

# SHADOWRUN®

# DARKEST HOUR™

## DAWN OF THE ARTIFACTS



juice mix  
bread  
detergent  
shampoo  
milk  
DONT  
FORGET  
AMMO  
ITS TIME!

**CATALYST**  
game labs™

A SHADOWRUN ADVENTURE

# ON THE HUNT

Les érudits du Sixième Monde ont longtemps émis l'hypothèse de la nature cyclique de la magie. Pendant des années, les sociétés, les collectionneurs et d'autres factions ont dépensé des fortunes pour traquer les reliques survivantes de cet âge mythique. Les ombres murmurent des traditions perdues et une histoire secrète pour le monde. Quelques privilégiés sont entrés en possession d'objets anciens d'une grande puissance et d'un but mystérieux, des artefacts antérieurs à l'histoire connue. Maintenant c'est votre tour...

Il y a dix-huit mois, le disque de Phaistos a été volé au musée d'Héraklion à Athènes. Maintenant, M. Johnson a besoin de vous pour le trouver et le ramener. La chasse à l'artefact emmènera les runners à travers les ombres de l'Europe et mènera à des interactions avec des passeurs, des marchands d'art et des archéologues. S'ils survivent à Interpol, à Aztechnology et à une équipe de shadowrunner extrêmement violente, ils peuvent simplement apprendre qui est derrière cette demande et pourquoi.

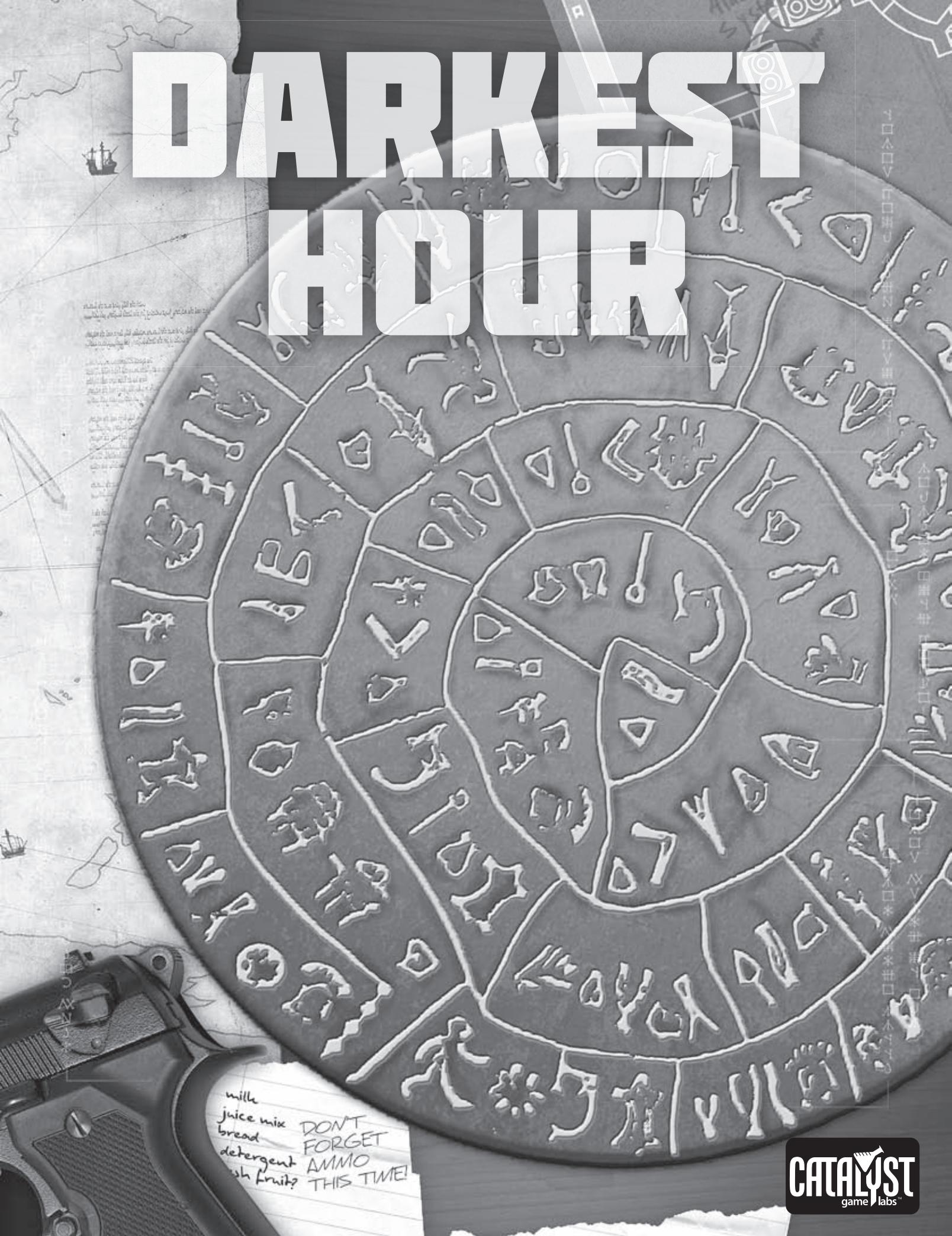
L'heure la plus sombre est le troisième chapitre du scénario de L'aube des Artifacts. Ce scénario continu explore l'histoire secrète de Shadowrun et offre des indices sur le véritable cerveau derrière la chasse aux artefacts.

Under License from



©2010 The Topps Company, Inc. All rights reserved.  
DARKEST HOUR: Dawn of the Artifacts and Shadowrun  
are registered trademarks and/or trademarks of The Topps  
Company, Inc. in the United States and/or other countries.  
Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are  
trademarks of InMediaRes Productions, LLC.

# DARKEST HOUR



milk  
juice mix  
bread  
detergent  
wash fruits

DON'T  
FORGET  
AMMO  
THIS TIME!

# ...Index...



<b>INTRODUCTION</b>	<b>4</b>
<b>PREPARER L'AVENTURE</b>	<b>4</b>
Structure de l'aventure	4
Sections principales	4
Scènes de l'aventure	4
Personnages non joueurs	4
<b>CONTEXTE</b>	<b>6</b>
Le disque de Phaistos	6
<b>SYNOPSIS</b>	<b>8</b>
<b>UNE FOIS DE PLUS</b>	<b>8</b>
En Bref	8
Dites-Le-Avec-Des-Mots	9
L'envers Du Décor	9
<b>LE JOB</b>	<b>12</b>
<b>PREPARATIFS DE VOYAGE</b>	<b>12</b>
<b>BIENVENUE A HAMBURG</b>	<b>13</b>
<b>POUR TROUVER UN VOLEUR</b>	<b>21</b>
<b>S'ACCAPARER LE DISQUE</b>	<b>30</b>
<b>TROUVER LE TRESOR PERDU</b>	<b>37</b>
<b>FIN DE PARTIE</b>	<b>42</b>
<b>RAMASSER LES MORCEAUX</b>	<b>43</b>
Argent	43
Karma	43
<b>RECHERCHES</b>	<b>45</b>
<b>OMBRES PORTÉES</b>	<b>46</b>
<b>ANNEXES</b>	<b>48</b>

## **CREDITS: L'AUBE DES ARTEFACTS: L'HEURE LA PLUS SOMBRE**

**Dédicace de l'auteur:** Special thanks to the 54th Street Zoo and Becky Hall for your support throughout this.

**Ecriture:** Stephen McQuillan

**Edition:** Jason Hardy

**Développement:** Jennifer Harding and Jason Hardy

**Direction Artistique:** Brent Evans

**Disposition intérieure:** Tiara Lynn Agresta

**Présentation découverte:** Matt Heerdt

**Illustration:** Florian Stitz

**Cartes:** Sean Macdonald

**Testeurs de jeu:** Ryan Cobb, Doug Vetillaro, Michael Polowy,

Greg Danielson, Jordan Frame, Kase Kinney, Michael Wich, Michael Hoover, Siin Crawford, Rob Oliver, Kyra Gault, Christian Puschmann, Christoph Osterwald, Sina Schindler, Thomas Kleemann, Timm Vowinkel, Bruce Ford, Brianna Peters, Eugen Fournes, Joanna Fournes, John Unchelenko, Lee ~ oms, Stephen C. King, Steven A. Carroll, Joe Hatfield, Brian Joslin, Rod Ulberg, Rich "Bruno" Ingram, Kelli Gladney, Chris Hayes, Dan Dunchack, Th omas J. Howell

**Selecteurs:** Adam Bruno, Mark Dynna, Bruce Ford, Lauri

Gardner, Mason Hart, Carl Schelin, Lars Wagner Hansen, Jeremy Weyand

Copyright © 2010 The Topps Company, Inc. All Rights Reserved. Shadowrun, Matrix and Dawn of the Artifact: Darkest Hour are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. No part of this work may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, without the prior permission in writing of the

Copyright

Owner, nor be otherwise circulated in any form other than that in which it is published.

**Trouvez-nous en ligne:**

info@shadowrun4.com

(Shadowrun questions;

please check the website FAQ first!)

<http://www.shadowrun4.com>

(official Shadowrun website)

<http://www.catalystgamelabs.com>

(Catalyst Game Labs website)

<http://www.catalystgamelabs.com/catalog>

(online Catalyst/Shadowrun store)





La porte s'ouvrit. Il y avait eu deux coups violents, une brève pause, puis un flot soudain de lumière, de bruit et d'odeur dans le bureau du capitaine Herrera. Il y avait un hélicoptère se dirigeant vers l'ouest, les bruits sourds s'estompant alors qu'il se dirigeait vers le soleil, et il y avait l'odeur qui était partout. Herrera n'était pas sûre de l'odeur, mais elle avait entendu des hommes sous son commandement l'appeler "sang et mort", et cela semblait assez approprié.

La porte se ferma et une partie du bruit s'évanouit. Le bâtiment était léger, avec des murs minces, mais il était fait de polymères à haute résistance suffisamment durables pour arrêter les tirs d'armes légères et une bonne quantité de bruit. Il était également mobile que quatre hommes pouvaient le ramasser à la main et le déplacer au besoin. Le capitaine Herrera l'utilisait comme quartier et comme bureau de commandement.

Le lieutenant Ramirez, était maintenant à l'intérieur, au garde à vous. Il a parlé sans préambule.

«Capitaine, le lieutenant Ramirez au rapport comme demandé. Le périmètre a été sécurisé. Nous avons négocié le contrôle de l'espace aérien de la vallée avec les forces locales et nous nous sommes assurés que des lignes de démarcation appropriées ont été établies. »

Le lieutenant s'est alors arrêté et a attendu une réponse pendant que Herrera fixait son bureau virtuel et décidait combien de temps elle devrait le faire attendre. Elle pouvait travailler sans s'inquiéter que Ramirez verrait quelque chose qu'il ne devrait pas voir au cours des derniers mois, elle avait commencé à crypter son flux RA afin que le bureau virtuel ne soit pas visible pour ses subordonnés. Elle a travaillé pendant plusieurs minutes de plus, déplaçant des ORA qu'elle seule pouvait voir.

Du coin de l'œil, elle a vu Ramirez devenir de plus en plus nerveux, se demandant clairement combien de temps il devrait rester là. Finalement, il fit un salut sec et se retourna pour partir.

«Lieutenant, l'équipe de recherche a-t-elle encore progressé?» La voix du capitaine Herrera était basse et rugueuse depuis que son larynx a été endommagé dans le conflit amazonien. Cela a arrêté l'officier subalterne dans son élan.

«Pas encore madame. La reconnaissance astrale est lente à cause des perturbations et de la terre solide. GPR est revenu avec quelques images des temples. La construction semble similaire à nos teocallis mais à une échelle beaucoup plus complexe. Ils ont envoyé des drones, mais la dégradation du signal et l'effondrement des tunnels ont freiné les progrès. »

Herrera hocha la tête, c'était la même nouvelle fournie par le journal de surveillance. Si l'équipe de recherche cachait des choses, elle était minutieuse. S'il en avait eu connaissance, le lieutenant aurait probablement mentionné tout sabotage qui aurait pu constituer une menace pour leur opération.

«Très bien,» dit Herrera. «Informez l'équipe de recherche que le Commandement examine l'analyse linguistique des marquages. Une équipe d'actifs a été envoyée pour identifier et sécuriser d'autres sources de la langue. Il ne peut y avoir aucune erreur sur ce projet. Prévenez-moi immédiatement si la situation change. Veuillez disposer.

Elle regarda le lieutenant partir avant de retourner son attention sur ses rapports. Intel a signalé que la langue avait été vue avant que le DIMR n'ait une carte avec des marques identiques et qu'un groupe d'hermétiques a trouvé des glyphes similaires dans la zone administrative de Karlsruhe. En raison des racines éveillées évidentes du langage, la pression pour déchiffrer la signification de ses inscriptions provenait des plus hauts niveaux.

Des niveaux qui allaient bien au-delà de la sécurité intérieure et de la rémunération de Herrera jusqu'au cœur du Miroir Fumant et des influences fondatrices. Des secrets séculaires étaient prêts à être révélés.



## INTRODUCTION

*L'heure la plus sombre: L'aube des artefacts 3* est le troisième 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 aux précédents scénario de L'aube des artefacts 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

*L'heure la plus sombre* 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 correspond 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 Feral Cities 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

Les runners rencontrent à nouveau Jane «Frosty» Foster dans «Une fois de plus». Son employeur a identifié un artefact qu'il souhaite ajouter à sa collection. Le seul hic, c'est qu'il a déjà été volé, ils doivent donc trouver le voleur et le récupérer. Contrairement à leurs expéditions précédentes à Lagos (Le crépuscule) et Chicago (Midnight), ce travail devrait maintenir les runners entièrement dans des régions civilisées et loin des villes sauvages ou du moins c'est ce qu'on leur dit. L'inconvénient est que le voleur a bien couvert ses traces et devra être sorti de l'ombre. Ils feront un tour à travers les ombres de l'Europe et voyageront des paradis des contrebandiers aux enclaves du capitalisme.

Plusieurs chemins sont fournis pour que les joueurs progressent dans chaque scène. En raison du talent des joueurs pour trouver des solutions innovantes aux problèmes, certaines scènes peuvent être ignorées lorsque les runners traversent la toile de mensonges et d'intrigues. Le chemin de l'aventure peut être aussi direct ou détourné que les joueurs le choisissent. Chaque scène contient 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.
- **Recherches:** 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.

## 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 lue 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.
- **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.



## MENER L'AVENTURE

*L'heure la plus sombre* est une aventure conçue pour Shadowrun, quatrième édition, et est la première dans la série d'aventures *L'aube des artefacts* qui plongera les personnages dans certains des plus grands mystères du Sixième Monde. Il convient à tous niveaux d'expérience du joueur et du maître de jeu, même s'il s'agit d'une toile de fond et quelques indices sur une histoire secrète de l'univers Shadowrun. Comme pour toute aventure, cependant, il y a quelques suggestions qui feront que l'aventure et la maîtrise du jeu se déroulent plus facilement.

### Étape 1: lire l'aventure

Lire l'aventure avant de la présenter à votre groupe garantit que 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.

## 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 et Minuit a introduit deux artefacts, la carte Piri Reis et le Sextant des Mondes. L'heure la plus sombre se concentre sur un troisième artefact ancien, le Disque de Phaistos. Il est intrinsèquement lié aux autres artefacts que Jane "Frosty" Foster et les runners ont collectionnés. Le but ultime derrière la découverte de ces artefacts et ce qu'ils signifient pour le Sixième Monde n'a pas encore été révélé.

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 roulement 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 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.

## LE DISQUE DE PHAISTOS

*Les autorités grecques ont confirmé le vol récent de plusieurs artefacts, y compris le mystérieux disque de Phaistos, du musée archéologique d'Héraklion, en Crète, en Grèce. Un responsable a déclaré: « Nous ne nous reposerons pas tant que ces artefacts inestimables ne seront pas renvoyés dans notre pays. » Interpol mène l'enquête, mais il n'y a aucun suspect pour le moment.*

—Horizon Network News

Les historiens modernes retracent les origines du disque de Phaistos au début de la période minoenne, ce qui en fait clairement un objet de valeur pour l'histoire de la Crète et par extension de la Grèce. Il y a 241 marquages gravés sur le disque, en utilisant 45 caractères uniques. L'iconographie ne correspond à aucune langue connue. La vérité est que le disque



est beaucoup plus ancien qu'on ne le croit, et les marques appartiennent à une civilisation qui est morte bien avant les premiers Minoens. Le disque de Phaistos est l'un des quatre Eochair k'ailiu, un ensemble de clés de l'époque magique précédente. Il fonctionne en conjonction avec la carte Piri Reis et le Sextant des mondes, qui ont été récupérés lors des précédentes aventures de L'aube des artefacts.

Quand Ehran est entré en possession de la carte Piri Reis, il a pu l'utiliser (et apprendre à Frosty à l'utiliser) pour localiser le sextant. Malheureusement, le vrai disque est caché dans une cachette astrale, et donc la carte Piri Reis ne peut pas le localiser (bien qu'Ehran n'en soit pas conscient, il sait seulement que la carte ne semble pas localiser le disque, et il est perplexe quant au raison).

Le disque de Phaistos est un disque de pierre plate de quarante-cinq centimètres qui sert de pierre de Rosette pour la carte et traduit l'écriture codée d'une langue oubliée en une langue encore connue d'une poignée de personnes. Sans le disque de traduction, l'utilité de la carte Piri Reis est grandement diminuée. Le vrai disque était caché dans un Alchera pour le protéger des ravages du temps et des époques où les niveaux de mana étaient trop bas pour le supporter (voir «Alchera», p.112,

La Magie des Ombres). Malheureusement, en raison du lieu de repos du disque, la carte Piri Reis ne parvient pas à le localiser. Pour s'assurer que le vrai disque pourrait éventuellement être récupéré, de petits fragments de l'original ont été intégrés dans des répliques d'argile et se sont répandus dans le monde entier. L'une de ces copies a été découverte par des archéologues et conservée en lieu sûr au Musée archéologique d'Héraklion, où elle est restée pendant près de deux siècles comme l'une des pièces maîtresses de la collection jusqu'à son récent vol. Le disque volé mesure quinze centimètres de diamètre et pèse environ deux cents grammes. Il a les mêmes marquages que le disque de Phaistos original. En août 2070, un ancien prince de Tir Tairngire, Ehran le Scribe, a engagé un voleur (par l'intermédiaire de mandataires, naturellement) pour voler plusieurs objets du musée d'Héraklion, y compris la copie du disque de Phaistos. Les artefacts devaient alors lui être expédiés via un conteneur de fret. Le secret nécessaire à ce travail exigeait plusieurs intermédiaires entre Ehran et le voleur, Malcolm Carella. Aucun des deux ne connaissait l'identité de l'autre. Hermann Meyer, le chef de l'enclave faustienne à Francfort, dans les États allemands alliés, a payé une commission spéciale à l'équipe de Carella pour que le disque lui soit livré par conteneur. Au moment où le conteneur est arrivé et qu'Ehran a eu connaissance de la trahison, le disque avait déjà changé de mains. Après que le disque ait été volé avec plusieurs autres artefacts, les autorités grecques ont parcouru le pays à la recherche d'une piste vers le

#### LE CREPUSCLE: L'AUBE DES ARTIFACTS 1 RÉSUMÉ

Au crépuscule, Jane "Frosty" Foster engage une équipe de runners pour l'accompagner à Lagos en tant qu'assistants de protection et d'enquêteurs, leur disant qu'elle est une shadowrunneuse qui travaille normalement seule, mais la ville sauvage n'est pas un endroit pour une seule femme, non quelle soit compétente. Ils vont à Lagos pour trouver Samriel Lockwood (p.47), un agent atlante qui a été envoyé à Lagos sur la piste du Sextant des Mondes disparu, un artefact qui a été volé à l'institut de recherche magique de Dunkelzahn (DIMR). Pendant leur séjour à Lagos, les runners découvrent que le sextant n'est pas dans la ville, mais ils trouvent un autre artefact, la carte Piri Reis qui intéresse leur employeur. Cela arrive lors d'une vente aux enchères au marché noir à Lagos, et les runners doivent trouver un moyen de participer 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 elle-même une puissante magicienne lorsqu'elle sauve l'équipe d'une embuscade dans les dangereux bidonvilles 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, où Frosty et un elfe non identifié partent avec la carte. L'équipe revient de Lagos à bord d'un jet affrété par DIMR, donnant aux runners avisés un indice sur l'identité de leur employeur.

#### MIDNIGHT: DAWN OF THE ARTIFACTS 2 RÉSUMÉ

Lorsque des rumeurs sur le vol du Sextant des Mondes fait surface, Jane doit continuer sa mission précédente et le récupérer. Les preuves relient le vol à Sonora, une puissante magicienne ayant des liens avec Aztechnology. Travaillant avec

une équipe de runners, Jane utilise la carte Piri Reis pour localiser le sextant à Chicago. Malheureusement, le rituel pour localiser le sextant est à la fois long et épuisant, laissant Frosty effectivement sans défense pendant douze heures après avoir effectué le rituel. L'équipe est suivie par Samriel Lockwood, qui est également toujours à la recherche du sextant. Comme Samriel ne peut pas utiliser la carte lui-même, il se contente de suivre simplement les runners jusqu'à la scène finale, lorsque lui et son équipe tentent de prendre à la fois la carte et le sextant pour eux-mêmes.

L'équipe voyage à travers l'Amérique du Nord, à la poursuite du sextant. Enfin, se terminant à Los Angeles, les runners doivent empêcher Sonora et les membres du culte du sang du Miroir Fumant d'emmener le sextant dans Aztlan. Après avoir combattu un gang lourdement armé et un esprit du sang, traversé les tunnels sous-marins de la Lacune Profonde et se livrer à une bataille finale et décisive dans une grotte de contrebandiers souterrains, les runners sont enfin en mesure de revendiquer le sextant.

#### UTILISER L'HEURE LA PLUS SOMBRE INDÉPENDAMMENT

Si les joueurs n'ont pas traversé Le crépuscule ou Minuit, il est toujours possible de participer de l'heure la plus sombre. Les maîtres du jeu devront changer une partie du verbiage de la scène d'ouverture, mais au-delà de cela, l'aventure peut se dérouler toute seule. Tout au long de l'aventure, des personnages apparaîtront lors des précédentes chasses de Frosty pour les artefacts. Les barres latérales fournissent au MJ les informations générales nécessaires sur les individus et les groupes. Jane peut également faire de petites discussions sur les autres emplois et expliquer leur impact sur l'affectation actuelle. Souvent, cela sera fait pendant les scènes de voyage ou sous forme de brefs messages texte tirés à travers la RA si le groupe est directement confronté à un intérêt concurrent.

Urgent Message...

L'AUBE DES ARTIFACTS: L'HEURE LA PLUS SOMBRE....

## FAIRE LE PONT ENTRE LES AVENTURES

L'heure la plus sombre se déroule deux semaines après la fin de *Midnight*. La plupart des runners seront de retour à la maison à ce stade et reprendront leur vie. Pour les équipes qui ont jusqu'à présent réussies et ayant été professionnelles avec Jane, elle les contacte par courtoisie pour voir s'ils sont intéressées par du travail. Cela peut être aussi fluide ou hésitant que le dictent les termes de leurs dernières interactions.

Si les runners n'ont pas participé à *Midnight*, ils sont toujours en mesure de terminer l'heure la plus sombre sans trop de problèmes. Les maîtres de jeu doivent ajuster les références spécifiques aux événements de l'aventure précédente pour tenir compte des circonstances individuelles. Au-delà de cela, certaines équipes de runners peuvent être confuses parfois lorsque des informations sont publiées. C'est normal car les runners ne comprennent pas toujours les intrigues et les politiques qui sont en jeu; cela ne fait qu'empirer dans le monde mystérieux de l'arcanoarchéologie. Jane fera de son mieux pour s'assurer que la confusion ne cause pas de problèmes spécifiques.

Certaines équipes peuvent avoir complètement échoué dans les emplois précédents ou avoir manqué de professionnalisme au point de nuire gravement à leur employeur. Dans des cas comme celui-ci, si les joueurs veulent continuer l'histoire, ils peuvent utiliser une autre équipe de shadowrunners, cela pourrait être le bon moment pour souligner que, surtout dans l'ombre, des relations de travail positives peuvent l'emporter sur les compétences et leurs aptitudes pour garder des contacts. Si les runners étaient professionnels et ont subi des revers mineurs comme discuté dans les aventures précédentes, ils ne devraient pas avoir de problème à continuer dans le scénario.

voleur et se sont associé à des services de police internationaux pour s'assurer que l'article n'était pas vendu sur le marché noir.

Ehran attendit très tranquillement, croyant avoir le temps de récupérer le disque. Avec le vol du Sextant des Mondes de l'Institut Dunkelzahn de Recherche Magique, il s'est rendu compte que quelqu'un d'autre commençait à récupérer les clés. Ses ressources ont pu retracer les fonds jusqu'à un hacker à Hambourg, Hardy Wagner. Wagner a blanchi l'argent et est la seule piste qu'Ehran a de trouver le voleur. Dans cette aventure, il utilise Jane pour organiser une réunion avec un groupe qui est soit suffisamment digne de confiance pour terminer le travail en toute discréction, soit suffisamment sacrifiable pour être éliminé ultérieurement.

## SYNOPSIS

Les runners sont contactés par Jane "Frosty" Foster et leur dit que son employeur souhaite qu'ils travaillent avec elle sur autre chose. Ehran le Scribe les rencontre et engage les runners pour retrouver un artefact qui, selon lui, est lié à l'objet volé de la Fondation Draco qu'ils ont récupéré plus tôt cette année (Une fois de plus). Le disque de Phaistos agit comme une pierre de Rosette pour traduire

la carte Piri Reis qu'ils ont récupérée. Bien que les runners aient vu la carte utilisée pour trouver le sextant, elle a un but bien plus grand. Les informations recueillies montrent que le disque a été vu pour la dernière fois en Europe, et les runners reçoivent les coordonnées de Hardy Wagner, un courtier en information à Hambourg qui peut les aider à démarrer (Bienvenue à Hambourg). Les choses se passent mieux quand ils voyagent autour du globe et se retrouvent dans des villes lointaines qui ressemblent à leurs propres cultures en surface. Les runners doivent traiter avec des éléments de la pègre dont le Western Vory et le Dutch Penose à Hambourg pour trouver leur courtier en information. Des amis des deux côtés du conflit s'en mêlent, et les runners découvrent que les syndicats jouent pour de bon. Après avoir survécu à un rassemblement politique et à une embuscade dans les tunnels inondés sous la ville, l'équipe doit faire sortir Wagner de la ville.

Suivant l'exemple fourni par leur informateur, l'équipe se rend à Europort (pour trouver un voleur). L'enclave corporatiste baisse en humanité alors que de plus en plus de drones remplacent les travailleurs pour optimiser la production et l'efficacité. Un groupe de travail conjoint de plusieurs petites corporations a placé Malcolm Carella, le voleur qui a volé le disque de Phaistos à l'origine, en détention préventive pour le garder en sécurité jusqu'à ce qu'il puisse témoigner du récent sabotage au nom de Saeder-Krupp. Les runners doivent entrer par effraction dans une installation sécurisée, avoir leur conversation avec lui et sortir à nouveau sans que personne ne sache pourquoi ils étaient là. S'ils tardent, une équipe de choc de S-K Prime arrive pour régler leurs comptes, ce qui laisse les runners avec plusieurs questions sans réponse.

Armée des informations sur les détenteurs du disque de Phaistos, l'équipe se rend à Francfort, au cœur de l'AGS (Saisir le disque). Le chef faustien qui a commandé le vol est mort, sacrifié dans un rituel sanglant et douloureux. Les forces de l'ordre locales consultent Aztechnology et les Azzies aident les habitants à trouver le mage de sang présumé responsable de la mort du voleur. Comme si la présence d'Aztechnology n'était pas suffisamment alarmante, le sentiment de sécurité est accru alors que les visiteurs du monde entier convergent vers Francfort. La Société Faustus organise un gala pour l'élite éveillée, et les esprits universitaires les plus influents du monde seront là. Les runners doivent infiltrer le gala, pénétrer dans le sanctuaire intérieur du manoir et récupérer le disque volé. Jane guide les runners à travers un rituel pour examiner astralement le disque, et ils découvrent que le disque volé n'est pas le véritable artefact (voir Trouver un trésor perdu, p.36). En utilisant la copie comme lien pour retrouver l'original, l'équipe tombe sur un site archéologique Aztechnology en Bosnie où le vrai disque de Phaistos est enterré. Ils doivent éviter les patrouilles militaires et les archéologues tout en découvrant une route au cœur du site de fouilles. Avec de la chance et de la ténacité, ils pourront retrouver le disque et rentrer chez eux.

## UNE FOIS DE PLUS EN BREF

Cette scène commence lorsque Jane contacte les runners à Seattle (ou où qu'ils soient) à propos d'un nouvel emploi. Elle est sur le point de quitter la ville, laissant son employeur examiner les détails avec les runners. Bien que ce projet ne les oblige pas à entrer dans un pays du tiers monde où à risquer leur cou dans une ville sauvage, ils devront travailler en



Europe. En raison de la capacité étrange de Samriel à suivre les traces de Jane, Ehran souhaite que les runners organisent leur propre transport vers Hambourg, mais ils doivent arriver dans les 72 heures. Jane va faire assez de détours dans son propre voyage qu'il va soit perdre sa trace ou il va rendre évident qu'il la suit. Le plan est que les runners la rencontrent là-bas.

## DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Cela fait deux semaines que vous êtes rentré de Los Angeles. Tout est calme dans les ombres, comme si le monde dormait profondément. La dernière fois que cela s'est produit, Seattle a failli être entraînée dans une guerre civile par des marchands de tempo. Espérons que ce calme soit un peu moins inquiétant.

Vous continuez à penser travail, ruinant ce qui aurait pu être un jeudi soir parfait. Votre commlink sonne pendant qu'un appel vidéo défile à travers votre vision en RA. Frosty appelle, la même chica qui vous a trainé à Lagos et à travers l'amérique du nord.

### Si les runners répondent, lisez ce qui suit:

«Hé, écoutez, je suis sur le point de quitter la ville et mon employeur est à la recherche d'une équipe. Vous avez été cool jusqu'à présent, que diriez-vous de faire équipe encore une fois ?»

En arrière-plan, vous pouvez entendre les sons indistincts d'une annonce au-dessus et vous voyez des colonnes de plastier-créte décorées. On dirait qu'elle est dans le terminal SeaTac Maglev.

### Si les runners acceptent, lisez ce qui suit:

«Super, je vais vous le faire rencontrer dans quelques heures à Infinity. On dit 23h? Dites au barman que vous êtes là pour rencontrer Aaron Johnson.»

### Sur Infinity, lisez ce qui suit:

En arrivant à Infinity, vous pouvez voir une file d'attente qui s'étend autour du bâtiment. Il y a une file VIP plus courte, où les berlines de luxe et les voitures de sport s'arrêtent et déchargent leurs occupants.

À l'intérieur, il y a un Spectacle Augmenté pendant que DJ Bijan fait tourner du son numérique avec des ORA répondant à chaque battement et impulsion. La barman, une ork mince avec de longs cheveux blonds, vous fait un clin d'œil lorsque vous mentionnez Aaron Johnson. Elle prend les commandes de boissons et vous envoie à l'étage avec une petite flèche verte flottant dans le coin de votre vision. A l'étage, vous arrivez à une porte peinte en bleu foncé. De l'autre côté, il y a un gentleman elfique qui ressemble à un humain de la trentaine, ce qui le rend plus âgé que la plupart des elfes. Il se lève lorsque vous entrez, et vous obtenez un bon aperçu d'un costume qui pue l'argent, avec des saphirs incrustés dans des manchettes reliant une chemise blanche à ses poignets. Il vous fait un signe de la tête et vous montre le canapé, vous disant de vous asseoir.

### Une fois que les boissons sont arrivées et que tout le monde est bien installé, lisez ce qui suit:

Monsieur Johnson passe sa main sur le coin de la table et une LED rouge clignote. Il y a un sifflement au bord de votre audition et votre connexion à la matrice locale scintille. «Je prends quelques précautions de plus que d'habitude grâce aux fidèles admirateurs de Janey. Maintenant, j'aimerais que vous retrouviez

un bien qui m'a été volé. Permettez-moi de vous rassurer et de dire que ce n'est pas un terrain vague radioactif, une ville dirigée par des seigneurs de guerre ou un terrain de jeu pour les dragons. En fait, il a été vu pour la dernière fois dans le berceau de la civilisation. Le salaire sera comparable aux projets précédents sur lesquels vous avez travaillé pour moi. Des dispositions ont même été prises pour vous donner la possibilité d'acheter facilement du matériel à destination si vous en avez besoin. Etes vous intéressé?»

### Si les runners acceptent le travail, lisez ce qui suit:

«Connaissiez-vous le disque de Phaistos? Il a été volé au musée archéologique d'Héraklion en Crète l'été dernier avec plusieurs autres œuvres d'art précieuses. J'aimerais que vous le récupériez avant que le disque ne tombe entre de mauvaises mains. Jusqu'à présent, il n'a pas été mis sur le marché noir ni vendu à des enchères privées à ma connaissance. Cela signifie que le voleur l'a livré à un collectionneur privé ou le garde jusqu'à ce que les autorités arrêtent de chercher.»

## L'ENVERS DU DECOR

Cette scène, comme beaucoup dans cette aventure, comprend plusieurs scènes miniatures qui peuvent être décomposées pour donner aux runners une chance de poursuivre leurs démarches, d'exécuter des recherches de données ou simplement de faire une sieste. Lorsque Jane appelle les runners, il est environ 19 heures jeudi soir. Les pirates qui exécutent une Recherche de données + Catalogue (2) sur la gare pour les horaires d'arrivée et de départ voient que le train Southern Coastal vient d'arriver à SeaTac avant que Jane n'appelle. Le train relie San Diego à Seattle avec près de cinquante arrêts entre les deux, dont Los Angeles, San Francisco et Eureka. Déterminer où Frosty est montée dans le train est très difficile en raison du laxisme de la sécurité dans les gares, et le travail nécessiterait un piratage via diverses agences douanières pour déterminer les pays par lesquels elle a récemment traversé.

Lorsque les runners rencontreront Ehran, la plupart le reconnaîtront comme un ancien prince de Tir Tairngire et une figure internationale de renom. Si les joueurs ne font pas immédiatement la connexion, un test Connaissance du Tir + Intuition (2), Media + Intuition (2), Culture Du sixième monde + Intuition (2) ou Événements actuels + Logique (2) l'identifie. Les runners qui ont remis avec succès la carte Piri Reis à Jane à la fin de Le crépuscule peuvent faire un test de mémoire (3). En cas de succès, ils reconnaissent la voix et le profil de l'elfe âgé qui était à l'arrière de la limousine avec Jane.

## EHRAN LE SCRIBE

Elfe immortel apparu pour la première fois en 2030 en tant que proche conseiller de Lugh Surehand, Ehran était membre du Conseil des princes de Tir Tairngire jusqu'à sa démission en 2062. Ehran a surveillé attentivement ceux de ses descendants qui pourraient être un immortel comme lui; il a découvert que sa fille Jane "Frosty" Foster en était une lorsqu'elle était petite. Cependant, il a caché sa relation avec Jane en particulier à Jane elle-même pour ses propres raisons. Ehran a publié plusieurs ouvrages sur la métahumanité et l'éveil.

Urgent Message...



Urgent Message...

## VOYAGEZ À LA VOLÉE

Tout au long de cette aventure, les runners peuvent utiliser les transports en commun soit parce qu'ils le souhaitent, soit parce que c'est le seul moyen de se rendre rapidement là où ils vont. Vous trouverez ci-dessous une liste de méthodes génériques et de caractéristiques de sécurité dans les centres de transport courants; Les MJs sont encouragés à modifier les contrôles en fonction des circonstances et de l'emplacement exact. Par exemple, les enclaves corporatistes peuvent avoir des systèmes plus évolués ou inclure des mesures de sécurité supplémentaires, tandis que les petites villes peuvent n'avoir qu'une poignée de mesures fonctionnant à un moment donné. Si c'est la première fois qu'un groupe s'occupe des voyages et de la sécurité, il est recommandé qu'il lise le document *Voler sous le radar* que Jane fournit à l'équipe ou à la section Voyages et contrebande du Guide du runner.

Dans l'un des endroits qui respectent la loi, si les runners sont découverts avec un équipement interdit, l'équipement est confisqué et les runners font face à des accusations criminelles, le cas échéant.

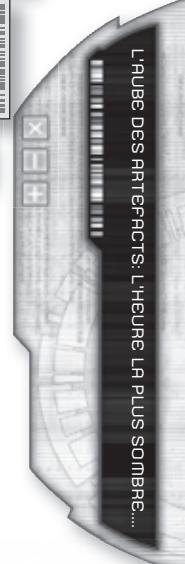
## AÉROPORT

Avec une combinaison de systèmes actifs et passifs, les aéroports commerciaux sont parmi les zones de voyage les plus sécurisées, surpassées uniquement par les vols sub-orbitaux. Les aérodromes privés ont des indices système plus ou moins évolués en fonction de la clientèle qui les traverse. Les aéroports superposent la sécurité magique, technique et physique afin de minimiser les menaces pour l'aéroport ou les voyageurs. Les scanners MAD et cyberware pour les voyageurs sont la première ligne de défense, chaque bagage faisant l'objet de la même analyse en plus des renifleurs de produits chimiques. Si un mage ou un esprit ne peut pas être présent à un point de contrôle, le personnel reçoit des baguettes de fluo mousse (p.67, Arsenal) pour identifier les menaces astrales ou la magie active. Tous les systèmes matriciel sont cryptés et compartimentés pour limiter la responsabilité au cas où un seul système serait compromis. Tous les comptes sont vérifiés de manière croisée sur plusieurs systèmes, ce qui signifie que les pirates qui souhaitent se connecter sans compte autorisé doivent pirater simultanément plusieurs systèmes pour générer l'ID d'accès approprié. Les systèmes d'aéroport ont des CI et des spiders actifs présents à toute heure pour éviter toute altération. Au-delà de ces systèmes, tous les aéroports sont des zones actives uniquement avec une vérification constante des SINs. La plupart des fournisseurs n'acceptent pas les crédibutes certifiés et alertent la sécurité des personnes qui tentent de les utiliser.

Les zones fréquentées par les passeurs ont généralement leur propre sécurité composée de mercenaires et de passeurs eux-mêmes. Ils doivent également verser de lourds pots-de-vin aux forces de l'ordre locales pour éloigner les regards indiscrets et avertir quand des raids vont avoir lieu. Le coût de ces pots-de-vin est répercuté directement sur les personnes souhaitant miser sur le manque de questions posées.

## SUB-ORBITAL

De loin le moyen de transport public le plus sûr, les vols sub-orbitaux utilisent la même approche en couches de sécurité que les aéroports, bien que tous les senseurs soient généralement supérieurs de 2 points. De plus, personne avec une SIN criminel n'est autorisé à accéder aux vols sub-orbitaux. Tous les passagers doivent traverser un couloir surveillé pour monter à bord de la navette sub-orbitale, nominalement pour rappeler aux passagers de désactiver ou de neutraliser tous les focus actifs, car la trajectoire d'une navette sub-orbitale l'emmène dans un vide mana dans l'espace. Tout le cyberware restreint ont un inhibiteur placé dessus pour les désactiver pendant la durée du vol. Cela inclut le cyberware pour lesquels le runner possède les licences appropriées.



## SUPER AUTOROUTES

Comme les gares, les super autoroutes fonctionnent grâce à la sécurité passive. Tous les véhicules doivent être abonnés au système Grid Guide, même lorsqu'ils sont pilotés manuellement, pour que les systèmes d'intervention d'urgence prennent le contrôle et préviennent les collisions. Tous les cinquante kilomètres, le système envoie un ping à chaque véhicule pour vérifier qu'il est toujours abonné au système. Les véhicules passant par ces points de contrôle sans être abonnés ou ceux qui abandonnent leur abonnement (soit en raison de la modification d'un identifiant d'accès ou de la désactivation de la fonctionnalité Grid Guide) sont repérés et les forces de l'ordre sont informées de la violation.

Systèmes optionnels: vérification SIN des commlink, détection des ondes millimétriques et systèmes radar aux sorties et aux stations de péage.

## GARES

La plupart des gares fonctionnent grâce à une sécurité passive, y compris des scanners MAD aux entrées du terminal, la vérification de la SIN pour acheter des billets, et des caméras et la reconnaissance faciale pour surveiller les listes des personnes recherchées. La majorité des systèmes seront en indice 3, les listes les plus recherchées étant une collection internationale de fugitifs. (Une combinaison de Crédibilité + Renommé public supérieure à 10 place un runner sur la liste des personnes les plus recherchées.) Dans le but de réprimer les activités criminelles, de nombreuses gares ont cessé d'accepter des crédits certifiés. Les ORA et les affiches rappellent aux passagers qu'ils peuvent mettre fin au terrorisme en signalant les utilisateurs suspects aux autorités locales.

Il y a parfois des forces de sécurité armées à bord d'un train, mais pour la plupart, les trains sont contrôlés à distance par un rigger qui verrouille l'accès par des verrous magnétiques, etc. L'accès à distance aux trains est maintenu par une connexion physique à travers les voies; les trains ne sont pas compatibles sans fil. Chaque train est asservi au système de contrôle principal et n'acceptera que les commandes relayées par le canal de contrôle électronique des voies.

Systèmes optionnels: analyse de fonctionnement, renifleurs de produits chimiques, créatures entraînées pour la détection de bombes/stupéfiants, biodrones (par exemple, essaims de renifleurs).

## VOYAGEZ À LA VOLÉE

	<b>Cargo</b>	<b>Temps</b>	<b>Prix par personne</b>
<b>Vol Suborbital</b>	PJ + 1 chariot	4 à 6 heures	4.000¥
<b>Vol (Première classe)</b>	PJ + 2 valises	8 à 10 heures	1.200¥
<b>Vol (Business classe)</b>	PJ + 1 valise	9 à 20 heures	800¥
<b>Contrebandier (Air)</b>	PJ + 2 sacs de sport	24 à 32 heures	3.000-7.000¥
<b>Contrebandier (Terrestre) *</b>	PJ + 2 sacs de sport	60-90 heures	2.000-6.000¥
<b>Véhicule terrestre possédé</b>	Selon le Véhicule	Selon le Véhicule	-
<b>Avion possédé</b>	Selon le Véhicule	Selon le Véhicule	-

\*Il s'agit principalement de la contrebande terrestre avec un bref vol pour traverser l'Atlantique.

Remarque: toutes les heures sont basées sur un trajet de Seattle à Hambourg, un trajet d'environ 8 000 kilomètres. Les horaires comprennent l'enregistrement, l'embarquement, etc.



## LE JOB

Le paiement est de 10 000 ¥ à chaque runner pour son assistance, plus les frais de transport et d'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 Ehran augmente le paiement de 1 000 ¥ (jusqu'à 10 000 ¥ supplémentaires chacun) ou fournit un équipement supplémentaire de 1 200 ¥ par runner (jusqu'à 12 000 ¥ au total par runner). Comme pour les missions précédentes, des honoraires de recherche de 50 000 ¥ sont offerts à l'équipe. 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, Ehran augmente le paiement de 2 500 ¥ (jusqu'à 25 000 ¥ supplémentaires pour l'équipe). Ce taux est légèrement inférieur à celui de Chicago, mais le travail ne nécessite pas de voyager dans une ville sauvage.

Ehran leur dit que Jane les rencontrera à Hambourg dans 72 heures. Une fois sur place, ils doivent retrouver Hardy Wagner, un informateur qui a des informations sur le voleur. En raison de l'enquête active d'Interpol, Ehran refuse d'en parler sur matrice et demande une rencontre en personne. Ehran leur donne le comm-num pour Wagner et un holo qui ressemble à une photo de SIN.

Si les runners demandent pourquoi ils ne voyagent pas avec Jane, Ehran dit que dans les derniers runs, Samriel s'est mystérieusement montré au bon moment pour retrouver Jane. Il veut comprendre comment Samriel la suit, et il espère que ses projets de voyage feront perdre au Croisé sa piste ou se feront remarquer. Il est évident que Jane est sous surveillance; maintenant, elle essaie de comprendre comment Samriel la suit.

Ehran dit aux runners que Jane a quelques contacts en Europe qui sont prêts à les aider au besoin. L'un d'eux accélérera l'achat de tout l'équipement dont ils ont besoin, en particulier des armes ou des armures, au cas où les runners ne pourraient pas apporter ces objets avec eux.

## PRÉPARATIFS DE VOYAGE

Le transport vers Hambourg doit être organisé par les runners pour qu'ils arrivent dans les 72 heures suivant l'acceptation du travail. Des chambres d'hôtel ont été préparées par l'équipe de l'hôtel Stella Maris dans le quartier Altona de Hambourg. En outre, Ehran a placé 5 000 ¥ par runner sur un compte séquestre que les runners utiliseront pour leur budget de voyage. Les options incluent un maglev vers la côte Est et un vol affrété, sub-orbital direct ou un certain nombre d'alternatives. Si les runners n'ont aucune idée de l'hébergement de voyage dans le monde, Jane leur donne une introduction par 2XL sur la contrebande (Voler sous le radar, p. 48).

Étant donné que se rendre à Hambourg peut être une aventure en soi, les maîtres de jeu sont encouragés à laisser aux équipes le temps de planifier le voyage. Un tableau des coûts et des délais estimés est fourni avec les systèmes de sécurité standard auxquels les runners peuvent faire face en fonction de leur méthode de déplacement. Un exemple de voyage au départ de Seattle pourrait emmener les runners par voie terrestre à Denver, un avion affrété à Toronto et un vol commercial de Toronto à Londres avant de prendre un bateau de Londres à Hambourg. Permettez aux contacts de vous aider à planifier le voyage et de faire des transferts chaleureux à d'autres contacts.

Pour les équipes qui ne veulent pas avoir à se soucier de la façon dont elles s'y rendent, un contact Fixer ou Contrebandier peut organiser le transport des runners, leur permettant de transporter chacun deux sacs polochons, au coût de la totalité des frais de 5000 ¥/runner.

## INVENTAIRE DE VOYAGES

Les maîtres de jeu peuvent demander à chaque joueur de créer une liste des objets que prend son personnage lorsqu'il quitte sa ville natale. Garder une trace de ces éléments au fur et à mesure de leur utilisation augmente les tâches de tenue de registres, mais augmente également le sentiment que chaque balle compte, obligeant les personnages à conserver les ressources et à utiliser des résolutions de problèmes créatives.

## FACTEURS LIMITANTS

Les runners astucieux qui ont travaillé avec Jane ont peut-être remarqué qu'elle pouvait être extrêmement puissante le moment venu, mais les circonstances l'ont empêchée de faire preuve de tout son talent. Elle porte actuellement une amulette qui fonctionne comme un vide personnel de mana -12. Pour déterminer si quelque chose se trouve dans la zone, traitez le vide comme un mètre de large sur deux mètres de haut. Cela signifie que les runners ne seront pas affectés par le vide à moins qu'ils ne jettent un sort directement sur Jane ou ne lui fasse un câlin.

Le vide de mana de l'amulette dissimulera tous les objets éveillés placés sur le terrain en masquant leur signature dans le vide.

Un test Négociations + Charisme (3) peut réduire le coût, chaque succès excédentaire réduisant le prix de 100 ¥ à un minimum de 4 000 ¥ (jusqu'à 10 succès). Évidemment, les véhicules et les drones de taille moyenne ou plus ne rentreront pas dans les sacs polochons. Les runners souhaitant transporter ce type d'objets doivent payer 250 ¥ par point de structure sur des drones moyens; ce taux double pour les gros drones. Les drones expédiés de cette manière arrivent en cinq jours. Pour une livraison plus précoce, augmentez le coût de dix pour cent pour chaque jour en moins du délai de livraison. Les véhicules d'expédition coûtent 250 ¥ par point de structure et prennent deux semaines pour arriver. Les fixers d'influence international peuvent mettre des équipes en contact avec des groupes de passeurs et des syndicats désireux de louer un véhicule. Le coût exact d'emprunt d'un véhicule est laissé à la discrétion du maître de jeu, mais les dommages au véhicule devraient avoir des conséquences.

## DURCIR LE TON

Plus tard, le MJ aura amplement le temps de pousser et de menacer les joueurs. Si le MJ veut vraiment repousser les limites ici, un Ennemi ou un Contact pourrait être ajouté à la zone. Les ennemis font tout ce qui est possible, usant de violence pour harceler et empêcher les personnages d'assister à la réunion. Un contact peut être bien intentionné mais avoir un mauvais sens du timing, soit il a besoin d'une faveur qui retarde le personnage pour quitter la ville, soit il veut juste passer du temps face à face à un moment inopportun.

Urgent Message...

## BIENS CONSOMMABLES

Pendant *Midnight*, Samriel Lockwood (p. 47) a suivi Frosty à Seattle à son insu. Il a réussi à enrichir les repas de Jane et des runners avec des nano-infecteurs chargés de tagg RFID. Si les runners ont été tagués dans l'aventure précédente, les nanites sont toujours dans leur système. Les runners qui n'ont pas participé aux événements de *Midnight* ne sont pas infectés, et seule Jane a les nanites dans son corps.

Les nano-infecteurs (p. 117, *Augmentation*) sont un système microscopique de nanoware souple d'indice 6. Ils ont été chargés de tagg RFID furtif renforcées (p. 319, SR4) et conçus pour s'activer une fois en contact avec les produits chimiques dans un système de digestion métahumaine. Ils adhèrent aux parois des intestins, sécurisant les balises furtives. Ils se dégradent d'un

point par semaine, et quand ils sont détruits, les taggs sont vidées du système digestif des runners. Ils n'ont aucun effet néfaste sur la santé des runners, ni n'affectent l'essence ou l'aura des runners. (Note du maître de jeu: pour rappel, *Darkest Hour* se déroule deux semaines après les événements de *Midnight*, les nano-infecteurs se seront donc dégradés à l'indice 4. Ajustez l'indice davantage si plus de temps s'est écoulé pour votre campagne.)

Samriel envoie périodiquement des pings aux tags actifs de cette aventure. Il a également une équipe de troubleshooters de la Fondation suivant Jane, utilisant les nano-infecteurs pour la suivre. Les dix troubleshooters sont en contact les uns avec les autres et jouent à saute-mouton en la suivant, ce qui rend difficile l'identification d'une personne qui la suit.

Les GMs voudront peut-être également faire des préparatifs de voyage une partie plus essentielle de l'histoire. Ehran peut offrir une fenêtre plus longue pour arriver et ouvrir des options de contrebande via le transport terrestre et/ou par bateau. Cela peut prolonger la durée de l'aventure bien au-delà de la portée de base fournie.

## ANTIVIRUS

Le plus gros problème ici serait les runners ne faisant pas confiance à Ehran. Alors que Jane a été ouverte et directe avec eux dans le passé, Frosty (sur les ordres d'Ehran) les a également conduits dans certains des endroits les plus inhospitaliers du monde. Les équipes peuvent négocier plus d'argent selon les règles ci-dessus, mais il y a des limites à ce qu'Ehran offrira. Si les runners ne veulent pas prendre le poste, il ne les forcera pas. Il leur parle d'abord parce que "Janey" a parlé d'eux de manière positive. Il a plusieurs autres associés plus connus à qui offrir le poste. Ce serait un coup de pouce ou cela pourrait entacher leur réputation s'ils partaient après avoir négocié pour un salaire.

## LIEUX D'INTÉRÊT

### Club Infinity

L'un des clubs les plus récents de Seattle, *Infinity* est déjà sur la liste des établissements nocturnes préférés de l'élite. Contrairement à de nombreux autres clubs de Seattle, *Infinity* ne mise pas sur les thèmes mais se concentre plutôt sur la meilleure expérience qui soit. Des projections Holo de sim-starlettes dansent à travers la foule alors que les musiciens les plus en vogue jouent toute la nuit. Les salles de réunion privées sont établies à l'échelle ROYGBIV avec des mesures de sécurité ascendantes prises. La salle Indigo dans laquelle Ehran rencontre les runners est équipée d'un générateur de bruit blanc indice 4 et a une peinture de neutralisation Wi-Fi indice 8. Pour plus d'informations, voir *Infinity*, p.53, Seattle 2072.

## BIENVENUE À HAMBOURG

### EN BREF

Une fois qu'ils ont leurs informations d'Ehran, les runners doivent obtenir des renseignements d'un courtier en informations à Hambourg qui se trouve être membre du Penose local. Parler dans les rues et faire des recherches leur permet de découvrir une montée de la violence entre le Penose Néerlandais (qui s'est endurci en ville) et le Vory local au cours des dernières semaines. Cela rend le travail plus compliqué qu'un simple achat de données. Une tentative d'assassinat sur un membre occidental du Vory et les complications qui en résultent lorsque le Vory riposte contre le Penose ont conduit certains membres du Penose à garder la tête basse (en particulier les moins musclés). Le contact des runners n'est pas disposé à rencontrer quiconque n'ayant pas été d'abord contrôlé par un ami, et le prix que le courtier en informations exige pour ses renseignements est l'aide des runners pour le maintenir en vie assez longtemps afin de le faire sortir de la ville en toute sécurité.

### DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Hambourg est une ville animée, même si le style de vie est très différent de Seattle. En vous déplaçant dans les rues étroites, vos oreilles sont bombardé par des conversations en langues que vous ne comprenez pas, y compris le jargon local connu sous le nom de *Habensprook* ("Port Speak"), un mélange éclectique de dialecte nord-allemand, de néerlandais et de russe. Vos linguasofts font de leur mieux pour suivre mais ne traduisent que les flux les plus proches de vous, ce qui entraîne un écho de son chaotique.

Les ORA flottent autour de vous, passant les filtres conçus pour le trafic de Seattle. Vous prenez un moment pour reconfigurer vos paramètres en vous dirigeant vers l'hôtel *Stella Maris*. Malgré la croyance de nombreux Néo-Mondiaux que tout en Europe n'était que châteaux et vieux bâtiments, le quartier d'Altona a l'air assez récent. Des plaques occasionnelles montrent un bâtiment qui a survécu à la Seconde Guerre mondiale, mais elles sont rares. A l'hôtel, les chambres sont spacieuses mais simples, un bel équilibre entre confort et discréetion.

**Lorsque Jane appelle, lisez ce qui suit:**

«Prenez le temps, marchez dans les rues et parlez aux gens. Je vais avoir besoin d'une journée pour appeler mes propres contacts. J'ai des moyens pour traquer notre cible, mais vous trouverez peut-être autre chose. Retrouvez-moi à l'hôtel cet après-midi. Nous allons voir une fourgue pour acheter de l'équipement manquant. Si vous faites une liste, je verrai ce qu'elle pourra avoir sous la main lorsque nous y arriverons.»

Jane s'arrête un moment, pesant ses mots. «Et rappelez-vous, les frontières sont beaucoup plus surveillées ici qu'aux UCAS. Assurez-vous que tout ce que vous transportez passe à la douane. Il n'y a pas autant de routes non surveillées ici; l'autoroute regorge de senseurs.

**Chez Red Anya, lisez ce qui suit:**

En vous rendant à l'entrepôt dans la fourgonnette louée fournie par Jane, vous voyez que le quartier est une série de rues à sens unique et d'entrepôts conçus pour le stockage de conteneurs d'expédition. Vous passez devant une haute clôture grillagée et entrez dans l'entrepôt. À l'intérieur, plusieurs hommes vous entourent vêtus de survêtements et de vestes en cuir, avec de lourdes chaînes en or autour du cou. Ils portent un pêle-mêle d'armes, principalement des mitraillettes élégantes et des pistolets chromés.

«Anyachka! Jane crie alors qu'elle sort de la fourgonnette et se dirige vers vous. C'est une belle femme avec ses cheveux tirés en arrière en une tresse serrée. Elles discutent discrètement entre elles.

**NOUVELLE COMMUNAUTÉ ÉCONOMIQUE EUROPÉENNE (NEEC)**

Communauté mixte de corporations et d'États-nations, la NEEC a comblé le vide laissé par l'effondrement de l'ancienne Union européenne (UE) en 2028. À l'instar de l'UE, la NEEC dispose d'un système d'enregistrement électronique unifié au même titre que l'UCAS SIN système. Le NEEC dispose également d'organes inter-juridictionnels, dont EuroForce et EuroPol, qui s'occupent respectivement de la défense militaire et des fonctions de police. EuroPol traite la criminalité au niveau international, y compris les crimes antiterroristes et matriciel, laissant l'application de la loi locale aux autorités régionales.

En raison du statut de Hambourg en tant que ville libre et de l'opposition de l'influence des corporations dans les affaires nationales, le Sénat de Hambourg a exprimé sa désapprobation de la NEEC à plusieurs reprises au Conseil fédéral des États allemands alliés. Alors que le Sénat ne s'est jamais opposé politiquement directement aux délégués de la NEEC, Vesna Lyzhichko, présidente du Sénat et maire nominal de Hambourg, serait liée aux anti-eurocrates.

avant que Jane ne la serre dans ses bras. Anya semble décontenancée par l'étreinte, mais tapote lentement le dos de Jane.

S'adressant à votre équipe, Anya vous parle avec un fort accent russe. «Alors, Jane me dit que vous avez besoin de matos et que vous en avez besoin rapidement. Heureusement, nous ne prendrons pas le temps de remplir les formulaires, et c'est généralement ce qui prend le plus de temps. Davaj, voyons ce que nous pouvons vous offrir.»

**Lors du rallye, lisez ce qui suit:**

En vous rendant sur la place, vous pouvez voir que le visage de la ville a changé, comme si quelqu'un avait brusquement augmenté la tension. Les jeunes se pressent dans le réseau ferroviaire et semblent converger vers le même endroit que vous. Vous arrivez à Dag-Hammarskjöld-Platz près du centre des congrès moderne de Hambourg (CCH) et voyez que la RA est inondée de propagande anti-NEEC et de manifestants cagoulés hurlant des cris de ralliement politique. Des détachements anti-émeute de l'Hansec composés de drones de sécurité remplis d'armes non létales et de policiers protégés contre les émeutes se sont déjà placés entre le rassemblement et le centre. Les panneaux de piquetage font défiler des messages, changeant rapidement à mesure que les hackers reprogramment les panneaux, et le contrôle des messages oscille entre différents groupes.

En activant le programme, la masse pressante de personnes et le bruit de la RA forment comme une épaisse fumée noire. Vous pouvez toujours voir de vagues contours de personnes à travers la superposition et entendre les cris cacophoniques. Au fond de la place, au cœur du rallye, un pilier brillant de lumière blanche éblouissante s'élance vers le haut. Le contrebandier n'a à première vue pas fait les choses à moitié.

**Lorsqu'ils entrent dans les tunnels, lisez ce qui suit:**

Vous passez par un ancien hôpital de l'armée de la Seconde Guerre mondiale qui a été reconstruit en immeuble d'appartements avant la marée. Plusieurs volées d'escaliers plus bas, vous réalisez que l'ancien rez-de-chaussée est maintenant sous le niveau de la rue. Atteignant le sous-sol d'origine



du bâtiment, Jan vous fait signe de le suivre. Il se fraye un chemin de l'autre côté du mur. Ensuite, vous vous retrouvez devant un vieil abri anti-bombes caché derrière le mur, la porte massive scellée devant vous.

Un instant plus tard, la porte s'ouvre et vous voyez et sentez un gros troll purulent provenant d'une infection qui suinte autour de ses implants dermiques. Ses yeux sont couverts de cataractes blanc laiteux et il fait un signe de tête au passeur. Bienvenue dans le nid du rat.

#### **Lorsque les chasseurs de primes attaquent, lisez ce qui suit:**

Les tunnels résonnent de manière déconcertante, avec des cris et des coups de feu venant de toutes les directions. Il est difficile de dire d'où vient le bruit car les tunnels qui se croisent transportent le son devant et derrière vous. Un cri vient directement vers vous, coupant l'écho alors que plusieurs hommes sortent d'un tunnel latéral portant des fusils de chasse. «Geef ons Wagner, of zullen we je vermoorden iedereen.» (Néerlandais pour: Donnez-nous Wagner, ou nous vous tuerons tous). Jan s'arrête et lève ses bras en l'air. Du coin de la bouche, il chuchote «Chasseurs de primes, ils veulent Wagner.»

#### **L'ENVERS DU DECOR**

Avec la récente montée de la violence entre le Vory Lobatchevski et le Penose Dutch, il y a des tensions dans les ombres. L'Interpol et l'HanSec ont commencé à sévir contre les complices connus des deux côtés, élevant la paranoïa et la suspicion à un niveau palpable. Un test étendue réussie de Recherche de données + Catalogue (4, 1 min),

ou une lecture des actualités locales révèle que la source des tensions et de la violence est dû à la tentative d'assassinat de Sovetnik Kirollai Neskaya. Neskaya, le bras droit du tsar Victor Lobatchevski, a survécu à la tentative sans être blessé et s'est montré peu coopératif avec les forces de l'ordre pendant l'enquête. Au cours de la semaine dernière, le Vory a riposté sur plusieurs hackers vulnérables du Penose, et envers les membres pour briser l'organisation, menant à des rixes à St.Pauli et dans d'autres points chauds infestés par le Penose.

L'HanSec n'oppose qu'un effort symbolique aux problèmes de la pègre. La majeure partie de leurs forces pour les prochaines semaines est concentrée sur un rassemblement politique qui a lieu à Hambourg en raison d'un sommet géopolitique de la Nouvelle Communauté économique européenne (NEEC) que Hambourg (et son Sénat) a été contraint d'accueillir. Les anti-eurocrates (un groupe radical anti-NEEC promouvant le nationalisme et la protection de la souveraineté nationale) ont programmé un énorme rassemblement à l'échelle de Hambourg pour protester contre la législation de la NEEC et faire pression pour la sécession de l'AGS allié de la NEEC. Les runners de Seattle peuvent trouver que certains des arguments sont similaires au mouvement de sécession, mais Hambourg est hautement politisée et divisée. Les groupes radicaux dont les programmes correspondent aux anti-eurocrates (principalement des programmes anti-corpo et verts de gauche, mais aussi des groupes nationalistes d'extrême droite) apportent leur soutien au mouvement même si ce n'est pas leur principale motivation. Le sommet se déroule au centre des congrès de Hambourg, à la jonction de Planten et Blomen Park, près de l'Alster.

Jane arrive quelques heures après les 72 heures. Elle a l'air hagard et fatigué, mais quelques heures de sommeil et une douche chaude arrangera tout ça. Si quelqu'un le demande, il n'y avait aucun signe de Samriel pendant son voyage. Une fois que l'équipe est prête à partir pour l'entrepôt d'Anya, Jane fait garer un véhicule devant l'hôtel. Elle a loué un VW Sleipnir (p. 21) à utiliser pour circuler en ville. La fourgonnette peut accueillir six personnes à l'arrière et peut accueillir confortablement un troll sur le siège du passager avant. Jane est la seule autorisée à conduire le véhicule dans son contrat de location, bien que le contrat puisse être mis à jour pour ajouter de nouveaux conducteurs si l'un des runners souhaite associer une SIN (réelle ou fausse) au dossier.

#### **RENCONTRE AVEC RED ANYA (OPTIONNEL)**

Si les runners ont bien négocié ou ont réussi les aventures précédentes, Jane les met en contact avec Red Anya (ou Anyachka, comme Jane l'appelle en personne). Anya peut aider les runners à remplacer tout équipement qu'ils n'auraient peut-être pas pu emporter avec eux à condition qu'ils paient en espèces. Les majorations pour un service rapide sont intégrées à ses prix, et elle peut fournir des armes et des armures corporel standardisés avec une disponibilité de moins de 12 dans les douze heures et une disponibilité de 12 à 14 dans les 24 heures. Chaque point au-dessus de Disponibilité 10 augmente le prix de 100% pour la vitesse requise. Toute personnalisation (modification d'arme, améliorations d'armure, adaptations de taille pour les non-métahumains intelligents, etc.) n'est pas disponible. Anya est là pour vendre des armes et des armures et n'a pas le temps de passer des commandes personnalisées. Si les runners ne craignent pas d'attendre quelques semaines, elle peut le faire, mais cela sort du cadre de cette aventure (cependant, si les runners impressionnent Anya par leur professionnalisme et qu'ils reçoivent la recommandation de Jane, elle ferait un bon futur contact).

#### **ENVIRONNEMENTS DE RÉALITÉ AUGMENTÉS PERSONNALISÉS (ERA)**

Les ERA sont des programmes communs conçus pour transmettre le bruit numérique le long d'un thème personnalisé. Ils sont régulièrement utilisés dans les centres commerciaux et les métroplexes pour re-sculpturer la RA environnante par les utilisateurs qui n'aiment pas la mise en page traditionnelle. Les passeurs et les syndicats criminels ont commencé à les utiliser pour guider les non-initiés vers les marchés noirs. Des informations supplémentaires sur les environnements de réalité augmentée sont disponibles à la p.104, Unwired.

#### **POURQUOI SANS ARME?**

Jan Brecht dit aux runners de venir sans armes pour qu'il puisse garder l'avantage vu qu'il a une arme à feu. Brecht pense que c'est tout l'avantage dont il a besoin, car le pourcentage d'individus éveillés (et sa connaissance personnelle du fonctionnement de la magie) est suffisamment faible pour qu'il ne soupçonne pas la magie d'être une menace viable. Brecht porte une baguette de fluo mousse (p.67, Arsenal) qui s'allume et émet un bip s'il est soumis à la magie, ou si une magie puissante est utilisée dans la zone.



Si nécessaire, Jane réitère aux runners qu'ils peuvent prendre les transports publics et doivent pouvoir tout faire passer par la douane sans poser de questions. Cela signifie qu'ils devront peut-être payer plus d'argent, soit en faux permis, soit avoir les compétences et l'équipement appropriés pour tout cacher. Anya recommande qu'ils parlent aux Water Rats s'ils ont besoin de matériel de contrebande (compartiments cachés, étuis protégés, etc.), et elle peut aider à négocier un accord pour eux. Utilisez les règles de Fourgue standard (p. 287, SR4A).

### À la recherche de Hardy Wagner

Il existe plusieurs façons de retrouver Wagner, bien que trois seulement soient répertoriées ici; Les MJs sont encouragés à synthétiser les informations pour s'adapter à différentes approches. Si les runners ne savent pas par où commencer, Jane propose les trois parcours listés ici. Avec la contribution des runners, elle sélectionne une méthode qu'elle fera d'elle-même, laissant les deux autres aux runners. Comme il s'agit de l'histoire des runners, la méthode de Jane ne devrait réussir que si les runners échouent dans leurs efforts, ce qui rend les runners autonomes plutôt que de les laisser s'asseoir et attendre que le PNJ avec des relations ne fasse tout le travail. Tous les itinéraires devraient finalement mener au rallye, bien que la façon dont les runners s'y rendent et leur interaction avec les PNJ à ce stade affectent le déroulement des événements.

### Appeler Wagner

Les appels vers le numéro du commlink de Wagner mènent à un service de messagerie vocale. Le commlink est actuellement désactivé pour supprimer la possibilité de le tracer, et Wagner utilise des commlink jetables lorsqu'il a besoin de contacter l'un de ses membres. Si les runners laissent un message, Jan Brecht, un Water Rat et ami de Wagner, les contacte plusieurs heures plus tard pour organiser une rencontre. Le contact se fait via la matrice avec une icône générique au lieu de la vidéo. Il se présente par son nom et leur dit qu'il est un ami de Wagner. Si les runners veulent rencontrer Wagner, ils doivent d'abord passer par lui ou attendre que tout le problème avec le Vory disparaisse. Brecht ne les rencontrera pas à moins que ça ne respecte ses conditions. Brecht prévoit de les rencontrer l'après-midi suivant, et il les appelle une heure avant la rencontre pour leur dire où cela va se passer.

Les tentatives de pistage de l'appel sont activement contrecarrées, l'agent Mk-V de Brecht effectuant une redirection de trace, et l'appel a été acheminé via deux serveurs proxy. Si les runners réussissent à le retrouver, ils découvrent que l'appel est passé depuis la gare. La population actuelle de la gare est d'environ 1 500 personnes, avec un renouvellement constant toutes les quatre à huit minutes à mesure que de nouveaux trains vont et viennent. Une heure avant la rencontre, Jan appelle l'équipe et leur dit de le rencontrer à l'ombre du Rathaus lors d'un rassemblement politique. Ils doivent venir sans armes. S'il soupçonne quelqu'un de pas net, il quittera le réseau et ne leur donnera pas une seconde chance. Avec l'adresse, Brecht leur envoie un environnement de réalité augmentée personnalisé (ERA) qui, lorsqu'il est en cours d'exécution, transforme son trafic RA en une balise lumineuse et masque tous les ORA à proximité dans des nuages de fumée noire. Lors de l'utilisation de l'ERA, les runners ne sont pas capables de lire ou de voir les ORA qui se trouvent en dehors de leur réseau privé (traiter comme une fumée épaisse pour les modificateurs de test de perception). Brecht demande à tous les membres de l'équipe d'utiliser le programme.

Charger le programme ERA compte comme un seul programme d'Indice 4, et l'ERA contient un programme Pistage. Ce programme permet à l'ERA d'identifier

les commcodes que Brecht a sélectionné pour suivre la piste, et cela lui permet également de suivre la position des runners à moins qu'ils ne redirigent activement leurs traces. Les pirates qui examinent le programme identifient cette fonctionnalité cachée avec un test Software + Analyse (3) réussi. Si l'un des runners, comme des technomanciens, choisit de ne pas charger le programme dans son commlink, Brecht leur donne une chance de l'activer avant de quitter la grille. Brecht a payé un rabatteur près de l'hôtel pour savoir combien de runners sont dans le groupe de Jane. Si l'un des runners a fait sa propre réservation et n'a pas communiqué avec Brecht, il ne les attend pas à la rencontre et il ne leur demandera pas d'avoir le programme.

### PENOSE NÉERLANDAIS

Le Penose Néerlandais est un syndicat basé aux Pays-Bas. Il a une présence prononcée dans Europort et commence tout juste à se tailler une niche dans l'ombre d'Hambourg. Ils fournissent des produits pharmaceutiques et des BTL de qualité inférieure à des douzaine revendeur en marché gris à Europort et à Hambourg. Les membres du Penose font des incursions avec les Water Rats et divers groupes radicaux à Hambourg. Bien que le Penose n'ai pas les ressources pour gagner en combat direct avec le Vory, ils ont pu remporter de petites victoires grâce à de courtes attaques surprises.

### Visite à domicile

Si les runners localisent l'appartement de Wagner via des démarches, ils tombent sur ce qui était autrefois un petit appartement d'une chambre mis en quarantaine avec du ruban adhésif de la police et des ORA «Kein Durchgang Polizeiliche Ermittlungen» (Défense d'entrer, enquête policière en cours). De la rue, ils peuvent voir qu'une fenêtre du troisième étage a été soufflée et des signes de dommages causés par la fumée se trouvent sur le bâtiment. À l'intérieur, il semble que plusieurs grenades au phosphore blanc ont été lancées dans l'appartement et que la conduite de gaz a éclaté. Tout est brûlé à des degrés divers et les meubles sont brisés. Il n'y a plus de liens biologiques actifs pour la sorcellerie rituelle ou le pistage. En parcourant les décombres, il est évident que Wagner est parti précipitamment et avait prévu de revenir. Des petits bibelots qui étaient probablement précieux avant l'incendie ont été détruits. Les systèmes de détection chimique peuvent découvrir des traces d'accélérant au milieu du phosphore blanc. Il semble que quelqu'un a éclaboussé l'appartement avec de l'essence avant de le brûler. Traitez les bibelots de l'appartement comme des objets non manipulés avec une pénalité supplémentaire de -4 causée par les dégâts de feu. (Notez que le chemin emprunté par un mage astral pour atteindre la cible sera très différent de celui que les runners doivent emprunter en marchant.)

De plus, il y a des membres du Vory dans la région qui observe l'appartement, attendant que les membres du Penose se présentent. Les négociations (hostiles ou polies) peuvent fournir aux runners plus d'informations sur le Penose et les diriger sur la piste des Water Rats et Brecht. Les runners qui parlent poliment avec le Vory ou qui ont d'autres contacts du Vory pour se porter garant d'eux peuvent négocier de leurs remettre Wagner après avoir obtenu les informations pour obtenir la piste de Brecht. Le Vory sait que Brecht cache des membres du Penose, mais ils ont évité de l'approcher directement pour ne pas se révéler. Si les runners sont hostiles à leurs négociations, le Vory riposte. Ils ne viennent pas de front contre les runners, se concentrant plutôt sur des points

faibles, comme essayer d'identifier le membre le plus impuissant du groupe des runners, puis le coincer seul à l'hôtel. Jane les appelle de l'hôtel car elle a une conversation avec des membres du Vory qui ont des choses désagréables à dire sur aux runners. Les runners doivent désamorcer la situation sans échanger des coups de feu dans la chambre d'hôtel.

Que ce soit par négociation ou le dialogue, les runners doivent apprendre que Brecht va être au rallye. Ils devront le trouver dans la foule soit en pistant son commlink, soit en effectuant une surveillance aérienne et en utilisant un logiciel de reconnaissance faciale.

#### Tout se résume aux relations

En passant par le Tower Bar, les runners peuvent entrer en contact avec le Penose et utiliser les systèmes de communication internes pour trouver Wagner. Encore une fois, cela peut aller aussi poliment ou violemment qu'ils le souhaitent, mais conduit finalement à Brecht, qui, selon les membres du Penose, va trahir Wagner pour le compte du Vory.

Les équipes qui ne souhaitent pas travailler avec Brecht peuvent rechercher d'autres moyens de traquer Wagner. Les recherches de données et les discussions avec les gens au Tower Bar peuvent donner une photo à utiliser pour créer un lien symbolique, ou les effets personnels de l'appartement peuvent être utilisés comme lien sympathique. Les équipes qui n'ont pas accès à la métamagie Lien Sympathique peuvent tenter de revenir en arrière sur les pas de Wagner et d'utiliser le pistage des odeurs (p.241, Créatures Du Sixième Monde). Wagner est en contact avec Brecht toutes les douze heures en utilisant un commlink jetable. En agissant par le commlink de Brecht, un Sprite peut utiliser son pouvoir Traceroute pour déterminer l'emplacement physique de Wagner; De même, des sondes mentales et d'autres manipulations mentales peuvent être utilisées pour forcer les informations à sortir de la tête de Brecht (bien que si elles sont tentées en présence de Jane, elle arrête immédiatement tout "viol cérébral" et le magicien fautif perd en estime auprès d'elle).

#### Le rallye

Rencontrer Jan Brecht au milieu du rallye est distrayant, ce qui rend les négociations difficiles. Appliquez un modificateur de réserve de -3 dés à tous les tests en raison de la distraction et de la suspicion de Brecht. La Crédibilité ne s'applique pas à ce test, car Brecht ne connaît pas la réputation des runners. L'équipe doit réussir un test d'étiquette + charisme (10, 5 minutes) pour convaincre Brecht qu'ils ne sont pas membres d'Interpol ou du Vory. Cela peut être fait comme un test de travail d'équipe. S'ils réussissent, il les conduit à Hardy. Le rassemblement politique peut dériver entre une foule bruyante et violence au fur et à mesure que l'équipe se déplace à travers (à la discréption du MJ, voir Durcir le ton ci-dessous). Pour rappel, tous les tests sociaux sont limités par le niveau de compétence de la langue parlée (p.130, SR4A).

"Visites à domicile" et "Tout se résume aux relations" demandent aux runners d'essayer de trouver Brecht pendant qu'il est à la réunion du rallye avec d'autres parties intéressées. Les runners peuvent choisir de négocier ou d'intimider Brecht pour les aider après l'avoir trouvé. C'est un excellent moment pour faire briller le Face de l'équipe ou pour faire un superbe rôle-play dans la peau du personnage. Pour ceux qui souhaitent contourner les aspects du jeu de rôle, un test étendu Négociation/Intimidation + Charisme (10, 5 minutes) convainc suffisamment Brecht de les faire descendre voir Wagner. Il y a d'autres implications du rôle-play quand ils traitent avec le troll macabre à la porte et avec d'autres groupes qui peuvent traverser les tunnels. En fonction de la tactique de l'équipe, Brecht essaie peut-être de prévenir Wagner, mais les tunnels limitent la portée du signal.

#### VOIR SANS LES YEUX

Le balayage de Brecht pour un PAN caché nécessite un test de guerre électronique + scan réussi (24, 1 tour de combat) en raison du nombre massif d'autres appareils dans la zone. Brecht a actuellement deux commlink; Wagner, qui est en mode passif, et son propre commlink implantée en mode caché.

L'analyse astrale sur Brecht révèle les informations suivantes

- 1 Le sujet est sain, nerveux, banal
- 2 Présence d'implants dans la tête, le long du système nerveux central et les bras
- 3 Essence supérieure ou inférieure (selon PJ), pas de présence astrale  
Essence 3

Urgent Message...

L'heure la plus sombre...

#### Dans le nid du rat

Une fois que les runners ont convaincu Brecht de leur sincérité ou l'ont intimidé, il les conduit à Wagner. Le Water Rat se dirige vers l'ouest dépassant plusieurs pâtés de maisons avant de se diriger vers un grand immeuble d'appartements. De l'appartement, il descend au sous-sol et traverse une grande fissure dans le béton. La fissure débouche sur un abri anti-bombes (désormais caché) de la Seconde Guerre mondiale. Debout devant la porte massive de l'abri, le passeur envoie une longue série de messages à quelqu'un de l'autre côté de la porte en acier de trente centimètres d'épaisseur. Au bout d'un moment, il y a le bruit des engrenages qui tournent et la porte s'ouvre dans des tunnels. Un troll aux yeux de cataracte monte la garde à la porte de l'abri, donnant à Brecht une paire de cuissardes quand il arrive.

Les tunnels sont des sous-sols combinés de bâtiments et de conduits d'aérations qui finissent par se connecter à des tunnels d'égout et de métro abandonnés. Plusieurs des passages sont inondés, allant de l'eau jusqu'aux chevilles jusqu'aux genoux avec un peu de courant. Des bruits de pompes à eau peuvent être entendus à divers endroits alors que les passeurs ont drainé de nombreux tunnels dans le "réseau de béton". Les tunnels sont presque entièrement plongés dans la pénombre, à l'exception de toutes les lumières que les runners auraient pu apporter. Jan craque plusieurs lampes chimiques et les accroche à sa ceinture, projetant une étrange lumière verte à moins d'un mètre de lui. Pour tout le reste, il navigue par ultrason.

Il y a des ORA aléatoires répartis dans les tunnels, et Brecht semble être davantage guidé par la mémoire que par les étiquettes RFID. Une douzaine de balises sur le passage de l'équipe sont statiques et bruyantes. Un test Software + Décryptage (3) détermine que le signal n'est pas chiffré mais qu'il est complètement et totalement corrompu. Toutes les balises ont exactement le même message brouillé si elles sont comparées via un programme Analyse, ce qui suggère qu'il ne s'agissait pas d'une corruption aléatoire. Ceci est causé par les technico-créatures qui utilisent leurs pouvoirs (p.221, Créatures Du Sixième Monde) sur les ORA. Il n'y a pas de technico-créatures dans cette scène, mais les maîtres de jeu peuvent les ajouter s'ils souhaitent avoir une rencontre supplémentaire.

Alors que les runners suivent Brecht dans les tunnels, ils sont pris en embuscade par des membres d'un groupe de mercenaires qui chassent les Water Rats et les Penos qui se cachent dans les tunnels. Ils sont prêts à laisser

les runners ou à négocier pour mettre la main sur Wagner après que les runners obtiennent leurs informations (ils les laisseront honnêtement partir, n'ayant de compte à rendre seulement avec le Penose). Si les runners sont d'accord, Brecht envoie un message via la RA à son ami pour l'avertir. Sinon, cela peut finir en combat, même si les runners doivent protéger Brecht pour pouvoir se rendre à Wagner en toute sécurité. Si les runners sortent des armes qui ont été cachées à Brecht plus tôt, il faudra peut-être discuter pour regagner sa confiance.

Les mercenaires utilisent la couverture disponible à leur meilleur avantage, ne voulant pas finir au tapis. Leurs grenades en mousse expansive peuvent être utilisées pour maintenir les runners dans le couloir. Si le lieutenant est gravement blessé ou si plus de trois de ses hommes sont grièvement blessés, il lance des grenades à mousse expansive dans le couloir vers les runners pour bloquer le tunnel pendant que lui et ses hommes s'échappent. L'équipe concentre ensuite le feu sur quiconque reste de leurs côtés de la mousse et court. Connaissant ce plan, tous les voyous mercenaires font de leur mieux pour rester hors de portée de mêlée à moins qu'ils ne gagnent manifestement.

### **Finalement**

Lorsque les runners atteignent Wagner, le courtier en données du Penose est anxieux et nerveux. Il campe dans un abri anti-atomique avec un générateur portatif et un petit nombre de passeurs. À l'intérieur de l'abri, des séparations ont été faites de bâches et de draps pour séparer de petites zones de couchage d'un mètre sur deux avec des couvertures posées sur le sol en béton. La plupart des passeurs sont armés de pistolets lourds et occasionnellement de pistolets mitrailleurs. Ils ne veulent aucun problème et ont donné à Wagner leur hospitalité au nom de Brecht.

Wagner leur donne l'information s'ils sont capables de l'escorter hors de la ville (si les runners ont fait quelque chose à Brecht ou ont vendu Wagner au Vory, l'informateur est déjà en fuite). Naviguer par un chemin différent pour sortir des tunnels devrait rendre les runners nerveux et prendre plusieurs heures, car des coups de feu résonnent à travers les passages à cause d'autres embuscades. Les MJs peuvent utiliser des soldats du Vory, davantage d'équipes de mercenaires venant collecter une prime, ou des para-créatures qui ont fait de ces tunnels leur maison pour ajouter des problèmes aux runners. Une fois de retour à la surface, Jane contacte Anya pour prendre des dispositions pour qu'il puisse quitter la ville. Les runners peuvent soit emmener Wagner avec eux à Europort en train, ce qui est plus rapide mais a la possibilité de contrôles douaniers ou d'autres mesures de sécurité, soit payer pour le faire sortir clandestinement de la ville. Jane prend en charge leurs frais de voyage et s'occupe des billets de train s'il les rejoint. Si les runners veulent être libérés de leur fardeau, ils peuvent payer pour le faire sortir clandestinement, mais Jane ne le couvrira pas. Le coût à payer pour que Wagner soit sorti clandestinement de la ville est de 2 500 \$. Si les runners n'ont pas la possibilité de passer la douane, Jane s'arrange par l'intermédiaire d'Anya pour qu'un bateau de contrebandier les emmène au moment où la marée change et Wagner leur donne l'information. Hardy Wagner voudra les suivre, et Frosty a de la place. Si les runners utilisent cette chance pour le donner au Vory, ou s'ils sont vus

partir avec lui, ils auront des complications qui les attendent à Europort.

Une fois qu'il a réussi à quitter la ville, ou si l'équipe jure de l'emmener avec eux quand ils partent, Wagner leur dit que le voleur qui a volé le disque de Phaistos est Malcolm Carella des Loose Cannons. Les Cannons sont une équipe de runners basée à Europort, spécialisée dans le vol et l'espionnage.

### **DURCIR LE TON**

Le rassemblement politique peut facilement se transformer en émeute à grande échelle avec les forces de police utilisant des tactiques anti-émeute et s'engageant avec des canons à eau, des gaz lacrymogènes et des matraques étourdissantes. De toute évidence, les runners armés ou en armures sont traités comme des résistants à arrêter et sont activement ciblés par les forces de l'ordre et d'autres manifestants. Une fois que la police a commencé son assaut, la foule panique. Les runners ont besoin de faire un test de Constitution + Gymnastique (2) pour éviter d'être projeté au sol (les modificateurs d'équilibre aident avec ce test). Tout runner renversé doit résister à 3E avec une armure d'impact alors que la foule les piétine. Ces dégâts se répètent à chaque tour de combat si le runner ne se relève pas après le même test de Constitution + Gymnastics (2). Les personnages plus grands peuvent aider leurs coéquipiers en augmentant le seuil de leur propre test de 1; pour chaque +1 à son seuil, le personnage peut donner un modificateur de réserve de dés +2 à un autre personnage.

Les maîtres de jeu peuvent également augmenter le nombre de mercenaires ou leur demander de poser des pièges dans le couloir. Les grenades à fragmentation avec un détonateur radio sont très difficiles à repérer si elles sont placées sous l'eau avec un mauvais éclairage. Un test de perception + intuition (3) avec un modificateur de jet de dés de -4 dés (en plus des pénalités de vision spécifiques pour la source lumineuse) repère la grenade avant qu'elle n'explose.

### **ANTIVIRUS**

Si les runners tentent de bluffer Brecht et de ne pas jouer selon ses règles, il abandonne la grille et la voie facile pour trouver Wagner est terminée. Lancer un pistage sur le dernier emplacement connu du commlink conduit les runners au milieu du rallye où des pièces électroniques brisées jonchent le sol. On dirait qu'il a démonté le commlink et jeté des pièces en marchant, et les pièces ont ensuite été écrasées sous les pieds par les manifestants. À ce stade, les équipes de runners devront trouver un autre itinéraire vers Wagner.

Certains runners peuvent tenter la sorcellerie rituelle pour contourner une partie de l'aventure. Comme ils n'ont pas de lien matériel ou ne savent pas où se trouve le disque, ils doivent utiliser un lien symbolique. Cela nécessite la technique métamagique de lien sympathique, et la création de l'objet est un test Intuition + Artisanat (16, 1 jour) (voir "Liens symboliques", p.28, La magie des ombres). S'ils parlent à Frosty de leur plan, elle leur dit d'aller chercher le disque de manière traditionnelle. Il y a d'autres actifs qui font des recherches par des méthodes magiques.



INCOMING FEED.....

## LIEUX D'INTÉRÊT

### L'entrepôt d'Anyा

L'entrepôt est un petit bâtiment large situé à environ deux kilomètres des quais. Il a une grande porte de baie à chaque extrémité, large et assez haute pour qu'un camion semi-remorque avec un conteneur d'expédition passe. Il y a une porte plus petite à l'extrémité nord du bâtiment, à quelques mètres de la porte de la baie. À l'intérieur, des conteneurs d'expédition bordent les murs. Le chemin qui va d'une porte à l'autre est dégagé pour permettre à un camion de rentrer, de décharger et de sortir sans faire demi-tour.

Une passerelle étroite entoure le bord de l'entrepôt au deuxième étage et sillonne l'entrepôt pour fournir un accès aérien aux conteneurs. Une grande grue se déplace le long du bas de la passerelle pour déplacer les conteneurs d'expédition des camions. Le bureau d'Anyा se trouve à l'extrémité nord du deuxième étage. Il est peu décoré et, dans tous les éléments qui s'y trouvent, la fonction l'emporte sur la forme.

### Hôtel Stella Maris

Avec des chambres confortables et un hébergement simple, l'hôtel est décoré dans un thème marin classique. Chaque chambre dispose d'un lit, d'un bureau et d'un placard. Les runners qui laissent leurs valises dans la pièce constatent que le personnel d'entretien déballe les vêtements dans le placard et la commode. Toutes les armes ou armures corporelles sont laissées dans les valises. En bas, il y a une bibliothèque de faux livres dont chacun permet de lire comme si c'était le véritable livre en RA. Lire les livres dans la bibliothèque est gratuit, mais il y a des frais

pour copier les fichiers pour un stockage permanent (allant de 10 à 50 ¥ par livre).

L'hôtel est situé près du port et le vent dégage une odeur acré.

### Tower Bar

Le Tower Bar est un bar des habitants de l'ombre. Situé dans le quartier chaud de St Pauli, le Tower se trouve aux deux derniers étages d'un immeuble de sept étages. Lorsque l'hôtel en dessous a cessé ses activités, le gérant du bar a acheté le reste du bâtiment et loue maintenant des étages à divers groupes. Bien qu'il fasse de son mieux pour empêcher les habitants de s'affronter, des bagarres occasionnelles se produisent entre des groupes dissidents dans la région.

Les runners sont d'abord soupçonnés alors que les habitués accumulent leur paranoïa habituelle sur les nouveaux arrivants. Comme la plupart des habitants des points d'eau locaux, les habitants n'aiment pas les facteurs inconnus qui causent des problèmes. Si l'équipe est en mesure de prouver qu'elle n'est pas sous la couverture d'agents Interpol ou du Vory, le bar peut servir de source d'informations. Des tests d'étiquette et de recherche peuvent être effectués dans le bar pour toutes les activités liées à l'ombre ou au syndicat à Hambourg. Si l'un des runners pose des questions sur Wagner, les réactions vont initialement d'ignorant à curieux. Le climat actuel des ombres est tendu et les groupes essaient de ne pas prendre parti. Différents groupes de radicaux sont présents dans le bar; la plupart d'entre eux soutiennent la sécession et parlent longuement de la nécessité d'une ville libre, non liée par les larbins corrompus de la NEEC et de l'AGS.



## GRUNTS ET CIBLES EN MOBILES

### Jan Brecht, contrebandier ork

Jan Brecht est un Water Rat, un contrebandier spécialisé basé à Hambourg qui utilise les tunnels souterrains et souvent inondés pour faire entrer et sortir des marchandises de la ville. Impétueux et parfois autoritaire, il est en fait lâche quand il s'agit de combat loyal. Le contrebandier est habitué à ce que sa taille physique soit suffisante pour intimider la plupart des gens, l'aider à éviter la confrontation. Lorsque des escarmouches éclatent, Brecht préfère se mettre à l'abri, enveloppé dans plusieurs couches d'acier renforcé et utilisant des véhicules et des drones pour éliminer les menaces.

C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	Ess	Init	PI
8	5	5 (6)	5	3	4	4	3	2	3	9(10)	1(2)

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

**Armure (balistique/impact):** 8/6

**Compétences:** Esquive 2, Étiquette (Contrebandiers) 2 (+2), Guerre électronique 3, Hacking 2, Armes de véhicule 4, Mécanique(GC) 4, Navigation 4, Perception 3, Véhicules aquatiques (Jet-skis) 6 (+2), Véhicules terrestres 5, Pistolets 2, Natation 5, Combat à mains nues 1

**Connaissances:** Mécanique automobile 4, Tactiques de patrouille portuaire 4, Mécanique nautique 5, Routes de contrebande 4

**Langues:** Allemand (N), Néerlandais 3, Polonais 2, Russe 3

**Améliorations:** Interface de Rigging, Commlink (Indice 6), Datajack, Module Sim, Réflexes Câblés 1

**Programmes:** Analyse 6, Commande 5, CCME 5, Cryptage 4, Scan 5, Falsification 5, Furtivité 5

**Autosofts:** Attention 3, Défense 3, Guerre Électronique 3, Manœuvre (Véhicules terrestres) 3, Manœuvre (Véhicules aquatiques) 4

**Équipement:** Commlink (indice 4), kit de survie, medikit (Indice 4), veste pare-balle, 2 fausses SINs (ags, neec), unité GPS, agent Mk-V (indice 5), lunettes à ultrasons, bâton Fluo-Mousse

**Armes:** Colt Manhunter [Pistolet lourd, 5P, PA -1, SA, CR -, 15 (c), avec viseur laser]

Couteau [Arme tranchante, VD 4P, PA -]

### Hardy Wagner, courtier en information du Penose

Wagner est suffisamment intelligent pour savoir quand se battre et quand se cacher, Hardy se cache derrière ses amis. Le courtier en information est nerveux à l'idée de mettre sa vie entre les mains des autres. Il a un léger tic qui fait que le côté gauche de sa bouche se tord vers le haut en souriant.

C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	Ess	Init	PI
4	3	5	3	2	5	4	3	3	3.8	10	1

**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

**Connaissances:** Économie corporatiste 4, Parades de données 4, Sécurité Matriciel 3, Blanchiment d'argent 5, Conception du système 3

**Langues:** Néerlandais N, Allemand N, Russe 2, Français 2

**Traits:** Bilingue, Bon codeur (Hacking à la volée), Paralysie en combat

**Augmentations:** Coprocesseur attentionnel, Yeux cybernétiques indice 2 (avec compensation anti-flash, Vision nocturne, Augmentation visuelle 2, Smartlink), Datajack, Coprocesseur cortical (indice 2)

**Équipement:** 3 commlinks jetables (indice 2), 1 commlink jetable (indice 5) (en cours d'utilisation), Veste pare-balle

**Programmes:** Analyse 5, Armure 5, Blackhammer 3, Catalogue 5, Commande 3, Decryptage 4, Édition 5, Scan 5, Falsification 3, Furtivité 5, Pistage 3

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

#### Lieutenant mercenaire (Indice professionnel 4)

C	A	R	F	C	I	L	V	Ess	Init	PI
6	5 (6)	4 (6)	4 (5)	3	5	3	4	1.8	9 (11)	1 (3)

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

**Armure (balistique/impact):** 14/8

**Compétences:** Combat rapproché (GC) 4, Étiquette (Syndicat) 3 (+2), Esquive 3, Fusil (Fusils à pompe) 5 (+2), Infiltration 3, Perception 3, Véhicules terrestres 4, Véhicules aquatiques 1, Survie (Urbain) 1 (+2), Armes de jet 2

**Traits:** Endurance à la douleur 3

**Augmentations:** Yeux cybernétique (Indice 1 avec Smartlink, Amplification visuelle 1), Réflexes câblés 2, Substitut musculaire 1

**Équipement:** Veste pare-balle, Armure intégrale moulante, Commlink (indice 4)

**Armes:** Couteau [Arme tranchante, VD 4P, PA -]

Matraque étourdisante [Arme contondante, VD 6E (e), PA - moitié, allonge 1]

Franchi SPAS-22 [Fusil de chasse, VD 8P; PA -2, SA/TR, CR (1), 10 (m) avec smartgun, cartouches ex-ex]

Grenade splash avec mousse expansive (3) [indice 6]

#### Vous mercenaires (Indice Professionnel 4x5)

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

**Armure (balistique/impact):** 8/6

**Compétences:** Combat rapproché (GC) 3, Étiquette (Syndicat) 1 (+2), Esquive 3, Fusil (Fusils à pompe) 3 (+2), Infiltration 3, Perception 3, Véhicules terrestres 2, Véhicules aquatiques 1, Survie (Urbain) 1 (+2)

**Traits:** Endurance à la douleur 3

**Augmentations:** Yeux cybernétiques (Indice 1 avec Smartlink, Amplification visuelle 1), Réflexes câblés 1, substitut musculaire 1.

**Équipement:** Veste pare-balle, Commlink (indice 4)

**Armes:** Couteau [Arme tranchante VD 4P, PA -] Matraque étourdisante [Arme contondante, VD 6E (e), PA - moitié, allonge 1]

Franchi SPAS-22 [Fusil de chasse, VD 7P; PA -1, SA/TR, CR (1), 10 (m) avec smartgun]

#### VW Sleipnir (Minivan)

Modifié avec commodités (élevé), protection des passagers 2, Système Antivol 2.

Mania	Accel	Vit.	Autop.	Struct.	Blind.	Sens.	Firewall	Analyse
0	10/30	120	2	14	6	2	4	4

## POUR TROUVER UN VOLEUR

### EN BREF

Les informations du courtier en informations amènent les runners à Europort pour attraper un voleur: Malcom Carella. Alors que le plan initial est de l'attraper et de récupérer le disque, cela est compliqué par le fait qu'il a déjà été attrapé. Les runners doivent entrer dans une installation sécurisée gérée par un détachement spécial corporatiste pour parler avec Malcolm Carella. Il a déjà livré l'artefact à son acheteur, mais il dira aux runners qui était l'acheteur en échange de son évasion. Les runners sont confrontés à de nombreux obstacles; un éventail de corporations veulent garder Carella enfermée jusqu'à ce qu'il puisse témoigner d'espionnage et de vol industrielle au nom de S-K contre le groupe corporatiste, tandis que S-K Prime travaille à éliminer Carella avant qu'il ne devienne un problème.

### DITES-LE-AVEC-LES-MOTS

#### Si les runners voyagent en train, lisez ce qui suit:

Le trajet en train de Hambourg à Europort dure près de quatre heures, avec une escale à Hanovre. Wagner sursaute à chaque bruit et est en mode hauteadrénaline. Votre équipe est regroupée dans une cabine privée pour vous offrir un semblant de sécurité. Jane est couchée sur une banquette recroquevillée avec sa tête dans un oreiller. L'idée de piquer un somme vous attire aussi, mais l'énergie frénétique de Wagner vous réveille à chaque fois que vous essayez. Vous entendez de temps en temps des chuchotements discrets venant de Jane, des mots à moitié formés en plusieurs langues. Le bon côté est que vous avez du temps pour parler et élaborer votre plan sur la façon d'obtenir les informations de Carella sur l'endroit où il cache le disque. Trente minutes avant l'arrivée prévue du train dans la gare, les agents commencent à marcher dans les allées, frappant aux portes de la cabine pour vérifier les SINs. Ils sont conscients, passent dans les toilettes et ne permettent à personne de passer devant eux sans que leur SINs ne soit vérifié. Une annonce passe sur le système de haut-parleurs.

« Bonjour Mesdames et Messieurs, et bienvenue à Europort. Veuillez régler tous vos PAN en mode actif et diffuser vos informations de vos SIN à tout moment pendant que vous vous trouvez dans le terminal du train. Les contrevenants seront appréhendés et condamnés à une amende. Tout le personnel non corporatiste doit passer la douane et être prêt à déclarer toute marchandise commerciale ou dangereuse. »

#### Si les runners voyagent par mer, lisez ce qui suit:

Après quarante minutes à rebondir sur le dos d'un jet ski, votre équipe monte à bord d'un bateau à moteur et part pour Europort. Vous avez passé la nuit à vous balancer sur les vagues et à travers les sillages, une expérience anesthésiant qui vous laisse endolori et épuisé. Lorsque vous entrez dans le port, vous voyez kilomètre après kilomètre des installations de chargement/déchargement automatisées. Partout où vous regardez, des chargeurs et des drones lourds déplacent des conteneurs et de l'équipement. Les forces de sécurité corporatiste sont aux aguets, et il y a des logos posés sur toutes les surfaces qui peuvent en contenir. Le capitaine manœuvre son bateau au-delà des quais commerciaux dans une petite marina.

A l'entrée de la marina, vous apercevez trois hommes habillés en marins qui parlent avec des gardes et qui fument. L'un d'eux agite une main derrière le dos, vous faisant signe de passer rapidement. Après avoir passé l'entrée, vous voyez deux orks sortir une caisse de vodka d'une camionnette et la placer ostensiblement près de la cabane de garde. Bienvenue à Europort.

**Si les runners contactent les Loose Cannons, lisez ce qui suit:**

Dix minutes après avoir laissé un message sur la boîte vocal, votre commlink vibre et le visage d'une jeune femme apparaît à vos yeux. Dans l'espace derrière elle, vous pouvez voir ce qui ressemble à un coude de troll, des dépôts cutanés pointus sortant de la peau.

« Que voulez-vous? Et avant que vous ne demandiez, non, je n'ai pas écouté votre message. Le fait que vous en ayez laissé un signifie que vous voulez quelque chose, et je préfère l'entendre de vive voix. » Pendant qu'elle parle, la femme se tourne légèrement et pousse quelque chose en dehors de la portée du moniteur, mais le bras du troll se dérobe. Ses cheveux glissent sur le côté et vous pouvez voir l'oreille pointue d'un elfe, avec suffisamment de piercings pour donner l'impression qu'elle a remplacé son oreille par de l'argent massif.

**Si les runners planifient une réunion, lisez ce qui suit:**

« Ouais, nous serons ici dans une heure ou deux. Venez au Blue Rhapsody, dites à Golas que vous êtes "ici pour voir les enfants". Ne nous mentionnez pas par notre nom, ne dites rien d'autre. Dites simplement "nous sommes ici pour voir les enfants", compris? C'est une phrase facile à retenir, alors ne l'oubliez pas. » Pendant que la femme vous dit la phrase de passe, elle fait des petits guillemets dans les airs. Il est évident qu'elle l'a déjà fait auparavant, et au moins une fois, quelqu'un n'a pas suivi les instructions.

**En arrivant au Blue Rhapsody, lisez ce qui suit:**

Golas vous fait passer à travers la cuisine dans une salle de réunion privée. Il y a un bruit sourd venant de l'intérieur de la pièce, qui se transforme rapidement en hurlement complet dès que la porte s'ouvre. Des cris éclatent au milieu de la tirade alors que l'équipe se tourne pour vous regarder. Vous reconnaissiez la femme de votre appel sur votre commlink et devinez que le troll de l'autre côté de la table était celui dont le bras était auparavant sur la photo.

« Vous avez gagné. Autant vous asseoir et nous dire ce qui est si important pour vous. Si vous voulez parler à Malcolm, vous devrez nous convaincre que vous êtes clean. »

Une chose vous semble étrange lorsque vous observez la salle: il y a plusieurs verres, bouteilles de soda et pichets d'eau. Pour une réunion dans l'arrière-salle d'un bar, les contenants semblent tous étrangement exempts d'alcool.

**L'ENVERS DU DECOR**

Voyager à Europort est une expérience très différente en fonction de la méthode choisie par les runners. La sécurité à la gare est le standard décrit ci-dessus (p. 10, Voyager à la volée). Il y a un signal sans fil tout le temps pour que les runners puissent y accéder afin qu'ils puissent commencer leurs démarches. Les équipes qui sont sorties clandestinement ne passent pas par la sécurité, mais doivent pouvoir transporter tout leur équipement dans un seul grand sac de voyage dans le dos. L'équipement qui ne rentre pas peut être vendu pour dix pour cent de sa valeur marchande ou laissé à Anya pour le stockage (ce sera aux runners de revenir et de le récupérer). Il n'y a pas de signaux sans fil disponibles sur le bateau car les passeurs ne veulent pas risquer que la garde côtière ne les trouve.

Les joueurs disposant d'un transport terrestre peuvent également choisir de se rendre en voiture à Europort. Le trajet dure environ six heures plus tout temps supplémentaire pour les incidents en cours de route. Voyager de cette façon peut inclure des rencontres avec des auto-duellistes, une vue magnifique sur la campagne toxique et des points de contrôle frontaliers. Les équipes qui comprennent des spécialistes du voyage ou qui ont des contacts avec des passeurs peuvent choisir de voler, en tenant compte des procédures de sécurité (Frosty préférerait éviter les voyages aériens commerciaux, au cas où Samriel la chercherait toujours).

En fonction des recherches que l'équipe a réalisées dans le train ou en conduisant (aucun travail de terrain n'est possible sur le bateau), ils devraient commencer à trouver des pistes sur Carella. Jane dit à l'équipe qu'elle va aller les enregistrer à l'hôtel Bastion à la périphérie de la ville et informer son employeur de l'endroit où ils se trouvent. Ils sauront où la trouver, mais Jane veut lâcher la bride à l'équipe, soupçonnant qu'ils font mieux quand elle ne regarde pas par-dessus leurs épaules. Saeder-Krupp a un investissement important dans la gestion d'Europort, et Jane a accepté de rester en dehors du réseau pendant qu'elle se trouvait dans la cour de Lofwyr.

**CONSEIL ADMINISTRATIF DE DIRECTION D'EUROPORT (EARC)**

Organe administratif composé des douze plus grandes corporations locales, l'EARC soutient et maintient le bien-être financier de la ville. Grâce à des tactiques sociales de meute de loups, le groupe assure sa police en interne. Alors que S-K est la centrale électrique de l'EARC, Regulus fournit la plupart de l'arbitrage dans les conflits. Regulus sert d'entité neutre entre les factions en guerre et a joué un rôle crucial dans le maintien de l'équilibre du pouvoir.

Urgent Message ..

Lorsque l'équipe commence à chercher Malcolm Carella, elle trouve son nom dans les fils d'actualité. Un test prolongé de recherche de données + catalogue (16, 1 heure) découvre qu'il a été placé en "détention préventive" par un groupe de corporations (ESUS, DeBeers et WWS) qui mènent une enquête au nom du conseil d'administration d'Europort. Un espionnage industriel récent aurait été perpétré par SK. Carella est détenue dans un centre de détention de Regulus pour assurer sa sécurité. Regulus est membre de l'EARC mais adopte une position neutre en la matière. Cela met évidemment un frein à la capacité de l'équipe à l'interroger sur l'emplacement du disque de Phaistos.

Carella est le leader de longue date d'une équipe de runners connue sous le nom de Loose Cannons. Ils sont basés hors d'Europort et travaillent dans toute l'Europe. Parler avec le reste de l'équipe de Carella peut être très utile. L'équipe planifie actuellement comment le faire sortir, avec leur plus jeune membre (Widget) en train de bousculer les autres en tant que nouveau leader de facto. Emilio, le spécialiste des armes lourdes, suggère qu'ils devraient laisser Carella tombé, tandis que les autres veulent partir avec les armes au poing et répondre avec une force écrasante. Les Loose Cannons ont en leur possession des plans de l'installation basique, mais ils sont incomplets.



INCOMING FEED.....

car les contacts de Carella se sont taris et ne leur parleront pas de peur qu'il ne les vende. L'équipe peut donner aux runners le plan d'étage de l'installation et aider à éloigner certains gardes, mais en les observant bien, ils sont incapables de terminer le travail seuls.

Si les runners ont rencontré les Loose Cannons et sont en bons termes, poser des questions sur le disque de Phaistos recueille un petit peu d'informations. Ils reconnaissent tous une image du disque comme l'un des artefacts volés au musée d'Héraklion. Widget sait que les marchandises ont toutes été expédiées à un endroit à San Francisco via un cargo lent. Cependant, Carella a retiré le disque juste avant que le conteneur ne soit scellé. Il a payé à chacun d'eux 5 000 nuyens supplémentaires et a déclaré que le disque allait être envoyé à un autre acheteur.

#### Option A pour l'action

L'équipe peut choisir de pénétrer par effraction dans l'installation. Jane préférerait qu'ils rentrent sans laisser de traces, parlent à Carella et se retirent. Elle restera à l'hôtel et les attendra. C'est une fine gâchette, mais une pistolero de plus ne sera pas le facteur décisif dans ce combat. Si les runners travaillent avec les Loose Cannons, l'autre équipe peut faire diversion pendant que les runners font irruption. Un test de leadership opposé peut être utilisé pour convaincre l'équipe de Carella de changer des aspects spécifiques de leur plan.

Widget pense que le piratage réussi du système peut donner à l'équipe accès à un plan complet et à une carte de la sécurité de l'installation. Certaines de ces informations sont chargées dans le nœud administratif plutôt que dans le nœud de sécurité. Le nœud de sécurité garde une trace des coordonnées qui indiquent que la carte se trouve le nœud administratif. Les pirates informatiques du nœud administratif peuvent rechercher les registres des prisonniers. On y trouve aussi l'historique des réservations ainsi que les transferts et le numéro de cellule des prisonniers. Actuellement, Carella est dans la cellule S-9 (Solitaire 9), mais une modification a été apportée à son dossier pour le transférer avec les prisonniers lambda dans 48 heure. Ce changement a été effectué par un hacker Saeder-Krupp pour faire de Carella une cible plus facile. L'un des gardes Regulus a été payé pour tuer Carella lors d'une "tentative d'évasion" qui sera mise en scène douze heures après le transfert. S-K a prévu que cela donne l'impression que Carella a organisé l'évasion de la prison. Les runners doivent également se rendre compte qu'une fois que Carella est mélangée avec la population générale du centre de détention, il sera beaucoup plus difficile de lui parler seul.

#### Option B pour la bureaucratie

Contrairement à ce que croient les Loose Cannons, il existe une option pour entrer et parler à Carella qui ne nécessite pas de faire sauter le bâtiment pour tout écrabouiller. L'EARC, et Europort en général, regorge de bureaucrates, un dérivé de la vie corporatiste. Les bureaucrates s'occupent des démarches administratives, et il est possible par ce biais, grâce à des contacts chez l'une des corporations

Urgent Message...

## LE (PAS SI GRAND) PLAN, SELON LES LOOSE CANONS:

Surveillez les signaux entrant et sortant du bâtiment, à l'aide d'un programme Sniffer, puis spoofez un ordre de transfert de prisonnier. Une fois la commande insérée dans le système, volez dans le bâtiment. Atterrissez sur un héliport, abattez les gardes en utilisant une puissance de feu écrasante. Laissez Emilio dans l'hélicoptère avec Widget pour faire exploser les charges dans la rue alors que les véhicules venant en sens inverse répondent. Il garde également un œil sur Widget pendant qu'elle est dans la Matrice. Widget amène son Paladin enregistré pour la protéger pendant qu'elle enchaîne par un Blackout pour écraser les utilisateurs actifs de Matrice, et elle invoque un Sprite Crack indice 5 pour planter toutes les icônes.

Problèmes: les Loose Cannons peuvent placer des charges et s'attaquer à la sécurité extérieure, mais ils ne sont pas assez nombreux pour gérer les forces de sécurité interne en même temps. Une tentative de sauvetage entraînerait le débordement et la capture de toute leur équipe. De plus, s'ils en font trop, toute tentative pour percer le bâtiment entraînera l'intervention des forces d'élites de Regulus.

en dehors de Saeder-Krupp d'entrer pour voir Carella. Bien que l'EARC soit une enclave corporatiste et à l'abri des lois d'extradition, ils ne veulent pas entraver activement une enquête pénale en cours. Les runners peuvent se frayer un chemin à travers ce tas de paperasse pour obtenir une entrevue avec le voleur. Un test prolongé Escroquerie + Charisme (10, 1 jour) réussit à convaincre le système bureaucratique qu'un runner devrait être autorisé à passer une entrevue. Les runners avec des licences appropriées, comme un journaliste, ou un contact au sein de la société peuvent recevoir un modificateur de jet de dés positif sur le test en fonction de l'évaluation de la fausse licence ou de la fidélité du contact. Se présenter à l'entrevue implique également une vérification complète des antécédents avec des données biométriques. Pour ce faire, il faut enregistrer la SIN et la faire vérifier, un test opposé entre l'indice de la fausse SIN et un système de vérification de SIN indice 6. Un petit échantillon d'ADN est également prélevé en piquant le pouce du runner (il s'agit d'un système de vérification standard pour les emplacements sécurisés). Le runner qui termine cette vérification des prérequis est alors autorisé à entrer, contrôlant les armes et autorisé à avoir une conversation enregistrée avec le prisonnier. Un processus similaire peut être fait avec l'avocat de Carella pour engager l'avocat dans la conversation. Si cela se produit, la conversation n'est pas enregistrée en raison du secret professionnel de l'avocat/client. Le NEEC a maintenu ce privilège en raison des avantages qu'il offre à ses citoyens corporatifs; d'autres discussions considérées comme privilégiées dans d'autres juridictions, comme un médecin ou un prêtre, ne reçoivent pas la même considération ici.

### Option C pour les communications corporatistes

Les équipes qui appellent les contacts corpo et les fixer pour obtenir de l'aide pour naviguer sur le terrain corporatiste d'Europoort sont redirigé

vers Jakob Schultz. Schultz peut être trouvé chez Trippoli Desserts et est connu dans tout l'EARC pour son rôle de négociateur interne d'ESUS affecté à l'EARC. En raison du rôle joué par ESUS dans la capture de Carella, ils ont un accès illimité au prisonnier. Si les runners sont prêts à rendre service à Schultz ou à payer pour la faveur, il organise le transport de Carella vers une enclave d'ESUS. Toutes les conversations des runners avec Carella dans l'enclave sont enregistrées.

Les demandes de faveur de Schultz sont basées sur les talents de l'équipe, allant de l'espionnage corporatiste au meurtre. Les détails du projet sont laissés au maître de jeu pour la conception. Les suggestions incluent de s'introduire dans un "café" local et de changer les ingrédients avec un mélange plus mortel, ou d'infiltrer l'une des corps pour récupérer des informations d'un actif qui est tombé dans l'oubli.

### Parler avec Carella

Ce que les Loose Cannons ne savent pas, c'est que Carella ne veut pas s'échapper. Lorsqu'ils l'atteignent, il dit aux runners que s'il s'échappe, une équipe de S-K Prime le trouvera pour le supprimer. Il n'est ni stupide ni suicidaire, et rester en détention préventive fonctionnera jusqu'à ce que tout soit fini. Tant qu'il reste dans sa cellule tout seul, il ne craint rien.

Carella admet qu'il a volé le disque pour Hermann Meyer, les autres articles ont tous été livrés à des collectionneurs privés ou placés dans des conteneurs pour aller chez un revendeur à San Francisco. Le disque était censé y aller aussi, mais un supplément a été payé et il l'a redirigé vers Meyer à la place. Les articles ont été expédiés sur un cargo qui a mis douze semaines pour arriver.

Si les runners mentionnent Frosty, Carella demande s'ils parlent de Jane Foster, puis demande si son petit ami est en ville ou non. Il dit qu'il a travaillé pour "l'elfe" en 1963. Les runners pourront ressentir une animosité évidente envers Jane et plus particulièrement son petit ami. Si les runners le sondent, ils peuvent découvrir que Carella a été embauchée pour s'introduire dans un manoir français et voler une épée. Le travail était un échec, et après cela, son mage a passé trois mois à avoir des hallucinations et à crier. Elle s'est finalement suicidée pour arrêter de faire des cauchemars. De l'avis de Carella, quel que soit le salaire des runners, ce n'est pas suffisant. « Cet enfoiré », dit-il, faisant référence au mystérieux petit ami de Jane, « est un manipulateur qui ne se soucie pas si les gens se blessent tant que l'objectif est atteint. »

### De mal en pis

Georgiy Abolev et ses gardes du corps sont en ville après des rumeurs selon lesquelles Frosty est dans les parages. Si les runners ont effectué des recherches de données liées à des artefacts tels que le disque de Phaistos pendant leur séjour à Europort, le consortium Apep a pris connaissance de l'objet. Sinon, la rencontre est plus informelle puisque le Russe et ses deux gardes du corps tentent de discuter avec les runners de leur métier. Des menaces subtiles sont échangées et les runners sont victime de filature, ils devront les perdre à moins qu'ils ne veuillent que l'Apep les suivre.

### DURCIR LE TON

Il existe de nombreuses façons de repousser les limites ici. Augmenter le nombre et les compétences des gardes est le moyen le plus simple, mais les alternatives incluent le lancement d'une équipe S-K Prime qui

## CONSORTIUM APEP

Dernier venu important dans le domaine de l'arcanoarchéologie, le Consortium Apep est un ensemble d'intérêts qui finance des sites de fouilles à grande échelle. La plupart des investisseurs ne s'intéressent pas à l'histoire et on en sait peu sur l'ordre du jour actuel de ce groupe. Il est clair qu'ils volent plus qu'ils ne préservent l'histoire.

Le Consortium Apep a participé aux événements dans Le crépuscule et à la vente aux enchères de la carte Piri Reis. Leur représentant Georgiy Abolev veut mettre la main sur la carte et tous les autres artefacts que les runners aident Frosty à trouver. Il est prêt à les bien les payer pour ces objets et utilise tous les moyens nécessaires pour accomplir sa tâche.

s'infiltra dans l'installation en même temps pour tuer Carella pendant qu'il est en détention. Cela ne changerait pas le piratage qu'une autre équipe de S-K a déjà effectué. L'équipe utilise la couverture et la distraction fournies par les Loose Cannons et les dépasse pour pénétrer à l'intérieur.

Pour une rencontre sociale plus difficile, Georgiy et ses gardes du corps pourraient harceler Jane alors que l'équipe est à mi-chemin de Carella. Jane ne peut pas utiliser sa magie et est prise au dépourvu alors que les quatre Russes poussent au-delà de l'hospitalité. Le représentant du Consortium Apep a amené avec lui une para-créature qualifiée, un petit chat avec le pouvoir d'Influence, pour contraindre subtilement Jane de parler. Demandez aux runners de recevoir un SMS de Jane alors qu'elle est visiblement distraite et dit « Besoin d'aide, venez vite. » Cela obligera les runners à décider s'ils veulent terminer le travail qu'ils ont commencé ou revenir en arrière pour aider Jane en sachant que l'échec signifie maintenant qu'il sera encore plus difficile d'arriver à Carella.

## ANTIVIRUS

Si Carella meurt (à cause des actions ou de l'inaction de l'équipe), les Loose Cannons n'ont plus rien à voir avec les runners à l'exception d'Emilio. Le troll leur dit que Carella avait un coffre-fort à la Frankfurt Bank Association (FBA). Les runners peuvent organiser un travail de banque si nécessaire pour obtenir les informations. Les détails exacts sur le travail de banque sont laissés à la discrétion du maître de jeu pour construire autour des capacités du runner. Les runners qui laissent des preuves dans un braquage de banque doivent réfléchir rapidement lorsqu'ils se rendent à Francfort, le domicile de la FBA et la ville qui appartient à moitié à la banque.

## LIEUX D'INTÉRÊTS

### Bastion Hotel - Rotterdam

L'hôtel est délabré selon les normes du reste de la ville, installé à la périphérie de l'enclave et en dehors de toute zone extraterritoriale. Il mesure six étages, avec un stuc vert et jaune vif dans un motif à carreaux accrocheur qui donne mal à la tête s'il est regardé trop longtemps. Les fenêtres sont recouvertes de manière semi-transparente de mêmes couleurs, éclairant le ciel couvert et apportant de la couleur à la lumière grise. À la conciergerie se trouve une grande naine aux traits algériens d'une vingtaine d'années tassé. Elle a des yeux percants et une beauté sculptée qui montre qu'elle est passée sous le scalpel à plusieurs reprises. Jane enregistre l'équipe pour un ensemble de trois suites connectées, se plaçant dans la suite la plus à gauche. Chaque suite dispose d'un espace commun et de chambres à coucher séparées. Il y a des portes entre les parties communes reliant les chambres entre elles. Les zones de couchage ont chacune deux lits et le canapé dans la zone commune se déplie pour en fournir un troisième.

### Rhapsody Blues

Une taverne à l'ancienne, le Rhapsody Blues est décoré de façon conservatrice avec des cabines bordant le côté droit du bâtiment et un patio extérieur. Sur le côté gauche, des tables avec des chaises et des bancs confortables sont réparties sporadiquement. Les tables sont déplacées régulièrement pour accueillir des foules de tailles différentes et les serveurs s'ajustent facilement. Un bar complet se trouve au milieu de la salle avec des gens qui viennent passer des commandes et des serveurs qui font des allers-retours entre le bar et les tables. Au bout du bâtiment se trouve une petite scène et une piste de danse d'environ vingt-cinq mètres carrés. Pendant les soirées, la piste de danse est souvent salle-comble, les gens se rapprochant les uns des autres en buvant et en parlant plutôt qu'en dansant.

Il y a une salle de réunion privée à côté de la cuisine à l'arrière que les habitués peuvent louer à l'heure pour les réunions. Un test de négociation réussi est nécessaire avant que Golas ne le loue à de nouveaux clients. La salle a une table de salle de conférence assez grande pour accueillir dix personnes et un générateur de bruit blanc (indice 4). Elle est peinte dans une couleur gris terne avec une peinture bloquant le Wi-Fi (indice 4).

### Trippoli Desserts

C'est à l'origine un "café" néerlandais, le Trippoli a changé lorsque les nouveaux propriétaires ont décidé d'ajouter plus de desserts au menu et de se spécialiser dans les créations personnalisées. La plupart des friandises sont accompagnées de stupéfiants légalisés et doivent être consommées sur place. Le design est ultra-moderne à l'intérieur avec du verre et du chrome partout. Il y a une petite terrasse couverte pour les clients du café pour regarder les passants pendant qu'ils mangent.

## CENTRE DE DÉTENTION DE REGULUS

### Sécurité physique

Il existe huit drones Ares Sentinel R Series, mis à niveau avec les programmes Autopilot 5, Acquisition (Fusil) 5 et Acquisition (Armes Automatiques) 5. Ils sont armés d'Ares HVAR modifiés avec une alimentation par tambour de cent munitions et un système Safe Target. Les drones sont chargés de balles de gel. Les rails pour les drones sont montés le long de la clôture périphérique et les drones sont capables de tirer dans ou hors de l'enceinte. Les drones sont asservis au Nœud 3.

Le complexe dispose de cellules d'isolement pour neuf personnes et de cellules pour la population générale (deux prisonniers par cellule) pour quatre-vingts personnes. Tous les prisonniers sont pucés avec un tag furtif durcie implantée le long de l'artère sous leur mâchoire et un isotope radioactif dans le haut du bras gauche. Le rayonnement est filtré après six semaines. Les détenus de longue durée ont des mises à jour de l'isotope au besoin.

Une recherche matricielle (seuil 24) révèle les photos aériennes et les plans d'étage supposés (cartes approximatives d'anciens détenus). Il n'y a pas de cartes publiques. Tous les sous-traitants étaient en interne et les matériaux étaient imputés au budget de l'infrastructure de sécurité mondiale.

Le complexe est physiquement éloigné de la ville avec un terrain plat et dégagé qui l'entoure sur un kilomètre dans toutes les directions. Il est très difficile de se faufiler dans l'établissement. Dans le champ entourant l'installation, il y a des plaques de pression qui se déclenchent pour tout ce qui dépasse vingt kilogrammes. Des emplacements de senseurs indice 6

sont montés le long de la clôture pointant vers l'extérieur, avec des caméras thermographiques et à vision nocturne, un radar et des capacités de détection de mouvement. Les capteurs sont orientés bas pour la couverture du sol et le bâtiment s'appuie sur le système radar pour tout ce qui se trouve à plus de cinquante mètres au-dessus du sol.

### Matrice

**Sculpture:** le système Matriciel du site est sculpté pour ressembler à un poste de police et un centre de détention standard.

**Matériel:** Un système personnalisé, avec une limite de Persona de 20 et une limite de processeur de 60.

**Authentification:** Nœuds 1 et 3: Clé d'accès (Nanotech Passkey pour le Nœud 3)

**Nœuds 2 et 4:** code d'accès lié

**Privilèges:**

**Nœud 3:** sécurité et administrateur uniquement

**Nœud 1, 2 et 4:** standard

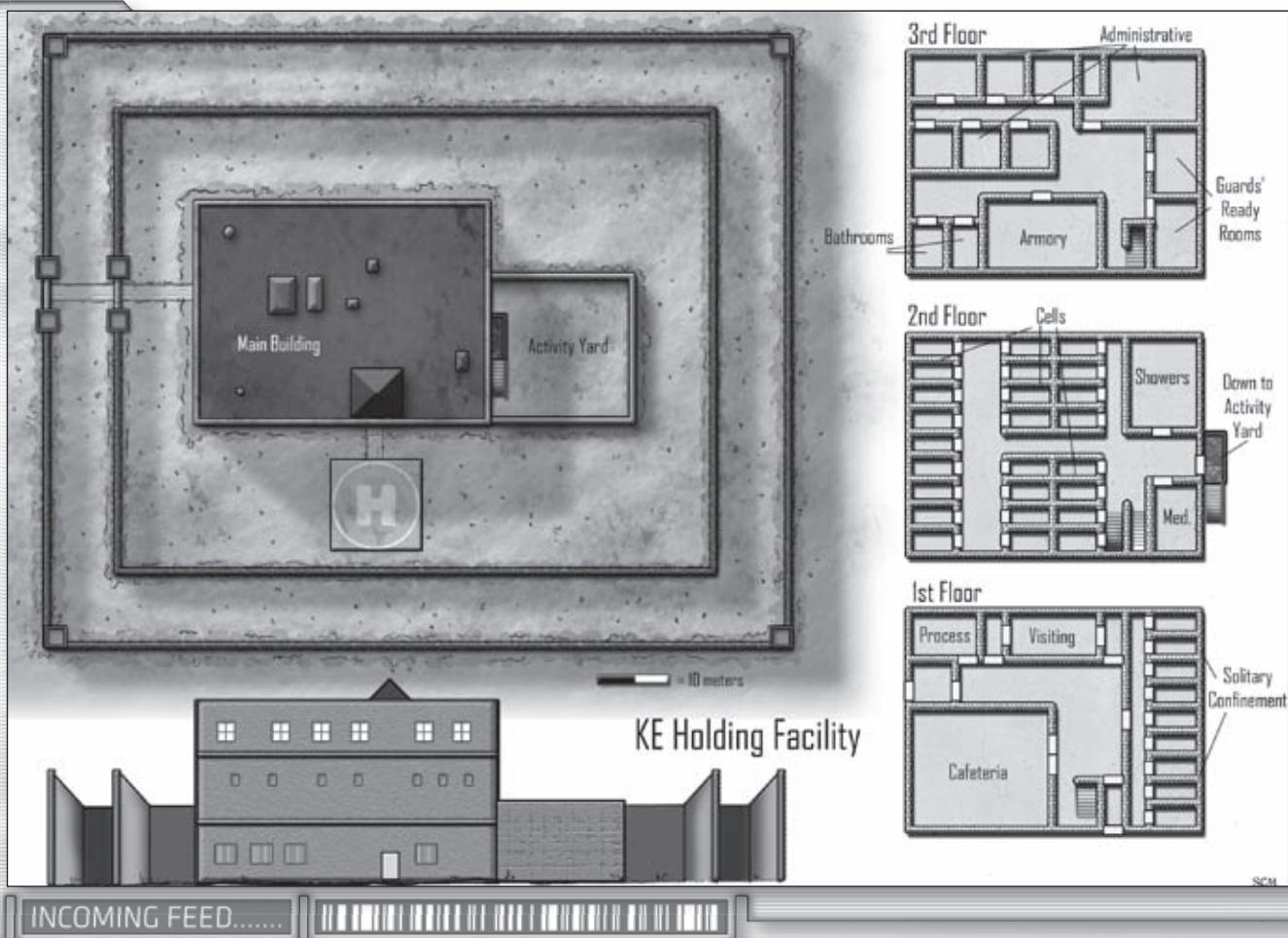
**Les attributs:**

**Nœud 1:** Firewall 6, Réponse 5, Signal 3, Système 5

**Nœud 2-4:** Firewall 6, Réponse 4, Signal 1, Système 5

**Spider:** Spécialiste du support matriciel en service à tout moment, répartissant le temps entre chaque nœud.

Spider professionnelle en service dans le nœud de sécurité (surveillance des systèmes de sécurité, des caméras et des drones) à tout moment. (p.68, Unwired Matrice)



CI:

**Nœud 1:** Suite des trois mousquetaires (indice 5)

**Programmes résidents:**

**Nœud 1:** Analyse 5

**Nœud 2-4:** Analyse 4

**Nœud 4:** Cryptage 5 (fichiers)

**ARC:** Spider d'alerte

**Topologie:** Le nœud 1 est un nœud chokepoint, avec des connexions à la matrice via une liaison satellite. Le nœud 2 est destiné au personnel sur place, pour le divertissement et la communication. Le noeud 3 est le noeud de sécurité. Le nœud 4 est le nœud administratif.

### Sécurité magique

La zone entière a accumulé un champ magique mineur en raison des émotions des prisonniers. Le mage sur place a utilisé la géomancie pour transformer le champ magique – 2 en une tradition Chasseur de dragon d'indice 2. Comme il n'avait pas le droit de changer la disposition du bâtiment, il doit refaire le rituel tous les mois.

Il y a aussi une patrouille astrale active composée d'un Esprit de l'Homme Puissance 7 et de cinq esprits veilleurs. La patrouille est chargée d'alerter le mage si des intrus s'approchent à moins de cinquante mètres du complexe.

### Ressources humaines

L'installation est gardée par quarante soldats réguliers, un mage de combat sur place et dix gardes d'élite. Les habitués fournissent une couverture à la fois en tant que gardiens de prison et en tant que sécurité des installations, attirant le soutien des gardes d'élite comme requis pour la répression des émeutes ou pour faire face aux attaques terroristes (lire: shadowrunner). Le mage fournit des protections autour des zones clés du bâtiment et une patrouille astrale est active.

L'un des avantages offerts aux gardiens lors de cette affectation est qu'il n'y a pas d'inspections surprises. Toutes les visites de hauts fonctionnaires sont planifiées dix jours ou plus à l'avance. Si les runners tentent de pénétrer dans l'installation en utilisant cette technique, ils sont repérés dans le hall d'entrée, une structure de sas se ferme pour des raisons de sécurité, et ils sont gazés avec du CS/gaz lacrymogène (p.255, SR4A). Ils sont maintenus dans la pièce pendant les deux minutes qu'il faut au gaz pour être rendu inerte. Remarque: les maîtres de jeu peuvent choisir de résister à la toxine une fois par tour de combat ou d'augmenter la puissance de 1 par tour de combat exposé et de lancer seulement deux tests de résistance (un tous les 10 tours de combat).

## GRUNTS ET CIBLES MOBILES

### Winter

Winter est le concierge de nuit du Bastion Hotel et c'est une dame. Elle peut offrir aux runners tous les divertissements dont ils pourraient avoir besoin pendant leur séjour à l'hôtel ainsi que toutes les substances illicites. La seule restriction est que toute consommation de substances doit être utilisée dans les chambres et non dans une partie publique de l'hôtel. Winter a de longs cheveux blonds avec des racines sombres suggérant que la couleur provient d'une teinture.

### Summer

Summer sert de concierge de jour et de guide touristique au Bastion Hotel. Contrairement au choix de sa sœur de proposer des divertissements à l'hôtel, Summer se spécialise dans les affaires extérieures à l'hôtel. Toute demande pour un musée, un restaurant ou une boutique se traduit immédiatement par une poignée de suggestions de sa part. Summer garde ses cheveux noirs coupés courts avec une frange juste assez longue pour encadrer son visage.

Les deux sœurs parlent couramment le français avec un très léger accent nord-africain. Ils parlent également professionnellement allemand, anglais et néerlandais.

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

**Moniteur de condition:** 10

**Compétences:** Etiquette 5, Négociation 4, Perception 3

**Connaissances:** À ajuster selon la sœur.

### Golas

Troll fomorien parlant avec un fort accent, Golas est le propriétaire du Rhapsody Blues et des barmans le soir. Il vit dans un appartement au-dessus du bar. Originaire d'Édimbourg, Golas a vécu à Seattle pendant de nombreuses années avant de revenir en Europe. Il s'est installé à Europort il y a environ deux ans et a trouvé une niche servant des boissons et ne posant pas de questions. Le troll est un barman de cinquième génération qui n'a pas de grands projets pour faire autre chose que servir des boissons.

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

**Moniteur de condition:** 11

**Compétences:** Armes tranchantes 4, Etiquette 5, Négociation 4, Perception 3

**Connaissances:** Alcool 3, Barman 3, Mixologie 6

### Jakob Schultz

Négociateur de bières à la retraite qui travaille au café Tripoli Desserts, Jakob Schultz se spécialise dans la communauté des ombres d'Europort et se targue d'en savoir le plus possible. L'ork garde une équipe de gros frappeurs à proximité à tout moment, bien que généralement au moins l'un d'entre eux soit sous l'influence de la drogue de la semaine.

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

**Moniteur de condition:** 10

**Compétences:** Informatique 2, Escroquerie 4, Recherche de données 3, Étiquette 5, Négociation 4, Perception 6, Pistolets 2

**Connaissances:** Politique d'entreprise 5, Rumeur locale 6, Runners de premier ordres 4

**Trait:** Attribut exceptionnel (charisme)

## LES LOOSE CANONS - L'ÉQUIPE DE CARELLA

### Widget - Elfe Rigger et Technomancienne

Jeune, au début de la vingtaine, pâle avec des cheveux roux et des reflets violets. Très athlétique et parfois pédante, le rôle de Widget est de donner aux gens des instructions simples et de les faire échouer à la tâche. Elle murmure aux ombres et aux sprites qu'elle seule peut voir, lui donnant un air légèrement touché quand elle fait ses trucs techno.

C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	Ess	Res	Init	PI
3	3	3	2	4	4	3	4	4	6	6	7(10)	1(3)

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

**Armure (balistique/impact):** 7/5

**Compétences:** Compilation 3, Piratage(GC) 4, Electroniques(GC) 3, Étiquette 1, Armes de véhicule 2, Enregistrement 2, Perception 3, Véhicules terrestres 3, Appareils volants 4, Pistolets (mitrailleuses) 2 (+2)

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

**Traits:** Bon codeur (Hacking à la volé)

**Persona vivant:** Système 3, Réponse 5, Firewall 4, Signal 3

**Formes complexes:** analyse 4, armure 3, attaque 3, Filtre Bio-Feedback 4, Blackout 5, Blackhammer 5, Commande 5, Diffusion de Firewall 5, Scan 4, Furtivité 5

**Sprites enregistrés:** Paladin (Indice 4, 3 services), Tank (Indice 4, 4 services)

**Équipement:** Armure corporel moulante intégrale, Casque ppp, Protections enveloppantes bras et jambes, Commlink (Réponse 1, Signal 2, Firewall 1, Système 1)

**Armes:** Steyr TMP [Pistolet mitrailleur, 4P, PA -, SA/TR/TA CR -, 30 (c), w / Système pneumatique 3, Barijet étendu, Crosse personnalisée, Silencieux]

### Hiver - Elfe Soutien à distance /Premiers secours

Deuxième plus âgé de l'équipe après Nerefeiz, Hiver a la fin de la trentaine. Caractéristiques scandinaves, peau pâle, cheveux blonds, yeux bleus, Hiver parle avec un accent français qui va et vient à sa guise. Il est paternel et regarde Widget, Emilio et Yuyi comme des enfants à protéger. Il sait qu'ils sont compétents mais veille toujours sur eux

C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	Ess	Init	PI	
5	5	(7)	6	(8)	5	(7)	5	4	2	4	4	1.6

**Moniteur de condition (physique/étourdissant):** 11/10

**Armure (balistique/impact):** 8/6

**Compétences:** Athlétisme(GC) 4, Armes automatiques 2, Arme tranchante 3, Informatique 3, Recherche de données 2, Esquive 3, Étiquette (médicale) 4 (+2), Premiers soin(blessures de combat) 6 (+2), Infiltration 2, Fusil (fusils de précision) 6 (+2), Perception 5, Combat à mains nues 3

**Connaissances:** Cyber-technologies 4, Repère de Runner 5, Emplacements de Sniper 3

**Traits:** Survivant 3

**Augmentations:** Yeux cybernétiques (Indice 3 avec Compensation anti-flash, Vision nocturne, Smartlink, Vision thermographique), Substituts musculaires 2 (Alpha), Réflexes Câblés 2 (Alpha)

**Équipement:** Combinaison de camouflage (urbain), Hermes Ikon (Réponse 4, Signal 3) avec Novatech Navi OS (système 4, firewall 3), Medikit (indice 6)

**Programmes:** Catalogue 4, Édition 4

**Armes:** Ares Desert Strike [Fusil de précision, 8P, PA -3, SA, CR 1, 14 (c), Rembourrage antichocs, Balles APDS]

### Emilio - Troll aux armes lourdes

Fin de la vingtaine et sûr de lui, Emilio est fortement augmenté avec des protections oculaires réfléchissantes apparentes cousus dans sa chair. Il est très musclé et bâti comme une maison en brique. Lorsqu'il ne travaille pas, il porte régulièrement un jean foncé de style rockabilly et un t-shirt blanc serré sur son torse.

C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	Ess	Init	PI	
9	4	(6)	4	(6)	9	(11)	3	4	2	4	5	0.8

**Moniteur de condition (physique/étourdissant):** 13/10

**Armure (balistique / impact):** 16/14

**Compétences:** Athlétisme (GC) 3, Armes automatiques 5

Armes tranchantes 4, Informatique 3, Recherche de données 4, Explosifs 4, Esquive 3, Étiquette (La rue) 4 (+2), Armes lourdes 6, Infiltration 2, Perception 3, Véhicules terrestres(Vélo) 1 (+2), Pistolets 4, Combat à mains nues 5

**Connaissances:** Barrières 4, Conception d'armes à feu 3, Valeur d'équipement 6, Planques 4, Shadowrunners d'Europo 4,

**Traits:** Robustesse

**Langues:** Espagnol N, Allemand 4, Néerlandais 2, Français 2

**Augmentations:** Yeux cybernétiques (indice 3 avec Compensation anti-flash, Vision nocturne, Smartlink, thermographique), Armure dermique 2 (alpha), Substituts musculaires 2 (alpha), Réflexes câblés 2 (alpha)

**Équipement:** Hermes Ikon (Réponse 4, Signal 3) avec Novatech Navi OS (Système 4, Firewall 3), Détonateur radio (6), Armure SWAT avec casque

**Programmes:** Analyse 4, Catalogue 4, Édition 4, Empathie 4

**Armes:** Canon d'assaut Ares Vigorous [Fusil d'assaut, 10P, -5 PA, CC, CR-, 12 (c)]

RPK HMG [Mitrailleuse lourde , 7P, -3PA, TA, CR (6), 40 (c)]

Sac à explosifs (5) [1 kg d'Engin Explosif Improvisé, 14P (-1 par 2 mètres), -1PA]

### Nerefeiz - Humain Face(ancien Knight Errant)

Au début de la quarantaine, Nerefeiz est un policier à la retraite alcoolique qui abandonne la bibine quand il travaille mais retombe facilement sur la bouteille après son service. Des années de travail sur le vice et l'homicide lui ont appris à parler aux gens et à les amener à s'ouvrir sur les choses difficiles arrivés dans leur vie, mais il n'a jamais appris à le faire lui-même. Il cache son passé et ses vraies pensées dans une bouteille de whisky. La génétique moderne lui a donné un rein qui ne déperira pas et a purgé son corps de l'odeur traditionnelle des alcooliques de longue date.

C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	Ess	Init	PI
3	2	2	4	5	4	3	5	3	5.15	6	1

**Moniteur de condition (physique/étourdissant):** 10/11

**Armure (balistique/impact):** 8/3

**Compétences:** Artisanat 2, Informatique 4, Escroquerie 4,

Recherche de données 3, Esquive 2, Étiquette 5 (Corpo +2), Enseignement 3, Intimidation (Mental) 4 (+2), Leadership (Persuasion) 5 (+2), Négociation (Diplomatique) 6 (+2), Plein air(GC) 2, Perception 3, Pistolets 3, Combat à mains nues 2

**Connaissances:** Rumeurs corpo (Ares) 4 (+2), Intérêts de Megacorp (Ares) 5 (+2), Procédures de sécurité (Knight Errant) 4 (+2), Psychologie 5, Politique de la NEEC (Lobbies corpo) 5 (+2)

**Traits:** Première impression

**Langues:** Allemand N, Néerlandais 4, Anglais 2, Français 2

**Augmentations:** Régulateur de sommeil, Phéromones adaptatives (indice 3), Métabolisme propre

**Équipement:** Costume "Actioneer", Armure corporelle moulante (chemise), Transys Avalon (Réponse 6, Signal 6) personnalisé avec Novatech Navi OS (Firewall 5, Système 6), Lunettes avec Interface visuelle, Écouteurs, Gants RA, Module sim

**Programmes:** Analyse 6, Catalogue 6, Édition 6, Empathie 6

**Armes:** Ares Predator IV [Pistolet lourd, 6P, -1 PA, SA, CR -, 15 (c), avec crosse personnalisée, munitions ex-ex]

### Yuyi - Ork spécialiste en opérations clandestines B / E

Très légère pour une ork, Yuyi porte presque toujours des masques ou des respirateurs traditionnels Noh. L'équipe sait que quelque chose a marqué son visage et ses poumons, de sorte que la pollution est beaucoup plus meurtrière pour son système pulmonaire affaibli. Elle privilégie une action décisive rapide mais suit un code d'honneur personnel strict.

C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	Ess	M	Init	PI
5	5	5	5 (7)	4	3	5	4	5	4	6	8	10 (12) 1 (3)

**Moniteur de condition (physique/étourdissant):** 11/11 **Armure (balistique/impact):** 6/4

**Compétences:** Analyse astrale 3, Combat Astral 3, Athlétisme(GC) 5, Armes tranchantes 3, Esquive 5, Electronique(GC) 5, Pistolets 4, Premier secours 2, Perception 4, Furtivité(GC) 4, Combat à mains nus 4

**Traits:** Adepte, Allergie (pollution, grave)

**Grade d'initiation:** 3

**Méta-magie:** Centrage d'adepte, Divination, Psychométrie

**Pouvoirs d'adepte:** Soin empathique, Sens améliorés (Compensation anti-flash, Sens de l'orientation, Thermographique, Zoom), Sens de combat 3, Perception améliorée 3, Réflexes améliorés 2, Compétence améliorée (Infiltration) 3, Passage sans trace

**Équipement:** Armure corporelle moulante (combinaison complète), Protège-bras Securetech PPP, Protège-tibias Securetech PPP, Fairlight Caliban (Réponse 4, Signal 5) exécutant Novatech Navi OS (Système 4, Firewall 3), Gants RA, Micro subvocal, Lentilles de contact avec interface visuel et Smartlink, Ecouteurs

**Programmes:** Analyse 4, Catalogue 4, Édition 4, Empathie 4

**Armes:** Ares Predator IV [Pistolet lourd, 5P, PA -1, SA, CR -, 15 (c), avec Composants en céramique/plastacier 3, Télémètre amélioré, Crosse personnalisée, Silencieux, Interface épidermique, Munitions APDS]

### Unité de sécurité de Regulus (indice professionnel 4) – 20

Unité de sécurité expérimentée, ces hommes et ces femmes ont été affectés au centre de sécurité de Rotterdam et exercent une double fonction de gardiens pour les détenus et de sécurité pour le bâtiment. Ils ont été formés pour travailler ensemble et mettent en place rapidement des équipes de tir pour se mettre à l'abri et fournir des tirs de suppression pendant que les membres de leur équipe avancent.

C	A	R	F	C	I	L	V	Ess	Init	PI
4 (5)	5	4 (5)	4	3	4	3	4	3.48	8 (9)	1 (2)

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

**Armure (balistique/impact):** 14/12

**Compétences:** Athlétisme(GC) 3, Combat rapproché(GC) 4, Esquive 4, Étiquette (militaire) 1 (+2), Armes à feu(GC) 5, Plein air(GC) 3, Perception 3

**Langues:** Allemand (N), Anglais 3

**Traits:** Territoire

**Augmentation:** Suite cybernétique SWAT Lone Star [Compensation anti-flash, Vision Thermographique, Smartlink, Ossature renforcé en plastique, Réflexes câblés 1]

**Équipement:** Armure militaire légère avec casque

**Armes:** Matraque étourdissante [Arme contondante, Allonge 1, VD 6E (e), PA -1/2].

Ares Alpha modifié [Fusil d'assaut, VD 6P, PA -1, SA/TR/TA, CR 2, 42 (c), avec smartgun, Système pneumatique 3]

(Remarque: le lance-grenades sous le canon a été retiré et remplacé par un Système pneumatique 3)

### Mage de combat de Regulus

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

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

**Armure (balistique/impact):** 14/12

**Compétences:** Analyse Astrale 3, Combat Astral 3, Athlétisme(GC) 1, Combat rapproché(GC) 3, Conjuration(GC) 4, Étiquette (Corporation) 3 (+2), Premier secours 4, Arme à feu(GC) 3, Infiltration 2, Leadership 4, Perception 4, Véhicules terrestres 2, Sorcellerie(GC) 6

**Traits:** Territoire, Magicien, Esprit Mentor(Tueur de Dragons)

**Grade d'initiation:** 3

**Méta-magie:** Centrage, Géomancie, Bouclier

**Sorts:** Armure, Explosion, Cœil de la meute, Boule de feu, Soin, Invisibilité améliorée, Augmentation des réflexes, Boule de mana, Furtivité, Boule étourdissante, Éclair étourdissant

**Équipement:** Armure militaire légère avec casque et revêtement chimique, Focus de maintien (Santé) indice 4

**Armes:** Épée mono-filament [Arme tranchante, VD 5P, PA -1, Allonge 1]

Ares Alpha [Fusil d'assaut, VD 6P, PA -1, SA/TR/TA, CR2, 42 (c)]

2 grenades à gaz [CS / gaz lacrymogène]

Matraque étourdissante [Arme contondante, Allonge 1, VD 6E (e), PA -1/2]



INCOMING FEED.....



### Gardes d'élite de Regulus (10)

C'est l'équipe qui s'active lorsqu'une émeute de la prison ou une tentative d'agression du complexe se produit. Ils ont des quartiers d'habitation sur place et sont en poste pendant trois jours à la suite. La sélection des armes est basée sur l'évaluation des menaces, bien qu'ils aient toujours le couteau et l'arme de poing.

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): 10/11

Armure (ballistique/impact): 14/12

**Compétences:** Athlétisme(GC) 4 (6), Combat rapproché(GC) 6, Étiquette (militaire) 3 (+2), Armes à feu(GC) 6, Armes lourdes 4, Perception 5, Véhicules terrestres 4, Appareils volants 4, Véhicules aquatiques 4, Survie 3, Furtivité(GC) 5

**Traits:** Territoire, Dur à cuir

**Améliorations:** (toutes betaware) Suite Cybernétique d'Assaut [Yeux cybernétiques (Indice 3, avec compensation anti flash, vision thermographique, Smartlink), Armure dermique (Indice 2), Ossature renforcée en titane, Réflexes câblés (Indice 2)], Substituts et Tonification musculaires (Indice 2), Synthecarde (Indice 2)

**Équipement:** Armure militaire légère (avec Accroissement de mobilité 1, Monture gyroscopique) et Casque militaire, avec Commlink intégré (Indice 6), TacSoft indice 4

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

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

Franchi SPAS-22 [Fusil de chasse, VD 7P; PA -1, SA/TR, CR 4, 10 (m) avec Cran de sûreté amélioré, Crosse pliable, smartgun]

Ingram White Knight [Mitrailleuse légère, VD 6P, PA -5, TR/TA, CR 5 (6), 50 (c) avec Smartgun, Crosse pliable, munitions APDS)]

## S'ACCAPARER LE DISQUE

### EN BREF

Armés des informations de Carella sur l'endroit où le disque a été envoyé, les runners se rendent à Francfort. L'équipe doit retrouver Hermann Meyer, le Faustien qui a acheté le disque à Carella. Meyer est mort apparemment assassiné rituellement avec une lame d'obsidienne et maintenant le disque est dans les mains des Faustiens. Hans Winokur, maintenant à la tête des Faustiens de Francfort, organise une fête pour plusieurs des puissances éveillées et des groupes éducatifs du Sixième Monde. L'équipe doit récupérer le disque pendant le gala sans alerter les autres groupes de la ville quant à la nature du disque ou à son lien avec les autres artefacts. Au gala, Jane et les runners les plus sociables trouvent Samriel en train de parler aux convives. Après avoir récupéré le disque, ils apprennent qu'il s'agit d'un faux mais qu'il peut être utilisé pour trouver le vrai.

## DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Depuis Europort, il y a des trains en retard qui partent toutes les heures, pour Francfort. Les fiches touristiques vous renseignent sur les points forts de la ville; AG Chemie et FBA possèdent la quasi-totalité de la ville. L'ambiance corporatiste est atténuée par le fait qu'aucune des deux corpo ne dispose d'une extraterritorialité totale, et que l'AGS contrôle entièrement ou contrôle comme peut l'être un groupe de politiciens corrompus.

Dans le train, Jane se recroqueville en boule et dort par intermittence dans le coin. Soit elle parle toujours dans son sommeil, soit elle fait des cauchemars vraiment horribles. Étant donné la façon dont ce travail se déroule, et de votre chance lorsque vous travaillez pour Jane, vous n'êtes pas emballé de commencer vos recherches à la morgue. Alors que vous vaquez à vos pensées, Jane se réveille en hurlant et se redresse brusquement.

Elle vous sourit timidement puis se lève pour aller se laver le visage. Alors que le train arrive à Francfort, les fils d'actualité locaux commencent à envahir le traqueur de votre cabine. Les gros titres parlent de l'enterrement d'un membre éminent de la Faustus Society retrouvé évêscré sur sa pelouse la semaine dernière.

### Si les runners lisent l'article

À Francfort, Hermann Meyer a été retrouvé assassiné sur sa pelouse. Les blessures ont été faites avec un couteau en obsidienne tranchant comme un rasoir. Les reportages indiquent qu'il a été éventré et que son cœur a été enlevé. Ses entrailles se sont répandues alors qu'il était encore en vie, et la cause du décès était une perte de sang massive. Les criminologues en astral ont trouvé un champ magique résiduel qui s'est estompé avec la signature. Un sort de détection de puissance élevée a été lancé dans la zone quelques instants après sa mort. En raison de la relation apparente avec les traditions aztèques, les enquêteurs travaillent avec Aztechnology sur l'enquête. La méga-corporation a pleinement coopéré et s'emploie à «traduire ce criminel en justice».

Les Faustiens ont fermement porté ce coup à leur organisation et ont juré de continuer les recherches et les valeurs que Meyer professait. Plusieurs membres du cercle, dont le président faustien Hans Winokur, seront présents à l'inhumation cet après-midi.

## L'ENVERS DU DECOR

Hermann Meyer a été assassiné par un assaillant inconnu qui a utilisé des techniques sacrificielles aztèques et une procédure métamagique associée le plus souvent aux pratiquants d'Aztlan. Aztechnology a offert son expertise et des spécialistes travaillent en étroite collaboration avec les enquêteurs pour découvrir qui était derrière le meurtre. Les spécialistes sont certains qu'aucun membre d'Aztechnology qui a été formé à la technique métamagique du Sacrifice ne se trouvait dans le pays au moment du meurtre et qu'aucun membre du personnel d'Aztechnology ne serait impliqué dans une telle atrocité. Ils recherchent donc d'autres personnes qui seraient correctement formées et qui voudraient nuire à la réputation d'Aztechnology et aux relations corporatistes.

L'assassinat a été perpétré par un shadowrunner basé à Bogota. Il a été embauché pour interroger Hermann Meyer sur le disque de Phaistos, rapporter ses découvertes, puis tuer Meyer d'une manière qui rejette le blâme sur les Azzies. Meyer ne voulait pas, même au bord de la mort, abandonner sa collection et est mort pour la cause. Le shadowrunner était équipé d'un couteau d'obsidienne

avec un sort ancré dessus pour l'aider à trouver le disque, mais les protections autour de la maison empêchaient le sort de pénétrer et de trouver l'objet. Une fois que le sort a échoué, le runner savait que la police arriverait sous peu, alors il a fui les lieux. Il a informé Mme Johnson que la mission était terminée, bien que le sort ne lui ait communiqué aucune information précise.

Puisqu'ils savent qu'aucun des leurs ne se trouvait dans la région, les Azzies ont proposé de participer à l'enquête. Leur espoir est que tout en aidant, leurs agents trouveront un indice que leur service des affaires internes devra gérer ou, s'il s'agit d'un étranger, céder la parole à Interpol. Les agents Ramirez et O'Donnell sont tous deux des membres honnêtes et prestigieux d'Aztechnology Security et ont pour instruction de fournir toute l'aide possible à Interpol.

Pendant que l'enquête se poursuit, les agents d'Aztechnology et les membres des forces de l'ordre locales vont et viennent du manoir. Ils mènent des entretiens de suivi avec des membres du personnel de la maison et sillonnent la région pour rechercher des personnes qui ont pu voir quelque chose. Ramirez a également demandé qu'une équipe de surveillance soit placée à proximité pour surveiller la maison des individus qui pourraient constituer une menace pour les Faustiens. Tous les runners qui effectuent une reconnaissance physique du bâtiment doivent faire attention à ne pas éveiller les soupçons de l'équipe de surveillance. Les instructions de l'équipe d'Aztech sont de surveiller les individus ou les groupes qui pourraient planifier une attaque contre la maison. Ils savent que le gala couvrirait une tentative d'effraction car les forces de sécurité seront distraites par les invités et les intrus seront plus difficiles à identifier. Un test réussi de procédures de sécurité + intuition (2) indique aux runners que de nombreux systèmes de sécurité seront désactivés pendant le gala afin de ne pas gêner les invités.

## DR. FAUSTUS SOCIETY

La Dr. Faustus Society a commencé dans la cercle des premiers mages hermétiques à étudier à la Ruprecht-Karls-Universität à Heidelberg. Au fil des décennies, le cercle d'étude est devenu une énorme organisation qui est maintenant l'un des plus grands groupes de magie du monde. Contrairement aux illuminés de l'aube nouvelle (p.69, La magie des ombres), les Faustiens sont profondément ancrés dans les arcanes académiques des universités de magie européennes. Le groupe n'accepte que les hermétiques, et il a la réputation d'être un "réseau de vieux garçons", avec peu de femmes dans l'organisation.

Il y a aussi des rumeurs d'un cercle intérieur (appelé les "Vrais Faustiens") dans les groupes magiques qui suivent les traces de Faust, traitant d'êtres extra-planaires. Ces Vrais Faustiens sont des magiciens pervertis qui suivent le chemin faustien (p.133, La magie des ombres) et utilisent les ressources de la fondation pour alimenter leur agenda personnel.

Urgent Message...

L'AUBE DES ARTEFACTS: L'HEURE LA PLUS SOMBRE...

## Suivre l'argent

La résidence de Meyer faisait partie d'une fiducie constituée pour son cercle. Tous ses effets personnels ont été laissés au groupe, y compris plusieurs articles illicites qui ne sont pas dans les archives publiques. Une enquête plus approfondie sur Hans Winokur ou Hermann Meyer conduit à des extraits sonores du gala que les Faustiens ont prévu. Principalement une invitation aux groupes magiques les plus puissants et les plus influents du monde, le gala comprend également plusieurs membres de la communauté éducative. Ils espèrent que cet événement augmentera l'influence des Faustiens. Des membres de la Fondation Atlante, du Dunkelzahn Institute for Magical Research et du Consortium Apep ont été invités, ainsi que des chercheurs principaux dans des universités du monde entier. On pense que le Mouvement druidique, le Tirs et Azania enverront des représentants.

Hans Winokur coordonne les arrangements de dernière minute, avec un grand nombre de serviteurs, traiteurs et serveurs. Il refuse de rencontrer qui que ce soit d'autre que les coordinateurs du gala avant la fin de la fête. Les recherches d'investigation (soit des Recherches de données ou d'Étiquette) révèlent que le gala se déroule dans deux nuits. Pendant le gala, plusieurs artefacts de la collection faustienne seront exposés. Plusieurs pièces seront également prêtées par les musées voisins et disponibles pour être visionnées.

La société de restauration a effectué des vérifications approfondies des antécédents de tous ses cuisiniers et serveurs de banquet et n'accepte pas d'autres candidats. Les serveurs pour les apéritifs, cependant, n'ont pas subi la même sécurité car ils ont récemment perdu un certain nombre d'employés lorsque l'Association des banques de Francfort a planifié une fête pour la même nuit et a offert un tarif plus élevé. On s'attend à ce que les futurs serveurs de cocktails parlent un minimum de deux langues (Indice 3 ou plus) et aient un Charisme de 4+. L'entreprise ne fait pas de discrimination sur l'apparence (bien qu'une certaine attractivité aide), mais recherche plutôt une personnalité agréable. Toute personne ayant de la méchanceté ou d'autres qualités sociales négatives ne sera pas acceptée.

La liste des invités pour le gala a été décidée il y a des mois et aucune autre invitation n'est envoyée. Jane demande une faveur à Kat o 'Nine Tales (juste Kat pour les runners) pour recevoir des invitations au gala. Frosty est sélective quant à savoir qui elle est prête à accepter de venir à la fête avec elle ou non. Elle ne veut pas provoquer de scène et propose uniquement de faire venir des runners qui savent se mêler à la fête et qui se démarquent pas mal. Les runners avec du cyberware apparent, qui ont été impolis ou désagréables avec elle, ou qui ne peuvent tout simplement pas éviter d'être sous les feux de la rampe ne seront pas invités. Chaque runner assistant avec Jane doit porter des vêtements chics. Les vêtements blindés sont mal vus, bien qu'elles soient acceptées si ils proviennent de créateur de mode.

Si l'équipe veut faire capoter la fête, Frosty leur rappelle que le disque ne sera probablement pas exposé mais sera caché quelque part dans le manoir. La société Faustus n'est pas assez stupide pour afficher effrontément un artefact volé. Frosty annonce qu'elle servira de distraction et d'appât, tandis que les runners seront chargés de trouver le disque de Phaistos.

## La fête

Samriel est au gala avec une centaine de membres des échelons supérieurs du pouvoir et de privilégiés. Les discussions vont de la politique étrangère de la NEEC et de la thaumaturgie aux défilés de mode à Milan la semaine dernière. La plupart des conversations utilisent le français, l'allemand et l'anglais, avec un peu d'autres langues. Samriel parle

couramment Sperethiel avec des elfes du Tir na Nog à propos des événements récents. Les maîtres de jeu peuvent se sentir libres de déposer ici tous les sujets qu'ils souhaitent ou ils peuvent consulter la liste de sujets fournie pour trouver des idées. Interroger la plupart des membres de la Société Faustus se termine soit par un regard vide, soit par l'espoir de retrouver le voleur du disque. Seul Hans Winokur sait que le disque de Phaistos faisait partie de la collection de Meyer. Il a été amené à Hambourg pour être stocké dans le sanctuaire de la Société jusqu'à ce qu'une décision puisse être prise sur ce qu'il faut faire de ce bien. Quelques Faustiens savent que Meyer était le chef de cercle d'une sous-branche de la Société. Ils ne l'admettent pas librement, bien que les informations puissent être recueillies à partir d'une sonde mentale réussie (en gardant à l'esprit que de nombreux participants sont magiquement actifs et remarqueront des sorts actifs) ou un test de Leadership + Charisme (6).

Jane peut occuper la galerie, et elle garde les runners les plus socialement enclins avec elle pendant que le reste de l'équipe se faufile pour voler le disque. Avec la majorité de la sécurité concentrée sur et autour des invités, il n'y a pas autant de sécurité sur les autres parties de la maison. Les runners doivent contourner les forces de sécurité du manoir pour entrer dans le sous-sol où le disque est stocké. Le disque se trouve sur une plaque de pression (pas sans fil) et tout changement de poids déclenche une alarme câblée (la suppression de la plaque nécessite un kit d'outillage et un test étendu d'Hardware + Logique [5, 1 minute]). Des informations complètes sur le disque sont disponibles via la matrice, y compris le poids, s'ils souhaitent créer un gabarit à échanger contre le disque. Les runners qui tentent de faire

## SUJETS DE DISCUSSION

- Changements récents dans le Voile
- Pic soudain des découvertes arcano archéologiques
- Discussions sur la théorie unifiée de la magie et son impact sur les universitaires
- Prochaine sortie de la suite de cyber-logiciels Komunitas de Spinrad pour les casques de réseau personnel
- Le défilé de mode de Milan la semaine dernière, Vashon a relevé les ourlets de quatre centimètres
- Réflexions sur les résultats des Jeux olympiques d'hiver de 2072 à Denver (Aztlan a été banni des jeux)

Urgent Message...

Pendant le gala, le Spider a chargé un agent exécutant un programme Analyse dans le nœud de sécurité. Son travail est de surveiller les flux de sécurité pour détecter les modifications (faire un test opposé entre l'Indice + Analyse de l'agent et Hacking + Édition du hacker), les runners devront donc faire attention à ne pas déclencher les alarmes. La plupart des gardes ont été assignés à l'intérieur de la maison et seuls quatre gardes patrouillent actuellement à l'extérieur. Les cinq patrouilleurs se déplacent librement sans garde pour les escorter et surveiller les problèmes.

L'équipe des Croisés Mystiques de Samriel est dans les environs pour aider à créer une diversion ou à éliminer les forces de sécurité qui s'avèrent être trop difficiles à gérer pour les runners. Ils tentent de rester cachés autant que

**INVITÉS D'HONNEUR**

Kevin McNamara  
 François Goy  
 Jean-Marc Bouttin  
 Balaji Martyn  
 Andrew Meyers  
 Billie Nguyen  
 Père Rupert Caine  
 Aina Dupree  
 Georgiy Abolev  
 Casey Williams

Illuminé de la nouvelle aube  
 Guilde des voyants  
 Université Québec  
 Université Charles  
 Massachusetts Institute of Technology and Thaumaturgy  
 Texas AM&M  
 Vigilia Evangelica  
 Institut de recherche magique de Dunkelzahn  
 Consortium Apep  
 Fondation Atlante

possible, et les runners peuvent simplement voir des signaux de loin ou une ombre qui se déplace au passage d'un garde. Les Croisés restent à l'écart des runners et ne portent aucune action hostile, bien qu'ils se défendent si les runners les détectent et les attaquent.

Compte tenu du nombre élevé de personnes puissantes et influentes présentes, Hans Winokur a adressé une demande à Interpol et a utilisé une partie de son influence pour avoir une équipe à proximité. Toute attaque ou faille de sécurité évidente met l'équipe de l'Interpol Threat Response en alerte. S'il est clair qu'une équipe organisée de criminels a mis la vie des invités en danger, l'ITR interviendra.

**Où on va, patron?**

Une fois que les runners ont retrouvé Jane et ont mis la main sur le disque, Frosty l'examine astralement et détermine qu'il ne s'agit pas du vrai disque. Cependant, elle peut effectuer un rituel pour utiliser ce disque pour suivre le vrai (Frosty se doutait qu'elle pourrait avoir besoin de ses facultés magiques lors de ce rassemblement, donc elle ne porte pas son amulette du vide de mana). Frosty demande à l'un des magiciens runners (si possible) d'être l'observateur astral. Elle guide le rituel, et c'est au runner de suivre la trace de la magie jusqu'à sa source. En ce qui concerne les rituels, cela semble assez simple; Jane fouille dans sa poche et verse un petit cercle de sable autour du disque en chantant. Les runners présents qui parlent le sperethiel remarquent qu'il s'agit d'une ancienne version de la langue, bien qu'ils ne puissent saisir qu'environ un mot sur sept.

Dans l'espace astral, la puissance s'accumule autour du disque alors que le centre même vibre de vie. Jane tend la main pour placer la main du mage qui se projette astralement sur le disque avant de faire glisser ses doigts dans le sable pour briser le cercle. La puissance entraîne la projection vers le ciel et hors du bâtiment, prenant de la hauteur jusqu'au bord de la manaspHERE. Des points de lumière se répandent à travers l'Europe, l'Asie et l'Afrique, lieux de connexions possibles au disque, mais l'énergie se dirige vers le plus brillant d'entre eux. Alors que la vision redescend vers la terre, le mage voit une vallée avec quatre pyramides. La campagne environnante est ravagée par la guerre et la violence, marquant l'espace et laissant une émotion sanglante dans l'esprit du mage.

Une fois que le mage revient dans son corps, il doit dire au groupe ce qu'il a vu. Si les runners ne connaissent pas la région, un test étendu de recherche de données + navigation (16, 1 minute) révèle des articles sur quatre pyramides en cours de fouille en Bosnie ravagé par la guerre, par Sarajevo: le complexe de la Pyramide du Soleil

En découvrant où se trouve le disque de Phaistos, Jane sourit ironiquement. « On dirait que nous n'avons pas pu l'éviter. Il est temps de retourner aux confins troublés de la civilisation. Emportez tout ce que vous pensez pouvoir faire passer à la douane en sortant d'ici. »

**DURCIR LE TON**

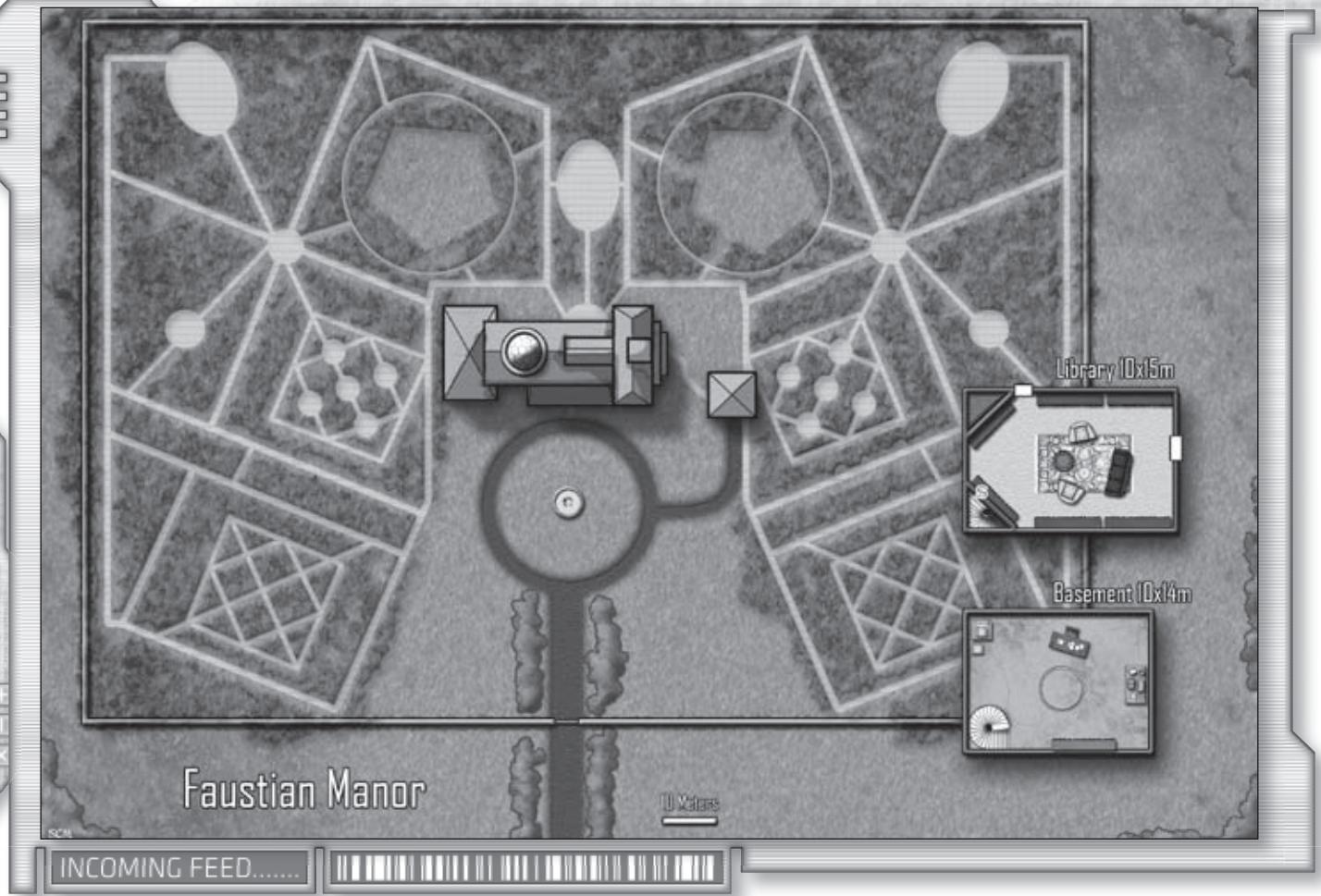
Pendant le gala, les membres du Consortium Apep tentent de voler le disque et de s'introduire dans le sanctuaire faustien. Alternativement, ils peuvent attendre dehors, s'ils voient les runners entrer. Puis, quand les runners sortent du manoir, ils leur tendent une embuscade pour voler le disque. En plus de provoquer un chahut lors du gala, toute personne surprise avec le disque peut attirer l'attention d'Interpol et une équipe d'Interpol Threat Response (ITR) viendra tenter d'arrêter l'équipe.

**ANTIVIRUS**

Les runners imprudents peuvent se retrouver dans une salle d'interrogatoire d'Aztechnology avec les agents Ramirez et O'Donnell voulant savoir ce qu'ils faisaient. Jane essaie de conseiller aux autres runners d'être patients et de ne pas attaquer les forces de l'ordre locales. Toute mention du disque de Phaistos conduit Interpol à signaler le cas et à être introduit. Aztechnology termine son interrogatoire et remet les runners à Interpol une fois qu'ils ont confirmé qu'ils n'avaient rien à voir avec l'assassinat d'Hermann Meyer.

Jane s'éloigne rapidement de tous les runners qui se sont fait prendre dans une fusillade en cours avec Interpol et attend que tout se soit calmé avant de contacter les runners pour voir qui a survécu. Si les runners se sont échappés et ont le disque de Phaistos, elle les rencontre. S'ils n'ont pas le disque, elle leur dit de ne pas la contacter tant qu'ils n'ont pas mis la main dessus.





## LIEUX D'INTÉRÊTS

### Le manoir

Le manoir du début du XVIII<sup>e</sup> siècle, est construit dans le style baroque des colonnades et du jeu audacieux du volume et du vide. Le manoir est assis sur un vaste domaine qui a été lentement rongé par divers intérêts corporatifs. Après que les Faustiens aient acheté la terre, la lente érosion de la propriété s'est arrêtée, les laissant avec environ quarante acres de jardins bien entretenus, de fontaines et de statues grecques. C'est l'un des domaines de luxe que le Cercle entretient et les membres peuvent y prétendre à tout moment.

Les emplacements des senseurs (indice 4) sont répartis dans la verdure et les plaques de pression indice 5 sont réparties le long des chemins. Chaque porte et fenêtre est équipée d'un maglock indice 5; les portes utilisent un mot de passe et les fenêtres ne peuvent être ouvertes que de l'intérieur. Ces systèmes seront actifs à chaque instants avant la fête. Pendant la fête, les plaques de pression et les senseurs d'emplacement sont désactivés pour permettre aux invités de parcourir le terrain sans déclencher d'alerte. Les maglocks sur les portes près de la salle de bal sont également désactivés pendant le gala.

La collection privée du cercle faustien se trouve au sous-sol de l'hôtel particulier, dans une nouvelle section non reliée à la cave à vin. On y accède par la bibliothèque où sont conservées plusieurs pièces exotiques de la collection, par un passage caché derrière le mur. Le mur s'appuie contre les quartiers des domestiques, de sorte que personne n'a remarqué qu'il existe un espace d'un mètre de large. Il y a plusieurs passages comme

celui-ci répartis dans toute la maison pour permettre aux serviteurs d'accéder à la maison sans se déplacer dans les zones principales où les invités les verront. Au début du 20<sup>e</sup> siècle, la tendance à éléver des serviteurs pour le poste et le service hérititaire s'est estompée, plus de cent ans se sont écoulés depuis que les passages ont été utilisés. La connaissance des passages est désormais limitée à quelques élites du cercle faustien afin que cette connaissance ne s'ébruite pas. Un test d'architecture classique + logique (3) réussi permet à un runner de connaître la possibilité de l'existence des passages.

Pour accéder au passage, un panneau caché dans la bibliothèque doit être ouvert (Test Perception + Intuition [4] pour le localiser et le mécanisme de commande). Derrière le panneau se trouvent un système de reconnaissance d'empreintes vocales Indice 5 (phrase secrète: « La connaissance est la seule vraie puissance ») et un lecteur de clé d'accès alchimique indice 5 (voir Clés d'authentification p.64, Unwired). Chaque appareil est chargé avec un agent indice 5 exécutant Analyse 5 pour détecter un signal usurpé (si l'agent a des accès au réseau en fonction du seuil du test de Falsification, il verrouille l'appareil auquel il est connecté). Les deux systèmes doivent être déclenchés simultanément (en une seule passe d'initiative) ou le système se verrouille pendant 24 heures, ce qui nécessite une dérogation administrative pour se réinitialiser. Les cinq Faustiens les plus hauts gradés ont accès à la zone et portent les cartes d'accès appropriées sur eux. Seul Hans Winokur peut annuler le verrouillage avec sa carte d'accès et son empreinte vocale. Chacun des appareils ont des systèmes anti-falsification en place au même niveau que le système de base. Ces systèmes de sécurité ne sont pas connectés au nœud de sécurité principal et sont câblés au terminal informatique du sous-sol.

Ce sous-sol est l'endroit où les Faustiens maintiennent leur espace rituel et ont une loge magique puissance 10 qui apparaît comme un grand cercle avec des métaux précieux déversés dans la terre pour former un cercle permanent. Les murs autour du cercle sont recouverts d'étagères et d'espaces de travail avec un terminal informatique sans connexion sans fil.

## Matrice

**Sculpture:** La sculpture est propre et utilitaire avec des finitions en marbre et en bois.

**Matériel:** un MCT Sentinel II (Limite de Persona 10, Limite de Processeur 60) et un NeoNET Office Genie (Limite de Persona 5, Limite de Processeur 20)

### Authentification:

**Nœud 1:** code d'accès

**Nœud 2:** clé d'accès

**Priviléges:** Standard

### Les attributs:

**Nœud 1:** Firewall 5, Réponse 4, Signal 4, Système 5

**Nœud 2:** Firewall 5 Réponse 3, Signal 2, Système 5

**Spider:** 1 consultant en sécurité en permanence

**CI:** **Nœud 1:** 1 MCT Bloodhound 5 (patrouille), 1 Les trois Mousquetaires 5 (chargé)

**Nœud 2:** 1 Essaim de bébé 5

### Programmes résidents:

**Nœud 1:** Analyse 5

**Nœud 2:** Analyse 4

**ARC:** Lancer la CI (Les trois Mousquetaires)

**Topologie:** le nœud 1 est accessible depuis la matrice via le réseau sans fil et agit comme une passerelle pour le nœud 2. Le nœud 1 est le nœud d'accès public pour le personnel de maison et pour l'usage personnel, le nœud 2 est le nœud de sécurité qui sert à coordonner les flux de sécurité des gardes et des patrouilleurs. Des bombes matricielles (personnalisées avec Optimize 1, Pavlov) indice 6 sont chargées dans le journal d'accès de sécurité, ainsi que dans chaque flux de caméra. L'accès ou l'édition du journal ou de l'un des flux fait exploser la bombe.

## Sécurité magique

La maison est entourée de barrières de mana puissance 6, bien que les barrières aient été retirées autour de la salle de bal et du hall où les invités passent. Une patrouille astrale composée d'un Esprit des bêtes puissance 8 et de 5 esprits veilleurs qui parcourent la zone. Étant donné qu'un grand nombre d'invités sont de passage pendant le gala, le simple fait d'entrer dans la zone n'alerte pas la patrouille. Lancer un sort de combat ou d'illusion, ou avoir une présence astrale active, déclenche la patrouille astrale. Les esprits alertent le mage sur place du problème. Si l'individu se trouve dans la salle de bal, l'alerte est ignorée. S'ils sont ailleurs sur le terrain, le mage se projette pour voir le problème et alerte les forces de sécurité.

## Sécurité physique

Avant le gala, il y a encore des enquêteurs qui vont et viennent sur la pelouse du manoir, et la sécurité privée a été renforcée autour du manoir lui-même. À tout moment, dix agents de sécurité parcourent le terrain par paires avec

un patrouilleur (p.33, Créatures Du Sixième Monde). S'il est attaqué, le patrouilleur peut lâcher la laisse et charger les intrus. De plus, le terrain abrite plusieurs lapins bio-drones qui alimentent le réseau en données de senseurs (utiliser les statistiques de Rat-Eyes, p.33, Créatures Du Sixième Monde).

Le manoir est entouré d'un mur de briques de deux mètres de haut avec de grandes portes en fer forgé ornées à l'avant. L'allée mène à un chemin de 100 mètres à parcourir, retournant à la fin devant la maison. Un chemin mène au bâtiment latéral jusqu'au garage (une remise rénovée). Des arbres sont répartis sur le terrain avec des caméras thermographiques et à vision nocturne.

## GRUNTS ET CIBLES EN MOBILES

### Hans Winokur

Le leader pro-tem du cercle de Hambourg, Hans Winokur est un hôte du gala. Il travaille avec les Faustiens pour élire un nouveau chef. Jusqu'à ce que le chef puisse être choisi, il poursuit tous les plans et met de l'ordre dans les affaires de Meyer.

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

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

**Compétences actives:** Arcana 4, Informatique 2, Invocation 5, Recherche de données 2, Étiquette (Éveillé) 4 (+2), Leadership 4, Négociation 3, Perception 4, Sorcellerie(GC) 5

**Connaissances:** Business 3, Politiques corporatiste 3, Rumeurs corporatiste 2, Loi mega-corpo 4 (Éveillé +2), Conception de sorts 4

### Soldat de réponse aux menaces d'Interpol (indice professionnelle 5)

Tous les membres de l'unité sont des vétérans hautement qualifiés et aptes des forces de sécurité et paramilitaires. Ils sont équipés d'équipements de niveau militaire et de tactiques professionnelles pour contrer toutes les menaces qu'Interpol estime nécessiter une démonstration de force écrasante.

C	A	R	F	C	I	L	V	Ess	Init	PI
5 (7)	6	5 (7)	4	3	6	4	5	1.85	11 (13)	1 (3)

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

**Armure (ballistique/impact):** 14/13 (20/17)

**Compétences:** AAthlétisme(GC) 4 (6), Explosif 3, Armes à feu(GC) 5, Perception 4, Furtivité(GC) 4, Arme de jet 4, Combat à mains nues 5

**Améliorations:** Suite cybernétique SWAT Lone Star Watchman 2 (alpha) [Yeux cybernétiques (Indice 4 avec Compensation anti-flash, Vision Thermographique, Smartlink), Ossature renforcée en aluminium, Réflexes câblés (indice 2)], Synthecarte (indice 2)

**Équipement:** Version standard: Armure SWAT et Casque [avec Isolation électrique 5, Bio-moniteur intégré, Auto-injecteur avec Stim (indice 5)], Grenades flash-bang (2), Grenades fumigènes thermiques (2), Commlink (indice 2), Boucliers balistiques (tous les hommes)

**Armes:** H&K 227-X [SMG, VD 5P; PA -4, SA/TR/TA CR 5, 28 (c) avec cran de sûreté amélioré, crosse pliable, système pneumatique 3, crosse personnalisée, smartgun, balle APDS]

Franchi SPAS-22 [Fusil de chasse, VD 7P; PA -1, SA/TR, CR (1), 10 (m) avec cran de sûreté, crosse pliante, smartgun]

Savalette Guardian [Pistolet lourd, VD 5P; PA -1, SA/TR \*, CR 1, 12 (c) avec cran de sûreté, crosse personnalisée, smartgun]

\* Le tir en rafale nécessite une action complexe.

## Sniper de réponse aux menaces d'Interpol

Les unités ITR possèdent certains des meilleurs tireurs d'élite tactiques du secteur. Chaque équipe ITR comprend au moins un de ces tireurs d'élite équipé d'armes et d'implants de pointe.

C	A	R	F	C	I	L	V	Ess	Init	PI
4 (6)	6	5 (7)	4	5	6	4	5	2.66	11 (13)	1 (3)

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

**Armure (balistique/impact):** 14/13

**Compétences:** Athlétisme(GC) 4 (6), Armes à feu(GC) 4 (Tireur d'élite 6), Perception 5, Furtivité(GC) 4, Combat à mains nues 5

**Améliorations:** Suite cybernétique SWAT Lone Star Watchman 2 (alpha) [Yeux cybernétiques (indice 4 avec compensation anti-flash, vision thermographique, smartlink), Ossature renforcée en aluminium, Réflexes câblés (indice 2)], Synthécarde (indice 2)

**Équipement:** voir les Soldat de réponse aux menaces d'Interpol pour l'équipement standard ci-dessus. Bouclier balistique avec orifice de tir.

**Armes:** Matraque étourdisante [Arme contondante, VD 6 (e), PA - moitié]

H&K 227-X [SMG, VD 5P; PA -4, SA/TR/TA, CR 5, 28 (c) avec cran de sûreté amélioré, crosse pliable, système pneumatique 3, crosse personnalisée, smartgun, balle APDS]

Franchi SPAS-22 [Fusil de chasse, VD 7P; PA -1, SA/TR, CR (1), 10 (m) avec cran de sûreté, crosse pliante, smartgun]

Savalette Guardian [Pistolet lourd, VD 5P; PA -1, SA/TR \*, CR 2, 12 (c) avec cran de sûreté, crosse personnalisée, smartgun]

\* Le tir en rafale nécessite une action complexe.

Ranger Arms SM-4 [Fusil de précision, VD 8P; PA -7, SA, CR 2, 12 (c) w / cran de sûreté, bipied, crosse pliable, crosse personnalisée, smartgun, munitions APDS]

## Commandant de réponse aux menaces d'Interpol

L'officier de carrière hautement décoré est un commandant de terrain expérimenté et un excellent tacticien. Il est cool et à l'écoute même sous les tirs et donne l'exemple.

C	A	R	F	C	I	L	V	Ess	Init	PI
4 (6)	6 (9)	5 (7)	4 (7)	5	6	4	5	1.38	11 (13)	1 (3)

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

**Armure (balistique/impact):** 14/13

**Compétences:** Athlétisme(GC) 4 (6), Arme contondante 3, Explosif 3, Armes à feu(GC) 5, Perception 5, Furtivité(GC) 6, Arme de jet 4, Combat à mains nues 4

**Augmentations:** Suite cybernétique SWAT Lone Star Watchman 2 (alpha) [Yeux cybernétiques(indice 4 avec Compensation anti-flash, Vision thermographique, smartlink), Ossature renforcée en aluminium, Réflexes câblés (indice 2)], Oreilles Cybernétiques (indice 2 avec Amortisseur sonore, Reconnaissance spatiale], Bras cybernétique apparent personnalisée [Améliorations d'Agilité et de Force (3) avec électro main, Lame de poing, Main grappin et Commlink intégré], Synthécarde (indice 2)

**Équipement:** Armure et Casque SWAT [avec Isolation électrique 5, Bio-moniteur intégré, Auto-injecteur avec Stim (indice 5)], Grenades flash-bang (2), Grenades fumigènes thermiques (2), Commlink, Grenades "Petite brume" (1)), Focus de lancement de sorts de combat (indice 2), Focus de lancement de sorts de manipulation (indice 2)

**Armes:** Matraque étourdisante [Arme contondante, VD 6 (e), PA - moitié]

H&K 227-X [SMG, VD 5P; PA -4, SA/TR/TA, CR 5, 28 (c) avec cran de sûreté amélioré, crosse pliable, système pneumatique 3, crosse personnalisée, smartgun, balle APDS]

Franchi SPAS-22 [Fusil de chasse, VD 7P; PA -1, SA/TR, CR (1), 10 (m) avec cran de sûreté, crosse pliante, smartgun]

Savalette Guardian [Pistolet lourd, VD 5P; PA -1, SA/TR \*, CR 2, 12 (c) avec cran de sûreté, crosse personnalisée, smartgun]

\* Le tir en rafale nécessite une action complexe.

## Mage de combat de réponse aux menaces d'Interpol

Compte tenu des dangers qui se cachent dans les ruelles du monde éveillé, un mage de combat fait partie intégrante de chaque unité ITR, formé de manière croisée aux tactiques de guerre urbaine combinées et prêt à leur fournir des contresorts et des barrières de de mana pendant qu'ils engagent des cibles.

C	A	R	F	C	I	L	V	M	Ess	Init	PI
4(6)	6	5(6)	4	5	5	4	6	4	4.85	11(12)	1(2)

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

**Armure (balistique / impact):** 14/13

**Compétences:** Athlétisme(GC) 3, Arme-automatique 3, Conjuration(GC) 3, Perception 4, Sorcellerie(GC) 4, Furtivité(GC) 3, Arme de jet 2, Combat à mains nues 3

**Traits:** Magicien (Hermétique)

**Grade d'initiation:** 2

**Méta-magies:** Bouclier, Absorption

**Sorts:** Armure, Lévitation, Éclair de foudre, Barrière de mana, Boule de force, Barrière physique, Boule étourdisante, Éclair étourdisant

**Esprits liés:** 1 Esprit du feu (puissance 5, 2 services), 1 Esprit de la terre (puissance 5, 3 services), 2 Esprit de l'air (puissance 5, 3 services)

**Augmentations:** (tous betaware) Ossature renforcée en aluminium, Yeux cybernétiques (indice 3 avec Vision thermographique, Compensation anti-flash, Smartlink), Booster Synaptique(indice 1)

**Équipement:** Armure et Casque SWAT [avec Isolation électrique 5, Bio-moniteur intégré, Auto-injecteur avec Stim (indice 5)], Grenades flash-bang (2), Grenades fumigènes thermiques (2), Commlink, Grenades "Petite brume" (1)), Focus de lancement de sorts de combat (indice 2), Focus de lancement de sorts de manipulation (indice 2)

**Armes:** Matraque étourdisante [Arme contondante, VD 6 (e), PA - moitié]

H&K 227-X [SMG, VD 5P; PA -4, SA/TR/TA, CR 5, 28 (c) avec cran de sûreté amélioré, crosse pliable, système pneumatique 3, crosse personnalisée, smartgun, balle APDS]

Franchi SPAS-22 [Fusil de chasse, VD 7P; PA -1, SA/TR, CR (1), 10 (m) avec cran de sûreté, crosse pliante, smartgun] Savalette Guardian [Pistolet lourd, VD 5P; PA -1, SA/TR \*, CR 2, 12 (c) avec cran de sûreté, crosse personnalisée, smartgun]

\* Le tir en rafale nécessite une action complexe.



# TROUVER LE TRÉSOR PERDU

## EN BREF

Après avoir terminé le rituel, l'équipe se dirige vers leur destination finale: la "Bosanska Piramida Sunca" (Pyramide bosniaque du Soleil). Il y a toujours une présence militaire dans la région, et les runners doivent esquiver les soldats et les archéologues d'Aztechnology tout en fouillant les ruines pour trouver le disque. Les rumeurs selon lesquelles les temples du Soleil, de la Lune, du Dragon et de la Terre pourraient "brisier un nuage d'énergie négative, permettant à la Terre de recevoir de l'énergie cosmique du centre de la galaxie" sont sapées par des "sources expertes" qui tentent de cacher la vérité sur le site.

## DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Vous atterrissez sur une petite piste d'atterrissage à l'extérieur de Sarajevo et êtes immédiatement frappé par une vision tout droit sortie des Euro Wars. Le long de l'horizon, vous voyez des hélicoptères militaires voler vers le nord et, plus près, de gros jets cargo déchargeant du matériel sur des camions. Vous remarquez rapidement les logos Aztechnology sur les camions. En montant à bord de la navette pour emmener votre équipe de l'aéroport à la ville proprement dite, vous passez par des kilomètres de ruines et de monuments funéraires. La région a été une zone de guerre constante pendant quatre-vingts ans, le mot "paix" n'existant pas dans la tête des habitants. Les gardes patrouillent dans les rues en armure lourde avec des fusils d'assaut en bandoulière. Les brassards pour les

agents de l'European Crisis Group indiquent la corporation commerciale pour laquelle ils travaillent. Dans d'autres endroits, les casques bleus et les gilets pare-balles annoncent clairement les forces de l'ONU qui s'efforcent de maintenir la paix. L'hôtel a des planches couvrant une douzaine de fenêtres au rez-de-chaussée, et des traces d'explosions à proximité marquent les murs en plastobéton.

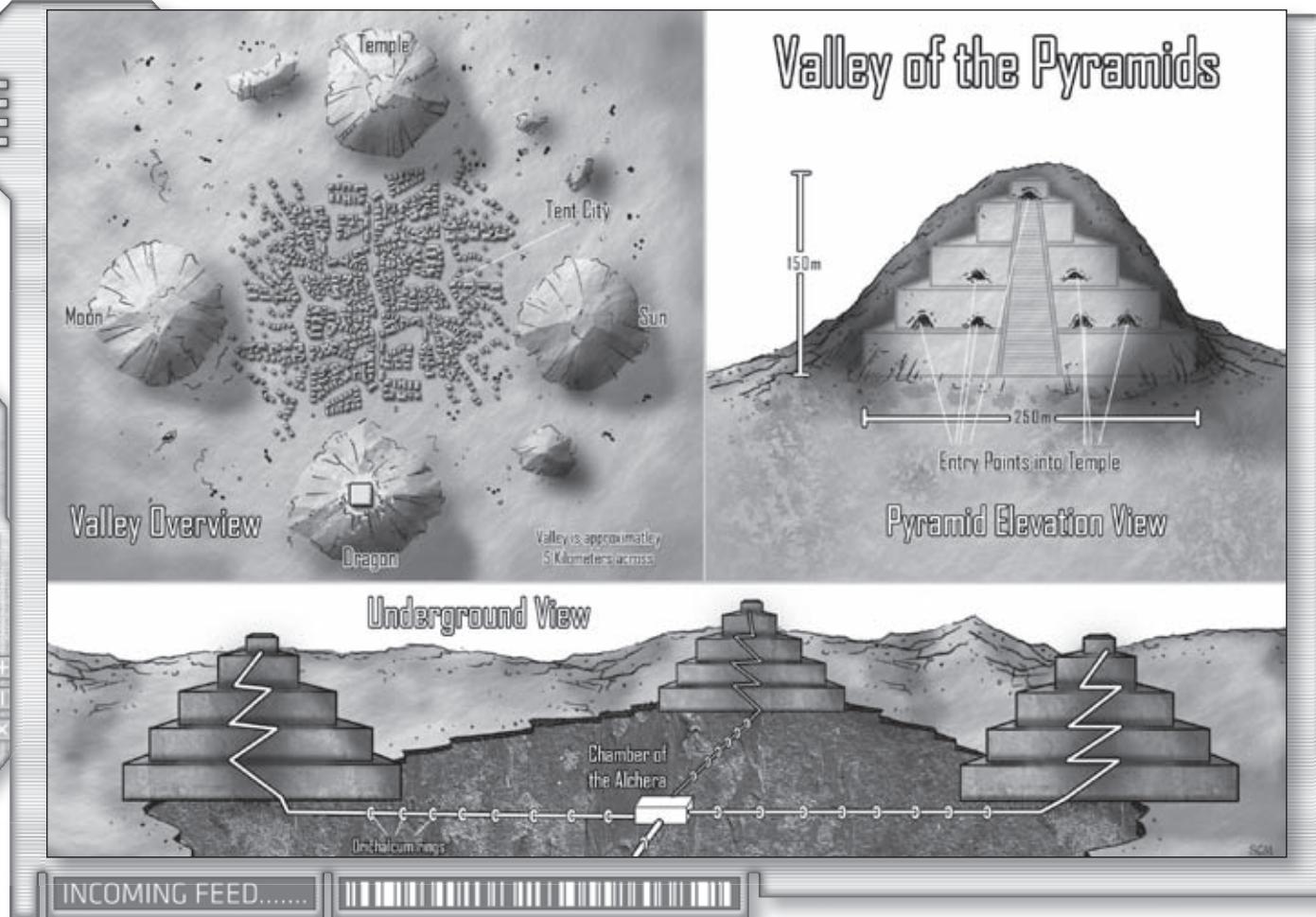
**Si les runners se dirigent vers les pyramides, lisez ce qui suit:**

La route quittant la ville est bloquée par des militaires qui empêchent les véhicules d'entrer dans la ville sans être fouillés. Vous attendez vingt minutes qu'une file de voitures entre dans la ville avant de vous permettre de passer par le point de contrôle. En le traversant, vous pouvez voir que la file d'attente pour retourner à Sarajevo est de presque un kilomètre de long.

C'est parti pour un trajet de trente kilomètres sur des routes défoncées jusqu'aux pyramides. En chemin, vous passez devant des champs incendiés, des camions détruits et des ruines. Après dix kilomètres, les seuls véhicules que vous voyez sont des camions de fret avec les logos d'Aztechnology, la plupart retournant vers la ville. Après encore dix kilomètres, vous pouvez voir la montagne à l'horizon. À première vue, cela ressemble à une grande colline lisse, mais en vous rapprochant, vous voyez qu'elle est trop lisse pour être naturelle. En plissant les yeux au soleil, vous voyez ce qui semble être une vaste pyramide, plus grande que toutes celles dont vous avez entendu parler, enfouie sous des milliers d'années de décombres. Les premiers signes d'excavation vous donnent un indice de ce qui pourrait y avoir en dessous.

L'HEURE LA PLUS SOMBRE...





#### À un kilomètre du site, lisez ce qui suit:

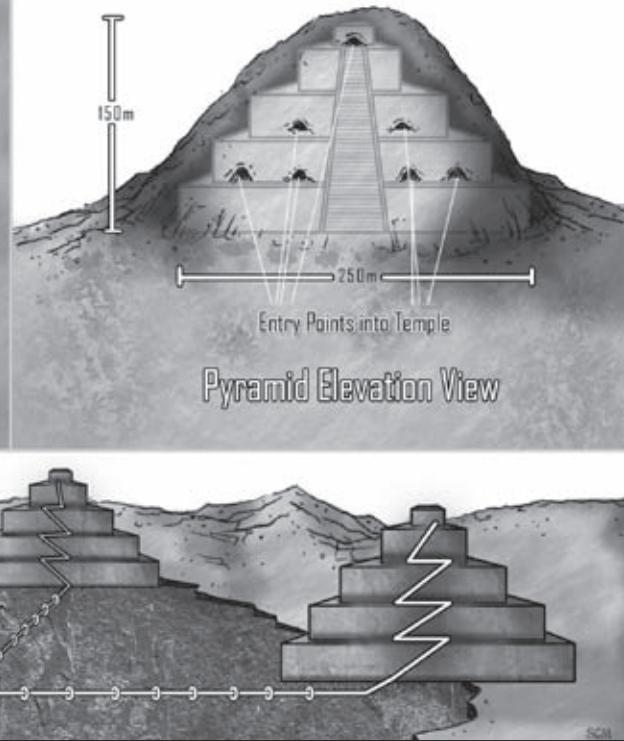
En parcourant le dernier tronçon, vous voyez la route descendre devant vous, s'ouvrant dans une large vallée peu profonde. La pyramide que vous avez vue auparavant se trouve au fond de la vallée où elle remonte à la même élévation que vous. Dans la vallée, aux points cardinaux, vous voyez trois autres collines, toutes parfaitement lisses et de forme pyramidale. Ce à quoi vous ne vous attendiez pas, c'était le campement dans la vallée entre les pyramides.

Une ville de tentes a vu le jour, avec des centaines de personnes se déplaçant dans la zone. Les camions de fret, les mêmes que vous avez vus auparavant, sont en cours de déchargement. De grandes caisses de produits alimentaires et d'équipements industriels sont manipulées. L'air entre les pyramides scintille de chaleur du moins, on dirait que c'est de la chaleur.

#### L'ENVERS DU DÉCOR

En dehors de ceux de la ville, il n'y a pas d'hôtels ou d'hébergement à moins de 150 kilomètres de Sarajevo. L'équipe doit rester à Sarajevo ou camper (si elle a du matériel) dans la nature. Sarajevo est actuellement une ville de factions belligérantes, la paix étant maintenue par l'occupation. Les forces de l'ONU et corporatistes (Casques bleus et mercenaires, principalement) patrouillent dans la région et ripostent contre les factions et les milices nationalistes. Les runners ressemblent à des étrangers, et ils ne sont pas agressés tant qu'ils ne créent pas de problèmes. Le champ magique moyen de la ville est de 2, avec des écarts mineurs d'une zone à l'autre.

## Valley of the Pyramids



Jane les conduit à un hôtel dans un quartier non musulman. Il est sans nom, ne portant que le mot "hôtel" à l'extérieur en serbe. La langue officielle de la région est le serbo-croate, bien que la plupart des gens parlent une étrange langue créole s'inspirant des dialectes balkaniques, de l'arabe et du slave. Les forces de l'ordre parlent toutes des langues serbo-croates et arabes, et l'arabe est largement parlé dans le quartier musulman. Le nuyen est accepté dans les grandes corporations, et les grandes corporations comme les petits vendeurs prennent des markas bosniaques.

Il n'y a pas d'accès public à matrice dans la ville. La recherche de signaux sans fil détecte les micro-réseaux pour diverses corporations. Les runners doivent rester à portée de signal les uns des autres pour maintenir la communication, car leurs commlink ne peuvent pas souscrire au réseau maillé global qui est généralement disponible dans la civilisation. Bien qu'ils puissent avoir de l'expérience dans d'autres villes sauvages en raison de leur exposition à Lagos et à Chicago, Sarajevo est différente. Ici, la forte présence militaire ne supporte pas les étrangers avec de grosses armes, car il y a eu trop d'incidents avec des armes à feu et des explosifs tombant entre de mauvaises mains.

Les runners sont découragés de porter une armure lourde ou de porter ouvertement des armes puissantes. Les plus grosses armes portées visiblement par les indigènes qui marchent dans les rues sont des pistolets lourds. Quiconque porte des armes plus lourdes est harcelé et peut-être pris en embuscade par l'une des factions locales. Se sortir de l'une des embuscades catalyse la ville et entraîne les runners dans les conflits locaux. En raison de la présence d'Aztechnology et de la récente confrontation

avec le Consortium Apép et Samriel, Jane va rester à Sarajevo. Elle croit (à juste titre) que sa présence servira de distraction à quiconque les suivra et pendant qu'elle sera suivie, les runners seront libres de se déplacer dans la campagne.

### Enquête sur le site

Lorsque l'équipe arrive sur le site, elle découvre des signes de forces militaires du Collectif Dinarique qui commencent à se retirer de la région et à déplacer les lignes de front à trente-cinq kilomètres au nord. Les archéologues d'Aztechnology ont déjà commencé à creuser dans les ruines à la recherche d'indices pour déchiffrer les mystérieuses similitudes entre les pyramides d'ici et les pyramides d'Amérique latine. Leur ville de tentes est presque terminée et le périmètre de sécurité a été établi.

Un rideau scintillant court autour du bord de la vallée, visible comme un effet de distorsion semblable aux vagues de chaleur. La zone dans la vallée est une zone de haut fond astrale (p.113, La magie des ombres), et les présences astrales sont complètement visibles. Un siècle de guerre a ravagé le paysage et déchiré l'espace astral pour qu'il ressemble également à un champ de bataille. Il y a un champ magique de 4 dans la vallée. Le champ magique tombe à 2 à l'extérieur de la vallée et dans tout Sarajevo.

Parler aux habitants des temples révèle que la population locale pense que la région est hantée. Les rumeurs sur les fantômes de soldats tombés au combat et d'anciens guerriers abondent. Divers groupes de mercenaires ont utilisé la vallée comme base d'opérations. Le haut fond astrale facilite la sécurité et l'identification des menaces astrales. Selon les habitants, aucune corporation n'est jamais restée dans la vallée plus d'un mois. On pense que les pyramides elles-mêmes sont anciennes. Il y a eu des tentatives de creuser sur le site dans le passé, mais le foyer de violence a toujours mis fin aux fouilles.

Les runners peuvent explorer la région et trouver quatre temples. Les Azzies concentrent la plupart de leurs efforts sur la pyramide nord, qu'ils appellent le temple du Dragon. Des fouilles préliminaires sont en cours sur les trois autres. Des échantillons de carottes ont été prélevés et les archéologues bombardent les collines avec un radar pénétrant dans le sol pour créer une image en trois dimensions. Les pyramides ont toutes été imaginées. Il y a des traces de tunnels qui partent de chacun des temples vers un espace directement sous le camp, mais les capteurs sont incapables d'obtenir une image claire de l'endroit où les tunnels se connectent.

Il y a environ trois cents scientifiques et personnels de soutien qui travaillent sur le site de fouille, ainsi qu'une soixantaine de gardes. Les gardes sont bien formés et équipés de moyens de transport personnels conçus pour les conditions tout terrain de la région. Un périmètre électronique a été mis en place autour de la vallée avec des capteurs surveillant un kilomètre dans toutes les directions. Il n'y a qu'une seule route dans la vallée, donc les runners qui veulent se faufiler devront s'approcher à pied, à travers le pays.

#### Nœud local:

**Sculpture:** La sculpture est une pyramide aztèque avec CI et Personas représenté par des gardes du temple et des suppliciés.

**Matériel:** Un MCT Sentinel II (Limite de Persona 10, Limite de Processeur 60)

**Authentification:** clé d'accès

**Priviléges:** Standard

**Attributs:** Firewall 5, Réponse 4, Signal 3, Système 5

**Spiders:** 1 consultant en sécurité en permanence  
**CI:** 1 MCT Bloodhound 5 (en patrouille), 1 Les trois mousquetaires 5 (chargé), 1 Essaim de bébé 5 (chargé)

**Programmes résidents:** analyse 5

**ARC:** Lancer les CI

**Topologie:** le nœud est accessible via une connexion sans fil, tous les dispositifs de sécurité connectés sont asservis.

Les archéologues exploitent un réseau maillé caché entre leurs commlink pour stocker des journaux personnels et des découvertes scientifiques. Les runners qui recherchent des signaux sans fil peuvent trouver le réseau, bien qu'il ait un indice de signal de 1. Les informations sur le système ne sont pas cryptées et montrent une datation au carbone qui confirme que les temples ont été construits autour de 10 000 avant JC. Il y a des commentaires reliant cette date à des événements de la même période, y compris la destruction de l'Atlantide en avant JC. et la première utilisation de la poterie au Japon. Les scientifiques sont enthousiasmés car les tests placent la création des pyramides environ 7 000 ans avant les premières pyramides connues dans le monde.

Il y a des images et des enregistrements holographiques de l'intérieur du temple, montrant d'étranges glyphes dans une langue qu'aucun scientifique n'a pu reconnaître. Les runners peuvent reconnaître que les glyphes correspondent à certaines des marques sur le disque, la carte et le sextant. Plusieurs des archéologues ont travaillé à la traduction des glyphes, en vain, mais ils ont proposé des théories intéressantes basées sur certains des pictogrammes les plus grands. Des peintures murales plus grandes dans les niveaux les plus profonds du Temple du Dragon montrent des morts revenant à la vie et d'autres miracles communs aux mythes des premières civilisations.

### Parcourir les chemins

En raison des hauts fonds astraux, la reconnaissance astrale est très difficile. Les runners doivent pouvoir contourner les senseurs sur le périmètre et s'approcher des temples sans se faire remarquer par aucun des gardiens. Selon le rituel exécuté par Jane et tous les magiciens runners, le vrai disque de Phaistos est situé dans l'espace au centre des quatre temples, à une quarantaine de mètres sous la surface. À moins que les runners ne veuillent entrer dans une confrontation directe avec tout le camp et ensuite creuser tout droit, ils doivent entrer par l'un des temples et percer les passages souterrains reliant les pyramides entre elles.

Le temple du dragon a eu le plus de progrès dans le nettoyage des passages, mais il grouille d'archéologues et de stagiaires. Il y a les trois autres temples qui ont subi des carottes d'échantillonnage. L'échantillonnage des carottes du Temple de la Lune a touché une poche de méthane, ce qui a provoqué une grande explosion. Cela a ouvert un trou de deux mètres de large dans une chambre, mais la seule sortie de la pièce s'est effondrée. Jusqu'à présent, l'équipe de fouille n'a pas fouillé cette section, bien que les capteurs montrent qu'elle n'est bloquée que par un mètre ou deux de débris.

En passant devant les débris ou en forant à travers les blocs du Temple de la Lune, les runners se retrouvent dans une zone qui devrait être sombre, mais qui est très faiblement éclairée grâce au haut fond astral. Se déplacer de cette façon est très désorientant pour les personnages qui n'ont jamais perçu astralement, et les -2 dés standard pour les tests de perception des objets physiques s'appliquent. Après avoir chuté en dessous des niveaux explorés, les runners doivent se faufiler à travers des sections de pierre qui se sont effondrées dans les tunnels. Ici, ils trouvent des restes squelettiques

d'humains très petits (environ 1 à 1,5 m de haut) qui ont été piégés lorsque les pierres se sont effondrées. Bien que le haut de leur corps se soit désagrégé avec le temps, la position de leurs jambes et du bas du dos montre qu'ils étaient tous assis les jambes croisées sur le sol quand ils sont morts (ou du moins ont été posés de cette façon avant leur décomposition). Les runners aperçoivent alors des mouvements du coin de l'œil; des esprits à moitié formés semblent se déplacer dans l'espace, travaillant avec des outils pour façonnner la pierre.

Les tunnels se sont effondrés à plusieurs endroits, et au fur et à mesure que les runners se déplacent dans la zone, des signes d'anciens pièges peuvent être trouvés, brisés et pourris. De grandes fosses conçues pour piéger les voleurs de tombes et les pillards se sont ouvertes et présentent maintenant des dangers pour les runners. Des tests périodiques de survie et d'escalade peuvent être exigés par le maître de jeu pour les runners afin d'éviter de provoquer davantage d'effondrements. Il existe également des poches de méthane provenant de chambres scellées contenant des matières en décomposition qui peuvent soit avoir une interaction explosive avec des flammes nues, soit être une attaque de gaz sur les runners.

Au fur et à mesure que les runners descendent assez loin pour être sous la surface de la vallée, les runes et les glyphes le long des murs brillent dans l'astral. Des stries d'orichalque traversent les pierres. Tous les trois mètres le long du couloir, une bande de quatre centimètres de large d'orichalque pur tourne en anneau autour du tunnel. Les personnages éveillés ressentent un picotement le long de leur peau lorsqu'ils passent chaque anneau. Les sorts lancés dans les couloirs sont absorbés dans les anneaux plutôt que de faire ce qu'ils étaient censés faire. À ce stade, tous les systèmes GPS des runners commencent à tomber en panne car les connexions réseau sont bloquées.

En continuant dans les couloirs, les runners aperçoivent au loin une chambre bien éclairée. Cette chambre est une alchera et n'est pas un haut fond astral. Les runners qui se projettent astralement dans la pièce avec leur corps de l'autre côté du seuil sont désorientés. Les non-initiés sont perdus et sont incapables de retrouver la connexion avec leur corps sans assistance (un autre membre de l'équipe qui est un initié ou un esprit libre introduit par un maître de jeu peut aider). Les initiés reconnaissent qu'ils sont dans un métaplan profond, mais ils ont traversé sans voir le Gardien du seuil. Le magicien doit tenter de retrouver son corps comme s'il avait été déplacé (Pistage Astral, p.193, SR4A).

La chambre a des oiseaux qui chantent et semble être remplie de soleil réel. S'ils s'approchent de la zone, les runners voient un jeune couple elfique face à face au-dessus d'une table en pierre. Un test de Perception + Intuition (3) réussi révèle que les deux ont une nature d'un autre monde et qu'ils ne sont pas métahumains. Entre le couple sur la table en pierre se trouve le disque de Phaistos. Quand ils voient les runners, le couple leur dit de ne pas se rapprocher. Si les runners franchissent le seuil et entrent dans la pièce, ils ressentent une sensation de tiraillement dans leur ventre, comme quelque chose qui ramène leur nombril dans leur colonne vertébrale. En s'inspectant, ils voient qu'ils vont bien, mais lorsque chaque runner entre dans la pièce, des éperons d'os sortent du corps des elfes et déchirent les vêtements laissant jaillir du sang. Un test de Medicine + Logique (3) montre que les deux elfes souffrent d'ostéoporose, une affection rarement observée chez les victimes de Gobelisation.

Les elfes sont les derniers gardiens du disque de Phaistos et ont reçu l'ordre de ne donner le disque à personne d'autre qu'à leur invokeur. Si les runners tentent de prendre le disque, les esprits leur disent qu'ils ne peuvent pas le prendre; ce n'est que par le sacrifice que les runners peuvent se montrer dignes. Continuer les amène à attaquer les runners.

Si les runners parviennent à vaincre les Gardiens, leur travail n'est pas terminé. Ils doivent s'échapper sans

attirer l'attention des Azzies en sortant. Si les runners ont agressé l'un des chercheurs ou des soldats en entrant, une embuscade les attend lorsqu'ils sortent. L'équipe Aztech évite d'utiliser des explosifs près de l'entrée du temple pour ne pas l'endommager. Au-delà de cela, les runners doivent échapper à la poursuite des Azzies ou à la capture par la MET 2000.

## DURCIR LE TON

En fonction des interactions précédentes des runners avec le Consortium Apep, Georgiy Abolev pourrait être à Sarajevo et attendre pour voler le disque lorsque les runners sortiront du camp. Ses hommes sont disposés le long de la route et ont obtenu les services de mercenaires locaux disponibles (utilisez les caractéristiques fournies pour les forces mercenaires). Il est également dans la région au cas où les runners accepteraient son offre et seraient prêts à lui vendre le disque. Abolev traite avec eux honnêtement et paie ce qui a été promis, bien que les fonds soient placés sur un compte séquestre jusqu'à ce qu'il soit en mesure de s'enfuir en toute sécurité.

## ANTIVIRUS

Cette partie de l'aventure est assez simple. Si les runners ne parviennent pas à récupérer le disque de Phaistos, l'histoire peut toujours se terminer comme indiqué dans Fin de partie. Les équipes qui n'utilisent pas un minimum de furtivité et optent pour l'approche meurtrière devraient rencontrer toute la force de l'équipe de sécurité d'Aztechnology. La corpo sait qu'elle ne dispose pas de ressources adéquates pour faire appel à des renforts et a pris les dispositions nécessaires avec le MET 2000 pour fournir un appui supplémentaire au besoin.

## GRUNTS ET CIBLES MOBILES

**Forces Mercenaires:** Assurent la sécurité de la ville de Sarajevo et travaillent en collaboration avec les Casques bleus de l'ONU.

### Mercenaires du Met 2000

Tous les membres des forces de sécurité sont des mercenaires expérimentés, ils sont conscients de la tactique, maximisent la couverture, utilisent le feu de suppression et se couvrent mutuellement.

C	A	R	F	C	I	L	V	Ess	Init	PI
4(6)	6(8)	5(7)	4(6)	5	5	4	6	3.4	11(13)	1(3)

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

**Armure (ballistique/impact):** 14/12

**Compétences:** Athlétisme(GC) 3, Arme tranchante (couteau) 3 (+2), Esquive 4, Étiquette (militaire) 3 (+2), Armes à feu(GC) 5, Infiltration 3, Perception 3, Combat à mains nues 4

**Traits:** Dur à cuire

**Augmentations:** Yeux cybernétiques (indice 3, avec Smartlink, Vision nocturne, Compensation anti-flash), Tonification et Substitut musculaire (indice 1), Réflexes câblés (indice 1)

**Équipement:** Armure militaire légère (avec Accroissement de mobilité 2, Bio-moniteur, Auto-injecteur avec Stim 4 et Monture gyroscopique) et Casque militaire, Medikit (indice 6)

**Armes:** Vibrolame [Arme tranchante, Allonge 0, VD 4P, PA -2].

Ares HVAR [Fusil d'assaut, VD 6P, PA -1, SA/TR/TA, CR 3 (4), 50 (c) avec système pneumatique 3, smartgun, balles ex-ex]

## Mages de combat mercenaire du MET 2000

Les mages de combat utilisent des contresort et lancent des barrières de mana offensives autour des positions des unités. Ils apporteront également un soutien spirituel au besoin et défendront les mercenaires de leur unité.

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

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

**Armure (balistique/impact):** 14/12

**Compétences:** Athlétisme(GC) 2, Arme automatique 3, Arme tranchante 3, Conjuration(GC) 4, Esquive 4, Étiquette (militaire) 3 (+2), Infiltration 3, Perception 3, Sorcellerie(GC) 5, Combat à mains nues 2

**Traits:** Magicien (Hermétique)

**Graded'initiation:** 1

**Méta-magie:** Bouclier

**Sorts:** Sens de combat, Détection des ennemis (étendu), Lévitation, Éclair de foudre, Barrière de mana, Napalm, Nutrition, Oxygénéation, Barrière physique, Boule de force, Fracassement, Stabilisation, Boule étourdissante

**Équipement:** Armure militaire légère (avec Amélioration de la mobilité 2, Bio-moniteur, auto-injecteur avec Stim 4) et Casque militaire, Medikit (indice 6)

**Armes:** Vibrolame [Arme tranchante Allonge 0, VD 4P, PA -2]  
Ares HVAR [Fusil d'assaut, VD 5P, PA 0, SA/TR/TA, CR 3 (4), 50 (c) avec système pneumatique 3, smartgun, crosse pliable]

## Forces PyraMiD

Ce sont les unités qui protègent les pyramides.

### Capitaine Marta Herrera

Agent des forces spéciales hautement qualifié et expérimenté, le capitaine Herrera est fidèle à Aztechnology. C'est elle qui a eu l'idée d'obtenir le disque de Meyer. Marta commande les forces des pyramides de Bosnie et n'acceptera pas l'échec une deuxième fois.

C	A	R	F	C	I	L	V	M	Cha	Ess	Init	PI		
6	4 (6)	5 (7)	[9]	6 (8)	2	4	3	5	[7]	7	4	4.58	9 (11)	1 (3)

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

**Armure (balistique/impact):** 14/12 ou 8/6

**Compétences:** Athlétisme(GC) 4, Arme automatique 6 (9), Arme tranchante 5 (8), Explosif 3, Déguisement 3, Infiltration 5, Intimidation (Physique) 4 (+2), Négociation 2, Pistolets 3, Filature 4, Survie 3, Arme de jet 3

**Traits:** Adepte, Esprit Mentor (Aigle), Arts Martiaux (ROSS: +1 sur les coups pour désarmer, Viser en action automatique, Dégainer en action automatique, l'attaquant en mêlée à un modificateur de -1), Écorché

**Graded'initiation:** 4

**Méta-magie:** Centrage, Infusion, Masquage, Contrôle Somatique

**Pouvoirs d'adepte:** Contre-attaque 2, Compétence améliorée: Arme tranchante 3, Compétence améliorée: Arme automatiques 3, Parade de Projectiles 2, Résistance à la douleur 3, Passage sans trace

**Augmentations:** (toutes en deltaware) Pompe àadrénaline (indice 2), Boosters synaptiques (indice 2), Senseur radar (indice 3), Fixateur de réflexes (groupe de compétences furtivité)

**Équipement:** Armure militaire légère [avec accroissement de la mobilité (indice 2), Amortissement thermique, Revêtement en polymère de ruthénium, Auto-injecteur Stim (5)] et Casque militaire [avec Interface visuel, Vision nocturne, Télémètre, Smartlink] ou Veste pare-balles avec Armure corporelle moulante [Isolation électrique (4), Résistance au feu (4)], Nanocrème d'apparence, Système de pochette intelligente [avec Pochette de munitions, Pochette de ration, Cantine intelligente, Gilet de combat intelligent 6 chargeurs]

**Manœuvres:** Frappe multiple, Entraînement de la main non directrice, Placement, Style à deux armes

**Armes:** Macauitl [Allonge 1, VD 6P, PA 0 avec crosse personnalisée]

Nitama Optimum II [Fusil d'assaut, VD 6P, PA -1, SA/TR/TA, CR 1, 30 (c), avec lest auto-ajustant, système pneumatique 3, crosse personnalisée, smartgun et munitions APDS]

Shotgun intégré [Shotgun, VD 7P, PA -1, SA, CR 1, 5 (m), munitions normales]

2 grenades à fragmentation [Grenade, VD 12P (f), PA + 5, Souffle -1/m]

2 grenades hautement explosives [Grenade, VD 10P, PA -2, Souffle -2/m]

2 grenades Flash Bang [Grenade, VD 6E, PA -3, rayon d'explosion de 10 m]

## Lieutenant black ops, brute cuacuahitin

Les guerriers Cuacuahitin (ou "Eagles") sont placés aux commandes de soldats normaux, renforçant leurs troupes avec leur zèle religieux et leurs capacités magiques. On dit qu'une unité de soldats dirigée par un Cuacuahitin peut retenir une force dix fois sa taille simplement grâce à leur confiance en leur capitaine.

C	A	R	F	C	I	L	V	M	Ess	Init	PI
5	5	5	5	5	6	4	5	6.0	6	11	1

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

**Armure (balistique/impact):** 14/12

**Compétences:** Athlétisme(GC) 4, Combat rapproché(GC) 4, Étiquette (militaire) 3 (+2), Armes à feu(GC) 5, Premiers soin 3, Armes lourdes 5 (8), Leadership 5 (7), Perception 4, Furtivité(GC) 5

**Traits:** Arts Martiaux: Firefight (1 pénalité de moins pour tirer en mêlée), Dur à cuire

**Grade d'initiation:** 2

**Méta-magie:** Centrage d'adepte, Harmonisation d'objets (Ingram White Knight LMG)

**Pouvoirs d'adepte:** Voile 3, Voix de commandement, Compétence améliorée (Armes lourdes) 3, Compétence améliorée (Leadership) 2, Réflexes améliorés 2, Détection de mouvements

**Équipement:** Armure militaire légère (avec accroissement de mobilité 1, Monture gyroscopique) et Casque militaire, Medikit(indice 5)

**Manœuvres:** Dérobade, Attaque totale, Laijutsu, Garde vigilante

**Armes:** Vibrolame [Arme tranchante, VD 5P, PA -2]

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

Ingram White Knight [LMG, VD 6P, PA -1, TR/TA, CR 5 (6), 50 (c) avec smartgun, munitions APDS)]





### Forces de sécurité aztech (50)

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:** Arme Automatique 3, Combat rapproché(GC) 3, Etiquette (Corporation) 1 (+2), Esquive 3, Infiltration 3, Perception 3, Véhicules terrestres 2, Survie (Urbain) 1 (+2)

**Traits:** Endurance à la douleur 3

**Augmentations:** Yeux cybernétique(indice 1 avec Smartlink, Augmentation visuelle 1), Réflexes câblés 1, Substitut musculaire 1

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

**Armes:** Couteau [Arme tranchante, VD 4P, AP -]

Électromatraque [Arme contondante, VD 6E (e), PA -moitié]

Ares Alpha [Fusil d'assaut, VD 6P; PA -1, SA/TR/TA, CR 2, 42 (c) avec smartgun]

### Cuanato, esprit des bêtes libre

Cuanato a conclu un pacte de service avec le capitaine Herrera pour servir Aztechnology pendant un an et un jour. L'esprit libre en échange tire son énergie des sacrifices consentis offerts en son nom. Il se matérialise lorsqu'il est appelé et dirige une escouade de jaguars vivants qui ont été augmentés.

C	A	R	F	C	I	L	V	Ess	Init	PI
8	7	8	8	6	6	6	6	6	14	2

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

**Armure (balistique/impact):** 12/12

**Compétences:** Analyse astrale 6, Combat astral 6, Esquive 6, Perception 6, Combat à mains nues 6

**Puissance:** 6

**Pouvoirs:** Contrôle animal, Forme astrale, Sens améliorés (audition, vision nocturne, odeur), Peur, Matérialisation, Mouvement, Arme naturelle, Conscience, Recherche et Venin

**Armes:** Attaque par morsure [Combat à mains nues, VD 6P, PA -, injection de venin (vitesse: 1, tour de combat, puissance: 6, effet: dommages physiques)].

Griffes [Combat à mains nues, VD 6P, PA -]

### Náhuatl (Biodrone chimérique) (5)

Développé par Aztechnology pour être utilisé aux côtés des Jaguars, le Náhuatl est un jaguar chimérique. Formés dès leur plus jeune âge aux capacités simsense et magiques, les grands félins sont habitués aux soldats. Chaque Náhuatl est équipé pour les paramètres de mission avec des harnais d'équipement et des drogues de combat.

C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	Ess	Init	PI
9(11)	8	4 (6)	8	3	3	2	3	4	3.85	7 (9)	1

**Mouvement:** 10/60

**Moniteur de condition (physique/étourdissement):** 13/10 Armure (balistique/impact): 6/6

**Compétences:** Infiltration 3, Perception 2, Pistage 3, Combat à mains nues 4

**Pouvoirs:** Amélioration d'attributs (Agi, Con, For), Capacité chimérique (Armure), Arme naturelle (Griffes / morsure: VD 8P, PA 0), Conditionnement phéromonal, Peau épaisse

**Bioware:** Augmentation de densité osseuse 2, Compensateurs de dommages 3

**Cyberware:** Auto-injecteur (K-10), Système de contrôle vasculaire, Accroissement de réaction 2

### Gardiens du disque (2) (Esprit libre Gardiens)

C	A	R	F	C	I	L	V	Ess	Init	PI
11	7	10	12	8	8	8	8	8	8	14

**Moniteur de condition (physique/étourdissement):** 14/12

**Armure (balistique/impact):** 16/16\*

**Puissance:** 8

**Compétences:** Analyse astrale 8, Combat Astral 8, Arme tranchante 8, Arme contondante 8, Contre-sort 8, Esquive 8, Arme exotique 8, Perception 8, Combat à mains nues 8.

**Pouvoirs:** Forme astrale, Attaque élémentaire, Peur, Garde, Garde magique, Matérialisation, Mouvement, Psychokinésie, Régénération, Conscience

**Faiblesses:** Sacrifice

**Armes:** Frappe à mains nues [Combat à mains nues, VD 6E] Les Gardiens ont un faible pour le sacrifice personnel. Pour chaque points de blessures qu'un runner s'inflige volontairement, les deux gardiens subissent également un point de blessure. Ces dégâts sont cumulatifs pour tous les runners. Ces dégâts ne peuvent pas être régénérés.

\*Immunité aux armes normales

## FIN DE PARTIE

### EN BREF

Le travail est fait, il est temps de partir et de rentrer à la maison avant que des gros méchants ne leurs tombent dessus. Si les runners ont réussi à récupérer le disque et l'ont préservé des mains d'autres groupes intéressés, tout ce qui leur reste à faire est de sauter dans un jet et de rentrer chez eux. Jane leur demande de la raccompagner à Sarajevo où, encore une fois, un jet privé banalisé attend. Elle ne rentre pas immédiatement à Seattle, donc un deuxième jet ramènera les runners à la maison. Lorsqu'ils arrivent à l'aérodrome, un homme plus âgé attend près du jet pour lui parler. Samriel se tient près du deuxième jet pour parler aux runners.

Si les runners échouent et que le Consortium Apép ou les Azzies s'échappent avec le disque, alors sautez l'échange de Samriel avec les runners.

### DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Quarante kilomètres et une éternité plus tard, vous rentrez à Sarajevo. Jane vous demande de rester à l'hôtel pendant les quelques heures nécessaires pour que votre transport soit réglé. Elle tient le disque de Phaistos, traçant les symboles avec son doigt, comme si elle le déroulait.

« Je ne suis pas capable de traduire ces symboles, ce n'est pas une langue qui m'a été enseignée, mais je pense que ce signe ressemble un peu à un des premiers symboles de Sperethiel qui veut dire "portail". Bien sûr, celui-ci ressemble à un petit poisson, alors peut-être que je me fais des idées. »

Elle discute joyeusement avec vous, mais assez vite, l'attente est terminée et votre équipe descend les escaliers vers le SUV noir et se rend à l'aéroport. Sur la piste, deux petits jets élégants sont garés l'un en face de l'autre. Un elfe l'attend à côté de l'avion grand, mince et vêtue... d'un maquillage de clown? Jane secoue la tête en sortant du SUV.

« Il pense que ça fait de l'effet », dit-elle en levant les yeux au ciel en sortant du SUV. Devant l'avion, l'elfe au visage de clown embrasse doucement Jane sur le front, puis alors qu'elle passe devant lui pour aller à l'avion, il lui gifle le cul.



INCOMING FEED.....

En regardant votre jet, vous avez également un invité. Samriel, avec ses yeux gris regardant l'échange entre Jane et l'elfe, se tourne vers vous. Sans la parure de gala ou son armure apparemment omniprésente, il ressemble à une personne ordinaire. Il s'avance vers vous et s'arrête à environ un mètre. « Vous avez fait du bon travail. Je ne sais pas ce qui vous pousse à ses côtés, mais vous avez gagné son respect et donc le mien. Voyager en toute sécurité. » Sans un mot de plus, il se retourne et se dirige vers le SUV argenté où l'attend son équipe.

Vous montez à bord de l'avion et rentrez chez vous, sans poser de questions.

### L'ENVERS DU DECOR

Qu'ils gagnent ou qu'ils perdent; Jane accepte le résultat. Tant que l'équipe s'est bien comportée et ne l'a pas trahie, elle leur paie ce qu'on leur avait promis. Si le Consortium Apep a le disque, elle mentionne qu'il fait terriblement froid à Moscou à cette période de l'année, mais c'est là qu'elle va. Si les Azzies l'ont, Jane marmonne dans sa barbe: « ça va être une semaine compliquée». Elle ne précise pas qu'elle y va maintenant, mais si les runners le souhaitent, elle les appellera le moment venu.

Si l'équipe réussit, elle les remercie de l'avoir aidée dans ce dernier projet. Elle remet à l'un d'eux une pièce en argent inscrite dans une écriture délicate. «Jane Foster, Une faveur.» S'ils se retrouvent dans une impasse, ils savent comment la contacter. Elle ne pourra peut-être pas arriver en personne, mais quelqu'un les aidera. C'est une faveur unique pour les personnes qui l'ont aidée avec succès au cours des dernières missions.

## RAMASSER LES MORCEAUX DE L'ARGENT

10 000¥ par runner pour localiser le disque, négocié jusqu'à 10 000¥ supplémentaires chacun ou jusqu'à 12 000¥ au total par runner en matos.

Frais de recherche de 50 000¥, négociés jusqu'à 25 000¥ supplémentaires pour l'équipe pour récupérer le disque de Phaistos et le remettre à Jane Foster.

5000¥ par runner placé sous séquestre pour un voyage à Hambourg.

### KARMA

À la fin de toute aventure Shadowrun, le Karma est attribué à chaque shadowrunner pour sa participation. Le simple fait de survivre mérite un peu de Karma, et l'accomplissement 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 un Karma individuel, c'est une bonne idée de garder des notes sur la performance de chaque personnage au cours de l'aventure. Le roleplay, l'humour ou les actions héroïques exceptionnels méritent d'être récompensés, alors gardez des notes sur ces actions (ou d'autres) pour vous assurer d'avoir un décompte précis d'ici la fin de l'aventure. Dans le même esprit, n'ayez pas peur de soustraire Karma aux personnages qui font des actions particulièrement imprudentes ou hors du personnage. Le karma représente la récompense de l'univers pour son travail acharné et son travail bien fait, et il peut être perdu aussi facilement que gagné.



Urgent Message...



## KARMA D'ÉQUIPE

Situation	Gain
Trouvez Hardy Wagner et obtenez des informations	1
Traquer Malcolm Carella	1
Récupérez le disque de Phaistos volé	1
Découvrez la pyramide du sanctuaire intérieur du Soleil	1
Récupérez le vrai disque et remettez-le à Frosty	6

## Bonus de Karma 1 pour chaque contact gagné

	Gain
Jan Brecht	1
Hardy Wagner	1
Malcolm Carella	1
Hans Winokur	1
The Loose Cannons (Groupe)	1

## KARMA INDIVIDUEL

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

## RECHERCHES

Lorsqu'un PJ entre en contact avec un contact, effectuez un test d'influence + influence pour le contact. Les résultats de ce test déterminent le nombre de rangs d'informations que le contact connaît sur la question (appliquez des modificateurs de dé à ce test en fonction de la pertinence du contact par rapport au sujet). Un runner effectue ensuite un test de charisme + étiquette + loyauté. Le contact ne révèle que ce nombre en informations sur ce sujet gratuitement (jusqu'au nombre de réussite obtenus par le contact pour ce sujet). Si le contact en sait plus, des informations complémentaires nécessitent un paiement au contact soit en nuyen, soit en faveurs dues, ou avec des informations à échanger.

Si les shadowrunners ont fait jouer tous leurs contacts et manquent toujours d'informations importantes, ils peuvent demander à un contact de se renseigner. Si tel est le cas, demandez au contact d'effectuer un test étendu d'influence + influence (20 minutes). Des informations supplémentaires peuvent être disponibles et les prix sont à la discrétion du maître de jeu.

Une recherche de données peut également être utilisée pour recueillir des informations à partir des données suivantes. Les runners peuvent faire un test étendu Logique + Recherche de données, et les maîtres de jeu sont encouragés à utiliser la règle facultative qui limite la réserve de dés pour les tests étendus avec -1 modificateur de réserve de dés (cumulatif) pour chaque jet après le premier p.64, SR4A).

## INFINITY

### Contact Recherche Information

0	0	C'est un très grand nombre, mon pote.
1	2	Ouais, c'est un club nova-chaud du centre-ville.
2	4	Ils viennent d'ouvrir il y a quelques années. Je suis passé d'un zéro à héros en un rien de temps.
3	8	Je connais le portier et je peux vous inscrire sur la liste VIP. Si vous devez monter, parlez au barman.
4+	16+	Personne ne sait vraiment à qui appartient cet endroit, mais qui que ce soit il paie les factures à temps.

## LE DISQUE DE PHAISTOS

### Contact Recherche Information

0	0	Les disques sont au siècle dernier, mec. Est-ce que je ressemble à un marchand d'antiquités?
1	2	Une sorte de tablette d'argile volée dans un musée il y a quelques mois.
2	4	Personne n'a jamais pu traduire les glyphes. Peut-être que c'est comme l'Or'zet, je ne les comprends pas non plus.
3	8	J'ai entendu une rumeur selon laquelle lorsque la comète est passée, les invités du musée ont vu les glyphes scintiller et changer.
4+	16+	Le disque a été trouvé lors d'une fouille archéologique, mais les techniques utilisées pour le fabriquer n'ont pas été développées avant deux cents ans.

## HARDY WAGNER

### Contact Recherche Information

0	0	Ça n'est pas la peine d'en parler, tu ne penses pas?
1	2	Une balance à plusieurs casquettes pour quiconque paie.
2	4	C'est un courtier en informations pour le Penose Néerlandais, mais il vend à quiconque aligne les nuyens.
3	8	Un véritable lâche qui a la queue entre les jambes, mais il est intelligent. Il a fait son numéro de disparition une douzaine de fois par l'intermédiaire d'amis chez les Water Rats.
4+	16+	Il vit dans un condo pittoresque de Tornquiststraße. Je peux vous donner l'adresse exacte pour 100Y

## FROSTY

Si les runners recherchent à l'aide du pseudo professionnelle de Jane, ils trouvent plus d'informations.

### Contact Recherche Information

0	0	« Frosty ? Ce n'est-ce pas un dessert ? »
1	2	« Frosty ? Ce n'est pas une petite main de certains chica dans le business ? »
2	4	« Oui, j'ai entendu parler de Frosty. C'est soi-disant une mage talentueuse. Elle a une bonne réputation, mais je ne connais aucun travail qu'elle a réalisé. »
3	8	« J'ai entendu dire qu'elle était professionnelle de bout en bout. Elle est pointilleuse sur les personnes qu'elle paye et ne semble pas en recruter beaucoup. Cependant, je ne connais personne qui l'a rencontrée en personne. »
4+	16+	« Frosty est une elfe magicienne. Mais elle ne suit aucune tradition magique que j'aie jamais vu. J'ai entendu dire qu'elle avait beaucoup de moralité. Ne travaillant pas avec une équipe spécifique, elle semble préférer travailler seule. Elle est dans la course depuis longtemps dix ans, peut-être plus. »

## MALCOLM CARELLA

### Contact Recherche Information

0	0	« Jamais entendu parler de cette salope. »
1	2	« C'est une sorte de voleur. »
2	4	« Carella dirige une équipe appelée The Loose Cannons. Je peux vous mettre en contact pour juste 100Y » (le contact fournit le numéro de la boîte vocal) «
3	8	C'est un voleur de profession, ce qui fait de lui un bon espion. »
4+	16+	« Il travail beaucoup pour les corpo, opérant strictement en Europe. Aux dernières nouvelles, son équipe travaillait à Europort. »

## BOSANSKA PIRAMIDA SUNCA

### Contact Recherche Information

0	0	« Je ne parle que anglais et pas bien anglais. »
1	2	« Ce sont les pyramides à l'extérieur de Sarajevo, n'est-ce pas ? »
2	4	« Une sorte de site de fouille archéologique, d'anciennes pyramides datant d'avant que les Romains n'aient roulé dessus en tuant tout le monde. »
3	8	« La magie là-bas est étrange et ne fonctionne pas comme elle le devrait. La rumeur dit que les pyramides canalisent l'énergie du centre de l'univers pour briser un nuage d'énergie négative. Je ne sais pas comment cela fonctionne exactement... »
4+	16+	« Le Big A vient d'envoyer tout un convoi de fournitures pour mettre en place un site de fouilles. Ils tiennent les archéologues habituels Atlantes, Apép et DIMR hors de la zone. »

## OMBRES PORTEES

### 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 métahumains les plus puissants de la planète comporte certains avantages. Jane connaît plusieurs sorts et techniques métamagiques 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.



### EHRAN LE SCRIBE

Dans cette aventure, Ehran n'est pas trop dans l'action. D'une manière héréditaire ou grâce à la magie, il est immunisé contre les ravages de l'âge, des toxines et de la maladie. Il est l'un des magiciens métahumains les plus accomplis de la planète. En règle générale, supposons que si la magie peut réaliser quelque chose, Ehran peut le faire. Si les personnages joueur sont à le tuer, donnez-leurs un bon spectacle comme s'ils avaient réussi et retirez sa présence de la scène finale. Il sera toujours en vie et ces actions pourront avoir des conséquences plus tard.

Ehran le Scribe est un elfe mâle aux cheveux blonds, généralement coiffés en arrière. Ses yeux sont toujours bleus, bien que la teinte exacte dépende de la lumière (et peut-être d'autres facteurs). Assez grand et mince, Ehran a l'air plus âgé que la plupart des elfes, avec quelques rides de plus autour de sa bouche et de ses mains. Comme son épithète le suggère, Ehran aime écrire, souvent copieusement et à la main, et il est susceptible d'être vu avec des doigts tachés d'encre comme avec un stylo à l'ancienne. Pour cette occasion, Ehran porte un fin torc en platine en forme de dragon à deux têtes autour du cou; il est évident pour quiconque le voit que le style est identique à la bague de Frosty. Ehran le Scribe est le père biologique de Frosty, un fait qu'elle ignore encore.





## 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.

Sa mission actuelle est de rassembler avec succès les artefacts recherchés par Jane Foster. Après ses échecs précédents à Lagos et à Los Angeles, Samriel a décidé d'aider Frosty à rassembler les artefacts (à son insu), puis de trouver un moment opportun pour les prendre tous de payer le prix pour mettre la main dessus.

Samriel et la traduction en Sperethiel de "Malaise".

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

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

Armure (balistique/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 soin 3, Influence(GC) 3, Leadership 3, Serrurier 4, Navigation 3, Perception 5 (Visuel +2), Véhicules terrestres 5, Furtivité(GC) 5

**Connaissances:** Fondation atlante 5, Arcanoarchéologie 5 (Artefacts 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:** Adepte, 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), Compensateurs 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 Augmentation Visuel 2], Booster Synaptique (Indice 3), Synthécarde (Indice 3)

**Équipement:** Armure corporelle moulante

**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]

### Croisés mystiques de Samriel (3)

Une équipe entièrement elfique, ces trois-là ont voyagé avec Samriel tout au long de la chasse aux artefacts. Bien qu'ils soient là pour aider les runners à mettre les artefacts entre les mains de Frosty, l'équipe veut rester autant cachée que possible. Ils frappent furtivement et utilisent le revêtement de polymère de ruthénium sur leur armure pour disparaître rapidement. L'équipe est avant tout hautement qualifiée et fidèle à Samriel. Bien qu'ils maîtrisent tous le Carromeleg, ils ont jusqu'à présent refusé le titre honorifique qui va avec. Ils croient qu'un autre défi les attend qu'ils doivent surmonter avant d'accepter le titre.

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	3

(14)

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

Armure (balistique/ impact): 14/12

**Compétences:** Athlétisme(GC) 5, Combat rapproché(GC) 5, Piratage(GC) 4, Étiquette 3, Esquive 4, Électroniques(GC) 5, Armes à feu(GC) 5, Perception 5, Furtivité(GC) 6, Survie (Milieu urbain) 3 (+2))

**Traits:** Arts Martiaux 4 (Carromeleg)

**Avantages:** +2 dés aux tests de surprise lors d'une attaque, +1 dé à la réception d'une charge, +1 dé aux tests d'interception

**Pouvoir d'adepte:** Perception astrale, Contre-attaque, Compétence améliorée (toutes les compétences du groupe athlétisme) 1, Sens du combat 3, Réflexes améliorés 2, Mains Mortelles

**Méta-magies:** Centrage, Camouflage étendu, Camouflage

**Équipement:** Armure militaire légère (avec amélioration de mobilité 2, Amélioration de force 3, Atténuation thermique, Revêtement en polymère de ruthénium) et Casque militaire, Medikit (indice 4)

**Armes:** Couteau [Arme tranchante, VD 5P, PA -]

Épée [Arme tranchante, VD 7P, PA -]

HK Urban Combat [Mitrailleuse, VD 5P; PA -, SA/TR/TA, CR 2, 36 (c) avec smartgun]

# DOCUMENTS À DISTRIBUER AUX JOUEURS

## VOLER SOUS LE RADAR

Urgent Message...

- To: Frosty
- RE: Voler sous le radar

• Voici quelques notions de base pour vos cornes vertes. S'ils ne le savent pas, je leur recommanderais de trouver un bon contrebandier, l'échec est un bon moyen de se retrouver en prison

• XL

Alors, vous avez décidé de prendre un emploi loin de chez vous. Passons en revue certaines des méthodes éprouvées pour passer la patrouille frontalière ou la sécurité aéroportuaire.

Le moyen le plus simple est de laisser votre équipement derrière vous. Les fixeurs et les passeurs connaissent souvent des gens dans le monde entier, et si vous pouvez obtenir de l'équipement à l'autre bout, a) cela facilite grandement le passage de la sécurité et b) rendra plus difficile la traçabilité jusqu'à vous. Parfois, cependant, l'équipement dont vous avez besoin n'est pas disponible ou ne peut pas être laissé de côté, comme votre cyber. Si vous prévoyez de travailler en dehors de votre ville, faites amis avec un bon faussaire.

La contrefaçon fait partie intégrante de la contrebande. Les faussaires qualifiés peuvent insérer des données dans une série de bases de données, en contournant les systèmes d'authentification Web of Trust utilisés par la plupart des aéroports. Pour qu'une fausse pièce d'identité dépasse des systèmes et des points de contrôle plus sécurisés, vous aurez besoin de données biométriques, de scans rétiniens au séquençage d'ADN, ajoutées à l'ID. Assurez-vous que votre nouveau SIN fonctionne au pays dans lequel vous travaillez. Jouer à l'AGS avec un SIN japonais vous expulsera plus rapidement que vous ne pourrez dire «Merci, officier».

En plus de la fausse SIN, une ordonnance d'un médecin de rue peut justifier votre cyberware dans le cadre d'une histoire médicale compliquée. Votre ossature renforcée n'est pas là pour vous rendre plus résistant, c'est pour compenser votre ostéoporose chronique. De même, vos amplificateurs de réaction doivent vous aider avec une maladie nerveuse dégénérative. La plupart des systèmes de sécurité ne pourront pas détecter le bioware ou la thérapie génique, vous pouvez donc les exclure de votre liste de contrôle médical.

Si vous avez le don de dialoguer, un peu d'ingénierie sociale peut vous sortir d'un mauvais pas. La plupart des agents de sécurité sont sous-payés et sont toujours à la recherche de nuyens supplémentaires. La corruption consiste généralement à mettre de l'argent ou des objets de contrebande entre les mains d'un fonctionnaire. L'astuce consiste à trouver le point faible dans la moralité de votre interlocuteur et à creuser.

Bien que le graissage de patte soit rapide et simple, le problème est que ça laisse des traces de personnes qui te connaissent. Un bon déguisement peut vous éviter d'avoir à regarder constamment par-dessus votre épaule.

Dans les moments où vous ne pouvez laisser personne savoir que vous êtes venu, l'escroquerie est appropriée. Un travail d'escroquerie n'est jamais quelque chose que vous faites à la volé. La planification, quelques accessoires et des amis peuvent toujours vous aider. L'astuce de l'escroquerie est d'utiliser une station ou un point de contrôle très fréquenté. L'heure de pointe est votre ami ici; les gardes vont être habitués à faire passer les véhicules. Continuez de parler au garde autant que possible. En alourdissez la discussion avec verbosité, vous pouvez garder le garde distrait afin qu'ils ne voient pas votre véritable objectif.

Sans le penchant social ou l'esprit créatif, vos options pour passer un contrôle de sécurité sont des contrebandiers. Les coyotes sont des passeurs spécialisés qui font franchir les frontières aux gens. Les techniques qu'ils utilisent vont des compartiments cachés dans des véhicules sans prétention aux passages secrets. Souvent, les coyotes ne traverseront qu'une frontière spécifique, connaissant divers itinéraires en fonction du nombre de personnes qui traversent et de ce qu'ils apportent avec eux.

N'oubliez pas que vous et vos coéquipiers pouvez être des cachettes pour faire passer de la contrebande. Les produits portables, comme les puces optiques, peuvent être cachés dans n'importe quel orifice. De même, les données stockées sur un tag sécurité et intégrées dans votre cuisse sont sécurisées. Le tag reste caché et personne n'en saura rien. Des récipients spécialisés allant des suppositoires en polymères super-conducteurs avec lubrifiant aux sachets en latex résistant aux produits chimiques conçus pour être avalés et régurgités plus tard peuvent être trouvés sur la plupart des marchés noirs. Les mêmes choses avec des emballages différents peuvent être trouvées dans votre Stuffer Shack ou votre magasin pour adultes.

N'oublions pas les utilisations plus directes avec la magie. Les esprits pour cacher votre véhicule et vous faire aller un peu plus vite valent tout l'argent que vous devez payer pour avoir. Les mages peuvent également faire croire aux gardes que votre paperasse est correcte ou aider à anticiper les choses. Si vous n'en avez pas dans votre équipe, leurs services peuvent être coûteux mais en valent toujours la peine.

Plus important encore, si vous savez ce que vous faites, faites-le. Sinon, trouvez un professionnel, payez-lui une prime pour ne pas poser de questions et faites-le.

# DOCUMENTS À DISTRIBUER AUX JOUEURS

Urgent Message...



## HAMBURG

- To: Frosty
- RE: Survivre à Hambourg
- Voici la version abrégée.
- Umsturz

Hambourg, la ville libre hanséatique est un nid de contrebandiers, de pirates et d'autres zwielichtiges Gesindel (personnages louches comme vous) depuis les temps hanséatiques d'autrefois, et elle abrite toujours la plus grande plateforme criminels et d'aspirants de l'Europe du nord. Une partie de la ville a été inondée en 2011 et est restée ainsi, on la surnomme la "Venise du Nord".

Si vous avez besoin de vous cacher ou de semer le HanSec (la gendarmerie locale) qui vous poursuit, vous pouvez vous diriger vers les bas quartier mal famés. Il y a des jetées en plasti-béton pour une utilisation à long terme et des planches posées entre les bateaux pour créer des ponts de fortune. Assurez-vous de ne pas tomber, cependant; L'eau trouble vous rendra malade et vous souhaiterez être mort. Faites la connaissance des contrebandiers de la région et ils vous aideront à passer en douce pour un certain prix.

Les quartiers du centre-ville comme l'enclave de Nordstadt (tout un district de bureaux corpo-zombie et de tours d'appartements), Eimsbüttel (entreprise médiatique et ronds de cuirs) et Wandsbek (administration metroplex) sont le terrain d'origine des esclaves salariaux de toutes sortes, tandis que les bâtiments délabrés des districts du sud comme Harburg et Bergedorf abritent tous les échelons inférieurs de la société.

Les quartiers centraux de Hambourg sont ceux où vous trouverez le plus de travail. Se mêlant au centre-ville, la Neue Mitte (dont la plupart est reliée par les voies navigables) et Altona sont les quartiers où la division des classes s'estompe sous des holo-projections brillantes, des flèches colorées et des néo-lumières clignotantes.

Il n'est donc pas surprenant que Neue Mitte soit une zone de spam RA. Vous ne pouvez pas vous promener dans la Reeperbahn en mode ouvert sans être envahi par des étiquettes corporelles RFID perverses que les putes et les arnaqueurs utilisent pour annoncer leurs produits. Cependant, les runners et les fixers sont connus pour utiliser le système de balises comme boîtes de dépôt d'informations, cachant et encodant des données sous des graffitis virtuels.

Évitez ces deux dernières zones à moins que vous n'ayez des choses à faire dans ces recoins de la ville et que vous ayez un plan pour entrer et sortir:

La zone Z Wildost (Est sauvage) contient un ancien camp de réfugiés baltico-polonais qui s'étend sur un récif de béton de blocs de construction submergés.

Les immigrés clandestins, les SINless et les groupes anti-tech ou vert comme le Klabauterbund poursuivent leur misérable existence dans ce marais de limon puant, s'entassant dans de blocs de conteneurs flottants, d'aéroglisseurs et de baraquement de yourtes. Les habitants l'appellent simplement die Sickgrube (la fosse suintante) parce que toutes ordures ramassées dans la ville finissent inévitablement dans ces eaux.

Wilhelmsburg (connu localement sous le nom de Big Willi) est le quartier le plus étrange. Construit comme une île de prison/camp de travail semblable à Alcatraz, il est entouré d'un périmètre de drone et gardé uniquement sur le bord de l'île par l'HanSec. La prison elle-même est autonome (et extraterritoriale), à l'exception des colis alimentaires qui sont déposés quotidiennement dans la zone et distribués en respectant la chaîne alimentaire en vigueur. Pour purger leurs peines, les prisonniers travaillent 24 heures sur 24, 7 jours sur 7 dans des chaînes de production automatisées au profit de la ville et s'ils ne le font pas, la livraison de nourriture est suspendue.

Si vous avez besoin de matériel, parlez à l'un des Schmidts locaux (vous les appelez Johnsons). Les marchés noirs (dont certains sous l'eau) flottent régulièrement autour de la Neue Mitte. Mon préféré est le vieux Fischmarkt, un marché flottant qui ouvre tôt tous les jours. Vous pouvez y ramasser presque tout sauf du poisson, y compris des produits illégaux comme des armes et des technologies restreintes, tous échangés sous le comptoir. Le Vory Lobatchevski montent toujours haut sur la marée à Hambourg, sous-traitant leurs opérations illégales à des gangs Scand Vikings, des voyous néerlandais du Penose et des gangs en vol stationnaire comme les Wasserratten (rats d'eau). Ils ont maintenu la concurrence à distance en partageant le marché avec les contrebandiers indy, les kapers, les pirates et les Luden (les panders indépendants d'Hambourg), mais l'afflux constant de forces de l'ordre de la Baltique Red Vory dans le monde souterrain a conduit à de graves flambées dans les canaux.

Hambourg est un terreau fertile pour les agitateurs politiques de toutes sortes, car le Sénat a toujours utilisé ses liens avec des groupes militants et radicaux comme front pour empêcher les corps de s'immiscer de manière excessive dans les affaires de l'étalement urbain. Avec les politiciens nationalistes, de gauche, des verts, d'anti-corpo et d'anarchistes soutenant leurs sénateurs dans le conflit en cours avec le gouvernement de l'AGS, Hambourg est devenue une ruche florissante d'éléments politiques subversifs ces dernières années. Les groupes radicaux planifient également des rassemblements et des actions plus directes pour faire avancer leurs programmes. Provoquer du remu ménage lors d'un rassemblement devrait attirer l'attention de la foule et de l'HanSec. Une mauvaise publicité porterait un coup aux radicaux, si bien qu'ils les laissent faire leurs propres police.

L'RAUBE DES ARTEFACTS: L'HEURE LA PLUS SOMBRE....

# DOCUMENTS À DISTRIBUER AUX JOUEURS

## EUROPORT

- RE: EUROPORT
- Frosty, bienvenue en ville. Je suis absent pour le moment, mais cela devrait vous aider.
- Fianchetto

La ville est contrôlée en partie par le conseil d'administration de l'EARC Europort. Le Conseil l'a divisé en treize districts où se déroulent toutes sortes de production et de négociation corporatistes. Leur investissement a fait évoluer la zone corporatiste artificielle qu'est Europort en un moloch industriel automatisé. Plus de la moitié de l'étalement est occupé par le Portoplex, un vaste super port comprenant une pléthore de quais, d'usines et de raffineries, ainsi que des parcs de conteneurs à plusieurs niveaux, des centres d'entreposage et de logistique, tous interconnectés et reconfigurables. Même les quais sont adaptatifs, combinant des quais flottants avec des pylônes réglables et des écluses mobiles pour se configurer à différentes tailles de navires, des barges locales aux baleines cargos et aux cargos géants de tous les coins du globe. Si vous croyez à Netcat, il y a une IA xeno sapient dans le nœud principal qui fait tout fonctionner.

Alors que la robotique est moins chère et plus performante, les métahumains sont employés dans des fonctions de supervision mineures, bien qu'un certain nombre de cranejacks et de spiders aient été recrutés dans d'autres ports après les craintes des technomanciens et de l'IA de ces derniers mois. Les administrateurs de réseau humain, les opérateurs système et les techniciens sont également très demandés car la sécurité est plus élevée que jamais. La sécurité est redondante et les éléments sont suivis sur une douzaine de systèmes différents en raison du nœud gordien qui est leur réseau. Le bon côté, c'est que si quelque chose n'entre pas, il est perdu pour toujours, mais réussir un piratage pour faire fuiter quelque chose hors du système nécessiterait une équipe.

Des contrats d'entretien pour les digues artificielles qui protègent la ville de la mer du Nord toxique, de l'électricité, des travaux publics, de l'assainissement, de la sécurité et des transports en commun, comme le système de train aérien Maglev qui relie les quartiers commerçants, d'appartements et d'entreprises avec l'Oude Centraal et le Portoplex sont sous-traités à des corporations locales et soutenus par des fonds fiscaux collectés auprès des résidents inscrits de la ville (dont plus de quatre-vingts pour cent sont affiliés à une corporation). Pour que tous les canaux de communication soient aussi courts que possible, les organes administratifs sont regroupés autour du centre De Kop van Zuid ("le chef du Sud"), le cervelet de facto d'Europort où se trouvent toutes les représentations corporatistes, y compris le siège de Regulus.

Étonnamment, l'Eurocorps coopère extrêmement bien, Regulus jouant le rôle d'arbitre dans les différends. Cependant, les rumeurs abondent selon lesquelles certains membres de l'Eurocorps (ceux qui ont des rancunes de longue date comme Mærsk, Spinrad Industries ou Z-IC) ont forgé une alliance avec Regulus pour garder Saeder-Krapp sous contrôle. De Maas Waker Politie, l'organisation de police privée d'Europort (qui appartient désormais à Regulus), est inscrite sur la liste des salariés de l'EARC. Un groupe de travail inter-corpo indépendant est généralement envoyé pour des missions spéciales.

Les dix autres quartiers d'Europort, tous aménagés par des architectes d'entreprise, sont répartis par fonction; le travail et les loisirs sont strictement séparés et la plupart ne sont que des dortoirs en orbite autour du Portoplex animé. Contrairement à ce à quoi on pourrait s'attendre, les pires endroits sont les zones résidentielles désolées pour les travailleurs métahumains et leurs familles autour de Vlaardingen et Schiedam. Peu importe comment les corps les embellissent avec de la RA et des peintures colorées, ils se sentent toujours sans vie et désolés. La suie, la crasse et les vagues odeurs chimiques qui imprègnent l'étalement n'aident pas.

Le vice et les loisirs ont aussi leur place à Europort, notamment dans un halo de lumière rouge autour de l'Oude Centraal connu sous le nom de quartier Reefer où les manutentionnaires et les costumes se côtoient et s'échappent du courant. À l'origine abritant un certain nombre de corporations de détente et de loisirs en plein essor, la région a connu des jours meilleurs. Dans de nombreux quartiers du Reefer, les casinos légitimes, les boîtes de nuit et les "coffeeshops" néerlandais ont cédé la place aux tripots, aux clubs de combat, aux bordels, aux clubs de table-dance ou aux cafés virtuaporn. Les "clans" corporatistes sont une caractéristique curieuse des bars et clubs d'Europort, reconnaissables à leurs propres styles et comportements de corps. Les clans se développent au sein de différents rangs de la hiérarchie corporative, unies par des intérêts communs (rébellion contre l'establishment corporatif, à défaut d'autres choses). Comme il y a peu ou pas de SINless aux échelons inférieurs à Europort, ces clans de type zoku occupent la niche sociale des gangs dans le microcosme urbain. Beaucoup sont adeptes des petits crimes comme le vol d'appartements, le chantage pour des certificats de corporation, la prostitution de camarades de classe, l'organisation d'événements de club de combat ou le piratage de coffres-forts d'entreprise de l'intérieur.

Si vous cherchez à rester caché, restez sur le bord sud-est de l'étalement juste à l'extérieur de l'enclave, il y a une communauté florissante de traînards et de parasites. Ils se nourrissent des restes de la ville et s'attaquent aux voyageurs entrant dans Europort depuis l'autoroute.

## DOCUMENTS À DISTRIBUER AUX JOUEURS

### MAGE NOIR INHUMÉ; LA PISTE DU TUEUR EST TOUJOURS FROIDE

La vie d'Hermann Meyer, ancien dirigeant de la Société Dr. Faustus de Francfort, jouera son dernier chapitre aujourd'hui alors qu'il est enterré au Hauptfriedhof de Francfort. Bien que ses amis et sa famille demandent la clôture, l'enquête sur son meurtre reste ouverte, les policiers exprimant en privé leur frustration face au manque de pistes convaincantes.

«Tout ce que nous avons trouvé nous fait dire que c'était un crime minutieusement planifié, et ce plan s'est étendu jusqu'à la dissimulation de preuves. Nous n'avons vraiment pas de pistes solides à poursuivre», a déclaré un responsable, qui s'est exprimé sous couvert d'anonymat.

Le corps de Meyer a été retrouvé sur la pelouse de son vaste manoir il y a cinq jours. La cause officielle du décès est répertoriée comme étant une perte de sang massive, une phrase technique qui décrit à peine l'horreur qui a frappé Meyer. Lorsque son corps a été retrouvé, sa poitrine et son abdomen n'étaient rien de plus que des blessures béantes, et ses entrailles ont été retrouvées éparpillées autour de son corps. Certains organes, y compris son cœur, n'ont pas encore été trouvés.

Bien que des preuves tangibles semblent difficiles à trouver, un élément du cas qui a attiré une attention considérable est le rôle que la magie a joué dans la mort de Meyer. En tant que principal mage faustien de Francfort, Meyer n'était pas étranger au côté obscur de la magie, et il y a eu des spéculations selon lesquelles les mêmes forces obscures dans lesquelles il a puisé dans la vie pourraient avoir été impliquées dans sa mort. Les mages travaillant avec la police rapportent qu'un sortilège puissant a été jeté dans la zone juste avant la mort de Meyer, et de nombreux observateurs ont commenté que le crime macabre avait les attributs de la magie rituelle.

La scène fait penser à de nombreuses techniques employées à travers l'océan à Aztlan. Dans un effort pour étouffer toute spéculation négative dans l'œuf, Aztechnology n'a pas tardé à offrir son soutien pour trouver les coupables.

«Aztechnology a naturellement horreur de ce qui est arrivé à M. Meyer», a déclaré le porte-parole Bernhard Goldschmidt. «Nous sommes pleinement convaincus qu'il n'y a absolument aucun lien entre notre société, nos méthodes et ce crime, et nous sommes très intéressés à voir le ou les coupables traduits en justice.»

Pendant que l'enquête se poursuit, les pairs de Meyer de la Société Dr. Faustus s'engagent à continuer au nom de leur défunt dirigeant. Dans des déclarations d'hommage à Meyer, les Faustiens ont cité son intellect rigoureux et son engagement inlassable à creuser et à découvrir des secrets obscurs.

«Le meilleur hommage que nous puissions rendre à Hermann Meyer est de poursuivre son travail, ce que nous ferons. Sa présence nous manquera, mais son nom continuera d'être une source d'inspiration», a déclaré Hans Winokur, qui a succédé à Meyer en tant que chef local des Faustiens. On s'attend à ce que Winokur et d'autres membres des organisations de Meyer assistent à l'inhumation de sa dépouille.

Les funérailles sont également susceptibles d'inclure des invités indésirables, tels que des manifestants qui pensent que l'utilisation des ressources de la police pour enquêter sur la mort de Meyer est un gaspillage, car il n'a récolté que ce qu'il a semé. Le conseiller Eberhard Keller, que l'on pense être lié au groupe ultraconservateur National Action, a été particulièrement violemment dans sa critique du traitement officiel de l'affaire.

«Meyer a joué avec de mauvaises choses, tellement de mauvaises choses lui sont arrivées. Le temps et l'argent que la police y consacre sont ridicules. Quand quelqu'un saute d'un immeuble, on qualifie ça comme un suicide et en reste là. Eh bien, Meyer a passé la majeure partie de sa vie à déconner avec des sources susceptibles de le tuer, et ils l'ont finalement tué. Laissons donc l'affaire de côté. Je pense qu'il y a beaucoup d'autres problèmes, comme les gangs qui sont partout, dont ils pourraient s'inquiéter au lieu de se pencher là-dessus», a récemment déclaré Keller dans une déclaration publique sur l'affaire.

Les amis et la famille de Meyer n'ont pas répondu aux déclarations de Keller.

# DOCUMENTS À DISTRIBUER AUX JOUEURS

## SARAJEVO

- RE: Sarajevo
- Je dirais de ne pas venir, mais tu n'écouteras pas. Voici ce que vous avez payé.
- Pied de chèvre

Le contrôle est une illusion dans les Balkans, une illusion qui a engendré le génocide et la violence d'aussi loin que l'on se souvienne. Carrefour de cultures, le territoire met en bouteille les tensions entre différents groupes, enracinées dans les ethnies, la langue, la foi et les terres, et la secoue pour mélanger le tout pour former une infusion puissante et souvent sanglante. Assoiffés de vengeance et alimentés par le penchant balkanique pour la sauvagerie, les Serbes, les Bulgares, les Albanais, les Croates, les Bosniaques, les Macédoniens, les Monténégriens, les Roumains et les Slovènes en ont tous bu abondamment.

Au milieu de tout cela, l'Enclave de Sarajevo qui comprend l'ancienne capitale et les villes voisines d'Iliča (y compris le mont Igman) et de Vogošča est la plus proche que nous ayons pour être qualifié d'havre de paix. Alors que la Bosnie-Herzégovine s'est fragmentée en une mosaïque d'enclaves autonomes contestées comme le Dinaric Collective (une enclave de paramilitaires soutenus par la Croatie dans les montagnes dinariques), la Republika SRPSKA (ou République serbe de Sebrenica, qui borde le Monténégro et est dirigée par le chef de guerre serbe Goran Jakšić), ou les territoires islamiques alliés (formés lorsque la République musulmane de Bosnie s'est effondrée à la suite des campagnes serbes du milieu des années 90), Sarajevo a survécu en raison de son importance stratégique et symbolique en tant que centre sociopolitique et culturel. Ne vous souciez pas de nous tenir au courant des nombreux micro-États des Balkans, de leurs dirigeants et de leurs allégeances. Les conflits frontaliers, religieux ou ethniques constants signifient que ces nations autoproclamées changent tous les deux mois.

Bien que le serbo-croate soit la langue officielle de l'étalement urbain, la plupart des gens parlent leur dialecte balkanique natal ou le pidgin balkanique parlé à Sarajevo qui doit beaucoup à la fois au slave et à l'arabe. L'influence islamique s'étend cependant à plus que la simple langue. L'Islam touche de nombreux aspects de la vie à Sarajevo, et la ville compte plusieurs écoles musulmanes et plus d'une centaine de mosquées.

Une partie importante de la population ethniquement diversifiée est composée des milliers de réfugiés qui se sont échappés à Sarajevo des zones rurales par crainte d'être persécutés, violés ou assassinés par des partisans et des milices, la majorité étant des Serbes orthodoxes de l'Est, des Croates catholiques romains, et les musulmans bosniaques.

Les flambées violentes entre les membres de ces grandes religions et les néo-païens slaves sont devenues monnaie courante. L'Alliance pour Allah et les factions plus radicales au sein de chacun des groupes culturels diffusent régulièrement de la propagande, marginalisant et fracturant davantage la ville.

Depuis la dissolution des forces de police et militaires locales il y a des décennies (la série interminable de pierres tombales menant au mont Igman raconte cette histoire), les enquêtes criminelles et les tâches de maintien de la paix sont menées conjointement par les Casques bleus de la Force de protection des Nations Unies dans les Balkans (une mission de maintien de la paix a commencé au début des années 1990) et un groupe de crise européen (troupes Euroforce/MET 2000 soutenues et remises en service par le NEEC).

Les équipes spéciales de maintien de la paix sont stationnées à Butmir, où elles aident à protéger l'aéroport de Sarajevo, entretenue par Saeder-Krupp et servant de l'une des rares portes aériennes restantes dans les Balkans. Récemment, Aztechnology a entamé des pourparlers avec le MET 2000 afin de s'octroyer une vallée voisine pour leur propre usage. L'effet de levier des AAA pour maintenir les troupes d'Euroforce et du MET 2000 dans la région a bien payé. Les soldats de la paix se concentrent sur l'endiguement plutôt que sur le contrôle. Limiter la violence à une petite zone est plus facile que le rêve impossible de l'arrêter.

La paix est durement gagnée dans la ville. Les factions nationalistes, les milices, les partisans, les mercenaires à gages et les assassins font toujours des ravages, les dommages collatéraux étant plus la règle que l'exception. Les gilets pare-balles bon marché ou usagés sont des accessoires de mode courants parmi les autochtones de Sarajevo. Ceux qui peuvent se permettre une protection supplémentaire engagent des gardes du corps (souvent des étrangers pour éviter les conflits d'intérêts) ou voyagent dans des véhicules blindés. Bien que les systèmes de transport en commun tels que le réseau de tramway spinal autour du quartier central et les bus qui desservent les banlieues ont survécu, ils ont été la cible d'attaques et de prises d'otages dans le passé.

Si vous prévoyez de voyager bien armé, assurez-vous que quelqu'un qui vous aborde ressemble aux locaux, sinon vous pourriez être approché pour servir de gardes. Choisissez le mauvais camp dans ce conflit et les Casques bleus vous tomberont dessus.

A ce jour, le plex ne possède toujours pas de réseau sans fil public (sans aucun projet à l'horizon non plus), bien que de plus petits réseaux corporatistes et privés existent. Le libre accès à l'infosociété d'aujourd'hui est encore bien hors de portée du peuple des Balkans, dommage, car l'éducation et les échanges culturels pourraient être exactement ce qui pourrait briser le cycle de la violence.



Tout le monde imagine Marseille comme les trids le montrent ensoleillée et glamour, avec de jeunes corps nubiles courant sur la plage. Samriel n'avait jamais vu de photos de Marseille au printemps alors que la ville était plus fraîche et que le vent emportait des nuages d'orage venant de la Méditerranée. Il s'assit devant un café surplombant la plage, sirotant un café et regardant de l'autre côté de la mer un château perché sur une petite île. Avec sa vision améliorée, il pouvait distinguer les formes de grands chiens qui couraient et jouaient à côté. Des stratégies se sont lentement formées dans sa tête pour savoir comment il aborderait l'île et quels protocoles d'extraction il devrait suivre par la suite.

Toutes ces pensées sont passées au fond de son esprit alors que le commlink de Samriel gazouilla qu'il était temps pour le rapport de compte rendu.

«Elle a le disque.» Pas de salutations ou de bavardages; le correspondant ne le remarquerait probablement pas.

«Excellent. Y a-t-il des complications que je devrais connaître?» Samriel savait que c'était une question rhétorique s'il y avait eu un problème, il lui en aurait parlé plus tôt. Mais il semblait qu'elle avait un rôle à jouer et un scénario à suivre, alors elle allait s'y tenir. Samriel savait que ceux qui survivent le plus longtemps dans ce jeu sont ceux qui savent quand il faut respecter les règles.

«Non. Je ne sais pas encore ce que pense son équipe, ils sont erratiques et difficiles à lire. Elle commence à en pincer pour moi.

«De l'humour, de votre part?» dit l'appelant, sans plus de chaleur dans sa voix. «Je suis heureux de voir que quelque chose

vit toujours dans votre cœur au-delà de l'objectif et de la dévotion.

Au café, un seul rayon de soleil a traversé les nuages. Quelques touristes, en visite hors saison pendant que c'était le moins cher, ont traversé la rue des magasins pour prendre des photos. Samriel prend juste une autre gorgée de son café. «Une tournure de phrase» dit-il dans son commlink. «J'ai observé leur départ à Sarajevo. Le prince était là. Il y avait une escale à Monaco, elle est retournée au château d'If et il a continué à Portland. Les artefacts sont vulnérables. Mon équipe pourrait les prendre et ensuite trouver le quatrième.

«Non. Laissez-la jouer cette main. La fille croit qu'elle fait un travail et elle ne sait pas qui sont les autres joueurs. J'ai le joker, mais je vais d'abord la laisser poser quelques cartes. Visez le long terme, mon chevalier; nous avons besoin qu'elle mette tout ce qu'elle a dans le jeu, si nous voulons pouvoir tout remporter.

«Je connais mes ordres. Je reviendrai à Atlanta dans les quarante-huit heures. Mon équipe a besoin de repos et j'aimerais faire quelques recherches.»

«Voyager en toute sécurité. Les autres prépareront tout ce dont vous avez besoin.

Après cela, la connexion a été interrompue. Samriel finit son café et transféra les Nuyens pour payer la note. Il enfila son manteau et s'éloigna du patio chauffé. Il ferait son devoir, ce qui signifiait que ce ne serait pas son dernier voyage à Marseille ou au château.

THULE PROTECTORATE

Scottish  
Irradiated  
Zone

UNITED  
KINGDOM  
Scotsprawl ★  
New

Belfast ★  
Meresys ★

Galway ★  
Dublin ★  
Birmi  
TÍR NA NÓG

Cardiff-Caerdydd ★  
Lyonesse ★

SOX (SAAR-LORRAINE LUXEMBOURG)

BRIT

EUSKAL  
HERRIA

Gasteiz ★

SPAIN ★  
Ma

PORTUGAL

Lisbon ★

Casablanca ★ Rabat

MOROCCO

Canary Islands





**TO BE  
CONCLUDED...**