les mains de ceux qui étaient assez faibles d'esprit pour le croire, de ceux qui avaient faim des secrets qu'il révélait, de ceux qui avaient besoin d'un but plus élevé pour comprendre. le chaos de l'Eveille. Des décennies plus tard, ils avaient dépassé ces quelques premiers individus pour devenir un ordre chevaleresque fidèle uniquement à leur Codex. Et quand elle leur a offert l'opportunité de voir leur mandat divin se concrétiser, ils lui ont transféré toute cette concentration et cette fidélité incroyables.

Comme elle savait qu'ils le feraient.

«Non. Eoerin-ha fera le travail, débloquera le puzzle. Nous attendrons. Quand il enverra cet enfant pour le prochain artefact, nous le saurons.»

Elle affiche une image sur son écran. Une carte du monde, tel qu'il était aujourd'hui. Sur les terres maintenant connues sous le nom d'Europe, le symbole d'un seul artefact flottait. Le disque Phaistos. La troisième pièce du puzzle:

elle regarda ses mains, où elles touchaient l'écran de visualisation moderne, la peau dorée se fanait, la peau autrefois lisse vieillissait. Il était presque temps.