

Project “Dioscuri” - S02 - Agents doubles pour chasse sanglante

Un scénario de Marc Pivetta (pivotta.marc@gmail.com) pour Shadowrun v6

Résumé

Pour maître de jeu seulement !

Ce scénario est calibré pour être joué sur une session de six heures. L'action se passe à Seattle et ses environs. Il peut être joué séparément de la campagne Dioscuri mais idéalement après le scénario 01 de la campagne : “Tu vas signer, oui ?!”.

Les runners vont devoir jouer aux agents doubles pour Shiawase. Il leur est demandé de se faire embaucher par Ares pour participer à une chasse. Shiawase veut tous les détails de la chasse et si possible le cadavre d'un Alpha, créature mise au point par Ares pour combattre les esprits insectes.

Ce scénario est plutôt axé action mais les runners devront mentir à maintes reprises pour ne pas dévoiler leur but réel. Il est vivement recommandé d'avoir les suppléments “Feu Nourri”, “Noir Total” et “Streepédia”.

Vis à vis du scénario précédent

Même si les runners n'ont pas réussi à obtenir la vente de la parcelle lors du scénario [S01 - "Tu vas signer, oui ?!"](#) Shiawase a tout de même réussi à avoir ce qu'elle voulait. Les seules conséquences sont lors du chapitre 1.

1. La vraie embauche, Shiawase Laboratories

L'équipe a rendez-vous à la suite 5603 du prestigieux hôtel Sheraton le 25 Juin 2079 à 15h15. C'est Aaron Parness en personne qui vient leur ouvrir la porte de sa suite. Bien sûr, il ne donne pas sa véritable identité ni pour qui il travaille.

Si le scénario 01 a été un succès ou que les runners n'y ont pas participé il sera neutre. Si ce fut un échec, il sera hautain, leur rappelant sans cesse leurs échecs.

“Je vais vous demander de faire quelque chose de tout à fait dangereux. Vous risquez d'y perdre la vie, je ne vais pas vous mentir. Néanmoins le salaire est en conséquence et en cas de décès, vous pouvez nommer un bénéficiaire. Il n'y aura d'ailleurs pas d'avance, le paiement sera versé à la fin du run.

Dis comme cela, je ne pense pas que vous soyez enclin à accepter, c'est pourquoi je vous annonce directement que le salaire sera de 25k nuyens par personne minimum.

Si vous ne souhaitez pas participer, c'est maintenant qu'il vous faut partir.”

Le salaire sera abaissé à 20k nuyens pour chaque runner ayant participé à un run raté lors du scénario 01 de cette campagne.

Dès lors que les runners confirment la volonté de participer au run, le Johnson poursuit.

“Le travail consiste à se faire embaucher en qualité de traqueur pour chasser une métá-créature particulièrement retorse. La personne qui organise la chasse ne doit pas savoir que vous travaillez pour moi et vous allez devoir m’envoyer un maximum d’informations sur ce qu’il se passe. Si vous m’apportez le cadavre entier ou en partie de la créature, vous serez bonifié de 20k nuyens en plus par personne.”

Le Johnson explique ce qu'il attend de chaque membre de l'équipe, il semble bien renseigné sur chacun d'entre eux :

- Pour les personnes ayant des compétences de combat, c'est très simple, il faudra sûrement combattre pour rester en vie.
- Pour les personnes n'étant pas douées en combat. La mission consistera en la récupération et la transmission des informations. Il se peut que ce soit pour des compétences de soutien comme le soin ou la détection.

“Voici les informations que nous avons récupérées auprès des fixers d'Ares. Je vous laisse les consulter et poser d'éventuelles questions. Nous établirons ensuite ensemble le plan d'action et les moyens que je dois mettre en œuvre pour que vous réussissiez.”

Le dossier d'Ares transmis à ses fixers contient comme informations :

- Le lieu et la date du rendez-vous pour l'embauche à la chasse (le 2 juillet à 5h du matin au Pinnacle Peak Parking). Si on pose la question au runners, il viennent sur la demande d'un fixer nommé "Icarus".
- Ares demande de ne pas prendre de cyberdecks, comlinks, drones, armes (sauf si magiques ou implantées), protections, SIN, nuyens. Il leur faut également désactiver leur contrat DocWagon pour la durée de la mission.
- Les fixers chargés du recrutement ne doivent pas envoyer des runners qui ont déjà travaillé ensemble.
- Refuser l'embauche une fois sur place, où l'utilisation d'un équipement mis à disposition vaudra à une mise en quarantaine de 48h avant d'être relâché.

Les runners vont ensuite devoir mettre en place un plan visant à maximiser leurs chances d'embauche pour cette chasse, les moyens de communications entre l'équipe et le Johnson (Aaron directement) et les détails de l'exfiltration. Toute la réflexion se fait en présence du Johnson. Il est tout à fait possible de demander du matériel ou des transports onéreux, ils ne seront pas donnés aux runners mais mis à disposition sans problème, c'est au MJ de jauger si les demandes sont réalisables ou trop fantasmagoriques. Se faire planter du matériel comme un cyberdeck est tout à fait possible, il sera retiré à la suite de la mission.

Une fois que tout est au point, le Johnson invite les runners à prendre congés. Il précise bien qu'il n'y aura plus de nouvelles demandes possibles.

2. La fausse embauche, Ares Special Project Division

Le 2 juillet au Pinnacle Peak Parking, il y a foule dès 4h45. Non pas que des hordes de randonneurs souhaitent se promener mais plutôt que les futurs chasseurs sont nombreux. Environ quinze à vingt personnes attendent déjà. Chacun reste dans son coin et regarde d'un mauvais œil les nouveaux arrivants.

Au fond du parking, une immense tente militaire aux motifs camouflage est déployée. Des hommes en treillis et armés de fusils d'assaut en montent la garde.

A 5h, au moins une trentaine de runner sont là, un homme (le capitaine Cameron Mitchell) sort de la tente et d'une voix puissante :

“Votre attention !!! Je vous demande de vous rapprocher !”

Le silence se fait rapidement et tous les runners présents se rapprochent du capitaine.

“Je vais vous expliquer ce qu'on attend de vous. Si cela vous convient, vous rentrez un à un dans cette tente. Sinon, vous pouvez partir.

Les gens qui vont rentrer dans cette tente seront équipés de la tête aux pieds. Refuser l'utilisation d'un des équipements signifie une quarantaine de 48h et un renvoi, normalement vos fixers vous ont renseignés sur cet aspect là.

Une fois équipé, vous allez être déployé sur une zone de chasse où il vous faudra par groupe de quatre traquer et tuer une métamorphe. Elle sera dangereuse. Du moment qu'elle sera tuée, tous les survivants seront payés et renvoyés ici même. Le salaire est de 10k nuyens par personne.

Vous pouvez faire votre choix maintenant !”.

Le capitaine se poste devant l'entrée de la tente. Dans l'assemblée, quelques personnes se dirigent vers lui mais quelques uns prennent le temps de réfléchir.

Lorsque les runners se décident à y aller. Ils attendent un peu devant la tente puis lorsque leur tour arrive, ils passent un à un dans une petite zone délimitée par un rideau. Il y a une caisse vide ainsi qu'une naine en treillis.

“Mettez vous en sous-vêtement et rangez vos effets personnels dans la caisse. Vous pouvez garder vos focus et babioles magiques si vous le souhaitez. Il me faut votre pseudo. Ensuite, passez dans la zone suivante.”

Dans la zone suivante, deux personnes en treillis sont présentes, elles se tiennent derrière quatre grosses malles ouvertes contenant des équipements. L'une d'elles prend la parole à leur arrivée.

“Vous allez choisir un des paquetages suivants et vous en équiper ici même”.

Présentez le contenu des quatre kits du chapitre [“Opération Predators”](#). Faites choisir les kits à tous les PJ en même temps en leur faisant écrire le numéro sur une feuille sans concertation possible. Une fois le choix effectué, la deuxième personne passe un rideau et va chercher une malle du type choisi. Pendant ce temps, la personne qui a parlé vient placer un collier épais au runner.

“C'est une balise unique. Elle va servir à votre équipe ainsi qu'à nous pour vous localiser, le collier permet aussi d'avoir l'état de vos signes vitaux. Ne tentez pas de le retirer, vous serez considéré comme mort. Donnez-moi votre pseudo.”

L'équipement demandé arrive et le runner doit s'en équiper totalement. Avec un appareil, le collier et l'armure sont configurés avec le pseudo du runner. Une fois fini, il faut passer dans la zone suivante où attendent tous les runners. Il est quasiment impossible de reconnaître qui que ce soit, même en astral puisque les auras ne traversent pas les armures Bug Stomper (Ares "Bug Stomper" MK II Armor 62, Feu Nourri p. 63). Les seuls signes distinctifs sont un numéro qui correspond au numéro de kit et un afficheur rouge avec le pseudo de la personne.

Les micros des casques de l'armure sont désactivés. Il n'est pas possible de communiquer avec qui que ce soit. Un opérateur annonce via le casque que le départ se fera à 7h30. Un Technomancien ou un Decker avec cyberdeck implanté peut hacker le système de communication ([voir section Hacking](#)) pour pouvoir vérifier ou déverrouiller les micros / écouteurs des casques.

3. Déploiement

Un balai d'Ares Venture (p.308 SR6) vient embarquer les Runners. Ils sont appelés individuellement et regroupés par escouade de 4 puis embarquent dans un Venture (la soute ne contient aucun moyen de voir l'extérieur). Chaque escouade comprend des runners avec des kits numérotés de 1 à 4. Il y aura 5 escouades à partir en chasse.

Suivant les kits qu'ont sélectionnés les PJ, faites en sorte qu'ils fassent partie de la même escouade, ils partiront en tant que escouade numéro 4, si des kits identiques sont sélectionnés, dispatchez les PJ entre l'escouade 4 et 5.

Les Ares Venture ne décollent pas tous en même temps. Il y a un écart de 15 minutes entre chaque départ. Avec un jet de Intuition + Perception (3) ils arrivent à savoir que les Ventures partent en direction du Sud-Est et le vol dure environ 10 minutes.

Les escouades sont débarquées sur la plaine numérotée 2 de la carte en annexe 1. Si les PJ ne sont pas tous ensemble, il faut leur faire comprendre que leur intérêt est de commencer par se regrouper. D'ailleurs les équipes 2 et 3 semblent établir une stratégie de chasse ensemble. Si les PJ s'y intéressent, ils comprennent que l'équipe 2 va rester sur le côté de la vallée à droite de la rivière et l'équipe 3 sur le côté gauche de la rivière.

Laissez les PJ réfléchir et établir un plan. A charge du MJ de s'adapter à lui pour la suite de l'aventure. Les chapitres suivants sont optionnels, le MJ peut avoir également des idées d'événements supplémentaires.

4. Jazz

Au moment qui semble le plus opportun, les PJ vont voir arriver un chasseur (muni d'un kit 1 sans drone, il a été détruit, ni fusil, ni casque) dans un sale état. Suivant l'envie du MJ c'est un homme ou une femme, possédant des compétences de rigger. L'idée est de créer un sentiment de pitié chez les PJ. Jazz s'attachera à l'un des PJ et lui demandera de l'aide, il/elle n'a pas encore reçu de soins.

Le moniteur d'état de Jazz est de 11 et est rempli à 10 cases. Jazz n'a pas encore eu de soins.

Jazz explique que son équipe s'est fait surprendre, personne n'a vu le danger arriver et ils se sont fait décimer. Les runners doivent comprendre que la menace est potentiellement invisible et qu'une des 5 équipes n'existe plus.

5. Cadavre d'Alpha

Au moment qui semble le plus opportun, une explosion à lieu. C'est le collier d'un Alpha qui vient de se déclencher. Une équipe de chasseurs est tombée sur un alpha et le dernier membre a réussi à arracher le collier d'un Alpha, les tuant tous les deux.

Si les PJ souhaitent se rendre dans la direction de l'explosion, rendez le trajet stressant avec des tests de perceptions. Ils tombent sur les cadavres d'une des équipes. Deux cadavres sont décapités, celui d'un méta-humain mais aussi celui d'une créature chitineuse, ceux qui ont une connaissance en rapport avec les esprits insectes peuvent faire un test de Mémoire (2) (p.106). En cas de réussite, ils comprennent que c'est une sorte d'esprit insecte.

Vous pouvez laisser passer 1 à 2 heures avant que tout autre événement en rapport avec un Alpha survienne, c'est le temps qu'un nouveau spécimen sorte de son caisson et parte en chasse.

Normalement à ce stade, les PJ vont s'attendre à être récupérés à la zone de départ par les militaires puisque c'est la fin de la chasse. Ils vont sûrement passer dans la phase de leur plan pour l'exfiltration avec des bouts de créature. Laissez-les faire jusqu'au moment le plus pénible pour eux où arrive une autre équipe.

“Hey salut les gars ! On a entendu une explosion et on est venu voir ! Oh bon sang, cette boucherie !”

L'autre équipe regarde en détail ce qu'il reste de la créature, pose des questions, ils deviennent insistant s'ils comprennent que les PJ ont pris des "morceaux". Ils leur apprennent aussi ceci.

“On a trouvé quelque chose de bizarre, mais on a pas insisté vu qu'on est pas payé pour ça. Il semble qu'il y ait un complexe au fond de la vallée. Je n'ai pas pu y pénétrer astralement.”

Les PJ peuvent poser des questions sur la localisation s'ils le souhaitent et faire ce qu'ils veulent par rapport à ça.

6. Contaaaactttt!!!

Au moment qui semble le plus opportun, un Alpha se dirige vers les PJ. C'est le grand moment d'une belle scène de combat. Exploitez bien toutes les caractéristiques de la créature ! Son modus operandi est le suivant. Elle va s'approcher grâce à son pouvoir "Dissimulation". Une fois à portée de contact où repérée, elle attaque au corps à corps le PJ ayant le kit 3 (puis 1 et ensuite à votre bon vouloir).

7. Exfiltration

Il est temps de partir. Il y a deux possibilités. Soit les runners ont un plan, l'exécutent avec brio et s'en sortent. Soit ils n'ont pas de plan et une aide de Shiawase va tenter de les extraire.

Pour le premier cas de figure, c'est le MJ qui doit s'adapter, voir ce qui est faisable en fonction des détails de sécurité des annexes 2 et 3.

Pour le second cas, alors que la situation est bien compliquée, notamment car la nuit est tombée, a charge du MJ de faire en sorte que le désespoir envahisse les PJ, ils entendent dans les casques des armures la voix d'une femme :

"Si vous voulez sauver vos miches, allez ici, un Wolfhound va venir vous récupérer dans 30 minutes."

C'est une decker travaillant pour Shiawase qui a pu pirater le serveur Hellgate et c'est introduit jusqu'au serveur Borealis. Elle n'a le temps que de leur dire ces quelques mots puis elle se déconnecte.x

Un hélicoptère MCT-Sikorsky-Bell Wolfhound va venir les chercher. Il va falloir que les PJ se bougent pour atteindre la zone dans le temps imparti. Surtout que la zone est un peu escarpée. Suivant comment s'est passé le chapitre 6. Si les PJ n'ont pas eu de difficulté pour tuer l'Alpha, faite leur comprendre qu'ils ne pourront arriver à destination qu'en retirant les armures "Bug Stomper".

Alors qu'ils arrivent sur la zone et que l'hélicoptère est sur le point d'arriver, c'est à ce moment qu'un Alpha décide de passer à l'attaque. Lui aussi a compris qu'une échappatoire est peut être envisageable.

Alors que les runners ont pris place et que l'hélicoptère commence à partir, un grand fracas se fait entendre. L'alpha c'est agrippé à la carlingue en y enfonçant ses griffes. Alors que l'hélicoptère suit la vallée en direction de Bumping Lake, l'alpha pénètre dans l'appareil en brisant facilement la vitre du poste de pilotage. Malchance pour tout le monde des circuits de commande de l'appareil sont endommagés durant son infiltration. L'appareil commence à devenir incontrôlable.

Le crash est inévitable et tend bien que mal le rigger aux commandes arrive à s'abîmer dans le lac plutôt que sur la terre ferme.. Chaque PJ doit résister à des dommages 4P s'ils portent encore une armure où à des dommages de 8P s'ils ne l'ont plus.

Le crash se déroule sur des hauts fonds. Le rigger et l'alpha sont tués sur le choc et sont coincés par la carcasse de la machine. Les PJ doivent vite s'extraire avant que l'eau ne finisse de remplir leur compartiment. Si des runners sont inconscients suite au crash, ce sera la difficulté de la scène. Il va falloir que les runners conscient arrivent à les extraire, si tous sont conscient, faites en sorte que certain soit bloqués. Il faut arriver à rendre le moment stressant en ne leur laissant pas le temps de réfléchir. Il est possible de leur faire enchaîner des jets de dés pour rajouter de la tension comme :

- Jet de Soulever / Transporter (p106 du ldb) pour extraire / débloquer des gens.
- Jet de Sang-froid (p106 du ldb) pour savoir qui reste figé par la peur.
- Jet de Force x 2 pour arracher des parties métalliques qui entravent l'ouverture de la porte latérale de l'hélicoptère.
- Jet de Réaction x 2 pour enlever l'armure Bugstomper (on nage pas très bien avec 😊)
- Etc..

Une fois en dehors de la carcasse, le temps est compté une escouade Ares va venir sur zone pour faire le ménage. Suivant le temps qu'il vous reste lors de la session de jeu vous pouvez détailler plus ou moins cette fuite.

Bilan du run

Tant bien que mal les runners sont récupérés par Shiawase. Une fois présentables ils sont amenés dans un endroit secret où vient les voir Aaron Parness. Il va les questionner longuement sur tout ce qu'il c'est passé, voulant tout dans le détail.

Une fois satisfait, il les laisse aux bons soins de ses hommes qui vont récupérer les implants et/ou véhicules prêtés. Les soigner correctement et les ramener non loin de chez eux.

Contact

Finir le scénario en sauvant Jazz octroie son ajout en contact R3/L9 (Pour la personne à laquelle Jazz s'attache c'est R3/L11 et il/elle souhaitera devenir son/sa conjoint.e).

Karma

5 pts c'est le gain de base. Il va être modifié comme suit :

- +2 pts s'ils récupèrent un morceau d'Alpha.
- +1 pts s'ils ont sauvé Jazz.

Argent (hors négociation)

Ils ont de manière certaine 10k nuyens s'ils reviennent à Aaron 15k pour ceux qui avaient réussi le premier scénario:

- +5k nuyens s'ils récupèrent un morceau d'Alpha.

Ombres portées

Aaron Parness, le “Johnson”

Elfe de 57 ans, cheveux poivre et sel, très séduisant et en bonne forme, il travaille pour Shiawase Laboratories (corpo de la division Shiawase Biotech). Il est responsable du projet “Dioscuri”. Il est hiérarchiquement au-dessus de Catherine Mac-Neel, la Johnson du scénario précédent.

Extrêmement professionnel, son attitude est toujours constructive, il ne s'énerve pas facilement et est prêt à tout pour atteindre ses objectifs.

| CON | AGI | REA | FOR | VOL | LOG | INT | CHA | MAG | ESS |
|---|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 3 | 4 | 3 | 3 | 6 | 6 | 6 | 7 | - | 6 |
| Compétences Athlétisme 3 ; Escroquerie 3 ; Influence 6 ; Perception 3 ; | | | | | | | | | |
| Équipement Costume de travail de luxe ; Commlink Transys Avalon ; | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |

Capitaine Cameron Mitchell

Ork de 29 ans, il travaille pour la division des projets spéciaux d’Ares. Il est chargé du recrutement de runners pour l’opération Predators et reçoit ses ordres du Dr James Danforth.

Docteur James Danforth

Voir “Noir Total” page 136. Les runners ne sont pas censés le rencontrer dans ce scénario.

Les Alphas (p. 175 de Noir Total)

Le climax du scénario est atteint grâce aux alphas, il faut absolument en étant MJ, bien connaître ses capacités. Adaptez les valeurs des compétences en fonction de votre groupe de PJ.

| CON | AGI | REA | FOR | VOL | LOG | INT | CHA | MAG | ESS |
|--|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 8 | 7 | 8 | 8 | 5 | 1 | 5 | 1 | 6 | 3 |
| Compétences Astral 4 ; Athlétisme 4 ; Combat rapproché 4 ; Escroquerie 4 ; Furtivité 4 ; Influence 4 ; Perception 4 ; Plein air 4 ; | | | | | | | | | |
| Pouvoirs Arme naturelle ; Communauté mentale ; Conscience ; Contrôle animal ; Immunité contre les armes normales ; Mouvement ; Nature duale ; Peur ; Sens accrus (odorat, vision | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |

thermographique)

Pouvoirs optionnel

Pour ce scénario, c'est le pouvoir "Dissimulation" qui sera utilisé exclusivement.

Attaques

Arme naturelle (griffes / morsures) [VD 5P, SO 16/-/-/-]

Lieux

Sheraton Grand Seattle

1400 6th Ave, Seattle, WA 98101

Downtown - Indice de sécurité AA

Ouvert depuis 1982 ce luxueux hôtel est réservé à l'élite. Des portiques de détection sont camouflés et si des armes ou un matériel dangereux (objets magiques, gazs ou liquides) est détecté, deux personnels sont envoyés pour demander de façon courtoise mais inflexible de remiser ces objets à la consigne, ce service est bien entendu gratuit.

Bumping Lake - La zone de chasse

35 km à l'est du Mt Rainier

Officiellement propriétaire, Ares a déclaré cette zone comme terrain de chasse à destination des employés de la corporation.

C'est dans cette cuvette géographique qu'Ares a en fait établi la base secrète 77M. Toute la zone est délimitée par le dispositif "Frontière" (en rouge sur le plan de l'annexe 1). Il s'agit de détecteurs enterrés tous les 5m et ayant une portée de 10m, ils sont placés du côté extérieur d'un grillage de 3 mètres de haut. Si un collier de sécurité (placé au cou des chasseurs durant l'opération) pénètre dans la zone d'un détecteur, une micro bombe se déclenche et tue le porteur.

Pinnacle Peak Parking

26436 SE Mud Mountain Rd, Enumclaw, WA 98022

Parking de départ de randonnées, c'est le lieu de rendez-vous des postulants à l'opération mise en place par Ares. Une énorme tente militaire y est déployée.

Opération Predators

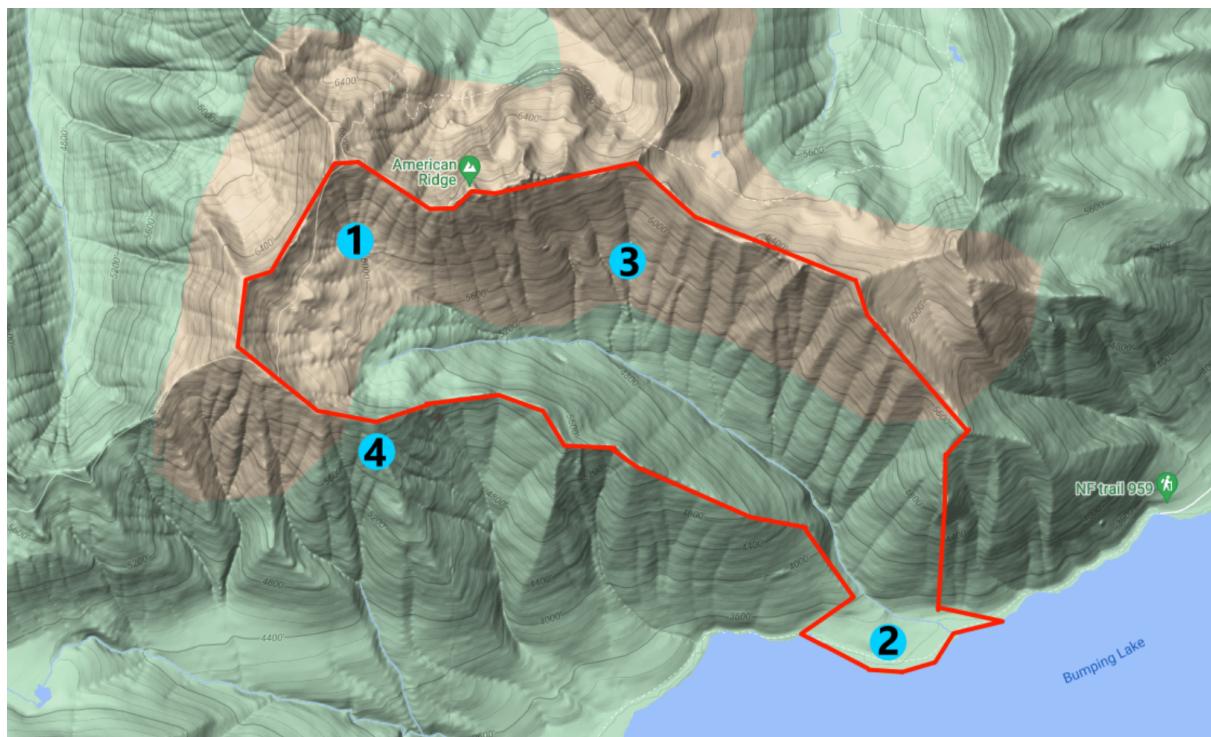
Ce que les runners connaissent comme étant "la chasse" est en fait l'opération "Predators" (en référence à de vieux films) et s'inscrit dans le cadre des tests des sujets Alphas.

Les chasseurs pensent avoir à faire à une seule créature. Mais l'opération Predators prévoit de lâcher autant de créatures qu'il faudra jusqu'à élimination complète des chasseurs.

Voici le protocole dans le détail :

1. Placement de 10 caissons blindés dans la zone de déploiement des Alphas (Site 3 sur la carte en annexe 1).
2. Chaque caisson contient un Alpha muni d'un collier de sécurité (Micro-bombe, balise de localisation, moniteur de signes vitaux, injecteur neutralisant).
3. Ouverture du premier caisson au top départ de la première équipe de chasseurs.
4. Ouverture d'un nouveau caisson dès que l'Alpha en liberté ne présente plus de signe de vie.
5. Ouverture d'un nouveau caisson si un chasseur se trouve à moins de 50 mètres du site de déploiement des Alphas (Site 3 sur la carte en annexe 1).
6. Envoi du premier groupe de chasseurs à 8h00 le 2 juillet. Chaque autre groupe part avec 1 heure de décalage. Les deux derniers groupes partent ensemble.
7. Chaque groupe contient 4 chasseurs muni d'un kit différent. Pour rappel le KE IV est une substance dissolvant de l'intérieur, pour simplifier elle passe l'immunité aux armes normales des Alphas et applique des dégâts normaux à ces derniers.
8. Les kits contiennent :
 - **Tous** : Fusil d'assaut Ares Alpha (p. 266 SR6) (5 chargeurs balles KE IV; smartgun) ; Armure Ares "Bug Stomper" MKII (p. 62 Feu Nourri) (avec système de communication à distance entre les membres du groupe et avec le QG de chasse, module GPS uniquement de la zone d'opération avec position des autres membres du groupe) ; Rations de survie pour 4 repas ; Couteau de combat (p. 258 SR6);
 - **Kit 1** : Drone ([voir annexe 4](#)) ;
 - **Kit 2** : Kit de premiers soins ; Medikit (6) (p. 289 SR6) (5 charges) ;
 - **Kit 3** : Arme lourde Ares M-22A1 "Mad Mamma" (p. 26 Feu Nourri) (2 bandes de munitions KE IV ; smartgun) ;
 - **Kit 4** : Munitions supplémentaires pour fusils d'assauts (10 chargeurs balles KE IV) ; Pour armes lourdes (2 bandes de munitions KE IV) ;
9. Chaque chasseur sera muni d'un collier de sécurité (Micro-bombe, balise de localisation, moniteur de signes vitaux).
10. Injection du neutralisant sur l'alpha en liberté dès lors que tous les chasseurs sont neutralisés.
11. Récupération des corps (alphas et chasseurs) dès qu'il n'y a plus d'alphas et de chasseurs non neutralisés.

Annexe 1 : Carte de la zone de chasse



1. Base secrète d'Ares 77M
2. Zone de débarquement des chasseurs
3. Position des Alphas lors de l'arrivée des chasseurs
4. En rouge. Le grillage et les balises du dispositif "Frontière".

Annexe 2 : Sécurité Matricielle

Toute la zone est hors matrice, à laquelle il est impossible de se connecter. Il y a trois serveurs localisés dans la base 77.

| Serveur "Boréalis" | | | | | |
|---|---------|------------|------------|----------|-------------|
| Indice | Attaque | Corruption | Traitement | Firewall | Vol. Spider |
| 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 |
| Il couvre la connexion (et est donc hackable) de tous les appareils de la vallée et permet de les piloter / surveiller. Ce serveur est connecté au serveur "Core 77". | | | | | |
| Accès Invité <ul style="list-style-type: none"> • Rien | | | | | |
| Accès Utilisateur <ul style="list-style-type: none"> • Gestion des armures Bug Stomper. • Gestion des colliers de sécurité. • Gestion des bornes "Frontières" | | | | | |
| Accès Administrateur <ul style="list-style-type: none"> • Rien de notable | | | | | |
| Glaces <ul style="list-style-type: none"> • Patrouilleuse (ME 10; SO 8; I 8+3d6) • Tueuse (ME 10; SO 8; I 8+3d6) | | | | | |

| Serveur "Core 77" | | | | | |
|--|---------|------------|------------|----------|-------------|
| Indice | Attaque | Corruption | Traitement | Firewall | Vol. Spider |
| 5 | 3 | 3 | 6 | 3 | 5 |
| Serveur central de la base 77. Il contient les données les plus sensibles.. Ce serveur est connecté aux serveurs "Boréalis" et "Hellgate". | | | | | |
| Accès Invité <ul style="list-style-type: none"> • Rien | | | | | |
| Accès Utilisateur <ul style="list-style-type: none"> • Tout un tas de documents sensibles mais pas critiques, par exemple des comptes rendus sur les expériences en cours. | | | | | |
| Accès Administrateur <ul style="list-style-type: none"> • On a là pas mal d'informations sensibles sur les Alpha, d'un point de vue génétique c'est une mine d'or. | | | | | |
| Glaces | | | | | |

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ● Patrouilleuse (ME 10; SO 6; I 12+3d6) ● Pot de colle (ME 10; SO 6; I 12+3d6) |
|---|

Serveur "Hellgate"

| Indice | Attaque | Corruption | Traitement | Firewall | Vol. Spider |
|--------|---------|------------|------------|----------|-------------|
| 5 | 5 | 5 | 4 | 6 | 5 |

Ce serveur est connecté au serveurs "Core 77" et à la Matrice.

Accès Invité

- Rien

Accès Utilisateur

- Rien de notable

Accès Administrateur

- Rien de notable

Glaces

- Patrouilleuse X 2 (ME 10; SO 10; I 8+3d6)
- Pot de colle (ME 10; SO 10; I 8+3d6)
- CI Noire (ME 10; SO 10; I 8+3d6)

Annexe 3 : Sécurité Magique

Chaque jour à 23h55, trois esprits du feu sont invoqués et ont pour mission d'intercepter et de combattre dans l'astral toute forme qui veut pénétrer ou sortir du périmètre des bornes frontières. Il y a un "blanc" de 15 min de 23h55 à 00h10 où il n'y a pas de surveillance astrale.

Les esprits ne s'intéressent pas à ce qu'il se passe dans la vallée et les Alphas n'ont pas pour consigne de les attaquer.

Esprit de feu de puissance 5

| CON | AGI | REA | FOR | VOL | LOG | INT | CHA | MAG | ESS |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 6 | 7 | 8 | 3 | 5 | 5 | 6 | 5 | 5 | 5 |

| SD | Initiative | Actions | Moniteur d'état | Déplacement |
|--|--|--|-----------------|-------------|
| 8 (physique) 6 (armes magiques) 6 (astral) | 14 + 2d6 (physique) 11 + 3d6 (astral) | 1 maj ; 3 min (phy.) 1 maj ; 4 min (astral) | 10 | 5 / 10 / +5 |

| Compétences (7) | Pouvoirs | Attaques |
|---|---|--|
| Arme exotique (Attaque élémentaire), Astral, Athlétisme, Combat rapproché, Perception | Accident, Attaque élémentaire (feu), Aura d'énergie (feu), Confusion, Conscience, Engloutissement (feu), Forme astrale, Matérialisation Optionnel : Garde | Mains nues [VD 2E, SO 11 / - / - / - / -] Attaque élémentaire [VD 5P, Enflammé (P), SO 10 / 8 / 2 / - / -] Engloutissement [VD 5P, Enflammé (P), SO 16 / - / - / - / -] |

Annexe 4 : Drone du Kit 1

| Steel Lynx Combat Drone | | | | | | | | |
|--|--------|-----------------------|-------------|--------|----------|------------|----------|---------------------|
| Mania | Accél. | Intervalle de vitesse | Vitesse Max | Résis. | Blindage | Autopilote | Senseurs | Initiative Autonome |
| 3 / 5 | 15 | 15 | 80 | 12 | 16 | 4 | 4 | 8+4d6 |
| Autosoft acquisition RPK HMG (6) ; Autosoft Manoeuvre Steel Lynx Combat Drone (6). Monture d'arme renforcée x1 ; RPK HMG ; 500 munitions explosives ; | | | | | | | | |

Annexe 5 : Remerciements

Merci à Bernard Boulanger et aux anonymes pour le temps passé à relire et corriger le scénario. 