

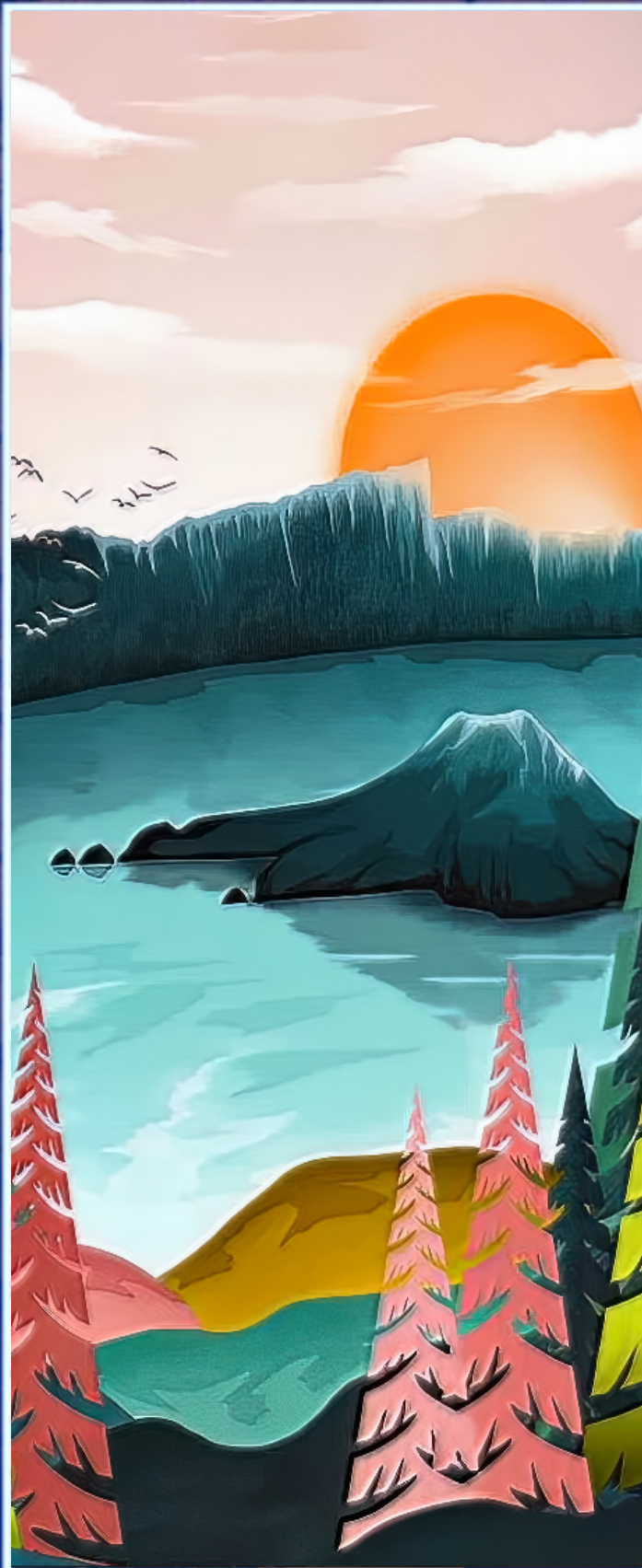


Le crâne du dragon

LE PARI D'HARLEQUIN 1



UNE AVENTURE POUR SHADOWRUN 4ÈME ÉDITION



La connaissance est toujours un butin

À la fin du dernier âge de la Magie, quelques groupes savaient que le monde tel qu'ils le connaissaient se terminait. Bientôt, les elfes et les orks ne seraient plus nés, les dernières créatures magiques mourraient à l'état sauvage ou disparaîtraient, et les sorts qui soutenaient leur civilisation prendraient fin. Déterminés à laisser quelque chose d'eux-mêmes derrière eux - peut-être comme un témoignage de leur civilisation, peut-être parce que certains d'entre eux croyaient qu'ils survivraient aux années sèches jusqu'à ce que le monde se réveille, ils ont fabriqué des caches avec les fragments de leur magie et les ont cachées avec des sorts intelligents et des enchantements. Un nombre de clés magiques ont été créées pour révéler l'emplacement de ces caches.

Le premier ensemble de ces clés magiques a été trouvé, les artefacts des aventures de **L'aube des artefacts**. Sheila, l'elfe immortel secret derrière la Fondation Atlante, a amorcé la course aux artefacts en révélant l'existence de l'un d'entre eux à Eهران le Scribe, un autre elfe immortel, et une autre personne trempant dans l'univers des artefacts. Les Croisées Mystique de la Fondation Atlante ont suivi Frosty l'agent d'Eهران alors qu'elle traversait le globe, traquant les artefacts, guidée par Eهران. Alors que Sheila avait l'intention de capturer les clés d'Eهران, ses plans ont mal tourné et Frosty s'est retrouvé avec les quatre clés. Sheila reçoit discrètement le conseil d'Harlequin de ne pas intervenir et d'attendre que Frosty trouve la cache avant de la revendiquer ce qui débouchera inévitablement sur un défi formel, un chal'han entre Frosty et Sheila (exactement comme Harlequin l'avait prévu).

Les anciens construisaient plus d'une cache, avec une certaine redondance pour s'assurer que si l'une ou les deux étaient perdues, l'ensemble de leur tradition resterait. Le chal'han est une courte série de compétition pour récupérer ces caches, le gagnant accèdera aux quatre, il est possible qu'une cache puisse être détruite ou volée, mettre la main sur l'une n'accorde pas nécessairement la victoire. Le défi se déroule sur les quatre aventures faisant parties du **Pari d'Harlequin**. Mis à part leurs rivaux les plus évidents, les Croisés Mystiques, les personnages joueur devront faire face à des forces extérieures du Consortium Apep, de la Loge Noire et peut-être d'autres. Les défis ne sont pas le genre de quête à tuer un dragon et cueillir une fleur, ce sont essentiellement des shadowruns d'une ampleur impressionnante, mais bien dans les capacités du groupe.

Chaque cache est un coffre de pierre cubique, de deux mètres de côté et gravé de chaque côté, et qui pèse environ 180 kg suffisant pour qu'un haltérophile humain sérieux puisse le soulever seul ; les plus grands trolls et orks peuvent le porter seuls sans trop de problèmes. Chaque coffre contient cinquante feuilles d'orichalque finement taillées (identiques pour chaque coffre), prises en sandwich entre une centaine de tablettes de granit gravées, plus une sélection d'objets enchantés - échantillons pour montrer les applications pratiques des théories et des formules sur les textes. Les coffres peuvent être détruits, explosés ou autrement perdus ; le mécanisme de verrouillage est un simple sort magique de Puissance 20 dissipé par la présence du disque (de **L'aube des Artefacts**).



RÉVÉLATIONS	
INTRODUCTION	
SECTIONS PRINCIPALES	
SCÈNES DE L'AVENTURE	
MENER L'AVENTURE	
L'AVENTURE CONTINUE	
UN DÉCOLLAGE ATYPIQUE	
ATERRISSAGE À ELFELAND	
MAZAMA VILLAGE	
RANDONNÉE JUSQU'AU LAC	
BASE DE TESETELINESTÉA	
A L'INTERIEUR DE L'ANTRE DE PIERRE	
A L'ABORDAGE	
L'ÎLE ABANDONNÉE	
RETOUR AU REFUGE	
DÉPART VERS THE OLD SMOKE	
CONSÉQUENCE	
OMBRES PORTÉES	

Jane "Frosty" Foster
 Harlequin et Ebran
 Les Croisés Mystiques
 Sheila Blatavsky
 Samriel
 John Dee
 Rigger X
 Ysrthgrathe

2	A différents moments de l'aventure, les shadowrunners ont l'opportunité d'interroger les PNJs principaux sur ce qui se passe.
3	Frosty est aussi claire et directe avec les shadowrunners qu'elle peut l'être; Ebran est évasif, Harlequin aime juste les emmerder. Il est généralement interdit à Shiela d'essayer d'interférer avec les shadowrunners.
4	Si demandé ou invité, Frosty explique que la Fondation Atlante est convaincue que les connaissances contenues dans la cache vérifieront leurs affirmations sur l'Atlantide, mais aussi que les Croisés Mystiques croient que le monde n'est pas prêt pour la plupart des connaissances magiques. Si les Croisés Mystiques réussissent, alors ils accumuleront les connaissances, les distribueront au coup par coup pour en tirer profit, et les filtreront pour soutenir leur image d'une Atlantide idéalisée, évidemment s'ils ne sont pas corrompus par elle d'abord.
4	S'ils demandent à Frosty ce qu'elle va faire avec les caches, elle leur dira qu'elle va les détruire, la connaissance est trop dangereuse pour quiconque. Si vous insistez dessus, ou si les personnages joueur essaient de la convaincre du contraire, Frosty révèle qu'elle prévoit de télécharger le contenu sur la matrice, non filtré. Bien que certaines des connaissances y soient extrêmement dangereuses, Frosty estime que si elle décidait de modifier le contenu, elle ne serait pas meilleure que Shiela ou « des autres bâtards manipulateurs aux oreilles pointues ». Si cela lui est spécifiquement demandé, elle peut également révéler que les caches peuvent inclure des textes sur la magie du sang.
5	Harlequin mettra un point d'honneur à garder un œil sur les shadowrunners, même s'il ne les aidera pas ou ne les gênera pas directement, il sera pratiquement invisible pendant la majeure partie de l'aventure. Si on lui demande, il leur dira qu'il ne sait pas ce que Frosty va faire avec le cache. Elle pourrait la cacher encore mille ans, ou le garder pour elle-même et devenir un magicien en égalité avec ses pairs; peut-être même qu'elle la confiera à Harlequin et Ebran pour la garder en lieu sûr. Harlequin souligne que la confiance en Frosty repose sur les personnages joueur, si à un moment donné ils viennent à échouer, le Chal'Han de Frosty est perdu.
7	
8	
8	
9	
10	
14	
15	
17	
19	
23	
24	
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	
31	

CRÉDITS:

Le Pari d'Harlequin: Le crâne du dragon

Révélations

A différents moments de l'aventure, les shadowrunners ont l'opportunité d'interroger les PNJs principaux sur ce qui se passe. Frosty est aussi claire et directe avec les shadowrunners qu'elle peut l'être; Ebran est évasif, Harlequin aime juste les emmerder. Il est généralement interdit à Shiela d'essayer d'interférer avec les shadowrunners.

Si demandé ou invité, Frosty explique que la Fondation Atlante est convaincue que les connaissances contenues dans la cache vérifieront leurs affirmations sur l'Atlantide, mais aussi que les Croisés Mystiques croient que le monde n'est pas prêt pour la plupart des connaissances magiques. Si les Croisés Mystiques réussissent, alors ils accumuleront les connaissances, les distribueront au coup par coup pour en tirer profit, et les filtreront pour soutenir leur image d'une Atlantide idéalisée, évidemment s'ils ne sont pas corrompus par elle d'abord.

S'ils demandent à Frosty ce qu'elle va faire avec les caches, elle leur dira qu'elle va les détruire, la connaissance est trop dangereuse pour quiconque. Si vous insistez dessus, ou si les personnages joueur essaient de la convaincre du contraire, Frosty révèle qu'elle prévoit de télécharger le contenu sur la matrice, non filtré. Bien que certaines des connaissances y soient extrêmement dangereuses, Frosty estime que si elle décidait de modifier le contenu, elle ne serait pas meilleure que Shiela ou « des autres bâtards manipulateurs aux oreilles pointues ». Si cela lui est spécifiquement demandé, elle peut également révéler que les caches peuvent inclure des textes sur la magie du sang.

Harlequin mettra un point d'honneur à garder un œil sur les shadowrunners, même s'il ne les aidera pas ou ne les gênera pas directement, il sera pratiquement invisible pendant la majeure partie de l'aventure. Si on lui demande, il leur dira qu'il ne sait pas ce que Frosty va faire avec le cache. Elle pourrait la cacher encore mille ans, ou le garder pour elle-même et devenir un magicien en égalité avec ses pairs; peut-être même qu'elle la confiera à Harlequin et Ebran pour la garder en lieu sûr. Harlequin souligne que la confiance en Frosty repose sur les personnages joueur, si à un moment donné ils viennent à échouer, le Chal'Han de Frosty est perdu.



...Le crâne du dragon...

La première partie du Pari d'Harlequin implique les shadowrunners aidant Frosty, qui utilise les clés pour localiser la première cache, située dans l'installation militaire de l'île de Crater Lake, à Tir Tairngire. Une fois que les shadowrunners ont réussi et se retrouvent en dehors du paramètre de sécurité militaire, Frosty rencontre Ebran et Harlequin. Les Croisés Mystiques se précipitent pour voler la cache avant qu'elle ne puisse être ouverte. Ici, Frosty lance un défi ouvertement, un chal'han à Sheila, d'une elfe à une autre. Le gagnant garde le cache et peut en faire ce qu'il veut ; Ebran et Harlequin sont cités comme témoins.

La nature du chal'han, utilisée par Harlequin et dans celui modifiée dans La survie du plus fort est un jeu non mortel de domination (et parfois de vengeance) entre deux elfes immortels ou dragons (Les joueurs ne le savent pas, car tout ce qu'ils savent c'est que la patronne joue la carte de l'étiquette de la Haute Cour Elfique). Aucun des immortels impliqués : Sheila, Ebran, Frosty ou Harlequin ne peuvent être directement impliqués, à moins que quelqu'un n'enfreigne les règles ; au lieu de cela, ils agissent à travers leurs paladins. Dans le cas de Sheila, les Croisés Mystiques, pour Frosty les personnages joueurs. Harlequin et Ebran ne peuvent ni aider ni entraver les deux côtés, à moins d'être directement attaqués, mais chacun suivra les équipes pour vérifier leurs progrès. Toute cette situation a, à l'insu de tous, été mise en place par Harlequin spécifiquement pour placer Frosty dans cette position avec Sheila, qu'elle gagne ou qu'elle perde, son apprenti aura fait son premier pas dans la société des elfes immortels, et ce de cette manière cela lui donnera du prestige important, et peut-être du pouvoir.

Les shadowrunners ne sont pas que des pions dans ce défi ; Frosty a lancé son défi par impulsion sur le moment, mais elle doit de cette manière amener les shadowrunners à être ses agents consentants. Cela signifie offrir aux personnages joueur un salaire important, ainsi que toutes autres incitations possibles, jusqu'à et y compris certains des artefacts conservés dans les caches. Bien sûr, les personnages joueurs peuvent dérober un ou deux objets par eux-mêmes s'ils ont le courage d'essayer.

SECTIONS PRINCIPALES

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

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

SCÈNES D'AVENTURE

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

- En bref : En 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: The mechanics behind each scene, including NPC motivations and any secrets or special instructions for the scene.
- 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.

MENER L'AVENTURE

Midnight est une aventure conçue pour Shadowrun, quatrième édition, et est la deuxième de la série d'aventures L'aube des artefacts qui plongera les personnages dans certains des plus grands mystères du sixième monde.

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

Étape 1: lire l'aventure

Lire l'aventure avant de la présenter à votre groupe garantit vous savez ce qui s'en vient et vous connaissez toute l'histoire. Cela aide lorsque vos joueurs trouvent (inévitavelmente) 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 personnaliser l'aventure en fonction de votre jeu et de votre style de jeu.

Étape 2: 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.

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 3: 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 4: ne laissez pas les dés diriger le jeu

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

Étape 5: 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 continuez d'avancer.

Urgent Message...



- 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.

L'AVENTURE CONTINUE DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Vous recevez un message de Frosty qui vous demande de la rejoindre au Miner's Landing pour une petite bouffe. Les dernières aventures à ses côtés vous font dire que ça va encore sentir le roussi. Mais c'est quelqu'un de réglo, la paye est bonne, tout comme son sourire est plaisant aux yeux...

Lisez ça quand les runners arrive au Miner's Landing

La tenue cowboy est de mise ici tout comme la musique à thème très prononcé. La plupart des clients s'habille dans le thème pour l'occasion, le videur d'origine NAO, vous propose en même temps qu'un casier pour ranger vos armes, une tenue digne d'un distri fringues bon marché du coin mais à prix avoisinant la moins cher des tenus zoé...

Un grand trou à été creusé au centre de l'entrepôt ou de grosse part de viande griotte sur de grand potos. La graisse s'écoulant délicatement dans des grands récipients de mélanges de légumes et d'herbes parfumées.

Une troupe d'acteur Salish amérindien tourne une scène passée de chasse au bison, grâce à un mélange d'illusion et d'ORA bien réussi.

La sécurité est discrète, des caméras sont ingénieusement dissimulées dans des visages de totem ou des esprits matérialisés sous la forme de créatures dans le thème, comme des coyotes, rapaces ou les bisons du spectacle.

Vous retrouvez Frosty en tenu de cowgirl assise à une table qui vous attend, à ses côtés se trouve une grande mallette de cuir.

Lisez ce qui suit si les runners analyse la mallette en astrale

La lueur émanant de la mallette est faible mais légèrement familière, ce sont les auras des artefacts que vous avez précédemment récupérés.

Lisez ce qui suit quand les runners se mettent à table

« Salut les gars, comment va depuis nos folles escapades dans les moindres trous du cul du monde, personnellement je suis bien content d'avoir retrouvé les commodités de ville civilisée même si j'adore voyager. »

Une serveuse vient prendre les commandes.

« Vous vous doutez bien que le voyage ne fait que commencer, vous n'êtes pas curieux de voir à quoi va nous servir les quatre objets si convoités ?

Dans une époque passée au dernier âge de la magie, une ancienne civilisation savait que la magie prendrait fin.

Cet empire a alors construit des caches, contenant leurs savoir et des objets de grande puissance, avec une certaine redondance, pour s'assurer que si l'une ou les deux étaient perdues, l'ensemble de leur tradition resterait.

Jusqu'à notre âge elles sont restées cachées et la magie des artefacts et de ses caches a été désactivée.

Chaque cache a un mécanisme de verrouillage magique, le disque de Phaistos permettrait de dissiper cette protection. La carte grâce aux autres artefacts et un rituel de calibrage permet d'afficher la position des caches.

Je vous propose maintenant qu'on aille trouver toutes ces caches voir ce qu'elle renferme !

Oh et j'oubliais de parler salaire... Je vous propose 10 000 ¥ à chacun de vous pour chaque cache retrouvé, plus les frais de transport et d'hébergement et un petit bonus, vous pourrez choisir chacun un objet contenu dans cette cache ou une technique ancestrale que je suis prêt à vous aider à maîtriser. » Elle sautille sur place d'excitation en attendant votre réponse « Alors, vous êtes partant pour un dernier road trip ? »

Lisez ce qui suit si les runners acceptent

« Super ! Cette fois le voyage sera différent, j'en avais marre des problèmes que nous avons eu pour aller d'un point à un autre. Cette fois j'ai engagé le meilleur des contrebandiers, le célèbre Rigger X. Son aide sera très précieuse pour nous rendre à notre prochaine destination. »

Après le repas, lisez ce qui suit

« Bien, je ne vais pas vous montrer notre prochaine destination ici, un Croisé Mystique pourrait se cacher sous la table et voir même en serveur, je vous envoie la position de notre avion sur canal crypté, quelqu'un à ce qu'il faut pour cette transmission ? On se retrouve là-bas demain matin à l'aube si ça vous convient, faites attention à ne pas être suivi. »

Lisez ce qui suit si les runners consulte la position de leur avion sur leurs commlink grâce à un programme de Décryptage

Vous cherchez le message de Frosty sur votre commlink et tombez sur un vieil anime de Mechas du siècle dernier (Gundam).

Dans le générique se trouve un message crypté assez facilement décelable par votre programme de décryptage.

Le message dit « Rendez-vous au Loveland Bump & Sleep à 6h pour le décollage, dites la phrase "Chi la fa, l'aspetti" à l'accueil. »

Si un runner comprend Italien donnez-lui la traduction

"Chi la fa, l'aspetti" est traduit par "Qui fait quelque chose, doit s'attendre à quelque chose"

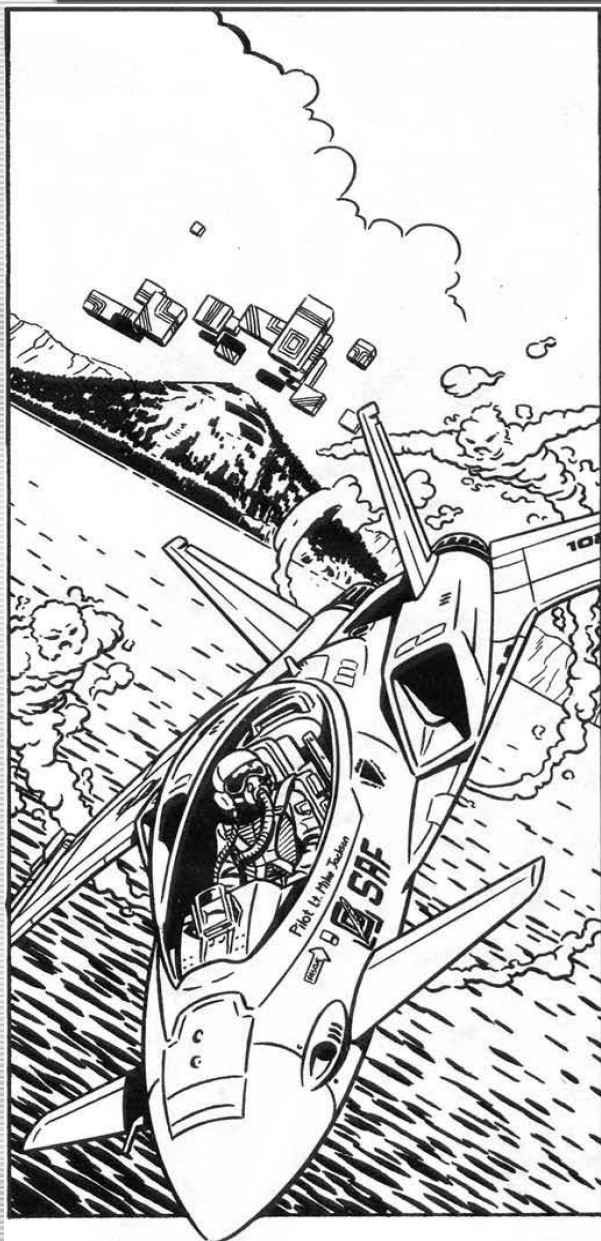


L'ENVERS DU DECOR

Devant le Miner's Landing, un cheval articulé se trouve dans une zone boueuse. Une foule déchaînée est disposée tout autour et un avec un nain cowboy aux dents en or lance des paris (jet de Monte en trois manches aux seuils 2/3/5, 5%/10%/25% de majoration de la mise, une participation par personne). Au restaurant, un jet d'Etiquette sans tenue appropriée en dessous de 2 entrainera une fouille intégral et les videurs NAO ne quitteront pas des yeux la/les personne(s) concerné(s).

Frosty garde personnellement la mallette avec les artefacts pour ne pas se les faire voler. Dans l'intermède entre L'aube des artefacts et le Pari d'Harlequin, les Croisées Mystiques ont réussi à voler un morceau de la carte Piri Reis. Ils ont trouvé le moyen de l'exploiter pour localiser l'autre partie de la carte et donc les runners.

Si les runners connaissent Rigger X, lisez une partie de son histoire dans Ombres portées sinon Frosty s'en chargera.



INCOMING FEED.....



TIR TAIRNGIRE : CRATER LAKE 2072

Tir Tairngire, ancienne partie du Conseil Salish-Shidhe, a obtenu son indépendance après des années de manœuvres souterraines de la part de ses dirigeants (Lugh Surehand et Ebran le Scrib en tête). Après avoir connu des décennies de croissance, le pays a commencé à connaître les affres de la crise économique à cause d'une mauvaise gestion des Princes. La population, de plus en plus pauvre et exaspérée par ce régime aristocratique, a fini par renverser son gouvernement, avec l'appui du Rinelle Ke'Tesrae en profitant du chaos engendré par le Crash 2.0. La plupart des anciens princes ont aujourd'hui disparu dans la nature, à l'exception notable d'Hestaby la grande dragonne et de Larry Zincan le Haut Prince, qui dirige aujourd'hui la Chambre de l'Étoile. Crater Lake est un lac de Tir Tairngire situé dans le cratère d'un volcan éteint qui culmine à 1878 mètres et qui fait presque 10 kilomètres de diamètre. Une petite île appelée Tesetelinestéa ("le crâne du dragon" en sperethiel) en occupe le centre. C'est un ancien parc naturel, l'endroit fut bouclé par les Forces de la Paix en 2054. Fin 2055, le cordon autour de Crater Lake fut levé et le tourisme put reprendre, doucement. Cependant l'île de Tesetelinestéa demeure interdite aux visiteurs.

En 2056, une étrange aurore au-dessus de Crater Lake fit son apparition. Avec l'assassinat de Dunkelzahn en 2057, le cordon militaire fut remis en place. La région est désormais totalement interdite au public.

En 2061, ceux qui observaient la comète de Halley avec leur télescope non loin de Crater Lake virent une étrange aurore scintillante au-dessus du lac pendant près d'une heure.

Crater Lake est un creux de mana.

Un utilisateur du Shadowland nommé Tolly a rapporté avoir vu des construct géométriques massifs de la taille d'un appartement, couverts de symboles géométriques, flottant dans les airs, au-dessus de Tesetelinestéa. Ceux-ci présentent une similitude notable avec les ruines découvertes plus tard en Antarctique, dont Lofwyr, alors membre du Conseil des princes, a pris un grand intérêt.

Il y a aussi des "esprits affolés" qui attaquent les personnes approchantes de l'île, y compris les soldats du Tir, ce qui semble étonnant, puisque la plupart des esprits évitent autant qu'ils le peuvent les creux de mana.

Urgent Message...



LIEUX D'INTÉRÊT

Le Miner's Landing (Quai 63, Downtown)

Une petite visite au Miner's Landing vous plongera dans le passé de Seattle.

Ce restaurant à thème est situé dans un ancien entrepôt décoré en hommage au passé pionnier de Seattle. Une troupe d'acteurs en costumes d'époque interprètent des scénettes racontant l'histoire de la région, alors même que vous dégustez une cuisine traditionnelle et authentique, comportant aussi quelques plats salishs. Un divertissement pour toute la famille !

Ouaip, sauf cette fois où une des scénettes historiques en question n'a pas plu à un fantôme salish. Putain, bannir cet enfoiré fut une vraie plaie ! J'espère qu'il ne reviendra jamais.

>Lyrn

UN DÉCOLLAGE ATYPIQUE

DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Lisez ce qui suit quand les runners arrivent devant le bâtiment de Loveland

Vu de l'extérieur, le bâtiment de 18 étages fait plutôt bas de gamme et old school, l'accès à la matrice dans cette partie de Puyallup est inexistant, à peine à quelque mètre de l'immeuble, des ORA publicitaires sont bloqué par votre anti-spam, émanant sûrement de Loveland. Des rabatteuses de toutes les ethnies vous agouichent en vous proposant des prix attractifs.

Si les runners donne le bon mot de passe à l'accueil lisez ce qui suit

Le mac de l'entrée répond par un signe de tête et vous emmène dans l'ascenseur. Le passage d'une carte magnétique dans une fente dissimulée vous emmène directement sur le toit. De cette hauteur, le soleil peine à percer le mélange de gaz et de poussière émanant du mont Rainier.

Sur le spacieux toit du building vous pouvez vous un véhicule volant à poussée vectoriel, un de ses très populaire T-bird utilisé par la plupart des contrebandiers. Des gros bras sont en train de transporter du matériel posé à proximité et passant dans une cage d'escalier proche de l'ascenseur.

Une fois tout le matériel évacué, une armée de drones déboule du T-bird pour vous prendre vos affaires et de minuscules hôtesse geisha en RA de style anime vous accompagnent pour embarquer.

Une échelle se déploie pour pouvoir monter à bord. A l'intérieur une cabine de passager a été spécialement aménagée pour vous et Rigger X vous donne les formalités pour le vol en finissant par « si vous avez des questions, les hôtesse en RA seront à votre service et évitez de le déranger simplement pour le fonctionnement des toilettes chimiques. » plement pour le fonctionnement des toilettes chimiques.

Lisez ce qui suit si les runners pose des questions sur leurs destination

« Notre prochaine destination est Crater Lake à Tír Tairngire. Aine Dupree, l'ancienne patronne de la Fondation Draco et bon ami de mon ancien mentor a utilisé la magie du sang pour sceller une TRÈS méchante Horreur là-bas... Je pense que c'était 2056 mais je ne suis pas à 100%, c'était avant que Dunkelzahn ne devienne une supernova. Cela a provoqué une énorme fracture qui a laissé passer un paquet d'Horreurs et qui a aggravé le pic de mana de la Grande Danse Fantôme.

Depuis ce jour, Crater Lake a été bouclé avec une très, très haute sécurité, je ne sais pas du tout ce qui se passe là-bas.

Mais depuis ce jour le pouvoir magique du lac a maintenant commencé à s'inverser et il s'agit maintenant d'un creux de mana croissant.

Ehran a soumis une hypothèse intéressante, les géologues estiment que l'éruption du mont Mazama qui a créé Crater Lake s'est produite vers 5677 avant JC.

Si nous supposons que la durée du Quatrième âge était la même que celle du Cinquième âge, 5124 ans, cette éruption s'est produite vraiment près du milieu du Quatrième âge (l'année moyenne exacte serait 5 675 avant JC).

Ce serait une autre hypothèse selon laquelle l'année intermédiaire est également le point le plus élevé du cycle de mana, lorsque les horreurs, des créatures venant d'un méta plan inconnue, une menace pour notre monde, seraient à leur plus fort niveau. Enfin je pars loin, ces histoires d'horreurs et de passé ne doivent pas vous intéresser » Frosty bois une gorgée d'eau avant de reprendre.

« Rigger X se posera à l'aéroport Mahlon Sweet Field de Serentancyo ou Eugene en non spérétiel. Une jeep en location permettra de nous rendre à Mazama village.

Là-bas on trouvera un guide et on se rendra à pied sur un des sentiers panoramique pour touriste qui ne devrait plus être utilisé jusqu'à la frontière. Ensuite nous il nous fera passer discrètement jusqu'à Crater Lake jusqu'à l'île de Tesetelinestéa en terre inconnue pour trouver la cache. »

L'ENVERS DU DECOR

L'immeuble de 18 étages est possédé par la mafia. Rigger X est habitué à transporter de la contrebande directement depuis le toit aménagé en piste de décollage, profitant de la faible surveillance du trafic aérien de Puyallup mêlé à quelques pots de vins et contacts haut placés.

Rigger X a été embauché par Frosty pour toute la durée de la campagne, il récupère l'équipe complète juste après une livraison pour la Mafia.

Une fois dans l'avion et qu'ils ont décollé Frosty ouvre la mallette, à l'intérieur se trouve les quatre artefacts trouvés dans les aventures précédentes.

Un test de mémoire(2) + Perception visuel(3) réussi sur la carte de piri reis permettrait de remarquer qu'il en manque une partie.

Si les runners font des recherches sur Crater Lake, donnez-les des conversations ou des informations des livres "Terres d'Éveil" ou "Tír Tairngire" ainsi que l'encadré CRATER LAKE 2072 selon leurs réussites dans leurs recherches pendant le voyage vers Crater Lake. Ils peuvent aussi poser des questions à Frosty qui ne leur cacherait rien sur le sujet.

DURCIR LE TON

Si vous voulez rendre plus difficile l'accès à l'avion, la mafia pourrait ne pas autoriser le passage des runners par leur QG pour embarquer dans l'avion. L'accès devra alors se faire de manière discrète, par exemple en se faisant passer pour le personnel, en payant une prostitué du bordel, en faisant jouer des contacts dans le milieu, en alignant la monnaie ou encore en passant par la force (bonne chance pour cette dernière solution....



Ehran pourrait aussi ne pas avoir eu d'autorisation dans ce court délai et l'infiltration de Rigger X dans le pays pourrait avoir échoué et ils seraient alors poursuivis par la douane autant dans le trajet aérien que tout le long de leurs péripéties.

LIEUX D'INTÉRÊT

Loveland Bump & Sleep (204th Street East & 14th Avenue East, Puyallup)

Un ancien hôtel de classe moyenne transformé en bordel par la Mafia, et géré par des membres de la famille Gianelli. Comparé aux autres établissements du genre, celui-ci paraît plutôt bas de gamme et old school, même s'il propose plus de filles elfes que la moyenne, avis aux amateurs. À noter aussi que, si l'hôtel occupe les dix-huit niveaux du bâtiment, seuls les dix premiers semblent accessibles aux clients.

> La rumeur prétend que les Gianelli utilisent aussi le Bump & Sleep pour entreposer temporairement la contrebande volée qu'ils font transiter dans la ville, après l'avoir importée depuis, ou pour l'exporter vers, les terres tribales.

Cela implique aussi des gens qu'il faut ramener ici ou sortir du métroplexe, ainsi que tous ceux que la Famille souhaite voir disparaître.

> Rigger X

GRUNTS ET CIBLES MOBILES

GMC « HARPY SCOUT » de Rigger X

Mania.	Accel.	Vites.	Pilot.	Struct.	Blind.	Senseur
+1	50/250	850	3	20	15	5

Améliorations : batterie de senseurs améliorée, camouflage, de signature 6, CCME 6, CME 3, système de survie 3, ...

ATTERRISSAGE À ELFELAND

DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

L'avion perd de l'altitude avant de se poser sur une piste bordée de grands arbres à perte de vue. Quelque chose de nouveau vous perturbe quand vous pointez votre nez dehors. Ici pas de pollution dans l'air, vous voyez le soleil sans nuage gris. Une grande pancarte de bienvenue avec des oiseaux qui chantent et une famille de longues oreilles vous change des panneaux "Join the gang" ou des "menus de poupée de chair" du quartier. Ayant déjà voyagé de nombreuses fois avec Frosty, vous n'êtes pas habitué à ça. Peut-être que cette fois ça pourrait être comme des vacances en pleine nature ?

Une petite navette électrique attend en bas de l'avion et vous emmène jusqu'à la douane. L'armée du tir a l'air intéressée de vous voir débarquer avec votre caddie plein de joujou douteux. Frosty vous dit à l'oreille « Ici les pots de vin ne fonctionnent pas, les gardes sont grassement payés et le code d'honneur dans leur rang est important, mais j'ai pourrait-on dire un Joker dans ma manche. » Elle vous fait un clin d'œil et par devant montrer un feuillage finement décoré avec les emblèmes du tir.

Une fois les runners dans la/les jeep(s) lisez ce qui suit

Une voiture au vitre teintée paraît vous suivre depuis que vous avez quitté l'aéroport. Frosty inquiète vous donne votre prochaine destination. « Avant de nous rendre à Mazama Village,

nous devons passer acheter du matos à Santa Clara, une zone D d'Eugène. »

L'ENVERS DU DECOR

Frosty par le biais d'Ehran, ancien prince du Tir a pu obtenir une autorisation pour rentrer sur le territoire.

Rigger X fait atterrir l'avion à l'aéroport Mahlon Sweet Field d'Eugène. Frosty a réservé une jeep (ou deux selon le nombre de runner pour se rendre jusqu'à Mazama village. Sur la route, ils sont suivis par les Croisés Mystiques, vu la sécurité et le "pas de vagues" souligné par Frosty, les runners devront les semer par leurs talents de conducteurs.

Ils font une escale au marché noir de Santa Clara pour obtenir du matos, et surtout du matériel de camping. Après ils filent vers Mazama Village sur 2h30 de route.

LIEUX D'INTÉRÊT

Marché noir de Santa Clara

Le marché noir est dans un réseau de péniches à l'est de Santa Clara sur la willamette river.

DURCIR LE TON

Ehran pourrait ne pas avoir eu d'autorisation dans ce court délai et l'infiltration de Rigger X dans le pays pourrait avoir échoué et ils seraient alors poursuivis par la douane autant dans le trajet aérien que tout le long de leurs péripéties.

MAZAMA VILLAGE

L'ENVERS DU DECOR

Le creux de mana est ici indice 1 (p.117, La magie des ombres Frosty trouve un guide pour infiltrer Crater Lake, celui-là annonce aux runners qu'ils auront besoin de matériel de plongée pour s'y rendre et que le magasin de Mazama Village a tout ce qu'il faut qui prend la poussière à bas prix.

Le matériel de plongée date de l'époque où la plongée était autorisée dans Crater Lake, le vendeur est content de s'en débarrasser car plus personne n'était voué à acheter cet équipement, il l'avait gardé au cas où la frontière réouvrirait un jour. Il peut aussi fournir des sac 100% étanche, avec coutures soudées électroniquement.

LIEUX D'INTÉRÊTS

Mazama Village

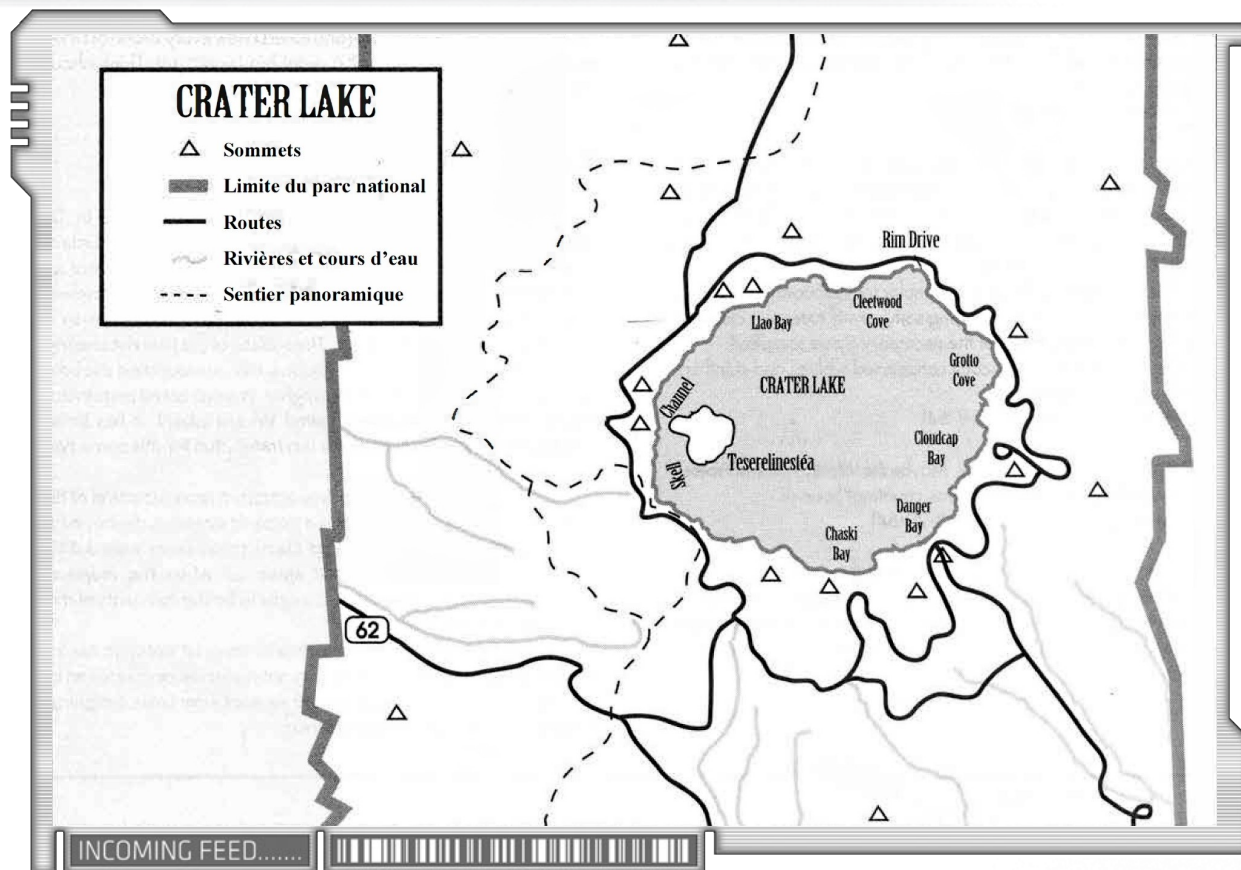
L'emplacement est situé à 20 minutes d'une route très sinueuse au sud du lac.

Les chalets du village de Mazama sont nichés dans les pins Ponderosa, à 11 km au sud du village de Rim. Ce havre de paix rustique offre un répit bien mérité après une journée de randonnée, de natation ou de pêche. L'air montagnard des est vivifiant.

Avec la fermeture des frontières autour de Crater Lake, le tourisme s'est amenuisé et les cabanes de Mazama Village ont été fermées. Seuls des camping-cars et des tentes permettent aux quelques incorruptibles randonneurs de loger sur place. Le camping lui-même est très rustique et boisé. Il n'y a pas d'électricité. Des tables à pique-nique sont disposées à proximité ainsi que des toilettes sèches et des douches solaires. Des cerfs et autres animaux sauvages peuvent traverser le camping et les moustiques et les insectes sont nombreux.

Le crâne du dragon.....





Le chalet principal Annie Creek reste ouvert, offrant le couvert au campeur, une cuisine américaine familiale pour le petit-déjeuner, le déjeuner et le dîner, ainsi qu'un bar proposant une variété de bières et de vins locaux. L'ambiance est très rustique, des meubles de style historique sont soigneusement sélectionnés, de l'art mural d'affiches de voyage de style vintage et de matériaux tels que des gaules de caryer et de l'aulne, le style honore l'histoire et les environs de la région locale.

Le magasin Mazama Village situé à proximité propose une large sélection de souvenirs du parc, des produits d'épicerie, des fournitures de camping, du bois de chauffage et de l'essence.

L'ENVERS DU DECOR

Le creux de mana est ici d'indice 1 (p.117, La magie des ombres)

Frosty trouve un guide pour infiltrer Crater Lake, celui-là annonce aux runners qu'ils auront besoin de matériel de plongée pour s'y rendre et que le magasin de Mazama Village a tout ce qu'il faut qui prend la poussière à bas prix.

Le matériel de plongée date de l'époque où la plongée était autorisée dans Crater Lake, le vendeur est content de s'en débarrasser car plus personne n'était voué à acheter cet équipement, il l'avait gardé au cas où la frontière réouvrirait un jour. Il peut aussi fournir des sacs 100% étanche, avec coutures soudées électroniquement.

RANDONNÉE JUSQU'AU LAC

DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

« Vous continuez à longer la rivière depuis une bonne demi-heure, le cours d'eau s'arrête dans un réseau de marmite d'eau bouillonnant. Ici votre guide vous annonce qu'il est temps d'enfiler la combinaison de plongée et de continuer à la nage. Une rivière souterraine mène à l'île, permettant de franchir la frontière discrètement. »

L'ENVERS DU DECOR

Un passeur a été réservé à Mazama village qui aidera les runners à se rendre jusqu'au lac et à passer la frontière, 500 mètres de dénivelé sur 17 km, environ 4h à pied.

Les chemins n'ont pas été entretenus depuis plus de 15 ans. Un jet de Survie(3) de Mazamet village jusqu'au point d'eau est requis. 2 réussite, 1 de blessure physique, 1 réussite 2 de blessure physique, 0 réussite, 3 de blessure physique et une cheville foulée.

Pendant la route, les runners avec des tests de perception ont l'opportunité de voir les Croisées Mystique de Samriel déguisées en randonneurs avec des masques en latex. Si les runners les accostent, ils se font passer pour de pauvres randonneurs en visite. S'ils perçoivent qu'ils sont suivis et qu'ils leurs demandent pourquoi ils le font, ils leurs baratinent qu'ils sont là pour percer le mystère de Crater Lake, ils sont tombés sur les runners et ont vu là une opportunité de passer sous la surveillance du tir. Si leur baratin ne passe pas, ils essayent de fuir en lâchant une grenade flashbang et une grenade fumigène derrière eux.

Leur randonnée se trouve sur un creux de mana indice 2 (p.117, La magie des ombres)

Ils terminent leur marche jusqu'à un gouffre immergé d'eau passant sous la frontière et débouchant dans le lac. Depuis la berge, en observant l'île de Tesetelinestéa, ils peuvent apercevoir un kraken dans le lac ou un esprit libre de l'air torturé, et des drones volant dans les environs. Pour se rendre jusqu'à l'île de Tesetelinestéa, ils devront faire profil bas ou passer en force. Le lac se trouve sur un creux de mana indice 3 (p.117, La magie des ombres).

DURCIR LE TON

Les runners pourraient tomber sur des drones ou des militaires pendant la randonnée jusqu'au trou d'eau ou ils pourraient tomber sur une créature dans le passage souterrain.

ANTIVIRUS

Si un runner ne peut pas du tout nager, le guide connaît un autre passage par une grotte, mais cette solution est moins discrète et des rumeurs de gens ayant emprunté la grotte n'est jamais revenue.

GRUNTS ET CIBLES MOBILES



Denethor - Le guide

Denethor signifie ami des étoiles en speretiel. Les runners peuvent le rencontrer à Mazama Village, il a bien souvent fait passé la frontière vers le lac de Crater Lake et bien souvent, personne n'en ai revenu.

Utilisez les caractéristiques de l'adepte pistoler (p.98, SR4A). Avec Arme de trait au lieux de Pistolet, un arc orné indice 8, Plein air (GC) et Furtivité (GC) indice 4 et les connaissances sur les lieux, sur la faune et la flore à 5 et Perception astrale.

MCT-Nissan Roto-Drone (surveillances extérieures)

Utilisez des MCT-Nissan Roto-Drone armés d'AK-97 (p.350, SR4A).

Craken des eau de carter lake

Utilisez un kraken classique (p.170, Créatures Du Sixieme Monde).

Esprit libre torturé

Utilisez un Esprit de l'air puissance 8 (p.302, SR4A).

BASE DE TESETELINESTÉA

L'ENVERS DU DECOR

Sur l'île de Tesetelinestéa, un creux de mana indice 4 est présent (p.117, La magie des ombres). L'espace astral semble moins lumineux qu'il ne le devrait. Les auras et les formes astrales ne brillent pas avec autant d'intensité qu'elles le feraient dans l'espace astral normal.

Un ancien portail vers un méta plan a été scellé par Aina il y a longtemps pour enfermer une horreur appelée Ysrthgrathe. Depuis ce jour, le Tir qui n'est pas dans cette confiance est tombé sur ce portail qui se trouve au centre d'un domaine de mana de grande puissance et a tenté vainement de rouvrir ce portail par tous les moyens. Il a fait construire une base scientifique autour du portail sur l'île et a fait interdire l'accès à l'île aux étrangers sous peine de mort. L'ancre pour la première cache est proche du portail scellé dans la base, permettant de dévoiler la première cache, la clé n'est autre qu'un des artefacts.

Les expérimentations tournent au fiasco et au lieu d'ouvrir le portail, les théoriciens magiques qui ont insufflé de l'énergie sur les lieux, en créant un champ magique puissant pour ouvrir le portail, ont à la place réveillé une ancienne cité volante provenant du dernier âge de la magie, qui était enfoui sous la lac. De gros blocs de pierre, vestiges d'une civilisation passée surgissent des eaux et flottent étrangement au-dessus de l'île, dont le plus gros bloc contient une technologie maîtrisée de portail astral.

Ce bloc stationne juste au-dessus de la base et par la même occasion sur le portail et tente de s'aligner sur la fréquence magique du portail.

Les énergies magiques environnantes commencent à s'inverser, le gros bloc de pierre aspire tout le mana environnant pour alimenter le portail et s'ouvrir sur le méta plan préalablement fermé.

Le Tir à fait fermer l'accès à Crater Lake en attendant de trouver la cause à ce phénomène. Des esprits libres ont alors fait leur apparition pour lutter contre les membres du Tir qui par leurs fautes ont perturbé leurs lieux d'habitation. Les moins puissants d'entre eux ont ou été dissipés par le creux de mana ou ont fui la zone.

Le personnel du tir a alors été réduit au strict minimum pour éviter de perdre davantage de personnel. La sécurité, l'entretien et le ravitaillement de l'île est assuré par des drones et un groupe d'une dizaine de théoriciens magiques est cloisonné dans la base pour étudier le phénomène. Chaque mage sont des initiés de haut niveau pour pallier la difficulté d'exercer la magie sur place.

Il ne reste que quelque mois dans la base du au creux de mana épuisant, un roulement se fait régulièrement pour les remplacer, des membres de l'équipe pourraient se faire passer pour des membres remplaçant en hackant le réseau matriciel et en modifiant la liste des membres du personnel.

Des randonneurs égarés, des curieux, des shadowrunners et des chasseurs de scoop se font régulièrement capturer par les militaires ou les drones de sécurité après avoir été surpris sur le périmètre ou blessés par les esprits enragés environnant. Ces personnes en ayant trop vu encourageant la peine de mort sont remis au mains des thaumaturges sans scrupules de la base de Tesetelinestéa, emmené dans le niveau -2 de la base dans une prison sommaire. Ils servent de cobaye pour rompre la rune de magie du sang ayant scellé le portail et pour maîtriser la technique d'absorption d'énergie magique des blocs de pierre environnant. Les personnes sont placées dans une des capsules verte du niveau -1 et leur essence s'échappe de leurs corps peu à peu pour alimenter le centre de la pièce. Leurs destins étant scellés lors de leurs captures, autant qu'ils servent avant de mourir... Les corps sont alors remis au kraken du lac, fournissant une excellente protection contre les curieux voulant risquer une traversée en direction de l'île.

Les runners pourraient se laisser capturer pour infiltrer la base. Il pourrait également prendre d'assaut un convoi de ravitaillement de la base ou en piratant le réseau matriciel programmé un ravitaillement immédiatement.

Le tir investit des sommes astronomiques pour effacer toute trace de cette histoire afin de ne pas attirer les foudres de certains groupes politiques et que tout ce désastre n'est rien d'autre que leur faute.

Si les runners tombent sur le portail astral scellé, ils peuvent voir des symboles au sol près du portail qui ressemblent à ceux sur les artefacts. Frosty essaye de réaliser un rituel avec les artefacts pour tenter d'ancrer la cache sur ce plan. L'ancrage est réussi, mais une puissante magie du sang empêche quoique ce soit de traverser le portail scellé. Elle remarque que sur la carte un second point un peu plus faible que le précédent a fait son apparition, il désigne un point juste devant la base militaire, en sortant ils s'avancent sur le point et peuvent voir que l'endroit se trouve au-dessus d'eux, dans le plus gros bloc de pierre flottant dans le ciel. Ils doivent alors trouver un moyen d'accéder au bloc malgré le creux magique qui réduirait les possibilités d'un sort de lévitation ou d'invocation d'esprit pour les conduire sur place. Ils peuvent par exemple accrocher des grappins à la structure.

ANTIVIRUS

Si aucun runner ne possède de sort de lévitation ou d'esprit capable de voler, Frosty pourrait s'épuiser malgré le creux de mana et faire léviter le groupe.

LIEUX

Tous les maglock sont équipés de système anti-effraction indice 3.







Le câblage du matériel de sécurité est en filaire. Les drones sont en auto-pilote avec une liaison satellite supervisée par un rigger externe. La moindre coupure de signal déclenche une alarme au rigger prévenant le personnel sur place.

Le crâne du dragon.....



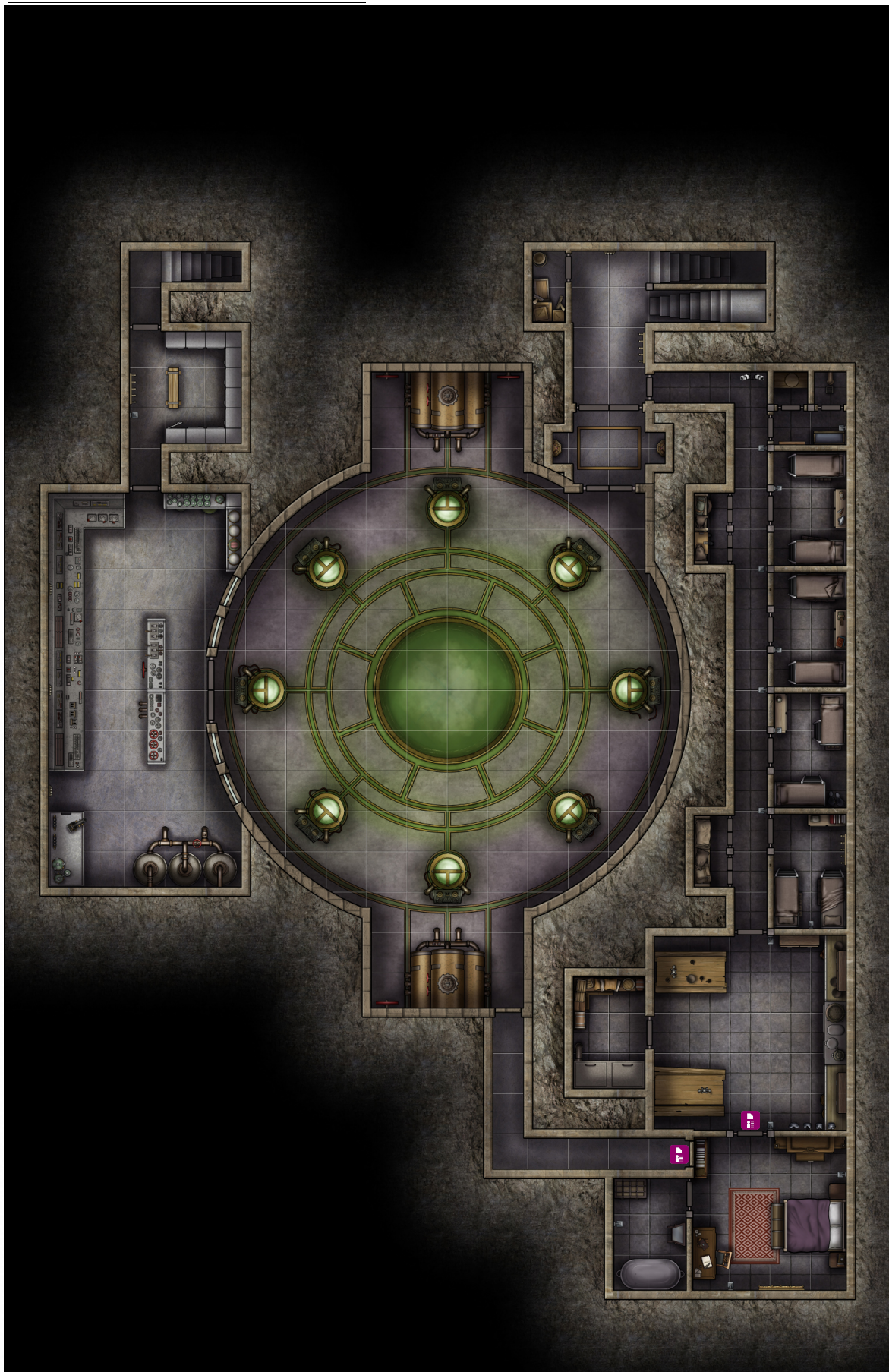
Base militaire de Tesetlinestéa : RDC



-  Maglock(scanners à ADN) 6
-  Maglock(capteur RFID) 4
-  Maglock(biométrie rétinien) 4
-  Serrure mécanique(clef à transpondeur) 7
-  Serrure mécanique 4
-  Caméra à vision nocturne



Base militaire de Tesetelinestéa : -1



Le crâne du dragon.....

Base militaire de Tesetelinestéa : -2



Les mages sur place sont en relation avec les militaires du Tir dans les environs, au moindre doute ils appelleront des renforts qui seront très rapidement sur place.

Le niveau 0 contient de matériel pour l'entretien pour les drones. Les runners pourraient y trouver un ancien plan dans le bureau, servant au rigger pour calibrer des murs invisibles sur certains drones ou contenant les plans de câblage/baie de brassage.

Dans le sas à l'entrée du bunker, il y a possibilité d'ouvrir les portes de l'entrée et donnant sur la grande salle du niveau 0, dans le box à gauche en entrant, par exemple en cassant la vitre.

Il n'y a pas de caméra dans les endroits sensibles pour des raisons de confidentialité. Les drones patrouilles à l'extérieur et l'entretien est réalisé au niveau 0 du bunker une fois par semaine, un rigger vient une journée sur place. Le système de défense est entièrement en filaire et pas de réseau sans fil hormis la liaison avec les drones qui est crypté indice 6, les caméras du rez-de-chaussée sont également indice 6, les maglocks avec système anti-intrusion.

Le bureau du mage superviseur comporte les données d'études sur les cobayes sous forme de puces mémoires datées de dictaphone et des mini vidéos glauques.

Une créature puissante se trouve dans une asperité sans confort creusé à même la roche. Il garde une clé transpondeur et est domestiqué par le chef des initiés qui lui donne de la nourriture et le contrôle par magie. Les coffres pouvant s'ouvrir avec cette clé présent dans la salle secrète du niveau -2, dans le bureau du mage superviseur peut contenir un élément du livre Magie Supérieur et d'autres vestiges des anciens récupérés dans le lac.

GRUNTS ET CIBLES MOBILES

Théoriciens magiques(11)

Utilisez des mages de combats avec une initiation à 4, une magie de +4 et avec des connaissances adéquates(p107, SR4A).

MCT-Nissan Roto-Drone (surveillances extérieures)

Utilisez des MCT-Nissan Roto-Drone armés d'AK-97 (p.350, SR4A).

GM-Nissan Doberman (surveillances extérieurs et RDC)

Utilisez des GM-Nissan Doberman armés d'Ingram White Knight (p.350, SR4A).

Korg

Korg est un minotaure qui est né et a passé sa vie à l'underground ork de Seattle. C'est un mercenaire à louer qui assure la sécurité au plus offrant dans ce milieu hostile ou participe à des runs. Il tient également un petit stand de sculpture sur bois où il vend de sublimes portraits. Le superviseur des Théoriciens magiques est tombé sur lui lors d'un run qui a mal tourné et a eu la bonne idée de le manipuler grâce à la magie et de l'utiliser à son propre service. Des essais sur lui dans la base l'ont transformé en changeling et son corps altère la magie autour de lui. Il réside dans une aile cachée de la bibliothèque de la base et le superviseur a recours à ses services pour manipuler les prisonniers ou assurer sa garde. Le reste du temps, il le passe sur ses sculptures où il peut prendre pour modèle les prisonniers. Il porte autour du coup une clé finement sculpté qui n'est autre que la clé à transpondeur du superviseur.

C	A	R	F	C	I	L	V	M	Cha	Ess	Init	PI
11	4	5(8)	9	1	4	4	5	0	2	1.6	9(12)	1(4)

Moniteur de condition (physique/étourdissant): 14/11

Armure (balistique/impact): Vestes en cuir+Ossature renforcée(2/2(+2))

Compétences: Athlétisme (GC) 4, Artisanat(Menuiserie) 4(+2), Plein Air (GC) 4, Combat à mains nues (Cornes) 6(+2), Armes tranchantes(Couteaux) 4(+2), Esquive (Combat de mêlée) 4(+2), Intimidation (Physique) 5(+2), Perception (Visuelle+Implant) 4(+2)(+3)

Connaissances: Communauté des Ombres (Territoire) 4 (+2), Connaissances des lieux(Underground orc) 5, Sculpture sur bois (Portrait) 5(+2), Sociétés de sécurité 1, Tactiques de sécurité (Garde du corps) 4

Language: Or'zet N, Anglais 2

Augmentation: Ossature renforcée(Céramique), Réflexes câblés 3, Yeux cybernétiques(Amplification visuelle 3, Compensation anti-flash)

Traits: Allergie (commune, grave) (Soleil), Amélioration métagénétique (CON), Asocial, Berserker, Brume astrale (non-Éveillé), Changelin (GRIME de classe III), Cornes perforantes, Endurance à la douleur (3 cases), Illettré, Résistance à la magie (Indice 4), Style distinctif, Survivant(3 cases), Vision thermographique

Équipement: Kit d'outillage (Sculpture sur bois), Clé à transpondeur de la base

Arme: Cornes perforantes (VD 7P, Allonge 1), Mains nues, ossature renforcée(VD 7P, Allonge 1)

A L'INTERIEUR DE L'ANTRE DE PIERRE DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Si un runner avec un artefact ou un croisé mystique avec le morceau de carte s'approche du gros bloc géométrique, lisez ce qui suit

Alors que vous approchez ce monstre de pierre d'un autre âge, l'artefact commence à luire tout comme une partie sur la paroi de pierre. Une fissure se forme et le contour d'une sorte de porte se dessine avant de se retirer sur l'intérieur dévoilant une entrée. De l'extérieur on peut apercevoir une lumière verte s'échapper de l'entrée. Vous entrez dans une pièce pentagonale. A chaque angle, une statue de créature monstrueuse regarde en direction du centre. En haut, un gigantesque cristal vert éclaire toute la pièce. Au centre de la pièce, cinq prismes triangulaires sortent du sol entouré par un léger tourbillon.

Lisez ce qui suit si un runner regarde dans l'astrale

L'espace astral se raréfie au fur et à mesure que vous approchez du gros bloc de pierre, vous êtes maintenant persuadé que le mana environnant est comme aspiré comme un aimant à cet endroit.

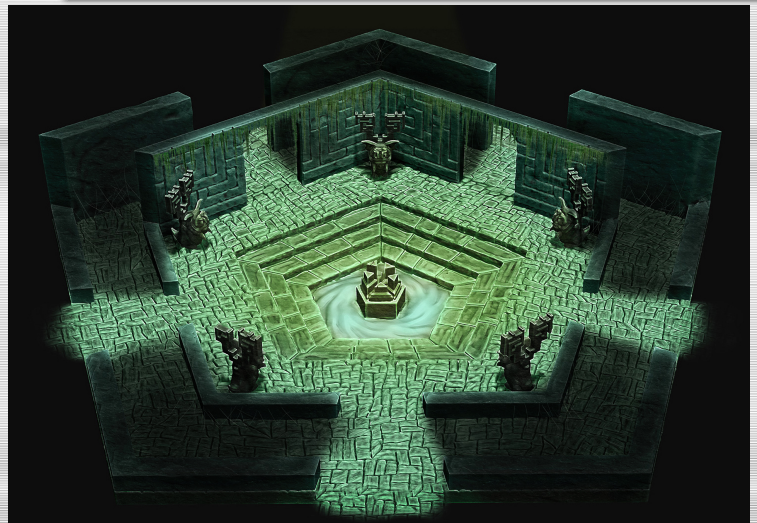
Les artefacts en votre possession se mettent à luire tout comme la paroi du gros bloc géométrique. L'aura astral est légèrement similaire. A l'intérieur le creux de mana étrangement a laissé place à une zone regorgeant d'énergie, en levant les yeux à l'intérieur, vous voyez un gros cristal vert alimenter en énergie toute la pièce et particulièrement le centre.

Si les runners sont prêts à passer le portail

Vous vous tenez au centre de la pièce sur le sol tourbillonnant, chacun de vous se tient par la main formant un cercle autour des prismes triangulaire. Fosty grâce à un réactif magique appose des lettres luisantes sur chacune des statues.

Elle commence à chanter en spérétiel et une sorte de brume sort de la bouche de chaque statue, rampant sur le sol et se dirigeant au centre tourbillonnant de la pièce. Quand la brume est connectée sous vos pieds, elle vous dit de toucher chacun un prisme. En vous exécutant, la carte en votre possession se met à luire et le tourbillon sous vos pieds s'affole.

Vous avez la sensation de passer dans le sol, comme si vous étiez en chute libre dans un ciel de nuage vert froid.



INCOMING FEED.....

La chute semble interminable, la brume verte laisse place à un ciel découvert ou le temps paraît accéléré, passant de jour à nuit, du soleil aux étoiles. Vous tombez inconscient face à cette expérience, des cris et un bruit de canon vous réveillent de votre torpeur.

L'ENVERS DU DECOR

Quand les runners s'approchent d'une des faces du gros bloc géométrique à cinq faces avec un artefact proche, la roche se fissure avant de dévoiler une entrée.

Frosty pense pouvoir synchroniser le portail vers le méta plan scellé de la base, permettant à la première cache de se dévoiler ici. Il y a assez d'énergie accumulée et elle pourrait grâce à un rituel magique activer le portail, le rituel va drainer tout le reste de son énergie et particulièrement si les runners ont eu besoin d'elle pour les faire léviter magiquement. Elle devra se reposer et propose aux runners de rester pour garder l'entrée du portail pendant qu'ils récupèrent la cache. Elle fournit la carte aux runners pour permettre de retrouver la cache.

Après que les runners soit partie par le portail, leurs corps gît sur le sol et Frosty sombre dans l'inconscience vidé de son énergie. John Dee en forme astrale les suivant de prêt passe dans le portail à leurs poursuites.

A L'ABORDAGE

DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Vous ouvrez vos yeux, vous vous retrouvez dans une pièce avec des murs et un plancher en bois, deux lanternes à l'huile éclairent faiblement la pièce. Vous êtes étendus sur un grand tapis avec des symboles ressemblant à ceux de la carte de Piri Reis, entièrement nues.

Le matériel, les bruits de mouettes et l'apparence des lieux vous font penser à la cale d'un bateau fait très 15ème siècle.

Vous vous équipez tant bien que mal avec ce qui tombe sous la main, l'équipement moderne laisse place à l'accoutrement d'un autre âge. En parcourant la cale vous tombez nez à nez avec des cages d'animaux exotiques, singes, tigres, serpents et d'autres que vous ne connaissez pas.

Votre petite visite est perturbé par le bruit de canon et de cris provenant du pont du bateau, en vous rendant discrètement vers l'extérieur, vos yeux habitués à la pénombre sont agressés par la lumière du soleil vive du soleil.

Vous êtes en pleine confrontation entre deux bateaux, un tir de canon manque de peu le vôtre, passant au-dessus de vos têtes.

Un marin court dans votre direction affolée, habillé en moussaillon d'une autre époque. Vous avez l'impression de vous réveiller dans un vieux simsens de l'île au trésor. Le tir d'un canon fait mouche dans la coque. Prenant peur de couler par le fond, vous vous rapprochez du bord pour constater les dégâts et vous prenez conscience que le bateau ne flotte pas sur l'eau, mais vole dans les airs. Le bateau adverse se colle au vôtre, les pirates se préparent à l'abordage.

L'ENVERS DU DECOR

Le portail astral transporte les runners sur un bateau volant en pleine confrontation avec un bateau de pirates.

Le méta-plan est proche de l'univers d'Earthdawn, ici les runners voient leurs implants ne plus exister, même s'ils ressentent encore leurs avantages.

Dans ce métaplan, les runners n'ont pas leurs affaires, tout leur équipement moderne est remplacé par de l'équivalent du 15ème siècles. Ils peuvent trouver dans le bateau des tenues de marin (3/3), des sabres, des armes à distance au choix (Voir la table plus bas). Les éveillés ont toutes leurs facultés et les augmentés voient leurs implants ne plus exister, même s'ils ressentent encore leurs avantages, ils ne possèdent pas les implants activables type armes cybernétique ou réflexes câblés.

Les mousquets et les pistolets sont accompagnés chacun d'un apôtre (étui) contenant la dose de poudre et des balles nécessaires pour amorcer et charger l'arme 12 fois.

Chaque sabre à une Allonge de 1, une VD de (FOR / 2 +1)P et une PA de -1.

Pour utiliser les canons pour faire couler le bateau adverse, ils doivent faire des tests d'Explosif pour recharger les canons et Arme exotique : canon ou une défausse en Agilité pour viser. Ils peuvent également se servir de grappins, passer par des passerelles de fortune utilisées par les pirates, ou encore se jeter d'un bateau à l'autre grâce à des cordages depuis des mâts.

A la fin ils repoussent l'attaque mais le bateau est touché par un tir de canon ayant endommagé la coque et le système magique le permettant de voler.

L'équipage ne les reconnaît pas, ils devront user de bagou pour trouver une bonne raison de se faire accepter. Ils portent les couleurs de l'équipage et tout le monde ne se connaît pas à cause du turnover des relèves.

Ils sont dans un navire de marchandise vestimentaire et d'animaux exotique. Les bateaux des métaplans sont alimentés par des cristaux bleu magique se consumant à l'arrière du bateau et la gestion est faites par un machiniste éveillé.

Si les runners parlent au capitaine, il les remerciera et leur annoncera que le bateau n'est plus en condition de voler et à besoin de réparations ou il s'arrêtera de fonctionner sous peu. Il ont fait route sur cette île car ils ont entendu des rumeurs selon lesquels un dragon de couleur ivoire serait apparu dans le ciel et se serait écrasé sur cette île.

Il descend pour stationner juste au-dessus de la terre la plus proche. L'équipage débarque et forment un campement pour réaliser les réparations.

Le capitaine raconte aux runners de faire attention de ne pas trop s'éloigner du campement en dessous du bateau, tous ceux qui s'y aventurent sur cette île maudite ne reviennent jamais. Tous les bateaux l'évitent comme la peste et passent leur chemin. Des membres de l'équipage leurs parlent de rumeurs concernant de trésor qui serait caché sur l'île.

DURCIR LE TON

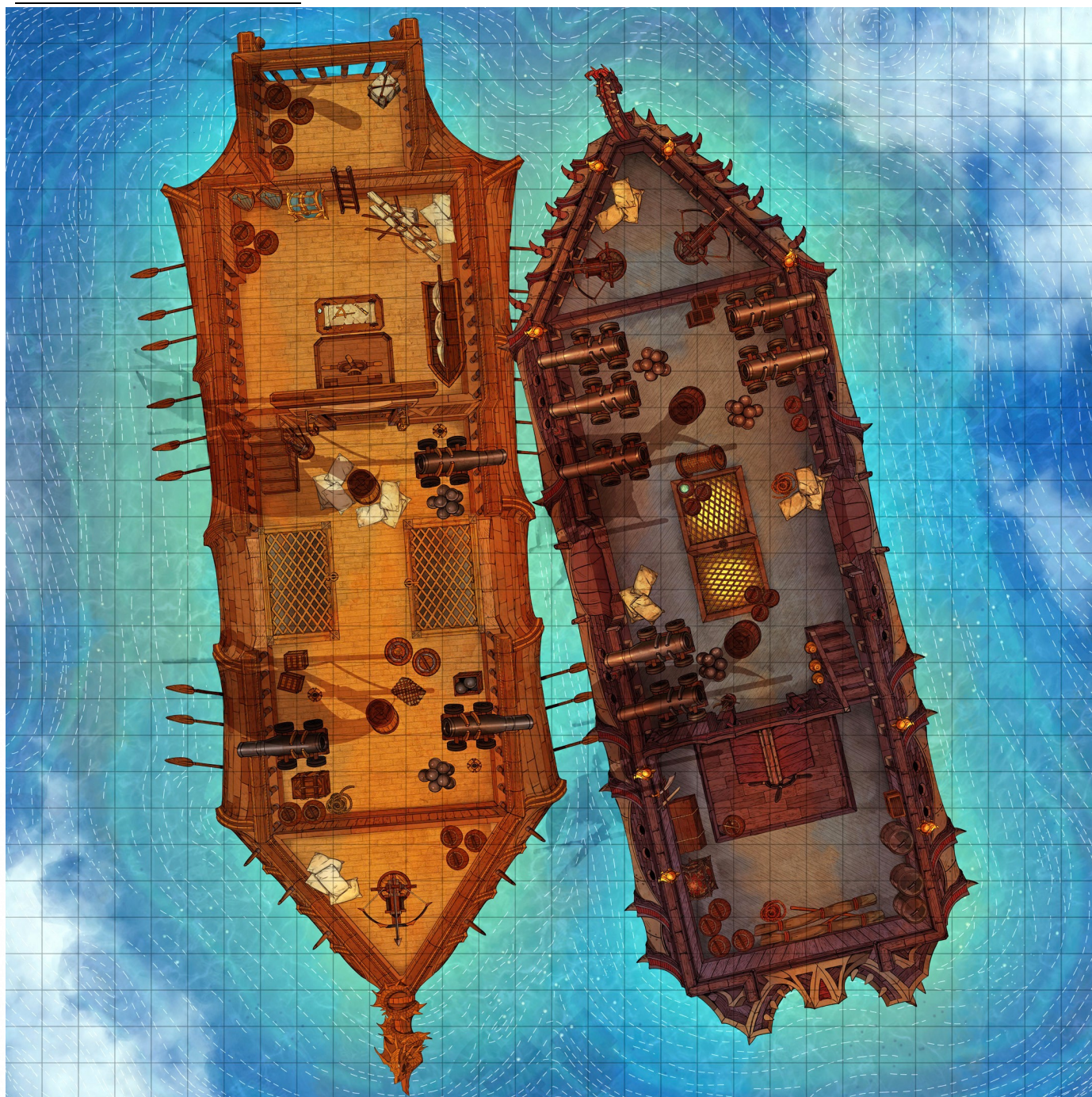
Les animaux contenus dans le bateau volant pendant la bataille pourraient être pris de panique et se libérer par un tir de canon bien placé. Ils s'ajouteront donc aux pirates pendant la bataille formant un trio de combattant.



INCOMING FEED.....



Bataille de bateaux volants



Le crâne du dragon.....

	VD	Courte	Moyenne(-1)	Longue(-3)	Étendue (-6)
Canon du bateau	Grenade	301-1000	1001-1600	1601-2000	2001-3700
Baliste du bateau	10P, PA-2	5-50	51-200	201-300	301-500
Mousquet	6P	0-10	11-40	41-80	81-150
Pistolet	3P	0-5	6-15	16-30	31-50
Arc	(FOR+1)P	0-FOR	jusqu'à FOR×10	jusqu'à FOR×30	jusqu'à FOR×60
Arbalète	4P	0-9	10-36	37-90	91-150
Couteau	(FOR/2)P	0-FOR	jusqu'à FOR×2	jusqu'à FOR×3	jusqu'à FOR × 5
Fronde	(FOR/2-1)P	0-FOR	jusqu'à FOR×2	jusqu'à FOR×5	jusqu'à FOR × 7

GRUNTS ET CIBLES MOBILES

Pirates et équipage du bateau marchand

Utilisez les membres du gang des Halloweeners armés d'un pistolet 1 coup et d'un sabre (p.283, SR4A).

Chef pirate et capitaine du bateau marchand

Utilisez la Contrebandière armés de deux pistolets 1 coup et d'un sabre (p.102, SR4A).

Machiniste pirate et du bateau marchand

Utilisez le mage de combat (p.107, SR4A).

Bateaux volants

Mania.	Accel.	Vites.	Struct.	Blind.
-3	10/100	300	35	8

L'ÎLE ABANDONNÉE

DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Si les runners observent les peintures végétales devant la grotte, lisez leurs descriptions

Une première peinture représente un dragon occidental de couleur ivoire avec des reflets bleutés qui atterrit sur l'île et se transforme un homme ordinaire, accueilli par une tribu d'aborigène. Une seconde montre le dragon donnant des directives à cette civilisation comme un prophète et ces derniers se mettent à bâtir une sorte de temple. Une troisième montre un grand esprit noir comme un spectre se battre contre le dragon et fuyant après avoir été vaincu. Une quatrième, le dragon en forme véritable en train de sauter dans une sorte de cascade. Les peintures qui suivent sont toutes effacées et illisibles.

Lisez ce qui suit si les runners entrent dans la grotte

Vous empruntez le passage rocheux, le couloir est gigantesque et pourrait aisément laisser passer un camion semi-remorque.

Des cristaux de couleur verte s'illuminent faiblement, réagissant à votre présence tout le long d'un chemin suivant un cours d'eau qui se tient en parallèle. Ces cristaux évoquent celui du gros bloc de pierre de votre monde qui illuminait la salle en miniature. Des veines jaune traversent la roche, sûrement de l'orichalque.

Le passage finit sur une sorte de terrasse surmontant un gouffre où le cours d'eau finit en cascade. La terrasse héberge une sorte d'habitation sommaire avec du mobilier creusé à même la pierre.

En y regardant d'un peu plus près, il y a une réserve comportant des urnes en terre cuite ainsi que des râteliers avec des rouleaux de parchemin. L'humidité a eu raison d'eux et ils se transforment en poussière quand vous essayez d'en ouvrir un.

Parmi ce bric-à-brac se trouve un dessin comportant le même type de symbole que les artefacts sur le sol près d'une paroi couverte de veines sinueuse dorée.

Si un runner approche la carte du mur, lisez lui ceci

Les veines dorées réagissent au contact de la carte et la paroi se retire. Vous apercevez derrière une alcôve contenant un coffre de pierre cubique, de deux mètres de côté et gravé de chaque côté, et qui pèse environ 180 kg suffisant pour qu'un haltérophile humain sérieux puisse le soulever seul ; les plus grands trolls et orks peuvent le porter seuls sans trop de problèmes.

Elle peut se déplacer mais n'a pas l'air de pouvoir s'ouvrir. Si les runners sautent avec la cache, lisez la suite. Au-dessus du gouffre, vous n'apercevez qu'obscurité et le brouhaha de la chute d'eau. Vous vous tenez à la même position que le dragon présent sur la peinture.

Vous poussez la cache dans le vide et tout comme un caillou que vous aviez lancé peu de temps avant, il n'y a pas de plouf ou de boum écrasant.

Vous sautez à votre tour, traversant la lueur bleutée d'un tourbillon d'eau sans les effets de la matière humide, comme si vous passiez à travers un décor de réalité virtuel. La seule sensation ressentie est le froid intense et humide de l'abysse où vous vous précipitez les pieds joints.

Puis l'obscurité fait place non pas à la lueur verte des cristaux du gros caillou flottant de Crater Lake, mais à la lumière rouge d'une balise d'alarme dans la base de Crater Lake.

Si Ysrthgrathe passe le portail avec les runners

Le corps mutilés de deux scientifiques se trouvent au sol et une forme démoniaque avec un corps de serpent de 3m de long s'approche en glissant dans votre direction.

Elle vous regarde se préparant à vous sauter au visage. John Dee débarque au même moment et lui lance un sort qui lui fait prendre la fuite, il part alors à sa poursuite vous laissant en plan.

L'ENVERS DU DECOR

A l'époque du quatrième monde, au moment où les horreurs sévissaient, contrairement à ses congénères qui ont décidé de plonger dans un sommeil profond pendant cette période difficile, Ghostwalker a pris la décision de se réfugier dans un métaplan en projection astrale depuis l'une de ses antres à Crater Lake, tout en laissant son corps endormi dans l'ancre avec le reste de ses richesses.

Suite au passage des horreurs, la magie s'est éteinte et le portail s'est désactivé. Le lien entre son corps de viande et sa projection astrale s'est rompu. Les années se sont écoulées et son corps n'est devenu qu'un tas d'ossements.

Pendant le passage des âges, il a été accueilli en divinité et a fait évoluer ce peuple pendant des siècles. Plus récemment, une horreur majeure appelée Ysrthgrathe (Voir Ombres portées) a été envoyée dans ce méta-plan et le passage a été ensuite scellé par Aina (Voir le roman Temps sans fin de La trilogie des immortelles).

Ysrthgrathe a mené un combat acharné contre Ghostwalker pendant cinq années, détruisant et corrompant tout ce qu'il avait bâti. En 2057, Ghostwalker sent malgré qu'il soit dans une autre dimension la mort de son frère. Il décida de retourner dans le sixième monde et de tout abandonner derrière lui, sa bataille contre Ysrthgrathe et le peuple qu'il a contribué à élever. Dunkelzahn avant sa mort, mis la main sur son repaire et fait déplacer les ossements de Ghostwalker à Smithsonian, proche de la faille de Watergates à Washington (avait-il prévu la suite des événements ?).

Les années passent, il est parvenu au fil des années à créer et alimenter un artefact appelé le cœur des ténèbres, un équivalent proche du cœur du dragon en orichalque créé par Dunkelzahn.

Grâce à ce cœur, parvenu à synchroniser momentanément la faille scellée de se méta-plan avec la faille créée par la mort de son frère à Washington. Il sort de la faille de Washington en forme astrale, possède les restes de son corps en régénérant le tout grâce à des techniques shedims, en épuisant l'énergie restante du cœur et retourne dans son ancien territoire de Denver. A la fin de la campagne de l'Aube des artefacts, Ghostwalker puise dans l'énergie des artefacts pour recharger le cœur et fermer la faille. Afin de réaliser ce rituel, il a également dû se trouver au cœur de la faille et il s'est matérialisé dans ce plan.

Ysrthgrathe attend depuis pratiquement 20 ans que le portail astral se rouvre pour retourner dans le sixième monde, cette patience va peut-être enfin payer.

Il suit le dragon de loin jusqu'à une grotte. Celle-là étant protégé par une puissante rune de garde créée spécialement par Ghostwalker il y a des années. Cette grotte, bâtie à l'origine par les anciens, contient le passage vers le portail scellé de Crater Lake.

Ils ont caché une cache contenant leurs savoir dans ce méta-plan à proximité du portail menant à Crater Lake et l'ancrage de la cache vers ce méta plan dans le sixième monde à proximité du portail de Crater Lake. A l'époque des anciens c'était une grande cité très active. Ghostwalker ne connaît pas l'existence de cette cache.

Ghostwalker utilise le cœur des ténèbres pour détruire ce qui a scellé le portail et retourne dans le monde réel.

Le bateau des runners accoste à proximité de cette île. Un étranger aborigène les observe arriver sur la plage et attire l'attention des runners, ce n'est autre qu'Ysrthgrathe ayant possédé un ancien aborigène. Il observe le navire en réparation et se mêle à l'équipage pour en apprendre plus.

Peu de temps plus tard, John Dee arrive en barque en direction de la plage aux couleurs du navire adverse qui a sombré, il ne dévoile pas sa véritable identité et aborde les runner leurs disant qu'il vient également du sixième monde. L'équipage des runners pourraient être tenter de pendre John Dee comme il est habillé comme les pirates, pour se défendre il pourrait dire que les runners viennent du même endroit que lui et l'équipage pourrait les accuser d'espionnage et que c'est eux qui ont révélé leur itinéraire.

L'aborigène a vent de leurs discours et comprend que sa chance est enfin venue.

Il trouve une bonne excuse pour aguicher les runners et les emmener à l'entrée du portail astral scellé de ce côté du métaplan. Ysrthgrathe n'a jamais pu percer son mystère qui a été créé spécialement contre lui, mais avec l'aide des runner et de John Dee, ça sera une formalité.

Ici les runners peuvent observer d'étranges peintures végétales juste à côté. Les peintures racontent l'histoire de Ghostwalker passant par le portail astral depuis Crater Lake.

John Dee ou Ysrthgrathe demande au runner de concentrer leurs énergies sur la paroi de pierre de la grotte pour l'aider à déjouer la rune de garde. S'il s'exécute, l'entrée s'ouvre.

Ils parcourent la grotte et peuvent trouver la cache dans une alcôve dissimulée. Ils continuent jusqu'à la plate-forme au-dessus du portail astral de Crater Lake qui n'est plus scellé grâce au passage de Ghostwalker.

Si les runner regarde au-dessus du gouffre, ils ne voient pas le font et doivent sauter pour traverser le portail avec la cache... S'ils sautent, ils sont entraînés par le font et paraissent se noyer avant de se réveiller dans le monde réel avec la cache apparu à proximité du portail astral. Si les runners se méfient de John Dee, il les suivra de loin et passera le portail après eux.

Ysrthgrathe quant à lui utilisera la même approche de John Dee et les suivra avant de prendre le portail après eux.

Prêt d'eux, Ysrthgrathe étant sous sa forme véritable à attaqué deux scientifiques se trouvant à portés et regarde les runner se préparant à les attaquer. John Dee arrivant au même moment lui lance un sort le faisant fuir, il part alors à sa poursuite laissant l'équipe pour le moment.

La sécurité dans les lieux est toujours active, mais Ysrthgrathe et John Dee en détournent assez l'attention pour que les runners profitent de la diversion.

ANTIVIRUS

Si les runners se méfient de l'aborigène ils devront trouver un moyen d'accéder à la grotte par eux même, ils pourraient tomber sur les restes d'une civilisation perdue et pourraient remonter la piste vers l'endroit.

DURCIR LE TON

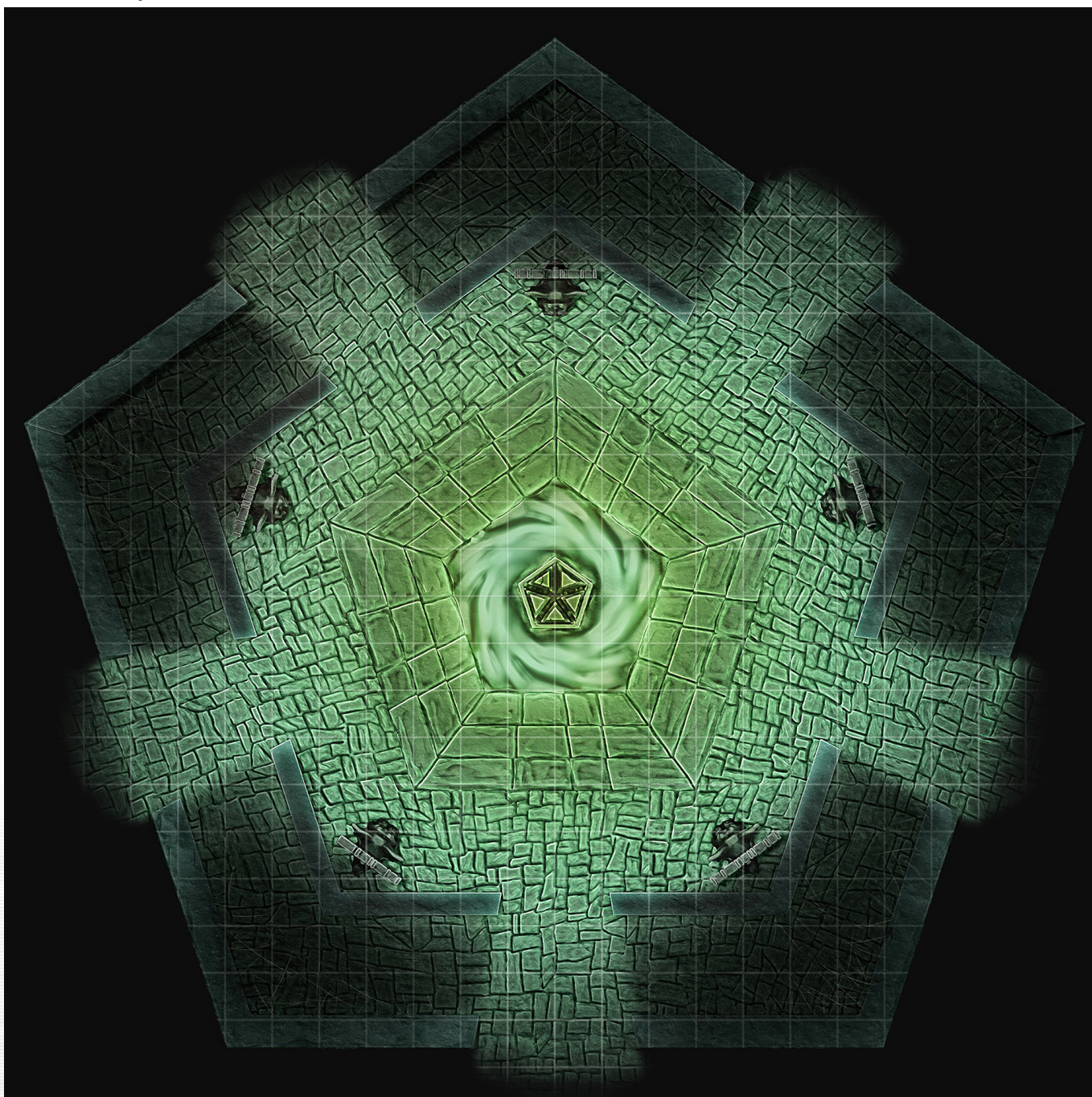
Ysrthgrathe pourrait pendant l'absence de Ghostwalker façonner des rejets d'horreur grâce aux aborigènes de l'île. Si c'est le cas, ceux-là suivent discrètement le groupe et quand les runners ont passé le portail ils passent à leurs tours.

Si les runners les débusquent, il peuvent tenter de percer à jour leur véritable nature grâce à une Analyse astrale. Eux ne possèdent pas la métamagie de Camouflage et l'affrontement pourrait éclater dans la grotte. Ysrthgrathe ne se mêle pas à la mêlée, il saute dans le portail astral en laissant ses minions occuper les runners.

John Dee pourrait faire son apparition un peu plus tard, laissant les runners affronter Ysrthgrathe seuls...

Frosty peut être fait prisonnière par les croisés mystiques dans la salle des portails pendant le périple dans le méta plan.

La salle des portails



RETOUR AU REFUGE

DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Lisez ce qui suit quand les runner rentre au refuge

Dans le refuge, Ebran et Harlequin sont posés au bar et jouent aux échecs devant un verre de vin.

Harlequin s'interrompt « Et bien, je crois que j'ai gagné... enfin pas cette partie d'échec qui m'a l'air mal engagée pour moi... Jane ? ».

Frosty, fatigué, soupire en voyant les deux acolytes comme en vacances en classe verte et lui répond en soupirant.

« On ne l'a pas encore ouvert comme promis, nous allons savourer cette victoire tous ensemble, mais pas tout de suite, ces périples m'ont fatigué,

mes vêtements sentent la crotte de rat du diable et mes cheveux sont un repère à bêtes plus confortable que la nature de Crater Lake. La cache est restée scellée pendant des siècles, elle patientera bien une petite douche et une tenue plus fraîche.

Les gars aller poser la cache dans la salle de restauration on va l'ouvrir accompagné d'un bon repas pour fêter ça, on l'a bien mérité, réservez-nous ce qu'il y a de meilleur c'est... Ebran qui régle. Ha aussi prenez une douche vous sentez le poisson des quais de Tacoma. »

Lisez ce qui suit au runners restant garder la cache dans la salle principale

Une bonne odeur commence à parvenir à vos narines, le doux parfum de la viande grillé et de la victoire.

Vous êtes posé à une table dressée spécialement pour l'occasion, attendant que toute la petite famille se gèle les fesses avec la douche solaire, bouffée par des moustiques énormes à l'extérieur.

Vous remarquez quelque chose d'étrange, le chat du propriétaire rentrant pour glaner de la nourriture en sentant les bonnes odeurs saute sur la cache pour être à hauteur de table, celui-ci passe littéralement à travers. En vous approchant pour la toucher, votre main passe littéralement à travers, comme si c'était un hologramme.

Si les runners perçoivent en astrale, lisez ceci

Une aura magique entoure la cache, elle n'était pas présente auparavant et en vous concentrant vous percevez une puissante illusion à l'œuvre.

Lisez cette scène quand les runners échoue à récupérer la cache

L'hélicoptère des Croisés Mystique s'éloigne de Crater Lake, le bruit des pales laisse de nouveau percevoir le doux chant des oiseaux. Cette sérénade est perturbée de nouveau quand Frosty débarque à toute allure, son chemisier non boutonné, ses cheveux encore détrempés de sa douche écourtée et son pistolet lourd au poing.

Sa mine déconforte vite à la colère d'une furie. Elle est suivie de peu par Ehrah et Harlequin. Une elfe aux cheveux et au yeux noir avec la peau brune et une combinaison moulante violette s'approche avec deux samouraïs des rues fortement augmenté, à vue de nez il ne reste plus grand chose d'humain en eux. L'elfe s'exprime à Frosty avec un ton moqueur.

« Tiens voilà le petit oiseau dépourvu de sa trouvaille, tu n'aurais pas dû jouer dans la cour des grands, sale gamine débraillée, vu ta dégaine ta place est dans les caniveaux d'où on t'a tiré il y a quelques années.

Vous avez fait du bon travail pour trouver les quatre artefacts clés, merci de m'avoir donné la cache, il est toujours tant de rejoindre l'équipe des gagnants ! »

Frosty bouillonnante sort quelque chose de sa poche et déballe toute sa haine.

« Espèce de salope, tu n'as pas été capable de faire ce qui a été accompli jusqu'ici, tu es même aller jusqu'à sacrifier ton plus fidèle serviteur dans le but de nous subtiliser ce qui nous revient de droits ! » J'en appelle auprès de tous les témoins ici présents et te défi au Chal'han che. » Ehrah regarde la scène avec inquiétude alors qu'Harlequin paraît amusé par cette annonce. L'elfe à la peau brune sort de ses gonds et réplique. « Bien, tu veux te ridiculiser dans toutes les hautes sphères, j'accepte le défi, mes paladins seront un groupe de Croisés Mystiques des plus fidèles et... »

Frosty sans réfléchir lui coupe la parole « Pour moi ça sera les mêmes personnes ayant par mainte fois prouvé que je peux avoir confiance en eux, et pas seulement en les arrosant de nuyens ou en me faisant passer par une déesse sur le point de relever l'Atlantide à grand coup de déhanché et de paroles perfides. Les élhios-ha, jurés de ce chal'han seront Ehrah le Scribe, ancien membre du Conseil des Princes et Har'lequin ancien chevalier de la Flèche pourpre, ayant tous deux déjà prouvé leur droiture et leur prestige.

Une fois que Shiela est partie de son côté, Frosty s'adresse aux runners

Je suis désolé de vous avoir embrigadé dans cette affaire, je ne vous forcerais pas à me suivre, mais je serais heureux de vous avoir comme valeureux paladin et non comme de vulgaires pions sur un échiquier qui peuvent être les serveurs de cette pseudo déesse de la fédérations atlante.

Après avoir répondu aux questions des runners, lisez ce qui suit

« Je vous aurais bien proposé de partir aussitôt vers les prochaines caches, mais je suis tellement fatigué pour cette journée, demain nous filerons vers la prochaine. Allons profiter du repas, nous l'avons bien mérité. »

Lisez ce qui suit après le repas

Après le repas Frosty et Harlequin sortent du chalet refuge, vous voyez Ehrah posé au bar inquiet faisant tourner habilement un verre de vin rouge dans sa main.

Lisez ce qui suit si des runners s'approche pour lui parler ou prendre un verre à proximité

« Bien jouer pour avoir trouvé la cache, j'avais parié que vous ne reviendrez pas vivant ici, vous venez de me faire perdre 10 000 nuyens. Pas de chance si elle est repartie aussi vite qu'elle est venue.

Ces vestiges du passé auraient permis d'y voir un peu plus clair.

Quand l'âge de Magie tirait sur sa fin, les citoyens de l'Atlantide se sont dispersés en dehors de leurs terres, emportant leur technologie sophistiquée et leur culture dans leurs nouveaux foyers à travers le monde. Seule la magie de ses habitants protégeait l'île des forces de la Nature, et les Atlantes savaient que le niveau de magie diminuait, le jour viendrait où leurs protections magiques tomberaient et l'Atlantide plongerait dans les profondeurs d'où elle était sortie. Cela se produisit en 3113 av. J.C., marquant la fin du Quatrième Monde et le début du Cinquième. »

Vous savez, "Tesetelinesté" en Sperethiel se traduit par "Crâne du dragon"

Dans son testament, Dunkelzahn a donné les coordonnées des os de dragon en Amérique du Nord, un squelette dont Dunkelzahn possédait déjà la tête.

Donc, peut-être que cette tête était à Crater Lake et que Dunkelzahn l'a récupérée à un moment donné, avant que les elfes du Tir ne s'installent là-bas.

Il y a aussi une théorie selon laquelle le squelette n'était rien d'autre que Ghostwalker, vous savez le dragon qui a foutu les atzi dehors à Denver.

Dunkelzahn voulait que le squelette soit exposé au Smithsonian afin que l'esprit Ghostwalker ait plus de facilité à le trouver lorsqu'il sortirait de la faille astrale quand son frère en sortirait à Washington.

Ghostwalker est apparu en même temps que les Shedim. Autrement dit, des esprits capables de réclamer un cadavre et même de le régénérer s'ils sont suffisamment puissants.

De plus, Crater Lake a commencé à passer d'un domaine à un creux de mana à l'époque de la mort de Dunkelzahn.



Forêt de Crater Lake



C'est aussi le moment où la faille astrale s'est ouverte là où se trouvait Ghostwalker. Alors peut-être était-ce une sorte de courant d'air qui circulait dans votre appartement, quand une porte était ouverte. Ce que je suggère ici, c'est que Crater Lake était l'endroit où Ghostwalker était entré pour la première fois et l'endroit d'où il est ressorti était à Washington. »

Harlequin débarque excité comme une puce et lui coupe la parole.

« Ehran tu parle trop, j'ai besoin d'un ork pour prendre d'assaut la cité cramoisie, j'ai piqué une liaison satellite au camping-car d'à côté qui a l'air pas trop mauvaise. »

Ehran s'éloigne en direction des chambres avant de se retourner une dernière fois vers vous.

« Prenez soin d'elle, elle a confiance en vous et dans ce monde il est dangereux de l'accorder à qui que ce soit. »

L'ENVERS DU DECOR

Les Croisés Mystiques ont suivi les runners jusqu'au marmite de la rivière avant la frontière du cratère de Crater Lake. Ils ont ensuite envoyé un drone pour les espionner de loin. Il est resté au-dessus de la base puis les a vus rentrer dans le bloc de pierre. Ils ont ensuite suivi les runners dans le chemin inverse en attendant leurs heures pour leur subtiliser la cache maintenant qu'ils ont tous fait le sale boulot. Au camping, ils se font passer pour des randonneurs, leurs QG dans un gros camping-car. Après que les runners aient obtenu la cache, ils sont prêts à leur subtiliser quand ils auront le dos tourné. Samriel et une équipe arrivent en hélicoptère pour appuyer l'équipe sur place tout comme Sheila. Ils se posent dans une clairière attenante, prête à décoller quand l'équipe aura la main sur la cache.

Harlequin a demandé à un esprit majeur de subtiliser la cache aux runners pendant que toutes la clique se prépare avant l'ouverture de la cache et de la faire passer aux Croisés Mystiques qui était devant le refuge en reconnaissance, donnant l'accès à la cache aux Croisés Mystiques pour provoquer le chal'han entre Sheila et Frosty.

L'esprit en combinant un pouvoir de dissimulation et une illusion puissante de la cache parvient à la subtiliser aux runners. Si les runners recherchent Frosty, elle est actuellement dans la douche, elle leur dit d'aller à la poursuite de la cache qu'elle les rejoint. S'ils cherchent Harlequin et Ehran, ils sont dans leur tente en train de s'habiller et leurs sort la même rengaine

Les runners voulant poursuivre la cache tombent sur Samriel et son équipe qui fait barrage. La cache part dans un hélicoptère dans les airs.

Ils affrontent en combat à mort l'équipe des Croisés Mystique qui veulent s'en défaire pour mettre la main sur les 4 artefacts (Samriel dirige l'équipe).

Un peu plus tard, Sheila débarque entourée de deux gardes du corps, tout comme Frosty Harlequin et Ehran qui sont attiré par ce remu ménage après s'être pomponné.

Sheila est venue pour jubiler de sa victoire face à une "gamine" (Frosty). Elle fait ramasser le corps de ce pauvre Samriel qu'elle désigne comme dommage collatéral de sacrificable.

Frosty en colère joue la carte de l'étiquette de la Haute Cour Elfique et déclenche le chal'han.

Le chal'han ici est un rituel elfique officiel de châtiment, revanche et permettant de prouver sa domination ce mot est utilisé pour des intrigues de revanche et de prise de pouvoir.



INCOMING FEED.....

Il s'agit peut-être d'un rite dérivé d'un ancien rite draconique visant à déterminer la domination ou la supériorité ; chal'han à proprement parler est la province des Grands Elfes.

On suppose que les règles du Grand Jeu sont dissimulées dans une œuvre ou un livre appelé Les Rites et les Rituels de Concours, et l'une est que les pions ne peuvent pas être blessés directement par l'un des joueurs. Les menaces et les blessures par d'autres pions sont possibles, tout comme la mise en situations dangereuses, mais il n'est pas possible de tuer ou de blesser grièvement.

Le but du Jeu du chal'han est modifié, Frosty et Shiela doivent utiliser leurs pions, les Croisés mystiques pour Shiela et les runners pour Frosty. La gagnante est celle qui obtiendra une majorité de cache, sur un total de 4 caches.

La forme de rituel choisi ici est le Chal'han che, les adversaires survivent, leur vie n'étant pas atteinte, mais leur honneur est en lambeaux.

La plupart du temps les pions ne sont pas au courant de participer à un tel jeu. Dans ce cas ils le seront, l'impulsion de Frosty a écarté l'autre possibilité. Elle demande aux runners s'ils veulent être ses paladins et Harlequin et Ebran le jury.

Elle veut partir aussitôt vers les prochaines caches, mais étant épuisée par l'aventure, le creux de mana et le rituel des méta-plan, elle décide à contrecœur de dormir avant de repartir à l'aube vers la prochaine cache.

DÉPART VERS THE OLD SMOKE L'ENVERS DU DECOR

Les runners retournent à l'aéroport d'Eugène où attend Rigger X pour leurs prochaine destination, Londres...

CONSÉQUENCES

Les runners sont en route pour la seconde cache (selon la carte Piri Reis) qui se trouve en Angleterre.

ATTRIBUER DES CONTACTS

Le crane du dragon propose aux runners quelques contacts possibles, et les actions des runners déterminent si ces individus ou groupes deviendront amis ou ennemis.

Les runners qui ont été correct avec Denethor, ils peuvent l'ajouter en contact 2/1.

Si les runners n'avaient pas Frosty en tant que contact il peuvent l'ajouter :

Frosty

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



INCOMING FEED.....

ATTRIBUTION DU KARMA

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

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

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

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

RECHERCHES

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

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

RECHERCHE DANS LA MATRICE

Les personnages peuvent choisir de rechercher des informations par eux-mêmes en parcourant les différents paradis de données et les sites d'informations dans toute la matrice. Dans ce cas, demandez au personnage joueur d'effectuer un test étendu de recherche de données + programme catalogue, à des intervalles d'une minute. Les tests étendus sont limités par l'ajout d'un modificateur cumulatif de -1 dés à chaque test après le premier. Par exemple, un personnage avec Recherche de données 3 et Catalogue 3 lancerait 6 dés pour son premier test, 5 pour son second, 4 pour son troisième, et ne serait capable de lancer que 6 tests au total (p.64, SR4A).

KARMA D'ÉQUIPE

Situation	Récompense
Détruire la cache	1
Récupérer la cache depuis le métaplan	2
Infiltrer le bunker de Tesetelinestéa	1
Libérer les prisonniers du bunker	1
Vaincre le bateau volant adverse	1
Déjouer le piège d'Ysrthgrathe	1

KARMA INDIVIDUEL

Situation	Récompense
Survivre	1
Bon roleplay	1
Du cran/Bravoure	1
Humour Participer au Pari d'harlequin	1
depuis le début Avoir fait Down of artifact	1
+Le pari d'Harlequin	1

Après cela, toutes les données non découvertes sont tout simplement trop obscures ou bien cachées dans la matrice pour que ce pirate puisse les trouver. Tout n'est pas disponible dans la Matrice.

Les maîtres de jeu peuvent décider quelles données sont raisonnablement disponibles dans la matrice, quelles données sont disponibles dans des nœuds sécurisés et nécessitent un piratage pour être découvertes, et quelles données ne sont tout simplement pas disponibles du tout.

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

UTILISATION DES CONTACTS

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

Urgent Message...

Le crâne du dragon.....

OMBRES PORTEES

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

JANE "FROSTY" FOSTER

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

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

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

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

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

Statistiques: Frosty est une magicienne initiée de haut niveau 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.

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.

C	A	R	F	C	I	L	V	M	Cha	Ess	Init	PI
4	5	4	3	8	4	6	8	15	4	6	8	1

Moniteur de condition (P/E): 10/12

Armure (B/I): 8/6

Compétences: Arcana 4, Combat Astral 4, Athlétisme(GC) 3, Combat rapproché(GC) 2 (épées) (+2), Invocation(GC) 6, Esquive 3, Pistolets 4, Premiers secours 2, Influence(GC)5, Electronique(GC) 2, Perception 4, Appareil volant 3, Véhicule terrestre 4, Sorcellerie(GC) 6, Survie 2

Connaissances: Histoire de la magie 4, Organisations Magiques 4, Théorie Magique 4, Rumeurs de la rue 3, Culture de Tír Tairngire 3, Équipement de voyage 3

Langues: Anglais N, Français 3, Allemand 3, Japonais 4, Mandarin 3, Espagnol 3, Sperethiel 6

Qualités: Magicien (Voie de la Roue), Concentration Accrue 2
Niveau d'initiation: 11

Méta-magie: Géomancie, Camouflage, Camouflage étendu, Bouclier, La roue 1, Sacrifice, Sacrifice 2, Signature flexible

La Roue 1: Jane ajoute son indice d'initiation aux tests sociaux nécessitant de l'empathie.

Sacrifice 2: Cette technique permet d'utiliser le sacrifice sur soi-même ou sur une victime consentante sans créer de décompte d'arrière-plan.

Sorts: Armure, Monde chaotique, Contrôle des émotions, Toucher mortel, Détection des ennemis, Détection des mensonges, Mode, Boule de feu, Soins, Teint radieux, Influence, Éclair Mana, Oxygénation, Éclair Étourdissant

Équipement: Veste pare-balles, Commlink [Indice 4, avec OS personnalisé qui s'affiche uniquement en vieux Sperethiel], Lentilles de contact [Indice 2, avec smartlink, augmentation visuel 2], Anneau de dragon (Focus de pouvoir puissance 6), 3 fausses SIN (Indice 6), bousille d'oreille en ivoire (Focus de maintien puissance 5), medikit (indice 6)

Armes: Ares Predator IV [Pistolet Lourd, VD 5P, PA -5, SA, CR —, 15 (c), w/ smartlink, 5 chargeurs de balles APDS]

Épée monofilament [Arme tranchante, Allonge 1, VD 5P, PA -1, Arme focus puissance 3]





Dans cette aventure, ces personnages n'ont pas grand-chose à faire et n'ont pas besoin de caractéristiques pour le faire. Les actions qui ont conduit à cela ont été effectuées dans les coulisses, avant que les personnages joueurs n'entrent en scène. Harlequin, Ehran le Scribe et Sheila Blatavsky font avancer l'intrigue par leur présence même et engagent rarement directement les shadowrunners. Ceci est en partie dû au fait que les shadowrunners sont un aide embauchée, mais surtout à cause des règles du jeu: s'ils se mêlent des champions de Frosty, le concours est invalidé.

HARLEQUIN ET EHRAH LE SCRIBE

Au diable la subtilité, Harlequin et Ehrah le Scribe sont effectivement immortels. Par bizarrerie de naissance ou par magie, ils sont tous deux immunisés contre les ravages de l'âge, des toxines et de la maladie, et font le tour de la planète depuis au moins 7 000 ans. Ils se trouvent également être les magiciens méta-humains les plus accomplis de la planète. Leur tradition est très, très ancienne et dépend d'une compréhension de la magie qui s'est éteinte avec le dernier âge de la magie. En règle générale, supposons que si la magie peut faire quelque chose, ces deux-là peuvent le faire (ou bricoler quelque chose rapidement). Si les personnages joueurs font un effort déterminé pour tuer l'un d'entre eux ou les deux, donnez-leur du bon spectacle comme s'ils avaient réussi et ensuite faire apparaître le personnage supposé "mort" plus tard, sans égratignure.

Harlequin est un elfe mâle aux longs cheveux brun-roux, normalement maintenu attaché en queue de cheval. Ses yeux sont généralement verts avec des taches d'or, bien que leur couleur puisse changer en fonction de ses humeurs, du temps et de la couleur de ses sous-vêtements. De taille moyenne et de faible carrure, Harlequin est en excellente forme physique. Harlequin apparaîtra toujours dans cette aventure avec son visage peint selon le style de son homonyme, le visage complètement blanc avec des diamants sur chaque œil et un triangle sur sa bouche. Il a passé un moment très amusant à jouer avec un alterna peau avec les options d'ombre et de changement de vitesses. Harlequin est le tuteur de Frosty dans les voies de la magie.

Ehrah le Scribe est un elfe mâle aux cheveux blonds jusqu'aux épaules, généralement balayés en arrière. Ses yeux sont toujours bleus, bien que la teinte exacte dépende de la lumière (et peut-être d'autres facteurs). Légèrement plus grand et plus mince qu'Arlequin, Ehrah ressemble au plus âgé du couple, avec quelques rides de plus autour de la bouche et des mains. Comme son épithète le suggère, Ehrah aime écrire, souvent copieusement et à la main, et il est possible de le voir avec des doigts tachés d'encre par un stylo à l'ancienne. Pour cette occasion, Ehrah 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. Ehrah le Scribe est le père biologique de Frosty, un fait dont elle n'a appris que très récemment et qu'elle a commencé à l'accepter.



LES CROISÉS MYSTIQUES

Les Croisés Mystiques sont les principaux antagonistes des personnages joueurs pendant le Le Pari d'Arlequin. Ce sont des hommes et des femmes de tous horizons qui ont été réunis par la Fondation Atlante dans le but commun de sécuriser et si nécessaire, de détruire des artefacts magiques dangereux.

NAACAL

Grâce à une étude considérable des quelques exemples existants de script "atlante" dans les archives de la Fondation Atlante, les Croisés Mystiques ont dérivé (certains disent construit) un langage parlé et écrit unique et privé, qui est officieusement appelé Naacal par les Croisés Mystiques, d'après le langage de la civilisation précurseur du continent perdu de Mu dans les œuvres de James Churchward et Augustus Le Plongeon.

Cette langue n'est pas en fait le Naacal envisagé par ces deux auteurs, bon sang, la plupart des gens conviendraient que ce n'est probablement pas non plus Atlante, mais les origines proviennent de la même culture qui a créé les caches et les artefacts de cette aventure, et cela les rend précieuses.

Les Croisés Mystiques utilisent le Naacal pour les communications personnelles sécurisées entre eux; aucun linguasofts n'existe pour la langue en dehors de la Fondation Atlante (à l'exception des effets personnels de Knight 3) et ils ne l'enseignent pas à des étrangers. Une grande partie semble basée sur le Sperethiel; les personnages peuvent faire un test de Sperethiel (3) pour comprendre l'essentiel d'une écriture ou d'un discours Naacal, ou un test d'Or'zet (3) pour déceler quelques mots importants. Les personnages dotés du pouvoir d'adepte linguistique ou de la qualité Linguistique qui entendent une quantité significative de Naacal, disons en utilisant le commlink des Croisés Mystiques, peuvent être capables de comprendre une partie du langage.

NAACALNET

Les Croisés Mystiques restent en contact grâce à une série de réseaux privés virtuels (p.82, Unwired Matrice). Chaque réseau est crypté (Cryptage 3), et tous les bavardages audio et textuels se produisent en Naacal. Un réseau donné est généralement utilisé pendant trois jours, puis l'équipe de Croisé Mystique passera à un nouveau VPN avec les mêmes paramètres selon un calendrier qu'ils auront mémorisé. En cas de problème concernant la sécurité du réseau, si l'un des commlink des Croisés Mystiques est volé ou si du trafic non Naacal est inséré dans le réseau, l'un des Croisés Mystiques enverra une alerte et toute l'équipe passera au prochain VPN sur le calendrier.

SHEILA BLATAVASKY

La fondatrice de la Fondation Atlante est une elfe mystérieuse et une magicienne d'une puissance et d'une influence considérables. Grâce à son organisation et à ses recherches personnelles, elle a découvert des connaissances magiques anciennes et oubliées, des techniques de superposition et des disciplines de dizaines de cultures magiques pré-éveil dans sa propre tradition unique. Même si elle ne semble pas être tout à fait au même niveau qu'Harlequin et Ebran le Scribe, elle est assez puissante pour leur imposer un minimum de respect.

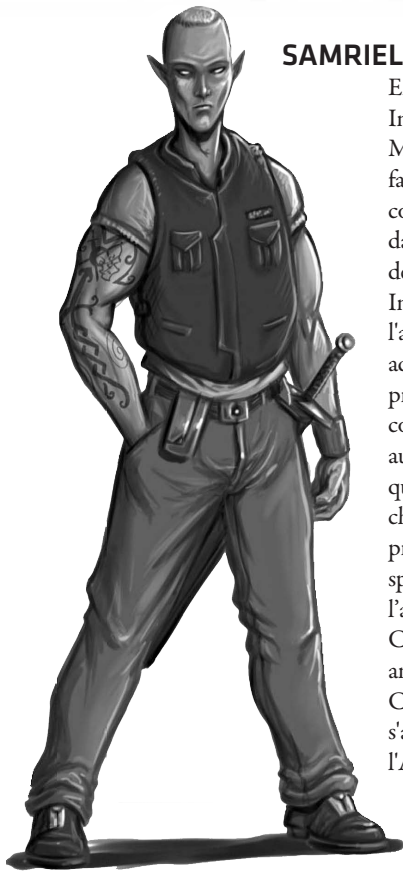
On dit qu'elle est une elfe immortelle, et elle aurait pu être une figure historique connue sous le nom d'Helena Blavatsky. Dans un téléchargement du Shadowland intitulé "The Atlante Conspiracy", The Lone Gunman affirme que Blatavsky est "Hecate",

l'un des conspirateurs (avec Dunkelzahn, Harlequin et d'autres) qui apparaissent en marge du fichier des ombres Aztlan. L'utilisateur du Shadowland, MoleMan, affirme que Blatavsky pourrait être Maria Katapelis, qui a été kidnappée en 2010 et n'est jamais réapparue.

Sur Shadowland, elle utilise le pseudo Hecate et Miss Tick. Cela a été révélé par l'utilisateur Elijah dans un commentaire sur les fichiers Loose Alliances.

Sheila Blatavsky dispose de caractéristique similaire à Frosty. Il n'y a que deux cas dans cette aventure où elle est disposée à se rapprocher des personnages joueurs, et dans les deux cas, elle se soucie beaucoup moins d'eux que Frosty, Harlequin et Ebran le scribe. Si les shadowrunners agissent directement contre Blatavsky, elle se défendra avec le pouvoir Manipulation du destin (p.304, SR4A); elle a utilisé une application unique de ce pouvoir pour "voler" la chance à l'un de ses Croisés Mystiques, lui donnant un score de chance efficace à deux chiffres.





SAMRIEL

En tant que membre du Cercle Intérieur des Croisés 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'artefacts: 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.

Samriel et la traduction en Sperethiel de "Malaise".

C A R F C I L V M Cha Ess Init PI
5 7(10) 7(10) 5(8) 5 6 4(7) 5 7 3 3.13 13(16) 4

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

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

Compétences: Athlétisme(GC) 5, Combat rapproché(GC) 6, Démolitions 2, Esquive 6, Électroniques(GC) 2, Armes à feu(GC) 5, Premiers secours 3, Influence(GC) 3, Leadership 3, Serrurier 4, Navigation 3, Perception 5 (Visuel +2), Véhicule terrestre 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: Adepté, attribut exceptionnel (réaction)

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

Méta-magie: (initié de rang 4) Centrage, Cognition, Camouflage étendu, Camouflage

Améliorations: (tous de qualité Delta) Booster cérébral (Indice 3), 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: Épée 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. 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/étourdissant): 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 [Mitraillette, VD 5P; PA -, SA/TR/TA, CR 2, 36 (c) avec smartgun]

JOHN DEE

Le mystérieux John Dee est un membre de haut rang de la Loge Noir, une société magique secrète quasi-maçonnique dont les plus hauts niveaux de leurs membres prennent les noms et parfois les apparences de célèbres magiciens et occultistes pré-éveillés, dans son cas John Dee était astrologue à la cour d'Elizabeth I. Dans un effort pour éviter l'attention de Frosty, Harlequin, Ebran le Scribe et Sheila Blatavasky, le mage humain n'interagira qu'avec les personnages joueur, et uniquement sous forme astrale.

En astral, le magicien de la Loge Noire ressemble nettement aux portraits du Dee historique (s'ils veulent faire une recherche de données avec une image de l'ancien sorcier), mais il porte aussi avec lui l'impression d'un léger miasme, comme un livre en papier dont la présence est imprégnée avec l'odeur de cigarettes anciennes.

C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	Ess	M	Init	PI	MC
3	3	4	3	6	5	6	6	1	5	13	8	1	12E/9P

Compétences actives: Arcana 6 (Enchantements uniques +2), Artisanat (Rituel) 6, Analyse Astrale 6 (Masquage pénétrant +2), Combat astral 6, Arme tranchante 4, Invocation(GC) 6, Enchantement 6, Etiquette 5 (Magiciens +2), Influence(GC) 5, Médecine 2 (Guérison magique +2), Sorcellerie(GC) 6

Connaissances: Astrologie 5, Soap Operas britanniques 2, Conspirations de dragon 2, Conspirations elfes 4, Anglais N, Enochian 3, Goetia 4, Lore Hermétique 6, John Dee 6, Loi 5, Contexte magique 6, Menaces magiques 5, Mathématiques 4

Qualités: caméléon astral, geas (voir l'encadré de lancement de sorts naturels), magicien (tradition hermétique), Lien Tênu

Niveau d'initiation: 13

Méta Magies: Absorption, Centrage, Purification, Camouflage étendu, Filtrage, Signature flexible, Flux, Grand rituel, Invocation majeure, Camouflage, Lancement naturel de sorts (Voir l'encadré Sorts naturels), Bouclier

Sorts: voir Lancement naturel de sorts

Équipement: La clé d'Enoch (grimoire, talisman)



LANCEMENT DE SORT NATUREL

Prérequis: Centrage

Un initié avec la métamagie Lancement de sort naturel a appris à renoncer à ses méthodes normales de lancement de sorts pour façonner directement la substance de l'espace astral, en utilisant sa volonté pour imposer l'effet de sort de son choix sans avoir à se soucier de formules ou de mémoriser des sorts. En tant qu'action automatique, un magicien doté de sorts naturels peut générer temporairement une formule de sort temporaire dans son esprit (cela inclut tous les sorts de SR4A, La magie des ombres et Grimoire numérique) avec un test Arcana + Volonté réussi; le nombre de réussite sur le test est égal à la puissance maximale à laquelle le sort peut être lancé, bien que le magicien puisse choisir de le lancer à une puissance inférieure. Le magicien peut ajouter son indice d'initiation en tant que bonus de réserve de dés à ce test. Générer une formule de sort temporaire entraîne un Drain égal au nombre de réussite sur le Test.

Les formules de sorts temporaires générées doivent être maintenues (-2 modificateur de réserve de dés pour toutes les actions tant qu'elles sont maintenues) ou le magicien les oublie; le modificateur pour maintenir une formule de sort temporaire ne s'applique pas lors du lancement dudit sort. Une formule de sort temporaire n'est pas oubliée si le sort est lancé. Les formules de sorts temporaires ne peuvent pas être enregistrées, car elles dépendent fortement des conditions magiques locales.

Le lancement de sort naturel est une métamagie unique à la Loge Noire, formulée dans leurs traditions obscures, et ne peut pas être apprise par d'autres moyens. Les membres de la Loge Noire qui apprennent cette métamagie sont généralement obligés d'assumer deux geas lorsqu'ils apprennent cette magie: qu'ils ne doivent pas utiliser leurs propres sorts mémorisés, et ils doivent lancer des sorts uniquement à partir de certains livres consacrés à magie (bien évidemment, les grimoires sont des talismans, voir p.25, La magie des ombres). John Dee ne brisera aucun de ces geas, sauf dans l'urgence la plus grave.

Rigger X

Rigger X est appelons-le par son vrai nom, Genzo Watanabe, C'est un homme japonais né à Chiba, Kyoto en avril 2020 de parents qui étaient tous deux des sararimen MCT. Genzo n'avait que neuf ans lorsque le crash de 2029 s'est produit. Ses deux parents ont été tués pendant le crash, à bord d'une navette orbitale qui s'est écrasée parce que le logiciel de contrôle du trafic aérien qui la guidait a été brouillé par le virus Crash. Genzo à la fois par sentiment de dette envers sa famille et parce que ses scores d'aptitude étaient remarquablement élevés a été adopté par l'les corpo. Il a passé les neuf années suivantes dans des écoles techniques corpo haut de gamme et, à l'adolescence, il a été implanté avec l'un des premiers datajacks. Lorsqu'il a obtenu son diplôme en 2038, en raison de son affinité notable pour la matrice et de son vif intérêt pour les systèmes physiques télécommandés, comme les grilles de sécurité et les drones, il a été inscrit à un programme de certification pour devenir un spécialiste de la sécurité. À l'âge de 21 ans, il avait un travail corpo père en tant que rigger de sécurité en chef, spider est devenue le terme populaire, pour une usine de Mitsuhamas Automatonics à Kyoto. Ses nuits ont été passées à attraper et à tuer des shadowrunners. La vie de Genzo s'est déroulée sans incident, en tant que consultant en sécurité dans diverses installations du MCT, jusqu'à six ans plus tard, lorsqu'il a vu quelque chose qu'il n'aurait pas dû voir. Il travaillait sur le système de sécurité d'un établissement résidentiel MCT lorsqu'il a vu quelque chose qu'il n'était pas censé voir. Genzo a jeté un coup d'œil sur le flux de la caméra dans une pièce où le fils d'un Yakuza oyabun qui était assez lié aux hauts gradés du MCT, devenait plus qu'un peu trop zélé avec une prostituée. Le genre de zèle excessif où la fille a dû être mise en sac et étiquetée plus tard.

Que Genzo ait jamais eu l'intention de dire à qui que ce soit ce dont il avait été témoin s'est avéré être un point discutable. Le meurtrier lui-même n'était pas sans ressources, et il s'est présenté un soir au dos de Genzo, emmenant quelques Yakuza pour la balade. Malheureusement pour eux, à ce moment-là, Genzo avait cultivé un niveau de paranoïa très sophistiqué pour son âge. Le système de sécurité élaboré qu'il avait mis en place dans son appartement s'est déclenché et a fini par tuer le fils de l'oyabun. Sans aucune faute de sa part, Genzo s'était fait un ennemi des Yakuza. Parce que le groupe de Yaks qu'il avait offensé était étroitement lié à MCT, il mettait également sa carrière en péril. Il n'avait d'autre choix que de s'arranger, très probablement avec un autre groupe de Yakuza, pour quitter la ville, laissant derrière lui son travail légitime, sa SIN et sa vie. Il a pris autre chose avec lui: la politique de zone zéro de Mitsuhamas. Appliqué à un shadowrunner, cela signifie que Genzo n'a aucune intention de laisser aucun de ses ennemis survivre, jamais. Dans les années 2050, Genzo avait rejoint les ombres et il ne se retourna jamais. À Seattle en particulier, il avait la protection du Shotozumi-rengo, indépendant d'esprit, qui était prêt (du moins, pour la plupart, et du moins jusqu'à ce poste) à fermer les yeux sur le fait que des personnes importantes à Kyoto voulaient le tuer. Genzo a eu plus de vingt ans pour se sentir en sécurité et développer sa réputation son casier judiciaire et son CV tout en espionnant et en balançant les autres.



Le crâne du dragon.....

Ysrthgrathe

Ysrthgrathe est une horreur semblable à un serpent. Il a été enfermé dans ce méta-plan par Aina il y a quelques années, luttant contre Ghostwalker en pervertissant la communauté qu'il a établie. Après son départ du métaplan, il erre sur l'île en attendant que la porte vers le sixième monde s'ouvre à nouveau à lui. Sa manière de procéder est plutôt indirecte qu'en combat frontale qui n'est pas son point fort. Ghostwalker n'a pas réussi à le vaincre par cette manière de procéder, il se mêla à la population et l'absence de vision astrale l'empêcha de le trouver. Il manipule les foules, agit de manière indirecte et corrompt les esprits. Il crée des rejets servant de pions pour arriver à ses fins. Pour aborder les runners, il prend forme humaine.

FORME HUMAINE

C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	Ess	M	Init	PI	MC
6	7	7	4	6	6	5	6	5	8	10	13	4	11/11

FORME VÉRITABLE

C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	Ess	M	Init	PI	MC
8	9	9	6	7	7	7	7	5	8	10	16	4	11/11

Méta-magie : Activation, Bouclier, Camouflage, Camouflage étendu

Compétences : Armes tranchantes 4, Combat à mains nues 6, Perception 5, Sorcellerie (GC) 10, Conjuración (GC) 10, Influence (GC) 8, Infiltration 4

Équipement : manteau renforcé (6/4), sort activé (Augmentation des réflexes 3), sort activé (Armure 8)

Sorts : Ysrthgrathe peut lancer tous les sorts connus.

Pouvoirs :

- Main glacée

Ce pouvoir permet à Ysrthgrathe de paralyser une unique cible de terreur. Pour utiliser ce pouvoir, faites pour Ysrthgrathe un Test de Magie + Lancement de sort contre Volonté+Contresort de la cible. Si Ysrthgrathe obtient plus de succès, sa cible ne peut que se tapir terrifié pendant un nombre de Tours de combat égal au nombre de succès excédentaires obtenus. Ysrthgrathe peut utiliser ce pouvoir sous sa forme humaine et sous sa forme véritable.

- Suggestion

Quand Ysrthgrathe utilise avec succès sa compétence Négociation contre une cible unique ou un groupe de cibles, lancez Magie + Lancement de sort (6). Si le test est réussi, Ysrthgrathe éveille une émotion chez son interlocuteur : la peur, la cupidité, le chagrin, l'obéissance, etc. À moins que la personne n'ait une bonne raison de résister, cette émotion s'empare de lui. Plus Ysrthgrathe obtient de succès excédentaires, plus la suggestion est puissante.

- Téléportation

Ysrthgrathe peut se téléporter à volonté dans la forêt du méta-plan qu'il a corrompu au fil des années, mais seulement la nuit. Le jour, il doit marcher, ce qu'il déteste. Aucun test n'est nécessaire pour utiliser ce pouvoir.

- Perversion des rêves

Ce pouvoir permet à Ysrthgrathe de pénétrer dans les rêves d'une personne endormie en réussissant un test de Magie + Lancement de sort contre Volonté+Contresort de la cible.

Il ne peut se servir de ce pouvoir qu'une seule fois par nuit pour entrer dans les rêves. S'il réussit son test, il manipule les rêves de sa victime comme il le souhaite. Par exemple, il peut implanter de façon continue un rêve disant au personnage de se rendre dans un endroit oublié et d'y accomplir certaines actions. Certaines Horreurs se servent de ce pouvoir pour susciter des émotions particulières chez leur victime. D'autres aiment les rendre folles en plaçant des images sadiques et déformées dans sa tête. Ainsi, par exemple, il pourrait faire rêver ses victimes qu'elles meurent empalées sur le bec brûlant d'un oiseau féroce dont les yeux luisent d'une lueur rouge.

- Mauvais oeil

Ysrthgrathe peut apporter la malchance à ses adversaires à l'aide de ce pouvoir. Pour se servir du Mauvais oeil, il effectue un test de Magie + Lancement de sort contre Volonté+Contresort de la cible.

Ce pouvoir réduit de 1 le nombre de réussites sur un jet de dé réalisé par sa cible pour effectuer une action.

- Façonnage de rejets d'horreur

Grâce à ce pouvoir, une Horreur peut créer un rejeton d'Horreur à partir d'une autre forme de vie comme un animal, une créature magique ou même un humain ou méta-humain. Les Horreurs peuvent façonner un rejeton d'Horreur à partir d'un corps mort ou vivant, bien qu'elles préfèrent les créatures vivantes. Quand elles se servent d'un humain ou méta-humain,



les Horreurs les plus viles laissent généralement un morceau de son âme intact afin qu'il passe le reste de son existence à se rendre vaguement compte qu'il est devenu un rejeton d'Horreur. Le corps de la victime doit être d'une taille et d'un poids suffisants pour obtenir le corps du rejeton désiré. Par exemple, une Horreur a besoin d'un corps de la taille d'un troll ou d'un obsidien, au minimum, pour créer un rejeton aussi grand qu'une jébutra. Cependant, étant donné qu'un rejeton d'Horreur peut être virtuellement de n'importe quelle taille ou forme, les Horreurs se débrouillent avec les victimes qui leur tombent sous la main.

Le façonnage d'un rejeton coûte 5 points de karma à l'Horreur. Ces points de karma initiaux imprègnent le corps de la victime de l'énergie magique de l'Horreur et amorcent la transformation de son corps. Une fois que l'Horreur a lancé la transformation, elle effectue une série de cinq tests de Magie + Lancement de sort contre Volonté+Contresort du corps de sa victime. Si le corps est mort, on utilise la Défense magique qu'il avait de son vivant. Chaque test réussi permet à l'Horreur de modifier l'un des attributs du corps de sa victime pour l'adapter à celui du rejeton en cours de fabrication, ou pour lui donner un pouvoir ou une capacité spéciale.

Une fois créé, le rejeton reste sous le contrôle de l'Horreur qui l'a fabriqué. De nombreuses Horreurs fabriquent des rejetons et les laissent parcourir le monde pour infliger douleur et souffrance à tous ceux qu'ils croisent.

Presque toutes les Horreurs dotées de pouvoirs magiques peuvent fabriquer un rejeton. Les Horreurs de nature duale peuvent se servir de ce pouvoir pour se forger un nouveau corps, et certaines Horreurs insèrent ce pouvoir dans des objets maudits. Une fois activé, un tel objet commence à transformer sa victime en rejeton d'Horreur comme décrit plus haut. Cette capacité est extrêmement puissante, et le maître de jeu devrait s'en servir avec parcimonie contre les personnages joueurs.

Pouvoirs en forme véritable : Arme naturelle (Tentacule x 2 : VD 6E, PA 0), Arme naturelle (Morsure : VD 3P + Venin, PA 0, Allonge -1), Armure (10 /12), Drain de Karma, Terreur

Son venin est injecté quand une morsure fait des dommages. Il a les caractéristiques suivantes : Vecteur : Injection ; Vitesse : Immédiate ; Pénétration : -2 ; Puissance : 10 ; Effets : Paralysie (5 minutes après le combat, la victime n'est plus paralysée).

