

WAGO



CARL SARGENT

IMAGO

LA GRANDE-BRETAGNE VOUS ATTEND !

Il y a forcément un problème lorsque des shadowrunners basés à Seattle sont envoyés pour s'occuper d'affaires au Royaume-Uni. Un précieux employé de l'une des plus grandes mégacorporations britanniques manque à l'appel, et Transys Neuronet sera damné s'ils laissent quiconque de leur côté de l'étang le savoir.

La recherche fait voyager les runners à travers l'Écosse, la ville d'Édimbourg et des coins plus sombres de la matrice qu'ils n'auraient jamais imaginés. C'est un puzzle complexe de trahison, d'amitié, d'isolement, de haine, d'amour aveuglant, de vengeance et, dans la tournure la plus bizarre de toutes, de la vie après la mort.

Imago est une aventure pour Shadowrun. Elle met en relation à haut niveau le domaine de la magie et la matrice, chacun séparément et dans une combinaison unique. Le livre source de Londres, Virtual Realities et le Grimoire sont recommandés pour jouer, mais ne sont pas obligatoires. Imago a été conçu pour être utilisé avec Shadowrun, deuxième édition, mais peut être utilisé avec les règles de la première édition.

FASA
FASA CORPORATION



SHADOWRUN 7309

SHADOWRUN is a Registered Trademark and
IMAGO is a Trademark of FASA Corporation.
Copyright © 1992 FASA Corporation.
All Rights Reserved. Printed in the U.S. of A.

IMAGO

FASA CORPORATION



...TABLE DES MATIÈRES...

PROLOGUE:VOIR AU-DELÀ	4	OMBRES PORTÉES	67
INTRODUCTION	5	Alasdair Cameron	67
Notes au Maître de Jeu	5	Angus MacNab	68
Règles de shadowrun	5	Professor Amelia Richardson	68
Les tests de réussites	6	Morag MacDonald	69
Tables de réussite	6	Sir Lain	70
Comment utiliser ce supplément	6	MacDonald	71
Préparation de l'aventure	6	Quicksilver	72
Synopsis	7	NOTES	76
Notes au Maître de Jeu	8	CARTES	79
Météo au Royaume-Uni	8	ANARCHIE AU ROYAUME-UNI	79
Commencer l'aventure	8	Armes et équipements contrôlés	79
L'AVENTURE	9	Argot britannique	79
Alors, ça commence...	9	Dialecte écossais	79
Bienvenue en Écosse	11	CRÉDITS	
Le Hamish's Bar	15	Écriture	
Enfant dans la matrice	20	Carl Sargent	
S'occuper de la paperasse	23	Développement	
Obtenir un véhicule	24	Tom Dowd	
Excellent Scotch Beef	27	Équipe éditoriale	
Halls d'université	29	Rédacteur en chef	
Mort à Queen's Street	31	Donna Ippolito	
De la mer au Skye	34	Éditeur associé	
Science étrange	38	Sharon Turner Mulvihill	
Dites bonjour à Nessie Body	40	Adjointe à la rédaction	
Shop du Dr Knox Morag	43	Diane Piron	
MacDonald	44	Personnel de production	
Castle Laidon	45	Directeur artistique	
Attaque des samouraïs	50	Jeff Laubenstein	
Ramener l'enfant à la maison	52	Chef de projet	
La quadrature du cercle	53	Joel Biske	
Parler au Laird	55	Pochette	
Libérer mon âme	58	Nick Smith	
RASSEMBLER LES MORCEAUX	62	Carte	
Attribuer le Karma	62	Aardvark Studios	
Karma d'équipe	62	Mise en page	
Karma individuel	62	Carol Brozman / Mark Ernst	
INVESTIGATION	63	Ligne de directrice et assemblage	
Contacts	63	Ernesto Hernandez	
La Corporation	63	Conception de la couverture	
Transys Neuronet (General)	63	Joel Biske	
Transys Neuronet (Tidbits)	64	Illustration	
Personnages principaux	64	Joel Biske	
Alasdair Cameron	64	Dan Smith	
Angus MacNab	64	Karl Waller	
Professeur Amelia Richardson	65		
Morag MacDonald	65		
Sir Lain MacDonald	65		
Quicksilver	65		
Lieux	65		
Deck de Quicksilver	65		
Examen physique	66		
Examen mystique	66		

SHADOWRUN, MATRICE et IMAGO sont des marques déposées de FASA Corporation. Copyright © 1992 FASA Corporation. Tous droits réservés. Imprimé aux États-Unis d'Amérique.

Published by
FASA Corporation
P.O. Box 6930
Chicago, IL 6068





~Biske 92~

PROLOGUE

VOIR AU-DELÀ

Dehors, la pluie a commencé à tomber d'un ciel presque sans nuages. La lumière est réfractée sur les yeux de l'elfe alors qu'il se met à parler.

« Que vous disent vos recherches ? Vous avez vu les preuves. Des travaux de Stevenson dans les années 1970, en passant par la régression hypnotique, jusqu'à la recherche métaplanaire. Est-ce bien vrai ? » L'elfe se pencha en avant sur le canapé, tendant la main vers la table transparente. La carte du monde de Magellan se trouvait en dessous. Son verre reposait dessus. Sa boisson reposait au sommet. Il enroulait ses longs doigts autour de la tige mince du verre de cristal espagnol et prenait une longue gorgée de vin du Rhône. Il la taquinait avec sa question, car il connaissait la réponse.

« Nous pouvons le dire avec certitude, Quicksilver. Les preuves suggèrent que c'est réel. Du moins, je le pense. Mais je ne peux pas le prouver scientifiquement. Pas encore, de toute façon, c'est une forte probabilité, c'est tout ce que je peux dire. » Elle lui sourit.

Il secoua doucement la tête. « Vous êtes obsédé par le mauvais genre des sciences. Vous étudiez ici l'hermétisme, les chamans et les druides, autant qu'ils le permettront. Vous n'auriez pas de problème, vous savez, si vous n'utilisiez pas toutes vos ressources en vivant dans la machine. »

Elle grimaca. « Nous avons besoin d'argent, je dois faire l'enchantement : le ministère a besoin de financement. Ce n'est que temporaire. Lorsque les fonds de Beaumont ont été coupés, nous avons dû joindre les deux bouts. Les corporations font leurs propres recherches, et nous essayons de nous en tenir à notre propre point de vue. »

Le grand elfe sourit. « Vous dites toujours ça. Vous êtes pris au piège. Vous voulez de l'argent des corporations, mais vous voulez aussi rester des universitaires vierges. Vous n'avez jamais pris ce que vous voulez des corporations, comme j'ai pris l'espace de Transys. Ils ont dû me laisser entrer. Sachez ce que vous voulez, et sachez comment l'obtenir ! J'ai passé trois ans avant de parvenir à les pirater. Maintenant, ils prennent tout ce que je décide de leur donner. Mais ils n'obtiendront pas ce que je sais maintenant, Amelia. C'est trop précieux. »

La femme le fixa, repoussant ses longs cheveux blonds d'une main. « J'ai cru voir une étincelle en toi, mon vieil ami. J'ai pensé qu'une femme dans ta vie pouvait en être la cause. Mais ce n'est pas une femme, n'est-ce pas ? »

« Ah Amelia, tu n'es pas aussi perspicace que tu le crois parfois. Il y a une femme, mais il y a aussi plus. Nous parlons de choses raréfiées, toi et moi. Nous avons parlé d'astrologie, d'hermétisme, du Tarot, de l'Aube Dorée, d'esprits majeurs et de métaplans, une centaine de sources de sagesse, et là encore tu ne me vois pas comme je suis. Je suis possédé par l'amour, vieille amie, et cet amour m'a amené à quelque chose qui me surpasse vraiment. »

L'elfe porta à nouveau le verre à ses lèvres, affichant un air d'épanouissement dramatique. Alors qu'il retournait à la table, ses yeux cybernétiques retenaient le regard de l'américaine. Elle alluma une Lite en le regardant.

« Dis-moi, » dit-elle gentiment. L'elfe laisse percevoir dans sa voix le désir qu'un ami connaisse le cœur d'un autre. « Je te sens serein en tout cas. Raconte-moi. »

« J'ai longuement réfléchi au retour de la vie. Je me suis vu dans les temps anciens, à Karnak et à Thèbes, à Athènes et à Pékin, à Rome et à Jérusalem. J'ai eu des aperçus de mon passé, et bien que j'ai lutté contre ses visions, je l'ai sentie.

Je t'ai même senti, une ou deux fois. Nous sommes de vieilles âmes, toi et moi, elle est jeune, mais je suis attirée par elle. La transformation apporte une nouvelle promesse à tous les métahumains : le fait que vous ayez tous les deux vécu dans ces endroits lointains le prouve. Je n'ai pas encore découvert chacune de mes vies passées, mais j'ai trouvé le moyen de devenir toutes ces personnes et plus encore. Pour toujours. » Il avait l'air triomphant, mais elle perçut une tristesse sous-jacente dans sa voix. Il semblait épuisé par son intemporalité, courbé par le poids des âges, triste d'un désir qui s'étendait dans un avenir invisible.

« Qu'as-tu trouvé ? Quicksilver, dis-moi ce que tu as fait. »

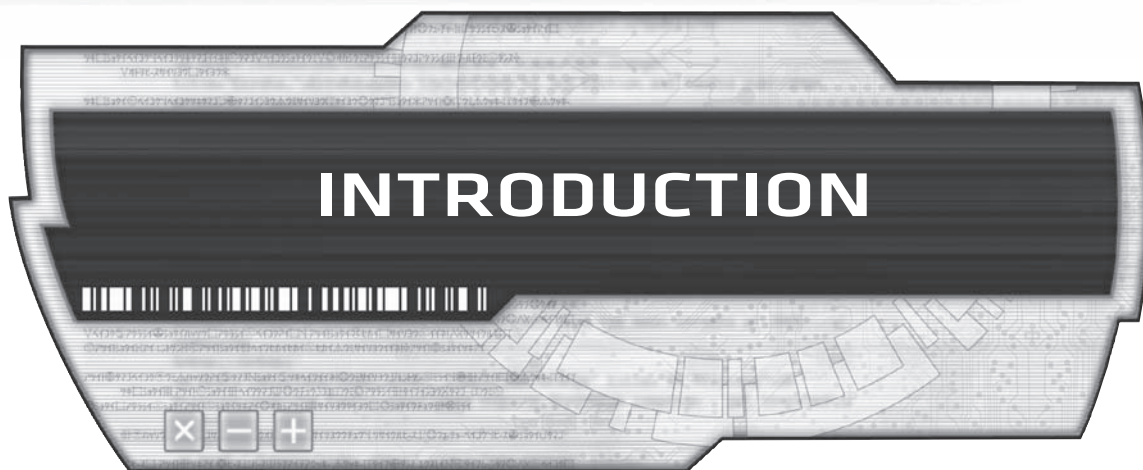
« Je me rends immortelle, Amelia. Où j'ai été, ce que je ressens, ce que je peux voir et atteindre, et qui je deviens. Je fais des images et des choses irréelles, des fantômes, ma chère, à l'intérieur de la matrice : elle devient ma servante. Je sais comment vivre, sans avoir besoin de chair fragile. J'ai parcouru chaque couche de moi-même, jusqu'à l'enfant, et m'en suis extirpé. J'ai fait cela et je me suis fait cela, mais je dois en finir avec les vols. J'ai assez donné à mes maîtres. Je n'en ai plus pour longtemps. » Soudain, il lui sourit. « Je te laisse mon deck, comme toujours. D'autres ont aussi des exemplaires de moi, mais je n'aurai peut-être jamais besoin de faire appel à eux. »

Il se lève. « Je m'en vais encore une fois. Pas à Skye cette fois ; j'en ai assez de la sécurité corporatiste, j'ai appris à m'en débarrasser. Maintenant, je suis d'avantage et je veux rester avec elle. » Ses dents blanches brillaient à la lumière des lampes alors qu'il souriait. Il l'enlace dans une étreinte amicale.

Elle lui rendit son étreinte, sentant son étrange plaisir alors qu'elle le tenait, toujours pas sûre de quoi ou de qui il avait parlé. Elle ne pouvait pas savoir qu'elle ne le reverrait jamais. Dans cette vie, il lui restait cinq jours à vivre.

Dehors, la pluie tombait plus fort d'un ciel encore étrangement vide de nuages.





Imago est une aventure de jeu de rôle se déroulant dans le monde de Shadowrun.

En l'an 2053, les progrès technologiques ont rendu possible l'interaction directe de l'esprit avec l'ordinateur, ouvrant à l'homme les portes d'un nouveau monde de données informatiques : la Matrice. Plus surprenante encore est la résurgence de la magie. Elfes, nains, dragons, orks et trolls ont repris leur forme véritable, tandis que les mégacorporations ont pris le pas sur les superpuissances et gouvernent le monde. L'Amérique du Nord, balkanisée, se partage en une mosaïque d'États souverains dont beaucoup accueillent exclusivement des Américains d'origine. Les shadowrunners se coulent à travers cet univers comme des ombres dans la nuit. Ils n'ont aucune existence officielle, mais qui pourrait se passer de leurs services ?

Cette histoire se déroule dans la ville d'Édimbourg et sur les terres d'Écosse au Royaume-Uni. Le livre de background de Londres contient des ressources d'informations sur le monde britannique de Shadowrun, mais Imago peut être joué sans référence à ce livre (bien que les joueurs et les meneurs de jeu puissent le trouver utile).

NOTES AU MAÎTRE DE JEU

Imago oppose les runners à une opposition puissante et intelligente. Pour avoir une chance de réussir, les runners doivent se concentrer sur leurs objectifs et exclure tout le reste, peu importe à quel point ils peuvent être tentés de suivre des choses intéressantes. Dans cette aventure, se laisser distraire peut faire tuer un runner. Si nécessaire, le meneur de jeu peut ajuster les caractéristiques de jeu en fonction de ses joueurs, mais l'habileté et l'expérience feront toujours la différence entre la vie et la mort.

Paradise Lost emmène les runners dans un environnement étranger, les privant par la même occasion d'une partie de leur équipement et de leurs contacts habituels. La générosité de leur employeur compense ce handicap, jusqu'à un certain point. Les runners se verront accorder des privilèges bien au-dessus de tout ce que la plupart d'entre eux ont connu, mais au prix de sacrifier une liberté considérable. En tant que mercenaires extrêmement bien payés, l'équipe doit suivre les ordres et emprunter un chemin étroit, tout en utilisant l'ingéniosité et les ressources caractéristiques d'un bon runners.

Comme d'autres aventures de Shadowrun, Imago utilise un format d'arbre de décision qui permet à l'équipe de joueurs d'arriver à la même rencontre via des itinéraires différents, en fonction des choix qu'ils font et du succès ou de l'échec de leurs actions. Comme Imago nécessite moins d'enquêtes que de nombreuses aventures de Shadowrun, l'intrigue offre moins de directions possibles. Le synopsis de l'intrigue à la fin de cette section décrit la séquence d'événements la plus probable, bien que le meneur de jeu doit être préparé pour tous les choix que les personnages joueurs peuvent faire.

À l'exception des sections Annexes et le background du Royaume d'Hawaï, le contenu de Imago est réservé aux yeux du maître de jeu. Avant de jouer à cette aventure, les joueurs et le maître de jeu doivent se familiariser avec les règles de base de Shadowrun, Second Edition (SRII). Le meneur de jeu doit également avoir une connaissance approfondie du contenu de ce livre, en particulier une compréhension claire des liens entre les différentes rencontres.

Imago est conçu pour une équipe de cinq à huit shadowrunners, dont au moins un decker qualifié et de préférence un rigger de premier ordre. Il sera avantageux pour l'équipe d'inclure un mage ou un chaman avec une solide maîtrise de plusieurs sorts d'illusion et de manipulation, et quelques samouraïs de rue talentueux. Si nécessaire, le meneur de jeu peut compléter l'équipe des shadowrunner avec des recrues de personnages non-joueurs supplémentaires embauchées par Mary Falls, Inc. L'employeur des runners fournira pratiquement n'importe quel équipement dont ils pourraient avoir besoin, bien que leurs compétences et capacités soient bien plus importantes que comment beaucoup de matériel qu'ils peuvent emballer. Imago est une aventure difficile dans laquelle les actions des joueurs ont des conséquences internationales importantes.

RÈGLES DE SHADOWRUN

Imago utilise les règles de Shadowrun, Second Edition (SRII). Toutes les informations sur le jeu, spécifiquement les caractéristiques, apparaissent au format SRII. Les meneurs de jeu utilisant encore les règles de la première édition devront convertir les personnages non-joueurs (PNJ) présentés dans ce livre en leurs équivalents de la première édition. Le meneur de jeu doit également ajuster les armes pour refléter les différents codes de dégâts, surveiller les différences dans certains sorts et calculer divers jet de dés à utiliser avec les règles de la première édition. Cette aventure attribue également à certains PNJ mages des sorts que l'on ne trouve que dans la deuxième édition du Grimoire. Les maîtres de jeu qui ne possèdent pas la deuxième édition du Grimoire doivent substituer les sorts appropriés de SRII ou du Grimoire d'origine.



LES TESTS DE RÉUSSITES

Tout au long de Imago, les joueurs effectueront un certain nombre de tests de réussite en utilisant une compétence et un nombre cible donné. Ces tests de réussite sont indiqués par le nom de la compétence appropriée et le seuil ciblé. Par exemple, un test de Furtivité (6) fait référence à un test de réussite de furtivité avec un nombre de réussite visé de 6.

Imago suggère parfois un test de compétence pour remplacer ou augmenter des rencontres de jeu de rôle spécifiques. Les maîtres de jeu peuvent ignorer ces jets de dés s'ils ne sont pas nécessaires, porter ce jugement en fonction des personnages joueurs et des circonstances. Lorsqu'ils sont utilisés, ces tests opposés (p.68 SR11) nécessitent généralement que le personnage joueur impliqué teste sa compétence contre un personnage non-joueur utilisant la même compétence ou une compétence opposée, avec un seul d'entre eux capable de réussir réellement dans l'effort. Habituellement, le personnage générant le plus grand nombre de succès atteint son objectif. Les tests opposés sont indiqués par le nom de la compétence appropriée et l'indice de la compétence de l'adversaire à utiliser comme nombre cible. La négociation est une situation typique dans laquelle ce type de test peut être utilisé. Dans un test de négociation (volonté), par exemple, le personnage initiateur lance un nombre de dés égal à sa compétence de négociation contre un nombre cible égal à la valeur de volonté de son adversaire. L'adversaire effectue le même test en utilisant un nombre de dés égal à sa compétence de négociation contre un nombre cible égal à la valeur de volonté du personnage initiateur. Le personnage qui génère le plus de succès remporte le test opposé et ajuste le résultat en sa faveur. La différence dans les succès générés, ou les succès nets, détermine le résultat final de l'action.

TABLES DE RÉUSSITE

Parfois, le meneur de jeu utilisera des tables de réussite pour déterminer la quantité d'informations que les joueurs reçoivent des demandes de renseignements et des enquêtes. Chaque table de succès répertorie différentes informations obtenues pour différents nombres de succès au dé. Le fait d'obtenir un nombre de succès plus élevé révèle toujours l'information pour les nombres de succès inférieurs également. Par exemple, un personnage qui obtient trois succès apprendra les informations pour trois succès, mais aussi les informations pour un et deux succès.

COMMENT UTILISER CE SUPPLÉMENT

Avec les règles de Shadowrun et le Grimoire, deuxième édition (Grimoire II), Imago contient toutes les informations nécessaires pour mener à bien cette aventure. Avant le début du jeu, le meneur de jeu doit lire attentivement l'aventure, en accordant une attention particulière à la séquence et au timing des événements. Certains développements importants de l'intrigue ne deviendront apparents aux joueurs qu'au début de l'aventure, mais le maître de jeu devra préparer le terrain dès le début. Il peut le faire mieux en étant familier avec l'ensemble du scénario. De plus, les relations entre plusieurs personnages non-joueurs dans Imago colorent les événements entrelacés de l'intrigue, et le meneur de jeu doit comprendre ces relations et événements afin de répondre aux activités des runners de manière crédible et opportune. Le meneur de jeu doit également examiner attentivement toutes les cartes, plans, diagrammes et les documents des joueurs.

L'aventure écrite essaie de couvrir les choses les plus probables et même certaines des idées les plus improbables que les joueurs pourraient avoir au cours de l'aventure. C'est impossible, cependant, de prédire toutes les actions possibles que les joueurs pourraient entreprendre, le meneur de jeu doit donc être prêt à improviser si nécessaire. Se familiariser avec tous les principaux personnages non-joueurs et leurs motivations vous aidera.

Le synopsis de l'intrigue plus loin dans cette section résume en détail à la fois le contexte de l'histoire et le déroulement le plus probable de l'aventure. Dans ce synopsis, la première mention des noms de personnages importants pour l'aventure apparaît en caractères gras.

L'aventure commence avec les sections intitulées Alors, ça commence... et Bienvenue au Bonny Scotland. Ces sections amènent les runners de l'extérieur du Royaume-Uni dans le cadre de l'aventure, suivies de 18 courtes sections décrivant chacune des rencontres auxquelles les joueurs seront confrontés, ou sont susceptibles d'être confrontés, au cours d'Imago.

Chaque rencontre est ensuite divisée en quatre parties, Dites-le avec des Mots, Atmosphère, L'Envers du Décor et Antivirus.

Dites-le avec des Mots fournit l'information à lire aux joueurs. Elle leur décrit le contexte et crée l'ambiance appropriée. Le Maître de Jeu est libre d'adapter la description à sa guise pour refléter la situation actuelle des personnages mais aussi pour assurer la poursuite de l'aventure. La situation doit découler des actions précédentes des personnages et non s'aligner artificiellement sur le texte. Toute instruction particulière à l'intention du Maître de Jeu est donnée en caractères gras.

Atmosphère fournit au Maître de Jeu des indications scéniques sur la manière de présenter la rencontre, avec des images à évoquer, des émotions à faire passer, des bruits, des sensations et ainsi de suite. Les informations données varient d'un chapitre à l'autre dans leur forme et leur contenu, allant d'une ambiance générale à une émotion précise.

L'Envers du Décor expose au Maître de Jeu le déroulement probable de la rencontre. Les plans, les renseignements pouvant être acquis par les joueurs, ceux concernant les PNJ, les diverses conséquences des actions des Shadowrunners y sont également notés, quoique le Maître de Jeu puisse parfois être renvoyé aux caractéristiques d'un Archétype ou d'un Contact des règles de base de Shadowrun ou du livret Contacts & Archétypes qui accompagne L'Écran.

Antivirus, enfin, émet des suggestions sur la façon de remettre l'aventure sur ses rails, au cas où les choses tourneraient mal. Il indique, par exemple, comment relancer des joueurs découragés ou empêcher les personnages de connaître une fin prématurée. Ce ne sont toutefois que de simples suggestions. Si le Maître de Jeu imagine de meilleures solutions, qu'il fasse à son idée.

Rassembler les Morceaux propose une conclusion au scénario, ainsi que des indications pour attribuer le Karma.

Le chapitre Contacts procure les rumeurs et les renseignements divers que les Shadowrunners peuvent apprendre par leurs contacts ou par les réseaux de données publiques.

Enfin, Ombres Portées fournit les statistiques des principaux PNJ.

Les Notes apportent des informations utiles pour les joueurs, ainsi que des extraits de revues de presse qui leur font part des éventuelles conséquences de leur succès ou de leur échec sur le reste du monde.

L'Anarchie aux Royaume Unies fournit des informations sur la Grande-Bretagne de Shadowrun pour les meneurs de jeu travaillant sans le livre source de Londres, y compris les restrictions d'importation très importantes, et l'argot britannique et le dialecte écossais pour l'atmosphère. La dernière section Cartes est destinée au meneur de jeu.

PRÉPARATION DE L'AVENTURE

Il est impossible de créer une aventure publiée qui fournit le niveau d'opposition approprié pour chaque groupe de personnages joueurs. Certains groupes sont intrinsèquement plus puissants que d'autres.

Le meneur de jeu doit ajuster les caractéristiques de jeu et les capacités de l'adversaire pour fournir un niveau de difficulté approprié pour le groupe. Si l'aventure ne correspond pas aux forces et faiblesses des personnages joueurs, le meneur de jeu peut l'utiliser comme plan pour développer sa propre aventure.

Ou, si cela fonctionne bien, à l'exception d'une bizarrerie ici et là, le maître de jeu peut modifier n'importe quelle partie de l'intrigue et des événements de l'histoire pour adapter l'aventure aux joueurs. Parce que Imago implique des enjeux extrêmement élevés et un niveau de danger correspondant, le meneur de jeu doit faire attention à ne pas réduire le pouvoir de l'opposition au point de nuire à la crédibilité de l'histoire.

L'aventure suggère des évaluations de menace et professionnelles pour chacun des PNJ. Selon les règles SR11, utilisez des dés d'évaluation de la menace à la place des réserves de dés pour les PNJ (p.187, SR11). Les meneurs de jeu peuvent ajuster les indices de menace réelles pour mieux refléter le niveau d'opposition présenté par les personnages joueurs, mais veillez à ne pas trop réduire ces indices.

Une telle manipulation sera cruciale pour diriger certains échanges de tirs de cette aventure à un niveau gérable. Les combats de Imago fonctionnent mieux s'ils sont chorégraphiés comme un film d'action. Bien que le plomb et la magie volent partout, seuls quelques-uns des méchants ont un tir précis sur les héros à la fois. Cette limitation, et en appliquant les règles de notation professionnelle SR11, devrait aider à garder les combats importants sous contrôle.

Pour les meneurs de jeu utilisant les règles Shadowrun première édition, le système de notation professionnelle fonctionne comme suit. Les PNJ avec un indice professionnel de 1 se retirent d'un combat après avoir subi une blessure légère. Ceux évalués à 2 se retirent après avoir subi une blessure modérée, ceux évalués à 3 se retirent après une blessure grave, et ceux évalués à 4 se battent jusqu'à ce qu'ils soient inconscients ou morts.

SYNOPSIS

Transys Neuronet est une mégacorporation britannique spécialisée dans les systèmes de communication expérimentaux, de cyberware avancé et de logiciel matriciel. Ils se sont toujours donné beaucoup de mal pour acquérir et garder les meilleurs chercheurs britanniques, et ils y arrivent la plupart du temps. En 2048, ils ont recruté un nouvel employé du genre inhabituel.

Transys ne connaissait l'elfe que sous le nom de Quicksilver. Les tentatives pour retracer son passé se sont avérées infructueuses; il s'est introduit en piratant la corporation à l'aide de la plus vicieuse CI qui existe jusque dans le processeur du système Transys Édinburgh, puis a demandé à travailler pour la corporation. Transys lui en a donné un job. Le salaire de Quicksilver est rapidement devenu astronomique alors qu'il développait du cyberwares et des innovations matriciel d'une complexité et d'une puissance extraordinaires.

Solitaire par nature, Quicksilver est un individu étrange sujet à l'introspection et aux émotions orageuses. Il ne comptait pas de vrais amis au sein de Transys, notamment parce que personne ne pouvait comprendre ce qu'il faisait la plupart du temps. Un collègue, un jeune technicien nommé Alasdair Cameron, est devenu l'être le plus proche d'un ami que Quicksilver avait chez Transys. Cameron laissait à Quicksilver son propre espace et aimait simplement passer du temps avec l'elfe quand il était dans l'une de ses rares humeurs grégaires. Quicksilver a également noué une sorte d'amitié avec le professeur Amelia Richardson, une expatriée de Seattle et chercheuse au département des sciences occultes de l'Université d'Édimbourg. Les travaux du professeur Richardson portaient sur la vie après la mort et la réincarnation, deux sujets qui obsédaient Quicksilver. Cet intérêt mutuel pour la survie de l'âme a formé la base de leur amitié.

Vers la fin de 2052, la vie de Quicksilver bascula. Entraîné par Cameron à une activité sociale, il rencontre Morag MacDonald, fille d'un membre du conseil d'administration de Transys, Sir Lain MacDonald de Glencoe. Morag était une jeune elfe sauvage, pleine de vie et passionnée, et Quicksilver se trouva submergé par ses sentiments pour elle. Les deux se sont retrouvés dans une série de rencontres clandestines, gardant leur relation secrète non pas tant parce qu'ils en avaient besoin, mais parce qu'ils partageaient une passion pour le secret. Tombant de plus en plus profondément amoureux, Quicksilver a laissé de plus en plus son travail pour être auprès de Morag. Au cours de ses fréquents voyages dans les Highlands, ostensiblement utiliser pour récupérer et "recharger ses batteries", il a échappé à la sécurité de la corporation chargée de le protéger et s'est rendu auprès de Morag. Revitalisé par son passage auprès d'elle, il erra un peu plus loin afin de contacter les druides et les esprits à qui il confia une partie de son extraordinaire travail. Ces allées et venues provoquèrent sa perte.

Comme on pouvait s'y attendre, Quicksilver s'est fait des ennemis au sein de Transys. Des collègues de travail enviaient son prestige et son succès. Il avait également des ennemis dans d'autres corporations, qui voulaient le voir à l'écart pour contrôler la croissance naissante de Transys, en particulier la mégacorporation Zeta-ImpChem, commençant à se diversifier dans la recherche matriciel, voulait mettre fin à la domination de Transys sur le marché britannique de la recherche. Lorsque leurs agents au sein de Transys apprirent à quel point la sécurité de la corporation devenait anxieuse face à ses absences, ils n'épargnèrent aucun effort pour suivre l'elfe. Ils l'ont suivi jusqu'à Castle Laidon à Rannoch Moor près de Glencoe, ont assassiné Morag MacDonald sous les yeux de son amant, puis ont tué Quicksilver alors qu'il tentait de fuir pour sa vie. Ils ont dissimulé la mort de l'elfe et déguisé la mort de Morag pour qu'elle passe comme victime de la querelle mortelle du clan Campbell-MacDonald. Partant du principe que les seuls bon témoins sont des témoins morts, ils ont laissé derrière eux les corps de quelques Campbell sur le trajet et ont enlevé les corps de leurs propres hommes tués pendant la fuite.

Personne, à l'exception du professeur Richardson (et elle n'a pas de détails), ne soupçonne que l'obsession de Quicksilver pour la vie après la mort et la réincarnation l'a poussé à mener l'expérience la plus extraordinaire de sa vie : s'encoder dans des puces et des programmes. Il a créé du matériel révolutionnaire capable d'encoder sa personnalité dans un ensemble de programmes qu'il a nommé le programme Affection (sentiments), le programme Mémoire, le programme Perception et le programme Interaction-Exécution. Quicksilver a continuellement mis à jour ces programmes et puces uniques en utilisant un lien de télémétrie haute résolution entre son cerveau et son cyberdeck, et ils contiennent donc tout ce qu'il savait et ressentait jusqu'à sa mort. Lorsque les puces avec ces programmes sont insérées dans le cyberdeck de Quicksilver, sa personnalité se réintègre en tant que "personne" à part entière.

L'absence prolongée actuelle de Quicksilver mystifie Transys, qui ne sait pas qu'il est mort. Les quelques personnes que Quicksilver appelle des amis sont devenues de plus en plus anxieuses à propos de sa disparition et commencent à chercher à retrouver sa piste. Alasdair Cameron, marginalement au courant des préoccupations et des recherches de Quicksilver, espère trouver quelque chose existant dans le système Transys qui pourrait fournir un indice sur la localisation des fichiers de recherche manquants de Quicksilver. Il engage les runners par un intermédiaire à Seattle, choisissant d'utiliser des étrangers plutôt que des Britanniques pour une raison de sécurité (et de liberté d'action). Cameron a l'intuition que quelque chose d'important existe toujours dans le système ; il ne sait pas ce qu'on peut y trouver et compte sur les runners pour mettre la main sur quelque chose.

Débarquant au Royaume-Uni, les runners passent en revue le système de Transys et rencontrent l'Imago de Quicksilver, une entité libre dans la matrice qui apparaît comme un enfant amnésique, presque autiste. L'enfant ne peut que prononcer le nom d'Amelia et demande à être emmené auprès d'elle. Avec quelques démarches et contacts, les runners font le rapprochement de ce nom avec Amelia Richardson, qui détient le cyberdeck de Quicksilver. Elle sait seulement que Quicksilver a caché des puces uniques à intégrer dans le deck, pas ce qu'elles contiennent ni où il les a cachées.

Dans le but d'effacer toutes leurs relations avec Quicksilver. Les agents de ZetaImpChem au sein de Transys assassinent Alasdair Cameron, laissant les runners sans employeur et livrés à eux même.

Des fixeurs de Richardson et des contacts établis au Hamish's Bar à Édimbourg envoient l'équipe dans les Highlands écossais, où ils peuvent retrouver Fiona Mac Mhuirich, la druide avec qui Quicksilver a laissé la puce du programme Affection. Les runners doivent la convaincre de leur céder la puce, et elle en demande un prix symbolique, si elle leur donne quelque chose de Quicksilver, ils doivent participer à un rituel druidique et laisser une partie d'eux-mêmes en retour. Après avoir inséré la puce Affection dans le cyberdeck de Quicksilver, les runners doivent attirer l'Imago hors du système Transys pour aller dans le deck, et cette fois, les personnages joueurs devront probablement faire face à la CI du système. (La dernière fois qu'ils ont pénétré dans le système, ils avaient les codes d'identification d'Alasdair pour les protéger.) Lorsque l'Imago arrive dans le deck, le decker active le programme Affection.

Maintenant l'Imago envoie des vagues d'angoisse terrible ; sans mémoire, l'Imago ressent la douleur de la mort de son amante mais ne possède aucun souvenir de l'événement précis qui a causé cette angoisse. Les runners doivent ensuite trouver la puce Mémoire, qui est protégée par un esprit libre vivant sur les rives du Loch Ness. Cette rencontre mettra à l'épreuve les nerfs et l'intégrité des runners.

L'intégration de la puce Mémoire dans le jeu permet à l'Imago de se rappeler des événements mais pas leurs contextes spécifiques (cela nécessite le programme de la puce Perception). L'Imago sait qu'il a perdu quelqu'un qu'il aimait plus que lui-même, mais ne peut se souvenir que de détails émotionnels aléatoires. La puce Mémoire permet à l'Imago de diriger les runners vers l'existence et la mort de Morag MacDonald.

Avec le nom de Morag MacDonald, les runners peuvent retracer la puce Perception jusqu'à Castle Laidon, où Quicksilver et Morag sont morts. Ils peuvent acquérir la puce par la force, la négociation, en traitant avec le fantôme de Morag et/ou en persuadant son père de les laisser obtenir la puce. Lorsque les runners intègrent la puce Perception à l'Imago dans le cyberdeck de Quicksilver, l'enfant se développe suffisamment pour fournir le dernier indice sur l'emplacement de la puce Intégrative-Exécution, qui se trouve dans le bureau universitaire d'Amelia.

Avec toutes les puces en place. Quicksilver se retrouve de nouveau, une personne à part entière. Il demande aux runners d'emmener son deck au Château Laidon et de lui permettre d'utiliser cerveau et l'esprit d'un decker vivant pour sortir du deck, prendre forme et en fait mourir à nouveau avec le fantôme de Morag afin que les deux puisse passer dans le l'au-delà ensemble. Le decker qui accepte d'aider Quicksilver subit une épreuve éprouvante tandis que le reste des runners tiennent à distance une équipe grouillante d'agents Zeta-ImpChem. Les runners peuvent mourir ici, mais s'ils survivent, ils sont en première ligne pour acquérir du puissant Karma.

NOTE DU MAÎTRE DE JEU

Méfiez-vous de ce récit; les Imagos ne peuvent pas exister et n'existent pas ; aucune de ces formes libres ne parcourt la matrice, et le cyberdeck de Quicksilver n'obéit à aucun principe de conception standard. Acceptez Quicksilver en tant qu'entité unique. Comme Harlequin et Ebran du livre de campagne Harlequin, Quicksilver est un être pratiquement intemporel doté de compétences et de capacités uniques. Ce qui se passe dans Imago ne crée pas de précédents pour d'autres aventures de Shadowrun, c'est le genre d'histoires que personne ne croira.

Pourquoi Quicksilver a-t-il dispersé ses puces à travers l'Écosse ? Pourquoi a-t-il laissé les éléments de sa personnalité à un universitaire, un druide, un esprit et une jeune elfe aristocrate ? Tout à ce sujet se trouve dans Ombres portées, mon pote. Il suivait son propre karma, et cette âme est là depuis assez longtemps pour savoir qu'on ne se moque pas de ça.

MÉTÉO AU ROYAUME-UNI

Une note finale. La météo, un sujet de conversation populaire en Grande-Bretagne,



compte vraiment dans cette aventure. Les routes des Highlands écossaises restent souvent impraticables de fin septembre à fin mars, et les brouillards et brumes glaciales qui tombent soudainement et de manière inattendue depuis les montagnes font du voyage en hélicoptère un excellent moyen de mettre fin à ses jours. Cela rend la vie beaucoup plus facile pour toutes les personnes impliquées si cette aventure se déroule entre avril et octobre.

COMMENCER L'AVENTURE

Bien que chaque rencontre fournisse des informations d'accroche pertinentes pour cette scène, voici quelques déclarations générales concernant le thème, la direction et l'atmosphère d'Imago. La série d'événements relatés ici est unique. Quicksilver a accompli quelque chose que personne d'autre n'a pu faire. La nature et le succès de son expérience reflète une époque où le mana coulait à flots, où les émotions faisaient plus facilement surface et où les gens voyaient le monde comme un lieu d'émerveillement inexplicable.

Ce sentiment "d'altérité" devrait fortement être reflété dans Imago, dominé par un sentiment d'étrangeté, que les choses ne sont pas comme elles devraient être, ou étaient. La clé est de rendre l'environnement des runners différent, mais pas nécessairement menaçant ou inquiétant.

Les événements d'Imago se déroulent dans une atmosphère riche en magie, et les runners doivent rencontrer régulièrement les effets de cette atmosphère. La plupart des rencontres détaillent des augmentations spécifiques de l'ambiance mystique pour le meneur de jeu, mais les meneurs doivent rester à l'affût d'autres opportunités pour sensibiliser les runners à la magie.

Plusieurs axes thématiques devraient être au moins symboliquement évidents tout au long de l'aventure : l'amour perdu, la fragmentation, le désespoir, l'amour qui transcende le temps, et la renaissance. Sensibilisez les runners à ces thématiques avec désinvolture : les passants peuvent parler de ne pas vouloir vivre sans un être cher récemment décédé. Un enfant se plaint d'avoir fait tomber sa poupée et de ne plus retrouver toutes les parties. Un homme peut remarquer que son fils nouveau-né ressemble exactement à son propre père décédé. L'un des runners laisse tomber son verre et il se brise en milliers de morceaux.

Le meneur de jeu devrait créer des scènes obsédantes et inquiétantes, mais qui parlent finalement de transformation finale et de transcendance.

ALORS, ÇA COMMENCE...

DITES-LE AVEC DES MOTS

Pour une personne qui est sans boulot, il y a pire que de manger au restaurant Red Lobster de l'hôtel Stouffer-Madison de Seattle. La nourriture est excellente et en plus, l'endroit est plein d'hommes d'affaires et de Fixers susceptibles de chercher de l'aide. Vous venez de vous commander une deuxième tournée d'Harvey Wallbangers lorsque vous remarquez un homme en costume gris et d'apparence prospère qui se dirige vers votre table. Ses cheveux raides et grisonnants et sa barbe de trois jours vous semble familier. Il sourit en posant sa mallette en aluminium à côté de la chaise qu'il tire.

« Bonsoir, les gens, je suppose que vos comptes en banques auraient besoin d'un petit rafraîchissement, j'agis en tant qu'agent pour quelqu'un qui aimerait vous offrir la chance de voyager à l'étranger, un environnement de travail agréable et de quoi remplir votre portefeuille. Un ou deux d'entre vous peuvent me reconnaître j'en suis sûr. Peter Albrecht. Seriez-vous intéressé ? J'ai une suite au huitième étage. Vous pouvez prendre vos boissons. Je demanderai au serveur de vous livrer vos repas dans ma chambre si vous avez déjà commandé. »

Vous avez entendu parler d'Albrecht. C'est un Fixer qui agit comme intermédiaire pour les corporations qui, pour une raison quelconque, ne veulent pas utiliser leurs propres négociateurs. Parfois, c'est pas bon signe, mais il est logique qu'Albrecht se présente pour un groupe étranger. Et il a mentionné le mot paiement. Y a-t-il un mot plus doux dans la langue américaine ?

Vous sortez de l'ascenseur et vous vous installez confortablement dans la suite d'Albrecht. Il se met à l'aise, détendu, aucun signe de stress. Vous êtes content de l'avoir croisé. Avec un peu de chance il pourrait même payer le dîner.

« Je représente un citoyen britannique qui s'inquiète pour une personne disparue. Mon contact souhaite que vous vous rendiez en Grande-Bretagne pour enquêter sur la disparition de cette personne et déterminer au moins s'il est mort ou vivant. Mon contact travaille pour une corporation britannique et peut donner accès à des informations utiles. La personne qui souhaite vous embaucher agit à titre privé, vous ne serez pas employé par la corporation en elle-même, et donc la rémunération est inférieure à ce à quoi on pourrait s'attendre. Pour ce travail, vous recevrez des billets aller-retour sur le suborbital vers la Grande-Bretagne, tous les frais de voyage seront couverts, et vous recevrez en salaire cinq cents nuyens par personne et par jour pour un emploi minimum d'une semaine. Mon client ne prévoit aucune violence ou danger sur ce travail, mais si cela devient probable, le paiement sera révisé en conséquence. »

Albrecht fait un grand sourire. « Allez, les amis, ça va être du gâteau. Vous avez besoin d'argent, même si la paye n'est pas énorme. Et l'Ecosse est belle à cette période de l'année. Le meilleur whisky du monde et les hommes portent des jupes. Ça va être un jeu d'enfant. »

Vos homards arrivent. Albrecht semble assez enthousiaste pour les payer de sa poche si vous acceptez sa proposition.

ATMOSPHÈRE

Le début de ce travail ressemble beaucoup au début de toute autre aventure, ce qui signifie que rien ne se passe pour informer les personnages joueurs de ce qui les attend. Comme petit indice possible possible, une femme à la recherche de son sac à main perdu peut entrer dans le restaurant au moment du départ des runners. Toute sa vie était dans ce sac à main, gémit-elle. Sans lui, elle n'est rien.



Jouez la rencontre dans son intégralité. Donner à Albrecht un peu de caractère. Appréciez les regards sur les visages des joueurs lorsqu'il donne le montant de la rémunération proposé.

L'ENVERS DU DÉCOR

Alasdair Cameron a engagé Albrecht pour trouver des runners étrangers pour enquêter sur la disparition de Quicksilver. Cameron agit de sa propre initiative et est prêt à verser quelques nuyens pour découvrir ce qui est arrivé à son ami. Albrecht en sait très peu sur le travail, car Cameron lui-même n'a qu'une vague idée de la direction que pourrait prendre l'enquête. Jouez cette première rencontre très simplement. Si les runners demandent plus d'informations, Albrecht leur dit ce qui suit.

Si les runners veulent le nom de leur contact au Royaume-Uni, Albrecht révèle le nom de Cameron. Si un runner remporte un ou plusieurs succès nets dans un test de Négociation (Volonté) opposé avec Albrecht (compétence de Négociation 4), Albrecht dit aux runners que Cameron travaille pour Transys Neuronet, une mégacorporation britannique. Si les runners décident de faire des recherches sur Transys, fournissez les informations disponibles dans Investigation (p. 64). Albrecht ne connaît pas le nom ou la nature de la personne disparue et n'a pas suffisamment d'informations pour faire une supposition.

Si l'équipe demande pourquoi l'employeur veut des runners étrangers, Albrecht souligne que les runners britanniques sont une espèce rare. Les formalités administratives et la bureaucratie surveillant d'un œil d'aigle les citoyens britanniques rendent la vie difficile pour les sans SIN. Les employeurs britanniques importent souvent des runners étrangers pour travailler dans les ombres.

Si les runners essaient de choisir la solution de facilité et de mandies Albrecht pour obtenir des informations sur le Royaume-Uni, il a l'air peiné et leur dit d'une voix dégoulinante de sarcasme de se renseigner auprès des babillards publics et des services d'information informatisés à Seattle, sur le SeaSource, exploité par Renraku. Cette information apparaît dans Investigation, p. 64, mais les joueurs reçoivent certaines données depuis les Annexes s'ils réalisent des recherches spécifiques : une carte de l'Écosse (p.75), un plan des rues du centre d'Édimbourg (p.76), des informations générales sur Édimbourg et le Royaume-Uni (p.72-73). et des informations sur l'importation d'articles restreints au Royaume-Uni (ANARCHIE AU ROYAUME-UNI, p.79). Si les runners ne vérifient pas les restrictions sur les articles contrôlés, Albrecht peut les informer sur le sujet. D'un autre côté, le meneur de jeu pourrait décider d'apprendre aux runners à être plus minutieux en les arrêtant pour leurs possessions restreintes ou prohibés à l'aéroport international d'Édimbourg et en leur infligeant de lourdes amendes.

Albrecht s'occupe de la paperasse Si les runners acceptent le travail, s'arrangeant pour leurs fournir de faux passeports et visas britanniques afin de faire entrer l'équipe dans le pays. Ces documents seront disponibles le lendemain, mais Albrecht souligne que les papiers ne restent valables que pendant une courte période. Lorsque les runners terminent le travail pour lequel il les a embauchés, les passeports et les visas ne seront plus valides. (Les passeports falsifiés apparaissent sur des créditubes également falsifiés et ne semblent valides que parce que quelqu'un a illégalement inséré le fichier de données approprié dans une ou plusieurs des nombreuses bases de données britanniques du système de vérification des créditubes / ID. Les systèmes de vérification accèdent à ces bases de données chaque fois qu'un titulaire utilise un créditube/ID, par exemple, dans les aéroports. Pour plus d'informations sur l'utilisation et la vérification des créditubes, voir Sprawl Sites, p.126. Pour des ressources mises à jour, voir le Neo-Anarchists' Guide to Real Lite, p.103.)

Les runners ont également besoin de permis valides pour tous les personnages avec du cyberware pour entrer en Grande-Bretagne.



Albrecht peut s'occuper de ça également, mais il a besoin de savoir quelles améliorations les runners portent afin d'obtenir les bons permis. Albrecht refuse de fournir aux runners de faux permis pour des armes de toutes sortes, y compris des couteaux. Les Britanniques vérifient ces permis très attentivement et Albrecht considère que le risque de découverte est trop grand. Si les runners finissent par avoir besoin d'armes, ils doivent établir les contacts appropriés à Édimbourg.

Les Britanniques désapprouvent les visiteurs portant des cyberarmes telles que des griffes, des lames ou des systèmes d'assistance aux armes tels que des Smartlinks. Albrecht envisage de présenter ce type d'implant comme des augmentations similaires légales. Il suppose que dans la ruée générale vers la sécurité de l'aéroport, les relevés des senseurs de sécurité seront suffisamment proches des implants déclarés sur les passeports des runners pour éviter les soupçons de la sécurité.

ANTIVIRUS

Peu de choses peuvent mal tourner ici, à moins que les runners ne refusent le travail. Ils peuvent souhaiter négocier le salaire avec Albrecht. Si c'est le cas, faites un test de Négociation (Volonté) opposé pour le runner négociant avec Albrecht. Ajustez le montant en nuyen final de 5% par succès net, par personne et par jour.

Les runners peuvent également émettre des doutes sur la qualité de leurs faux permis. Si tel est le cas, Albrecht se retire dans sa chambre, passe un appel vocal personnel et rassure les runners en les informant qu'un certain Raul Esterhazy fait le travail pour lui. Tout runner qui réalise un test d'Étiquette (La rue)(3) reconnaît cette personne comme étant l'un des meilleurs faussaires en Amérique du Nord. Côté armement, les runners doivent tout simplement en être dépourvu. Albrecht essaie de les rassurer en expliquant que le Royaume-Uni est beaucoup moins violent dans la rue que les nations américaines, et Édimbourg est tellement pacifique que très peu de policiers portent d'armes automatiques. (Est-ce un mensonge ?)

Lorsque les runners acceptent le travail et s'occupent de chaque étape (p. 63) qu'ils souhaitent, passez à la partie suivante, Bienvenue en Écosse. Albrecht a besoin que les runners partent le lendemain de cette rencontre, ce qui leur laisse amplement le temps d'accéder à SeaSource et de vérifier rapidement les informations générales sur Transys Neuronet, s'ils le souhaitent.



DITES-LE AVEC DES MOTS

Lorsque les personnages débarquent en Écosse, lisez ce qui suit :

Vous arrivez à l'aéroport international d'Edimbourg sur un vol suborbital ; il était 10h00 quand vous êtes parti et il est maintenant 21h00 heure locale après un vol de deux heures. Le voyage a été rapide. Edimbourg est froid, gris, humide et tout ce que vous avez imaginé d'un été britannique est vrai.

Vous vous précipitez sur la passerelle jusqu'à la navette des passagers et vous êtes déposé sans ménagement au terminal 3. Devant vous se trouvent les rangs serrés de sinistres fonctionnaires britanniques des douanes, de l'immigration et de membres de la police britannique légèrement armés. Les files d'attente sont au moins aussi longues que vous aviez prévu. Derrière les milliers de barrières, de tables et de dispositifs de sécurité, un grand homme aux cheveux roux vous fait signe de la main ; il semblerait qu'Alasdair Cameron soit ici en personne. Comme on vous l'avait annoncé, il porte une jupe. Le tartan est d'un rouge affligeant, avec des parties en vert et jaune. Vous vous souvenez que les Écossais appellent ça un "kilts", et vous prenez note de vous habiller comme ça lorsque vous rencontrerez votre employeur, cependant, vous devez d'abord passer la douane. Le résultat des prochaines heures dépend de la qualité des permis falsifiés, de jolies petites cartes en plastique contenant une puce à l'intérieur. Celles-ci devraient vous aider à passer les contrôles de sécurité, ainsi que la copie papier que vous avez en double en cas de perte.

Les Britanniques adorent la paperasse...

« OK mon pote, affaires ou tourisme ? » Vous essayez de ne pas transpirer en ouvrant vos valises.

Lorsque les personnages passent la douane, lisez ce qui suit:

Il a fallu deux heures pour passer à travers les formalités administratives, mais l'attente n'a manifestement pas déconcerté votre employeur. Alasdair Cameron salue chacun de vous avec une poignée de main vigoureuse qui engloût vos doigts paraissant chétives comparé à ses mains à fourrure rouge de la taille d'une pelle. Il vous entraîne rapidement dans une limousine garée et dit à son chauffeur de se diriger vers Queens Street, et votre esprit est distrait en vous demandant comment vous avez pu vous retrouver ici. Les quartiers résidentiels à bâtiments à faible étage de la banlieue d'Édimbourg vous surprennent, en particulier le nombre de bâtisses en pierre. Les graffitis sont rares et les routes sont bien entretenues. Ce n'est pas Seattle, c'est sûr. Alors que la limousine traverse le centre de la ville, Alasdair désigne un affleurement rocheux massif appelé Arthur's Seat, sur lequel se dresse l'impressionnant château d'Édimbourg. Dévalant une colline, la voiture traverse Princes Street, tourne un virage et arrive à Queens Street.

« Je pensais que nous pouvions parler dans mon appartement, dit rapidement Cameron, mais je vous ai réservé au Royal Muirfield Hotel à Castle Terrace, un endroit fascinant qui était autrefois un théâtre et maintenant, le restaurant balcon propose les meilleurs steaks de bœuf Angus de la ville. » Il parle un peu trop vite et semble légèrement mal à l'aise, mais cela ne dure pas longtemps. Pour être précis, il se relâche après avoir bu deux shots de whisky pur malt. Vous découvrez vous-mêmes que cela a un effet agréable et chaud.

« Merci d'être venu. Il est difficile de trouver des agents britanniques qui ne sont pas à la solde d'une corporation ou des intérêts officiels.

Je travaille pour une corporation de recherche appelée Transys Neuronet, et mon patron a disparu. J'ai besoin de vous pour le trouver, mais les circonstances sont plutôt étranges. Il avait l'habitude d'aller seul dans les Highlands à l'occasion, retournant à la nature et tout ça, mais la sécurité corporatiste l'accompagnait toujours. Ces derniers mois, il avait disparu plusieurs fois pendant plusieurs jours d'affilée, fuyant efficacement les forces de sécurité. Il ne parlait à personne de l'endroit où il allait ni de ce qu'il faisait. Il est parti depuis maintenant deux semaines, mais il ne partirait jamais aussi longtemps sans informer la corporation, j'en suis absolument sûr. De toute évidence, la corporation fait ce qu'elle peut pour le retrouver, et elle a le bras assez long. Mon patron était un homme très doué, cependant je pense qu'il peut y avoir des gens dans la corporation qui ne veulent pas qu'il revienne. Juste par jalousie. Je ne peux pas citer de noms, mais c'est possible que plus d'une personne sabote les efforts pour le localiser. Je veux qu'il revienne parce que je l'aimais. Quicksilver était une personne incroyable, une pointure et un génie. Je ne pense pas qu'il était vraiment proche de qui que ce soit, mais je pense qu'il m'aimait bien et je l'admirais profondément. »

Cameron termine sur une note soudaine de tendresse, vous faisant ressentir qu'il se souciait vraiment de Quicksilver. Vous commencez à apprécier cet écossais bourru et un peu timide.

« Je peux vous donner une piste sérieuse et vous orienter pour enquêter. Je sais que Quicksilver prenait parfois un verre en fin de soirée au Hamish's Bar en bas de Princes Street, juste à côté d'ici. Sa sécurité corporatiste attendait toujours à l'extérieur. Je n'y suis pas allé moi-même pour poser des questions, je ne voulais pas risquer d'être vu par quelqu'un de Transys qui ne souhaite pas que l'on retrouve Quicksilver. Vous pourriez y faire un tour.

Je peux également vous donner des codes d'identification matriciel qui vous permettront d'entrer dans le système Transys en toute sécurité et vous permettront de l'explorer. Quicksilver était un brillant decker et programmeur, et je ne peux tout simplement pas croire qu'il n'a pas laissé de trace dans le système qui nous donnera un indice. Il était paranoïaque et secret par nature, mais il créait toujours des copies de ses fichiers, voire en triple pour ne jamais rien perdre. Tout ce qui pourrait s'y trouver sera caché très soigneusement si mon intuition est bonne. Il n'y a aucun risque pour vous car vous aurez les bons codes pour aller là où Quicksilver a probablement laissé son travail, mais je n'ai pas accès aux codes des structures système où ils conservent les informations de valeur. J'aimerais avoir les compétences pour le vérifier par moi-même, mais je ne les ai pas.

« La seule autre information que j'ai qui pourrait vous aider est que Quicksilver avait un ami à l'université d'Edimbourg. Je sais que c'était une femme, et la relation était platonique, ils ont parlé de philosophie, d'après ce que j'ai pu comprendre. Mais c'est tout ce que j'ai pu comprendre. Comme je l'ai dit, Quicksilver était très, très secret.

Albrecht m'a signalé que vous êtes parvenu à un accord sur les termes du travail, je vous ai réservé une chambre au Royal Muirfield pour commencer, ce qui comprend vos repas. » Un sourire fugace traverse son visage. « Mais je ne peux pas couvrir vos frais pour vingt bouteilles de Bollinger par jour, d'accord ? Si vous avez besoin de plus d'argent pour voyager ou payer quelqu'un pour obtenir des informations, contactez-moi. Voici mon numéro de téléphone.



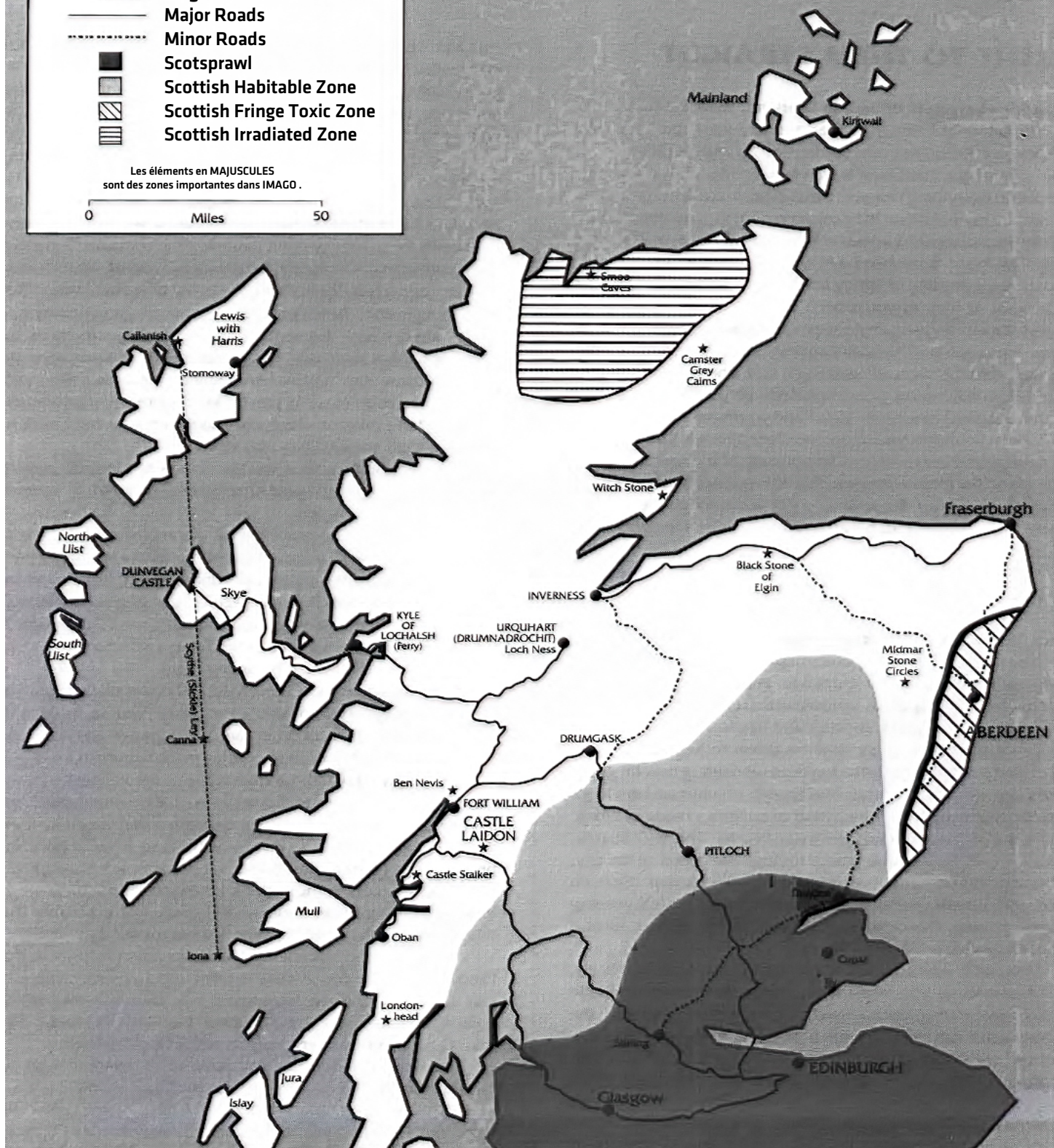
ÉCOSSE

CARTE DU MAITRE DE JEU

- Dundee ● City
- Glasgow ● Major City
- Iona ★ Magical Site
- Major Roads
- - - Minor Roads
- Scotsprawl
- ▨ Scottish Habitable Zone
- ▧ Scottish Fringe Toxic Zone
- ▩ Scottish Irradiated Zone

Les éléments en MAJUSCULES
sont des zones importantes dans IMAGO.

0 Miles 50



Oh, et laissez-moi vous donner une photo de Quicksilver. Il était vraiment grand même pour un elfe, environ deux mètres. Il avait des cheveux courts argentés avec une petite mèche noire sur la tempe gauche. Il portait beaucoup de cyberwares, de jacks et autres autour du cou qu'il avait l'habitude de dissimuler en portant une écharpe en soie bleue. Il avait des cyberyeux bleu-argent, qui étaient assez distinctifs. Il aimait aussi beaucoup le noir, il en portait des vêtements de cette couleur régulièrement, et cette année, il avait pris l'habitude de porter une chevalière en argent sur son index gauche. »

ATMOSPHERE

Plongez les runners dans les situations et ambiances suivantes : A l'aéroport, ils rencontrent la confusion, la bureaucratie, les chocs culturels et les hommes en jupe.

Avec Cameron, les runners ressentent de prime abord un malaise, qui se transforme rapidement en affection et en affection.

En général, les runners se sentent comme des étrangers dans un pays très étrange, comme des poissons hors de l'eau qui regardent la poêle à frire.

L'ENVERS DU DÉCOR

Le début de cette scène sert simplement à faire passer les runners à travers les douanes et l'immigration. S'ils sont assez stupides pour essayer d'importer n'importe quoi de restreint ou d'illégal, le meneur de jeu peut soulager le runner fautif de beaucoup de nuyens ici. L'équipe rencontre également Alasdair Cameron, leur employeur, qui explique la nature de leur tâche (voir The Cameron Connection, ci-après).

PASSER OUTRE LES BUREAUCRATES

Si les runners essaient de dissimuler quoi que ce soit sur la liste des substances et objets contrôlés (voir Anarchie au Royaume-Uni, p.79), les systèmes de sécurité détectent automatiquement l'objet. Les Britanniques ont de très bons dispositifs de sécurité, en particulier dans les aéroports. Les runners peuvent être capables de faire passer un très petit objet qui est normalement difficile à détecter. Le meneur de jeu peut utiliser son jugement ici. S'il est possible qu'un tel objet passe par la sécurité, demandez aux officiels de faire un test d'Intelligence(4) en utilisant un seuil approprié à l'objet en question. Cependant, la sécurité de l'aéroport découvre automatiquement tous les objets magiques, aussi petits soient-ils. Des mages de la bureaucratie inspectent en secrets constamment l'aéroport, et au moins l'un d'entre eux détectera l'objet malgré tout masquage utilisé par le runner qui le possède. Si le runner est un initié (voir Grimoire II, p.38), supposez que le personnel des douanes inclut un mage d'initiation 2 avec une valeur d'attribut Magie de 7.

Faite faire à l'agent responsable de chaque permis de cyberware un test d'Intelligence(9). Avec 1 succès, l'agent décide que le permis a l'air étrange, en délibère et la fait circuler en marmonnant. « Cela semble bizarre, MacDougal ? » et ainsi de suite. Pour une raison quelconque, la copie papier semble légèrement différente de la vérification électronique qu'ils exécutent sur la carte de permis.

Les circonstances ci-dessus ne s'appliquent pas à un runner muni d'un cyberarme, que le système de sécurité détecte automatiquement. Le runner paie l'amende appropriée et les agents verrouillent l'équipement à l'aide d'un petit appareil électromagnétique ingénieux. Pour l'instant, l'arme est inutile, mais le meneur de jeu peut autoriser le runner à la faire réparer lorsqu'il rentrera chez lui. Mauvaise idée.

Faites suer un peu le runner portant la cyberarme. Demandez aux agents et au runner de faire des tests opposés, en utilisant la compétence d'Interrogation(indice 4) des agents et la compétence de Négociation du runner avec un seuil de 4 pour les deux parties. Si le runner obtient plus de succès dans le test que les agents, il improvise une excuse plausible pour son équipement, ou peut-être juste le blabla qui ennuie les agents pour qu'ils le laissent passer.

Si les agents obtiennent plus de succès que le personnage joueur, le runner peut avoir des ennuis. Les agents ne voient pas le permis comme étant un faux, mais ils décident qu'il "n'est pas conforme aux réglementations britanniques" et le signal.

Demandez au runner de faire un test opposé de Charisme (Volonté) contre les agents. S'ils obtiennent plus de succès que les agents, ils confisquent simplement l'objet en question si c'est possible. Si les agents obtiennent plus de succès que le runner, ils confisquent l'objet et lui infligent également une amende à régler sur place. S'ils ne peuvent pas confisquer l'objet (le cyberware personnel étant un exemple évident), ils infligent une amende et forcent le runner à remplir une demande de permis, avertissent le runner de ne pas utiliser l'objet en question et exigent que le runner fournisse une adresse où il ou elle peut être joint(e) pendant son séjour au Royaume-Uni. (En fait, c'est juste du bluff, même les agents britanniques ne peuvent pas retrouver tout le monde partout.) Parce que le runner a besoin d'un permis pour chaque objet restreint individuel, le meneur de jeu peut profiter de cette opportunité pour soulager le runner de tout ce qu'il souhaite en utilisant les lois de confiscation. Les amendes figurent dans la partie Anarchie du Royaume-Uni, p.79.

Note au meneur de jeu : autorisez le(s) cyberdeck(s) soumis à un permis dans l'équipe à réussir les tests automatiquement. Les runners doivent avoir des ressources de decking pour mener à bien cette aventure et ne peuvent pas se permettre de perdre leur cyberdeck ici.

L'IMPLICATION DE CAMERON

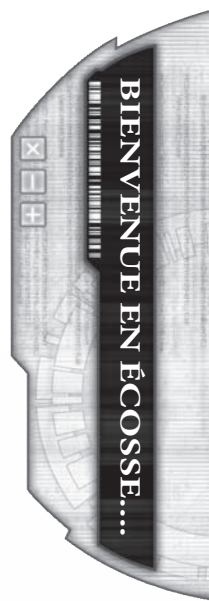
Alasdair Cameron est exactement ce qu'il semble être, un gars honnête qui veut découvrir ce qui est arrivé à son ami. Sa conviction que certaines personnes au sein de Transys préfèrent que Quicksilver ne soit pas retrouvé est valable : ces personnes savent que Quicksilver est mort et continuent donc de mener toutes les enquêtes dans des impasses. Ces personnages peu recommandables entrent plus tard dans le cadre de l'histoire; ignorez cette information pour le moment. Pour plus de détails sur Alasdair, voir Ombre portées, p.67.

QUESTIONS ET RÉPONSES

Comme toute bonne équipe d'investigation, les personnages joueurs veulent obtenir toutes les informations possibles avant de commencer. Alasdair fournit les informations suivantes en réponse aux requêtes appropriées concernant des sujets spécifiques.

Quicksilver

« Quicksilver a rejoint la corporation il y a cinq ans. Son passé semble être un mystère. Au moins, je sais que la corporation l'a vérifié et n'a rien trouvé. Il a un passeport britannique, mais ces choses peuvent être falsifiées, je pense que vous le savez. La corporation a cessé de s'en soucier au bout d'un moment, car il est tellement bon dans son travail. Il a commencé à travailler avec des logiciels de compétences neurales, mais s'est ensuite spécialisé dans la recherche sur les Wetware, des puces biologiques dotées de capacités intrinsèques de pseudo-intelligence. Il s'est également impliqué dans les technologies recombinantes et les virus intelligents en tant qu'éléments de Wetware. Il est à la pointe de la recherche dans ce domaine. Personne ne sait ce que fait Quicksilver jusqu'à ce qu'il décide de le révéler. C'est un vrai perfectionniste, il lui a fallu plus de deux ans pour construire son cyberdeck, et il l'emportait toujours avec lui dans une mallette bleue abîmée. Il n'a jamais répondu aux questions de qui que ce soit sur ce qu'il pouvait faire. »





Le retrait de Quicksilver

Plus précisément, où est allé Quicksilver lorsqu'il a voulu s'éloigner de tout avant de commencer à échapper à la sécurité corporatiste ? « L'île de Skye. La corporation possède quelques auberges le long de la côte est. Je suis sûr que la corpo a alerté la sécurité pour qu'elle le recherche là-bas et a suivi toutes les pistes. Pour autant que je sache, ils n'ont rien trouvé. »

Maison de Quicksilver

Où vit Quicksilver ? « Dans Marchmont Road, après Melville Drive. La corporation a déjà passé son appartement au peigne le plus fin qu'on puisse imaginer. Vous n'y trouverez rien. »

Note au meneur de jeu : Toute enquête à son appartement sera totalement infructueuse, même si les runners s'introduisent par effraction, interrogent les voisins, etc.

Transys Neuronet

Alasdair semble plutôt mal à l'aise pour répondre à des questions sur sa corporation. Demandez au runner qui a posé la question de faire un test de Charisme (Volonté) opposé. Si le runner réalise au moins 1 succès net, Alasdair paraphrase les Informations sur Transys disponibles dans Investigation (p.63), mais refuse d'en dire plus. Oui, c'est étrange compte tenu du fait qu'il leur donne accès à une partie périphérique du système informatique de la corporation, mais Alasdair a des éléments irrationnels dans sa personnalité, comme tout autre être humain.

Runners nombreux

Les runners peuvent se demander pourquoi Alasdair a fait venir autant de membres de l'équipe si tout ce dont il a vraiment besoin est d'un decker pour rechercher des indices dans le système de Transys. Si l'équipe comprend un samouraï des rues, par exemple, le gros frappe peut s'interroger sur son rôle dans le Job. Alasdair répond simplement qu'il ne sait pas où l'enquête pourrait aboutir. Quicksilver a souvent erré dans les Highlands, et si l'enquête continue là-bas, des personnes ayant des compétences autres que le decking peuvent devenir importantes. Alasdair veut couvrir cette possibilité dès le départ.

Armes

Les runners se sentent probablement nus sans la protection de leurs armes. Les premières étapes du travail ne présentent aucun danger, mais l'équipe doit commencer le processus nécessaire pour acquérir des armes dès le début. Alasdair dirige les runners au Hamish's Bar en les notifiant que c'est le meilleur endroit qu'il connaisse pour nouer des contacts. Il a également averti les runners de ne pas porter d'armes apparentes dans Scotsprawl car cela constitue une infraction à la loi.

Informations générales

Si les runners n'ont pas réussi à faire suffisamment de recherches sur l'Écosse, et Édimbourg en particulier, Alasdair fournit un plan des rues du centre d'Édimbourg et une carte de l'Écosse. (Voir Notes.) Paraphrasez les informations des autres Notes pertinentes (sur le Royaume-Uni, Édimbourg, etc.) pour les réponses d'Alasdair si les runners n'ont absolument aucune information.

Lorsque les runners estiment avoir acquis suffisamment d'informations auprès d'Alasdair, ils doivent passer le reste de la journée à l'hôtel pour se remettre du décalage horaire. Il est, après tout, presque 22h30 heure locale. S'ils se sentent à la hauteur, ils peuvent se rendre au Hamish's Bar (p.15) ce soir et commencer le travail le lendemain. Lorsque leur decker se connecte au système Transys, il ou elle découvre l'Enfant dans la Matrice (p.20). Si une partie de l'équipe veut prendre une assurance médicale, des licences et des permis, etc. pour chacun des personnages joueurs, allez à S'occuper de la paperasse, p.23. Si l'équipe souhaite louer un véhicule (peu probable à ce stade), rendez-vous à Obtenir un véhicule, p.24. S'ils décident de se promener sans but autour d'Édimbourg comme des touristes mal organisés, en admirant le paysage et en se rendant dans des bars au hasard, la section Investigation, p.63, comprend des conseils sur la prise de contacts et fournit des informations spécifiques sur Édimbourg disponibles à partir des ragots des rues.

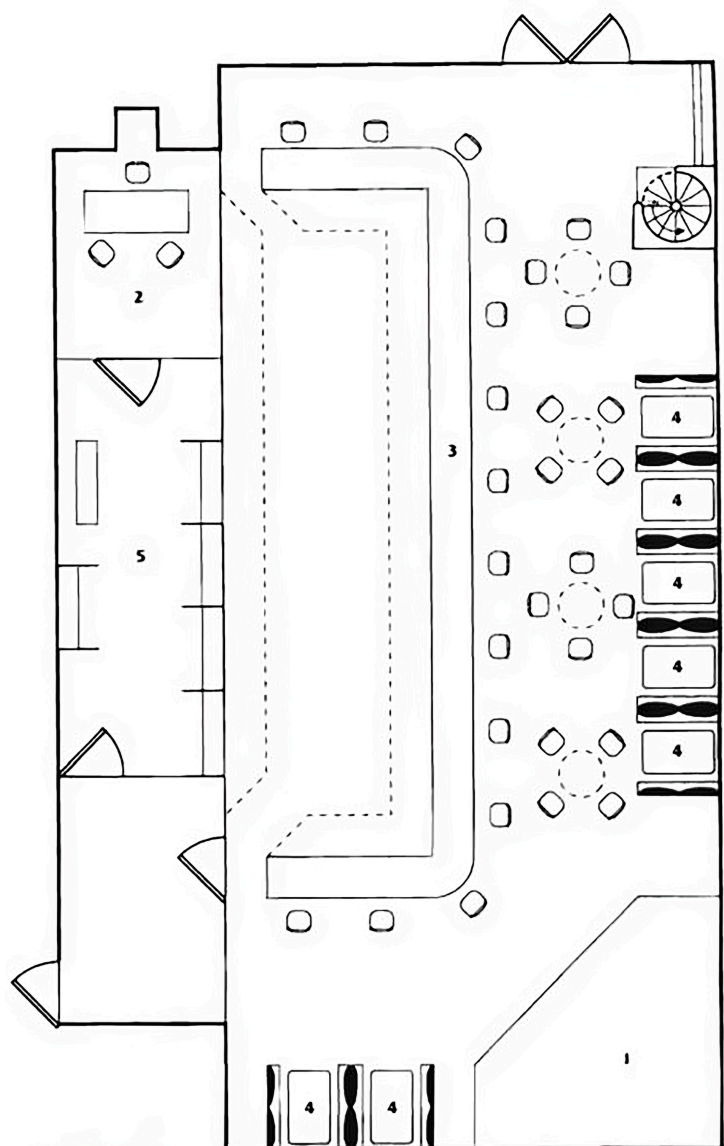
S'ils décident de consulter Alasdair Cameron ou Quicksilver, consultez également Investigation.

ANTIVIRUS

Si les runners se retrouvent trop pauvres en nuyen pour payer une amende à cause de leurs armes à l'aéroport, Alasdair Cameron peut couvrir leurs frais jusqu'à 10 000 £ (mais 50 % de l'amende sont prélevés sur les frais de l'équipe). Quitter l'aéroport ne pose un problème majeur que si les runners tentent bêtement d'importer des armes lourdes ou des explosifs, qui entraînent des sanctions massives s'ils sont découverts. Tout runner transportant un tel objet est automatiquement renvoyé en prison, sans procès. Le meneur de jeu a maintenant un personnage non-joueur sur l'île-prison de Flatholme au large de la côte du Somerset. Cette situation n'affecte pas les runners dont le cerveau fonctionne assez intelligemment pour laisser de tels objets à la maison à moins qu'ils ne fassent tout leur possible pour prouver qu'ils sont liés au parti criminel.

Le parcours des runners pour commencer l'enquête est clair. L'appartement de Quicksilver (une perte de temps totale) et la mystérieuse femme avec qui il avait l'habitude de mener des discussions philosophiques représentent des hareng rouge potentiels, mais les personnages joueurs emprunteront probablement les voies évidentes : un lieu prometteur à visiter (le bar) et une piste solide suivre (decking). Mais les joueurs font souvent le contraire. Si les runners essaient de retrouver la fille mystère dans le département de philosophie de l'université (situé à George Square en 2053), ils vont dans une impasse. Personne là-bas n'a jamais entendu parler de Quicksilver.

LE HAMISH'S BAR



Bar

1 Meter

1. Étage
2. Bureau
3. Bar
4. Banquettes
5. Cellier

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous gardez le contrôle de vos émotions lorsque vous passez devant les trolls en kilt qui se tiennent à côté de l'enseigne en néon bleu effrayable annonçant le Hamish's Bar. La carte à l'extérieur fait la pub de 82 whiskies pur malt différents et le meilleur heavy de toute la ville, peu importe lequel.

A l'intérieur, l'éclairage est tamisé et de la véritable sciure de bois se trouve au sol. Les tables paraissent être en vrai bois à l'ancienne et teintées foncé. Vous résistez à l'impulsion d'en toucher une au passage. On ne dirait pas que l'endroit tourne, car la surface du bar semble toujours propre. En regardant autour de vous, vous voyez un pêle-mêle de personnes ; un duo de trolls serrant leur poing massif autour de chopes en étain, deux elfes à une table basse qui évitent délibérément de vous regarder, une jeune femme elf assise seule et une troupe de gens de la rue vetus de tartans, de cuirs, de denim et de métal. Pas beaucoup de cyberware ou de vêtements corporatistes à cet endroit. Essayant d'avoir l'air confiant, vous vous dirigez vers le bar. L'imposant barman ork se tient les bras croisés et vous lance un regard noir à votre approche.

« Des pintes de heavy, c'est ça ? » vous grogne-t-il. « Super, merci », vous répondez en essayant de cacher vos accents et le fait que vous n'avez aucune idée de ce que vous venez de commander. L'ork remplit une série de verres de bière chaude couleur acajou et mousseuse. Ce n'est pas ce à quoi vous êtes habitué, le breuvage est riche et malté. À la moitié du verre, vous réalisez que ce truc vous met un véritable coup de fouet. Muni de votre lourde pinte de bière, vous vous asseyez à l'une des tables vides et jetez un long coup d'œil autour de vous.

ATMOSPHÈRE

Enivrer les runners des odeurs de pub : vieux bois, sciure, bière et ale. Les autres clients les plongent dans une ambiance de rires et de disputes, accompagné d'un bourdonnement doux et faible de conversations privées, de consommation de chopes à bière et de bruit occasionnel du verre brisé.

Un sentiment malaisant assombrir cette rencontre. Les runners n'ont pas leur place ici, et tout le monde le sait.

L'ENVERS DU DÉCOR

Utilisez l'archétype du bar de Sprawl Sites p.14 pour ce lieu. Les runners rencontrent trois personnages non-joueurs importants au Hamish's Bar : si le meneur de jeu veut que les runners rencontrent l'un de ces contacts à un autre endroit, il doit y amener les runners. L'équipe doit rencontrer ces trois PNJ principaux. Duncan le fixer sert de contact pour les achats dans la rue et l'assistance générale. Fionnghuala Colquhoun fournit une piste sur la puce Affection et Hamish le barman donne aux runners des informations importantes sur Edimbourg et ses environs. De toute évidence, les runners rencontrent Hamish en entrant dans le bar, mais ils peuvent rencontrer les deux autres chaque fois que l'intrigue doit avancer. Le meneur de jeu n'a qu'à s'assurer que ces personnages apparaissent en cas de besoin, par exemple, si les runners font le Hamish's Bar avant de rencontrer l'Enfant dans la matrice, p.20, ils doivent rencontrer Duncan mais pas Fionnghuala. Parce qu'elle mène les runners à la première puce, les runners ne doivent pas rencontrer Fionnghuala avant de rencontrer l'enfant et éventuellement de parler au professeur Amelia Richardson (Halls d'université p.29). Bien sûr, tout cela ne se produira peut-être pas seulement après les deux premiers verres des runners, ils devront peut-être faire leurs preuves auprès d'Hamish.

Au départ, les clients du Hamish's Bar ignorent les runners, les voyant juste comme un autre groupe de touristes. Les descriptions de chaque personnage non-joueur principal ci-dessous indiquent ce qu'il sait et fournissent des directives sur ce que ce personnage peut dire. Comme à chaque première rencontre, les PNJ se montrent peu causant et les runners peuvent avoir besoin de les rencontrer plus d'une fois pour obtenir des informations. Le meneur de jeu peut refléter cette réaction en demandant au runner de faire un test opposé en utilisant son Intelligence contre un seuil égal à la compétence de Négociation du PNJ. Si le runner obtient plus de succès que le PNJ, le runner sait que le personnage cache peut-être des informations. Armés de cette connaissance, les runners doivent pousser leur avantage jusqu'à ce qu'ils apprennent quelque chose de plus.

Bien que les runners puissent rencontrer d'autres personnages intéressants à l'Hamish, comme décrit dans Investigation, p.63, l'objectif de la rencontre est de faire rencontrer les runners avec Duncan et Fionnghuala. Habitué à reconnaître des clients potentiels, Duncan approchera très probablement les runners par lui-même, mais ils devront peut-être se frayer un chemin à travers tout le bar pour contacter Fionnghuala. L'un des moyens les plus simples de jouer cette rencontre est que presque tous les personnages du bar disent aux runners avec un accent écossais bien prononcé qu'ils peuvent « Dégagez, nous n'aimons pas parler aux seps (Américains) ici ! »

Selon l'heure par laquelle l'équipe quitte le Hamish's Bar, elle peut se diriger dans plusieurs directions. S'ils n'ont pas fait un tour dans le système de Transys, ils doivent le faire maintenant : allez à l'Enfant dans la matrice, p.20. S'ils obtiennent le nom de Fionnghuala, ils voudront peut-être parler au professeur Amelia Richardson du département des sciences occultes de l'université ; aller à Halls d'université, p.29, s'ils décident qu'ils ont besoin d'un véhicule, allez à Obtenir un véhicule, p.24. Pour trouver des armes ou embaucher des renforts, allez à Excellent Scotch Beef, p.27 : pour prendre d'autres dispositions logistiques pour leur séjour, comme souscrire une assurance médicale, rendez-vous à S'occuper de la paperasse p.23. Lorsque les runners décident de retrouver l'ami druidique de Quicksilver dans les Highlands, rendez-vous à Mort à Queen's Street, p.31.

HAMISH MACLEOD

Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Armure
7	4	6	2	1	2	6	2	5/3

Initiative: 2 + 1D6

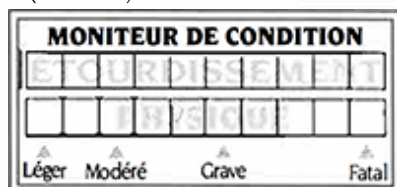
Indice Menace/Professionnel: 2/2

Compétences: Combat armé 4, Armes à feu 4, Étiquette (La rue) 4, Combat à mains nues 4

Compétences spéciales: Moulin à rumeurs 5, Écoute sympathique 2

Équipement: Veste pare-balles (5/3), Claymore [épée à deux mains ; Dissimulation 2, Allonge 2, (For + 2)P]

Notes: Hamish a une vision naturelle en vision nocturne et une légère allergie au soleil (Nuisance)



Hamish Macleod, le propriétaire ork du Hamish's Bar, âgé de vingt ans, est fort et grisonnant. C'est un gros tas de muscle de moins de deux mètres de haut. Hamish ne veut pas qu'on fasse de vague dans ses locaux. Le claymore au-dessus du bar n'y est pas accroché uniquement pour la décoration : quand les choses deviennent incontrôlables, Hamish l'utilise. Peu bavard avec des étrangers, Hamish ne divulgue jamais plus que des informations basiques sur ses habitués, mais il est assez amical, pour les hommes du moins.

(Il a tendance à traiter toutes les femmes comme de jolies poupées.) Hamish déteste les gens incapables de tenir leur verre.

Hamish représente une riche source d'informations générales sur Édimbourg et sur les personnes que les runners voudront peut-être consulter. Voir Investigation, p.63, pour les règles d'acquisition de contacts. Si Hamish apprécie les runners, réduisez tous les seuils pour leurs requêtes de renseignements sur Alasdair Cameron, Quicksilver, Fionnghuala Colquhoun et Duncan le fixer de 1.

Se retrouver dans les petits papiers d'Hamish prend du temps. Lors de la seconde visite, demandez au runner le plus amical de faire un test de Charisme (9) ; s'il s'agit d'un runner ork, réduisez le seuil de 1. Si le joueur obtient au moins 1 succès, traitez Hamish comme un contact. Les joueurs peuvent faire ce test à chaque passage au bar successif, en supposant que leurs personnages boivent, paient et donnent un bon pourboire, jusqu'à ce que l'un d'eux réussisse le test.

Les règles de Shadowrun n'incluent pas de directives de compétence Rumeur pour Hamish. Si nécessaire, le meneur de jeu peut utiliser Hamish pour lancer des harengs rouges ou d'autres indices. Si les runners ont l'habitude de se rendre souvent au bar, Hamish peut être un excellent outil pour faire avancer l'intrigue, mais il ne sait jamais rien de spécifique.

DUNCAN LE FIXEUR

Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Armure
2	4	2	2	4	3	6	3	3/5

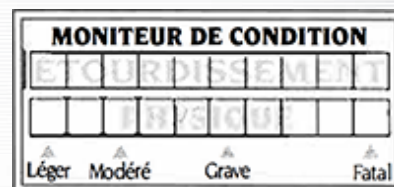
Initiative: 3 + 1D6

Indice Menace/Professionnel: 1/1

Compétences: Combat armé 3, Étiquette (La rue) 4, Négociation 4, Combat à mains nues 3

Équipement: Ares Viper [Pistolet lourd, 30 (chargeur), SA/TR, 9E(f)], Veste pare-balles (3/5, portée uniquement en cas de problème), Couteau (2P)

Agé de vingt-neuf ans, Duncan le fixeur est petit, mince, à face de rat, au teint blafard et une moustache en trait de crayon. Il porte des chemises en satin noir ouvertes jusqu'au nombril dévoilant une poitrine imberbe et un médaillon celtique doré, et privilégie le pantalon dans l'hideux tartan de Crawford rose et vert. Duncan se fait passer pour un Crawford juste pour porter le tartan le plus hideux qui existe. Il garde un œil sur les étrangers, sachant que beaucoup finissent par se retrouver chez Hamish ; il leur vend ses services considérables contre de l'argent comptant. Bien que ses honoraires soient excessifs, il ne donne jamais aux gens de mauvais contacts, des équipements de mauvaise qualité ou des conseils trompeurs (du moins, pas intentionnellement). Il est susceptible d'approcher les runners de lui-même, Duncan offre son aide dans les domaines suivants.



Informations

Les services de Duncan en tant que contact sont disponibles pour toute personne pouvant payer 400 £, ses "honoraires de consultation" standard. Pour 400 £, il fournira des informations générales sur les lieux autour d'Édimbourg et pour 400 £ par type, des informations sur Fionnghuala, Alasdair Cameron ou Quicksilver. Voir Investigation, p.63. 400 £ supplémentaires permettent aux runners d'obtenir le nom du meilleur loueur de véhicules d'Édimbourg : Jackie Stewart de l'Hyperdrive de Stewart à Leith Walk (voir Obtenir un véhicule, p.24).

Selon Duncan, Stewart traite souvent avec des étrangers qui ne connaissent pas la paperasserie britannique. (« Sans poser de questions, tu vois ce que je veux dire ? Dites simplement que Duncan du Hamish's Bar vous a envoyé. ») Pour 600 £, Duncan donne aux runners le nom d'Angus MacNab, un contact utile pour les armes, armures, etc. Angus traîne à The Arbroath Smokie, un pub de gros dur à Lauriston Place (« Juste à côté de l'hôpital royal de l'infirmerie, ha ha. ») Duncan assure aux runners que MacNab est un sacré numéro dur en affaires (voir Excellent Scotch Beef, p.27). Pour 800 £, Duncan fournit l'adresse du Body Shop du Dr Knox p.43.

Duncan se présente comme pleurnichard et obséquieux, transformant même le moindre fragment d'information en un conte de fée pour justifier ses honoraires exorbitants, même quand tout ce qu'il peut offrir, ce sont de misérables ragots. Comme d'habitude, si un runner réussit un test de négociation (volonté) opposé contre Duncan, le fixeux réduit son prix de 10 % par succès excédentaire.

Ressources

À condition qu'ils le paient à l'avance, Duncan peut obtenir des armes ou d'autres objets directement auprès d'Angus MacNab et les vendre aux runners moyennant une marge de 25% sur les prix d'Angus (voir Excellent Scotch Beef, p.27). Cet arrangement rend Duncan nerveux, cependant, pour deux raisons. Tout d'abord, sa majoration fait flamber les prix et Duncan est trop lâche pour affronter des runners en colère d'avoir été arnaqués; deuxièmement, Duncan craint d'être arrêté par la police. Seulement si les runners paient à l'avance, y compris sa com de 25%. Duncan acceptera d'agir comme intermédiaire pour l'équipe.

Collecte de fonds

Ayant accepté un emploi peu rémunéré pour commencer et ayant constaté que le coût des affaires était assez élevé, les runners peuvent se retrouver dans une situation financière difficile à un moment donné, en particulier après la mort d'Alasdair Cameron (voir Mort à Queen's Street, p.31). Si Duncan connaît leur relation avec Transys Neuronet, il leur propose d'acheter des armes et du cyberware en échange de 50% non négociables de ce qu'ils trouveront sur la matrice. Il paie 40% du prix courant de l'équipement et remet aux runners une facture convenablement gonflée. Il a besoin de 24 heures pour lever tout montant supérieur à 4 000£ pour réaliser de tels achats.

FIONNGHUALA COLQUHOUN

Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Armure
2	4	2	3	6	2	5,3	2	-

Initiative: 2 + 1 D6

Indice Menace/Professionnel: 0/ 1

Compétences: Sciences Biologiques 7, Biotechnologie 5, Cybertechnologie 3, Etiquette (Corporation) 3, Négociation 3, Sciences Physiques 3

Cyberware: Datajack avec 200 Mp de mémoire

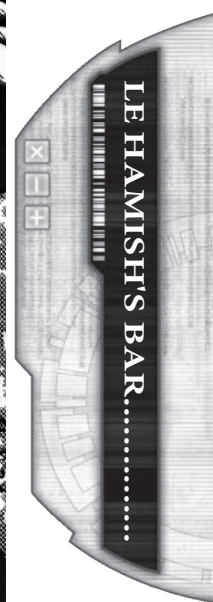
Équipement: Vêtements à la mode, Couteau (2P)

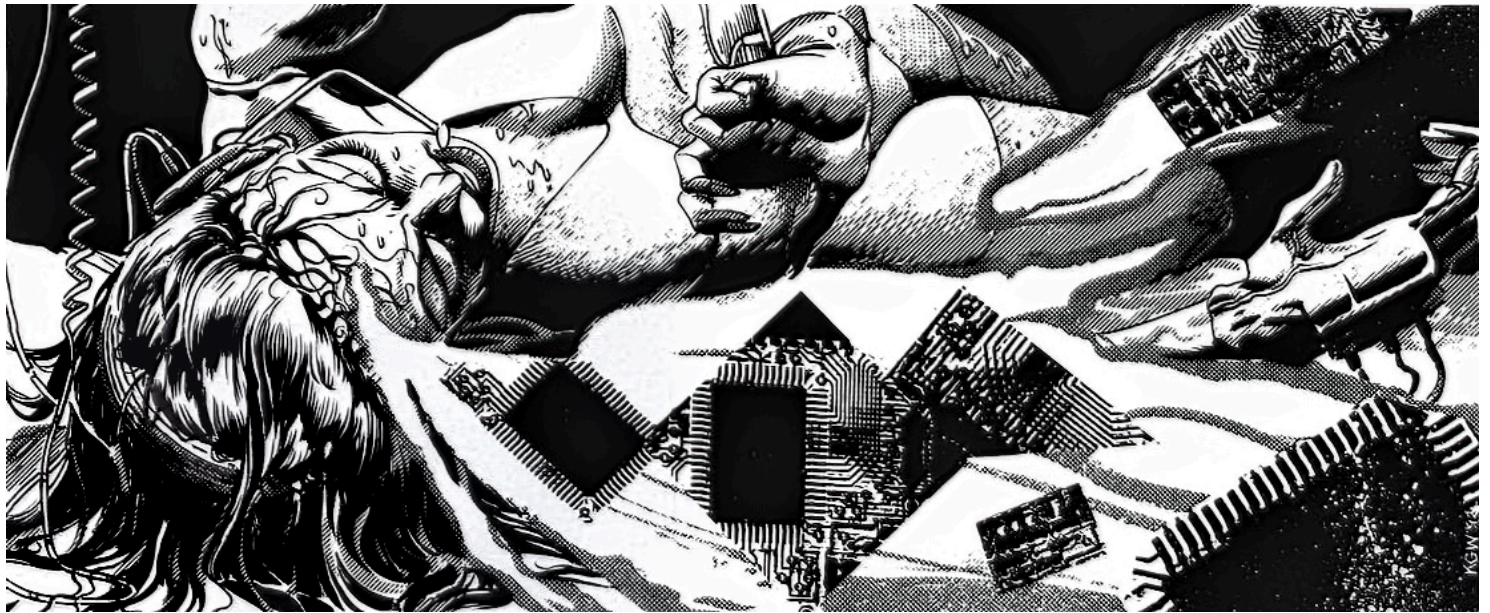
MONITEUR DE CONDITION									
ÉCOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
Léger		Modéré		Grave		Fatal			



Une petite elfe élancée, Fionnghuala (prononcez finell-lah) a 28 ans mais ne paraît en avoir que 19. Fionnghuala est née et a grandi à Édimbourg, où son père occupe la chaire de neurophysiologie à l'Université d'Édimbourg et mène des recherches à l'infirmerie royale. Au cours de cette aventure, le professeur Colquhoun est en congé sabbatique à l'Université de Johannesburg. L'intérêt de Fionnghuala pour la neurophysiologie l'a incitée à travailler comme assistante de recherche de son père et l'a amenée à rencontrer Quicksilver. Malgré le fait qu'elle vit à Édimbourg, Fionnghuala croit fermement au retour à la nature. Si le runner qui parle avec Fionnghuala est un chaman avec un totem rural ou un elfe qui fait un amoureux de la nature plausible, réduisez de 1 tous les seuils pour les tests de compétence sociale effectués en conversation avec elle. Un decker elfique ne correspondra pas pour en bénéficier.

Fionnghuala a apprécié quelques soirées de conversation avec Quicksilver, bien qu'elle ne le connaisse que sous le nom d'Erewan. Ce n'est que si les runners décrivent Quicksilver qu'elle reconnaîtra les yeux cybernétiques, l'écharpe bleue ou la mèche noire dans sa chevelure d'argent.





Si un runner obtient 1 succès dans un test de Charisme(6), ou 1 ou plusieurs succès dans un test de Négociation (Volonté) opposé. Fionnghuala admet qu'elle connaît Quicksilver. Afin de lui soutirer des informations essentielles, les runners doivent la convaincre qu'ils se soucient vraiment de la sécurité de Quicksilver et qu'ils lui arrivent malheur. Si les runners mentent (en prétendant en savoir plus que la réalité, par exemple), Fionnghuala réalise un test d'Intelligence (Charisme) opposé contre le runner qui ment. Un ou plusieurs succès lui indiquent que les runners mentent et elle les accuse en conséquence. Si cela se produit, augmentez les seuils pour tous les tests de compétences sociales qui suivront de +2. Faites en sorte que les personnages joueurs aient plus de mal pour converser avec elle. Fionnghuala n'acceptera pas la corruption.

Les runners ont besoin des informations des paragraphes suivants. Le meneur de jeu peut compliquer l'apprentissage des informations par les joueurs, mais ils effectuent un test de réussite uniquement pour découvrir l'implication romantique de Quicksilver.

Informations

Fionnghuala sait que Quicksilver a travaillé comme programmeur. Lors de leurs fréquentes discussions sur les aspects médicaux de la recherche sur le cyberware, il l'a impressionnée par sa vaste connaissance des skillsofts et de la recherche sur les neuromodulateurs. Ces conversations se sont naturellement tournées vers des discussions sur la philosophie spirituelle. Quicksilver avait étudié l'astrologie et plusieurs traditions mystiques en profondeur, et son intérêt pour la réincarnation et le sort de l'âme après la mort frisait l'obsession. Dans leur dernière conversation, Quicksilver a parlé de la vie après la mort avec une intensité et une passion extraordinaires. Elle sait qu'il discutait souvent de tels sujets avec une amie à l'Université d'Edimbourg, et elle essaie de se souvenir du nom : « Richards, ou Richardson. Je ne m'en souviens pas, mais c'est une femme. Une humaine. »

Fionnghuala a vu Quicksilver pour la dernière fois il y a trois semaines. Si le runner qui lui parle obtient 1 succès ou plus dans un test de Charisme (Volonté) opposé. Fionnghuala dit tristement : « Il m'a dit qu'il avait trouvé quelqu'un, une fille. Je pense qu'il ne me voyait que comme une amie à qui il pouvait parler. Il jouait avec une bague en argent quand il parlait d'elle.

Je suppose qu'elle signifiait beaucoup pour lui. » À ce stade, les runners se rendent compte que Fionnghuala était amoureuse de Quicksilver.

« Il y a une autre chose dont je me souviens. Il a mentionné un jour une druide avec qui il avait parlé d'astrologie. Fiona quelque chose, elle s'appelait, mais il n'a pas parlé d'elle comme étant une amie. Plutôt une connaissance passagère, ou une collègue. Je sais qu'il a passé du temps sur l'île de Skye, et je pense que cette Fiona y vit. Elle hésite, l'air perplexe. « Il a dit quelque chose de vraiment bizarre. Il m'a dit qu'il pourrait laisser ses sentiments là-bas. Il avait le pressentiment que les choses allaient bientôt mal tourner. Il avait l'air à moitié fou quand il m'a dit ça. Je suppose qu'il a toujours été fou, d'une certaine façon. »

Ressources

Si les runners restent en bons termes avec Fionnghuala (ils lui disent la vérité) et lui demandent des fournitures médicales, le joueur doit faire un Test de Négociation (Négociation) opposé. Si le joueur obtient 1 succès ou plus, Fionnghuala fournit aux runners un objet mineur de l'infirmerie royale, à condition qu'ils la convainquent qu'elle le vole pour une bonne cause. (« Nous devons nous diriger vers les Highlands. Les para-créatures pourraient nous manger vivants, le terrain est dangereux et l'assurance médicale vaut la peau des fesses là-bas. Aidez-nous s'il vous plaît ! ») Pour 500£, Fionnghuala peut fournir aux runners un medikit, ou deux patches d'antidote d'indice 5 et deux trauma patches d'indice 6 pour 150% du prix indiqué à la page 263 du livre de base SRII Comme elle ne peut faire passer que quelques petits objets de l'infirmerie à la fois, ces limites sont sans équivoque.

ANTIVIRUS

Les runners peuvent se décourager s'ils ne parviennent pas à nouer des contacts lors de leur première visite à l'Hamish. Dans ce cas, Alasdair Cameron les encourage à réessayer; Les Écossais sont des gens austères et la persévérance paie. Les runners paranoïaques (ou très prudents) pourraient soupçonner Duncan le fixeur d'être un agent de police ou corporatiste infiltré. Le pantalon hideux à lui seul pourrait écarter le doute. S'ils refusent de traiter avec Duncan, inventez un autre PNJ avec un profil similaire et des contacts qui peuvent faire le job de Duncan et donner aux runners les mêmes pistes.



KGW '92

ENFANT DANS LA MATRICE

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous êtes de retour dans l'appartement somptueux d'Alasdair Cameron, en train de préparer votre équipement pour une run matriciel dans le système de Transys. Nerveux, à cran, clairement inquiet à propos de toute cette opération, Cameron vous donne un ensemble de codes d'identification pour contourner la CI infestant le sous-système de recherche utilisé par Quicksilver et ses collègues chercheurs.

« Au-delà du CPU, il y a un UST qui mène à d'autres systèmes de surveillance de recherche et de stockage de données », marmonne Cameron. « Je n'y ai pas accès. Ne vous dirigez pas par là, ou l'enfer va se déclencher. Ces systèmes ont suffisamment d'alarmes et de CI pour vous coincer. Peu importe qui vous êtes. » Connaissant la réputation de Transys, vous décidez de suivre les conseils d'Alasdair.

Tapotant des doigts sur votre console, vous vous préparez pour la run matriciel. C'est bizarre d'infiltrer un système corporatiste avec les codes d'identification dans votre manche, sans savoir ce que vous cherchez. Mieux vaut s'assurer d'avoir des programmes d'analyse rapide pour vérifier ces datastores mon pote.

ATMOSPHÈRE

Mis à part l'aspect bio-organique de certains des systèmes sculptés de Transys, la run devrait sembler assez normale jusqu'à ce que l'enfant apparaisse. Son arrivée apporte un sentiment de mystère et d'étrangeté, les mêmes sensations de frôler le bord d'une autre dimension que les gens ressentent en voyant un fantôme. Par exemple, le meneur de jeu peut informer le decker qu'il ou elle sent une légère brise dans la Matrice lorsque l'Enfant apparaît. Si le decker le demande, la brise est froide.

Si les joueurs ou le meneur de jeu ont besoin d'inspiration supplémentaire pour l'aspect et la convivialité des parties bio-organiques du système informatique Transys, jetez un coup d'œil aux conceptions de H.R. Giger pour le film *Alien*.

L'ENVERS DU DÉCOR

Alasdair veut garder un œil sur les runners pour les empêcher de télécharger en secret des recherches confidentielles de Transys, en utilisant son propre cyberdeck, il rôde dans le système prêt d'eux. (Traitez le deck comme un Cyber-4 avec augmentation de la Réponse(1). Voir p.32, Virtual Reality.) L'utilisation de son propre deck lui permet de gérer la sécurité et les alarmes en cas de besoin pendant que le decker enquête dans le système. Le meneur de jeu doit s'assurer qu'Alasdair et le decker restent à portée de contact. Si le runner propose de laisser Alasdair utiliser des électrodes parallèles, Alasdair refusera. Le personnage matriciel d'Alasdair apparaît comme un vieil homme en robe grise.

Si le meneur de jeu utilise le livre source Virtual Reality, traitez le sous-système dans lequel le decker entre comme un système sculpté (p.51, Virtual Reality). Le système semble biologique ; rien en son sein ne semble fabriqué. Les CI ressembleront à des animaux prédateurs ou à des micro-organismes, les nœuds ressembleront à des entités organiques (viscères, ou avec des sillons sculptés comme l'extérieur du cortex, par exemple, ou même comme une forêt verdoyante), et ainsi de suite.

La réalité bio-organique affecte la personnalité du decker (voir p.52, Virtual Reality), changeant tout ce qui est métallique ou manufacturé. Si le personnage du decker apparaît comme un chevalier en armure, par exemple, l'armure devient du cuir ou du tissu.

La carte du sous-système de recherche est présentée ci-dessous, ainsi que des explications sur les détails importants du système. Si les joueurs et le meneur de jeu acceptent d'utiliser les règles optionnelles pour les programmes (p.42, Virtual Reality), alors toutes les CI utilisent l'option de défense renforcée expliquée à la page 22 de ce livre source.

SYSTÈME INFORMATIQUE DE RECHERCHE

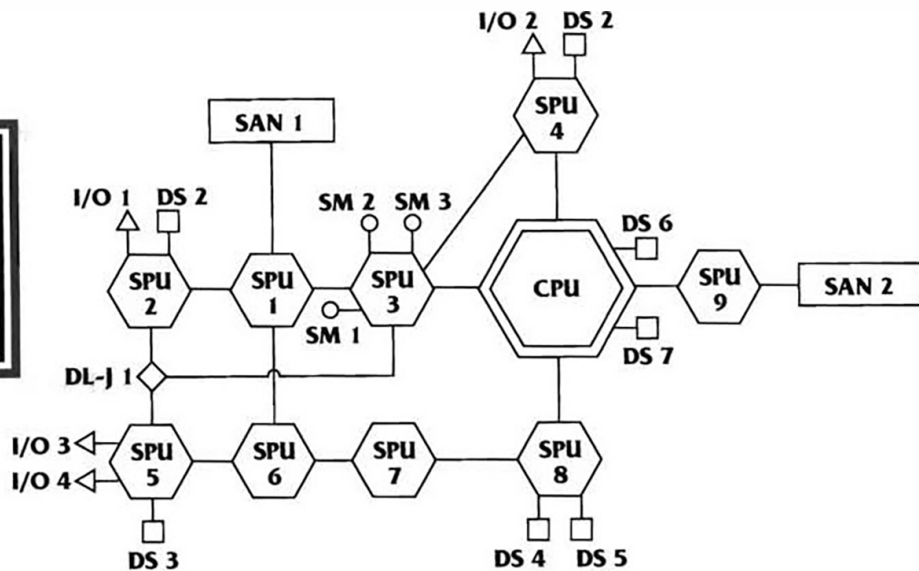
Parce qu'Alasdair a fourni les codes d'accès pour ce cluster, le decker n'a pas besoin de faire de tests contre l'une des CI blanche ou grise dans ce cluster. Cette liberté absolue semble étrange au decker, et rend l'embuscade par ce qui ressemble à un decker corporatiste (voir Combat !, p. 22) encore plus choquante.

Pour les joueurs utilisant les règles de charge système de Virtual Reality, les indices de charge maximale et la charge actuelle pour chacun des nœuds sont indiquées entre parenthèses après l'indice de sécurité.

Malgré les mots de passe d'Alasdair, des surcharges ou du ralentissement dans n'importe quel nœud déclenchent une alerte (voir p. 14-15, Virtual Reality).



SYSTÈME INFORMATIQUE DE RECHERCHE DE TRANSYS NEURONET 1 Carte du système



Carte du système Transys Neuronet

UC = unité centrale

BD = banque de données

PE/S = port d'entrées/sorties

NE = nœud esclave

UST = unité de sous-traitement NAS = noeud d'accès au système NAS-1 : Répertoire (311)411. Non répertorié. Vert-3 (Charge 6/4), Accès 4, Trace & Rapport 4.

UST-1 : Routage des données. Orange-4 (Charge 12/10), Accès 4, Kamikaze Plus 4.

UST-2 : Administration. Red-3 (Load 12/ 10), Barrière 5, Sonde 4, Jammer 4.

BD-1 : Dossiers/fichiers de base. Orange-4 (Charge 12/6), Kamikaze Plus 4.

PE/S-1 : Terminaux. Orange-4 (Charge 12/6), Accès 5, Trace & Éjecte 4.

UST-3 : Sécurité. Rouge-3 (Charge 12/7), Accès 7, Noir 4.

NE-1 : Senseurs. Orange-4 (charge 12/5), Sonde 4, Trace & Rapport 3.

NE-2 : Caméras. Orange-4 (Charge 12/8), Accès 4, Blaster 4.

NE-3 : Maglocks (intérieur). Orange-4 (Charge 12/8), Accès 4, Blaster 4.

UST-4 : Personnel. Orange-5 (Charge 15/8), barrière 5, Trace & Rapport 4, Acide 4.

BD-2 : Dossiers personnels. Orange-4 (Charge 12/10), Barrière 6, Blaster 5.

PE/S-2 : Terminaux. Orange-4 (Charge 12/4), Access 5, Trace et Report 4.

UST-5 : Recherche en cours. Rouge-3 (Charge 12/9). Accès 6, Killer (E) 4.

BD-3 : Mise à jour du Buffer. Rouge-3 (Charge 12/9), Brouillage 6, Blaster 4.

PE/S-3 : Moniteurs biologiques. Rouge-3 (Charge 12/8), Accès 6, Brouillage 5.

PE/S-4 : Terminaux. Rouge-3 (Charge 12/9), Accès 6, Blaster 4.

UST-6 : Routage des données. Orange-4 (Charge 12/6), Accès 5, Kamikaze 4.

UST-7 : Sécurité du système. Rouge-3 (Charge 12/10), Acide 4, Blaster 4.

UST-8 : Nœud maître R&D. Rouge-3 (Charge 12/3), Noir 3.

BD-4 : Données de recherche en cours (400 Mp). Rouge-2 (Charge 8/3), Noir 3.

BD-5 : Recherche prévisionnelle (150 Mp). Rouge-2 (Charge 12/3), Noir 3.

CPU : Red-5 (Charge 20/ 13), Killer (E) 7, Trace & Éjecte 6.

BD-6 : Sauvegarde sur disque (800 Mp). Rouge-4 (Charge 16/ 11), Barrière 6, Brouillage 5, Killer (E) 4.

BD-7 : Sauvegarde sur bande (700 Mp). Rouge-4 (Charge 16/12), Barrière 6, Brouillage 5, Blaster 5.

UST-9 : Nœud de sécurité (accès aux autres sous-systèmes de recherche). Red-3 (Charge 12/ 10), Accès 5, Killer (E) 4, Trace & Éjecte 5.

*La lettre mentionné sur la CI Killer indique les dommages à l'œuvre. Voir p.20, Virtual Reality.

L'ENFANT

Si le decker utilise un programme de navigation pour analyser les banques de données à la recherche de références à Quicksilver, il ne trouve rien. Aucun fichier appartenant, concernant ou créé par l'elfe est présent dans le système. Que quelqu'un aurait purgé le sous-système de toutes les références à Quicksilver étonne et effraie Alasdair. Il ne peut tout simplement pas croire qu'il n'existe aucune trace de la contribution de son ami dans la corporation. Il reste cependant quelque chose de l'elfe, comme le découvrira bientôt le decker.

Note du meneur de jeu : le decker peut rencontrer l'enfant dans BD-5, BD-6, BD-7 ou dans le CPU. Temporiser l'apparition de l'enfant pour donner au decker une chance de cartographier au moins la moitié du système : ce repérage sera important pour plus tard dans l'aventure.

Lorsque l'enfant apparaît, lisez à haute voix le paragraphe suivant :

Un enfant elfique se matérialise devant vous. Il a des cheveux courts argentés et des cyber yeux bleu argenté qui semblent étranges sur son visage triste. Il regarde à travers vous plutôt que vers vous, tendant sa petite main. « Amelia », supplie-t-il. « Aide-moi. Amenez-moi à Amelia... » Et puis il disparaît. Son persona n'est pas parti, il a tout simplement disparu. Vous savez que cela ne peut se produire. Mais c'est quand même arrivé.

L'enfant représente l'Imago de Quicksilver. Ce construct unique ne peut pas fonctionner sans les puces sur lesquelles Quicksilver a encodé les autres éléments de sa personnalité. L'enfant est le modèle de Quicksilver ; la puce Intégration-Execution ne peut pas intégrer correctement les autres fonctions de l'esprit de Quicksilver sans elle. Quicksilver a programmé son deck pour activer l'imago s'il ne parvenait pas à saisir les codes de suppression du deck à des intervalles spécifiques. Bien que les runners n'en sachent rien, ils reconnaissent immédiatement Quicksilver sur la photo qu'Alasdair leur a montrée. Les cheveux et les yeux le trahissent. Si Alasdair reste à portée de contact du decker, il voit également l'imago et reconnaît Quicksilver. Alasdair n'a jamais rien vu de tel que l'imago auparavant.

Pour les joueurs à l'esprit technique, l'imago fonctionne comme une trame intelligente unique (voir p.44-45, Virtual Realities) créé par le cyberdeck de Quicksilver. L'imago utilise tous les codes d'accès et les portes dérobées de Quicksilver, ce qui lui donne un accès illimité au système informatique de Transys. Plusieurs employés de Transys l'ont rencontré, et son apparition rend nerveux les responsables de la disparition de Quicksilver. Ignorez l'indice de chargement potentiel de l'imago : l'imago existe simplement, et le fait que son persona ne semble pas impacter la charge du nœud effraie certains deckers de Transys.

COMBAT!

Évidemment, le decker ne peut pas sortir du système sans se battre. Une fois qu'il atteint l'UST-2 ou l'UST-6, une silhouette encapuchonnée et en robe grise entre dans la zone et attaque le personnage decker. Le personnage ignore Alasdair, qui court en direction du NAS. Duel de Decker !

Decker de Transys (1)

Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Armure
2	3	2	1	6	4	5,5	7	NA

Initiative: 7 + 2D6

Indice Menace/Professionnel: 3/4

Compétences: Informatique 6

Cyberware: Datajack avec 30 Mp de mémoire

Équipement: Cyberdeck fuchi Cyber-4

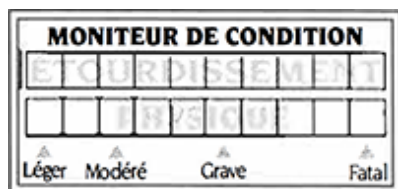
Fuchi Cyber-IV

MPCP	Renfort	Mémoire	Stockage	Chargement	E/S
6	3	100	500	20	20

Persona: Solidité 5, Évasion 4, Masque 4, Senseurs 5

Programmes: Armure 4, Attaque 5, Poison 4, Bouclier 4

Remarques: Accroissement de réponse (1), Indice de charge 4



Lorsque ses dégâts MPCP atteignent le niveau Grave, le decker hostile se désengage du combat et se retire depuis le CPU du système et le UST-9 dans un second système informatique de recherche. Comme les runners n'ont pas de codes d'identification ou de mots de passe pour le second système, le decker de l'équipe ne peut pas suivre son agresseur.

L'attaque soudaine a d'abord paniqué Alasdair, car il ne s'attendait pas à une action hostile. Après y avoir réfléchi, il fait remarquer à l'équipe que parce que les identifiants du système n'avaient pas changé, le decker hostile pouvait parcourir le système librement, mais la corporation n'avait pas mis en place les mesures standard contre les intrus attendus. Laissons les runners trouver qui est impliqué de leur propre chef: comme Alasdair, quelqu'un au sein de Transys agit de sa propre initiative. Qui les a attaqués et pourquoi ?

DONNÉES DE VALEURS

Comme on pouvait s'y attendre, le decker peut essayer d'augmenter un peu sa rémunération en parcourant les banques de données en cours de route. Les banques de données pertinentes, DB-4 à BD-7, contiennent des données de recherche sur les développements de cyberwares médicaux, les implants et les moniteurs neurophysiologiques. La valeur de ces informations est en moyenne d'environ 5 000 nuyens pour 10 Mp de données téléchargées. Bien qu'Alasdair ait spécifiquement demandé au decker de ne pas voler Transys, il tolérera un tour de téléchargement de données, récupérant des données égales à la vitesse d'E/S du cyberdeck. Si le decker devient gourmand et essaie d'en obtenir plus, Alasdair demande soit que le decker envoie les données dans le cyberdeck d'Alasdair via le lien E/S, soit supprime simplement les informations stockées.

Le decker peut être en mesure d'extorquer une rallonge de Alasdair en expliquant que le decker hostile devait opérer depuis Transys, car l'attaquant a fui le combat en disparaissant dans le système. Déclarant avec agressivité: « Vous avez dit que c'était sûr, et je suis tombé dans une embuscade. Des gens plus suspects pourraient se demander comment ce type m'a trouvé. Je pense que vous me devez une petite prime de risque ! » pourrait peser dans la balance. Demandez au decker de l'équipe de faire un test de Charisme (Étiquette) (Corpo) opposé contre Alasdair ; si le decker obtient un plus grand nombre de succès, Alasdair laisse le decker garder un maximum de 100 Mp de données.

PROCHAINE ÉTAPE

L'endroit où les runners vont à partir d'ici dépend de l'endroit où ils ont déjà été. S'ils se sont déjà rendu au Hamish's Bar et ont établi des contacts, ils pourraient décider de retrouver l'amie universitaire de Quicksilver, Amelia Richardson. Si c'est le cas, allez à Halls d'université, p.29. S'ils veulent aller à la chasse aux véhicules ou aux armes, allez à Obtenir un véhicule, p.24, ou Excellent Scotch Beef, p.27. Pour souscrire une assurance médicale, des permis de conduire, des permis d'armes, etc., allez à S'occuper de la paperasse, p.23. S'ils ont envie de partir à la recherche des druides de Skye à ce stade, dissuadez-les. Alasdair insiste sur le fait qu'il doit réfléchir à ce qu'il s'est passé dans le système Transys et demande aux runners de le rencontrer le lendemain pour discuter de leur prochain mouvement.

ANTIVIRUS

Si le decker réussit à télécharger d'énormes quantités de données de valeurs sur son deck et ignore la demande d'Alasdair de le lui remettre, Alasdair met tout en œuvre, suppliant même les runners de ne pas voler les données et de trahir sa confiance. S'ils ignorent ses appels, Alasdair les informe avec une grande dignité que s'ils conservent les données, il ne pourra plus les employer. S'ils refusent toujours de renoncer à leurs gains mal acquis, l'aventure s'arrête ici. Alasdair saisit sa première occasion d'informer les autorités de la véritable identité des runners et de leurs faux papiers, qui incluent de fausses licences pour des cyberwares sans licence, de la magie, etc. Lorsque les runners tentent de rentrer chez eux, la sécurité de l'aéroport les intercepte et les escorte jusqu'à la prison New Tollbooth d'Édimbourg, où ils passent les cinq prochaines années. Ils le méritent.

À un moment donné, le decker peut essayer de dépasser au-delà de l'UST-9 dans les autres systèmes informatiques de recherche. Le meneur de jeu doit improviser les détails de cet autre système, mais assurez-vous qu'il contient beaucoup de CI grise et noir.



S'OCCUPER DE LA PAPERASSE

Après la run précédente sur Transys, les runners réalisent que ce travail pourrait prendre un certain temps. S'ils décident d'obtenir une couverture sociale pendant leur séjour en Grande-Bretagne, cette partie explique comment s'occuper des types de documents les plus importants.

ASSURANCE MÉDICALE

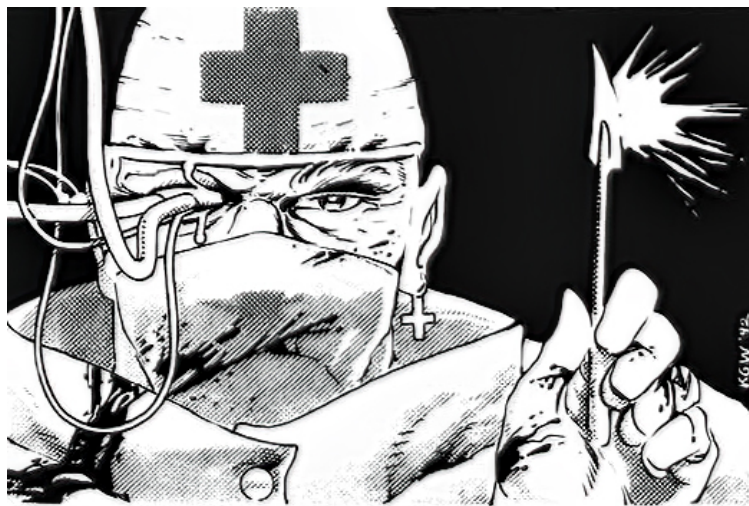
Les runners peuvent prendre eux-mêmes une couverture médicale en composant le 818-808-2222 (Careline) ou le 715-715-0715 (BUCM) et en envoyant le paiement approprié via un transfert de créditube vers un registre de compte certifié. Les frais s'élèvent à 600£ par personne et par semaine pour l'équivalent du service DocWagon Gold et à 1 500£ par personne et par semaine pour l'équivalent du service DocWagon Platinum. Notez que cette couverture ne s'applique pas aux Wild Lands (Terres Sauvages) : il n'y a pas d'installations médicales dans les Wild Lands, et les termes de toutes les polices d'assurance deviennent invalides si les runners pénètrent dans ces zones. Si les personnages joueurs subissent des blessures dans les Wild Lands, ils ne peuvent pas recevoir de soins médicaux en vertu de leur politique à moins qu'ils ne reviennent dans la zone couverte ; ils ont également besoin d'une histoire plausible pour expliquer comment ils ont reçu leurs blessures sans faire référence aux Wild Lands. Cette explication devient particulièrement difficile si les runners se font mordre par Nessie.

PERMIS DE CONDUIRE

Les runners qui détiennent des permis de conduire internationaux sont rares, bien que tout rigger dans un groupe porte automatiquement un IDL (International Driving Permit), les visiteurs du Royaume-Uni peuvent demander un IDL en présentant un permis de conduire nord-américain au Lord Protector's Licensing Bureau de Queensferry Road, mais l'IDL met au moins sept jours à arriver (6 + 1 D6 jours). Si un demandeur essaie d'accélérer le processus en soudoyant un fonctionnaire, ce fonctionnaire convoque un agent de sécurité et impose une amende ponctuelle de 5 000 £. Le Bureau expulse le runner s'il ne peut pas payer l'amende. Vraiment ! Si les personnages joueurs veulent prendre un raccourci, ils doivent trouver un contact approprié (par exemple, Duncan the Fixer au Hamish's Bar, p.15).

PERMIS D'ARMES

Le Bureau administratif du Lord Protector, également situé dans la rue Queensferry, délivre des permis d'armes. Tout runner vérifiant cela s'exposera trop, pas question, mon pote. Toute demande de permis d'armes, même pour un pistolet, implique de remplir des versions en trois exemplaires d'un formulaire de 296 éléments qui exige de tout dévoiler, des dates de naissance des parents du demandeur aux utilisations exactes pour lesquelles les armes sous licence sont destinées et toute une quantité de renseignements personnels en échange. Laisse tomber.



MARCHAND DE TALISMANS

Aucun marchand de talismans à Édimbourg ne vendra quoi que ce soit à un client qui ne détient pas un permis du Bureau administratif du Lord Protector, et les runners ne peuvent pas obtenir de telles licences. Cette aventure ne tient pas compte des personnages qui récupèrent des objets magiques de marchands de talismans de rue, mais les runners pourraient acheter des objets magiques par un contact tel que Duncan the Fixer. Cependant, ils trouvent très peu de choses disponibles via ces sources et finissent par payer au moins le triple des prix indiqués dans les règles SR II et Grimoire II. Les marchands de talismans britanniques refusent de traiter directement avec les runners et ne vendent que par des intermédiaires tels que Duncan (qui peut ajouter 25% au prix pour lui si le meneur de jeu le souhaite).

Le meneur de jeu peut avoir pitié des runners et leur permettre de faire eux-mêmes un peu de commerce de talismans.

CHANGER DE L'ARGENT

Utiliser de l'argent d'une autre devise est réservé à la bleusaille, donc changer son argent est une sage décision, mon pote. Les runners peuvent changer des nuyens en livres sterling au taux de 1 nuyen = 2,45 £ dans l'une des nombreuses banques écossaises (Royal Bank of Scotland, Clydesdale Bank, et autres) disséminées dans les rues d'Édimbourg. Seuls les grands magasins et les banques acceptent le nuyen, les bars n'acceptent que les livres écossaises ou anglaises (ceci s'applique également aux lieux de la zone habitable). Les barmans peuvent avoir pitié des runners pris sans billets de livre pour payer des boissons dans un bar, leur donnant charitablement le taux de change princier de 1 nuyen = 1 £. Bien sûr, le meneur de jeu peut demander au barman de jeter dehors les runners à la place.

Les vendeurs de rue accepteront les nuyens à un taux de change de 1 nuyen = 2 £, mais seulement si le runner effectuant l'achat obtient 1 succès de plus que le vendeur lors d'un test opposé de Négociation (Volonté). Sinon, c'est le retour du 1 pour 1.

OBTENIR UN VÉHICULE

DITES-LE AVEC DES MOTS

La salle d'exposition de Leith Walk est plus petite que ce à quoi vous êtes habitué, mais vous voyez une bonne gamme d'automobiles devant vos yeux, des voitures, des vélos, une limousine comme pièce maîtresse, quelques Land Rover et fourgonnettes à l'allure durable. À l'arrière se trouve un garage très fréquenté, avec de nombreuses réparations et pulvérisation de peinture, etc. Stewart's Hyperdrive est un endroit très fréquenté, et il y a clairement beaucoup de business. Vous attendez quelques minutes avant qu'un mécanicien ork ne vous remarque et vous signale à son patron, un homme au visage cireux, aux cheveux longs, vêtu d'une salopette sale. Il s'avance à grands pas pour vous parler, en se frottant les mains d'une manière pas tout à fait rassurante.

« Des visiteurs, je vois. Bienvenue au Jackie Stewart, vous y trouverez les meilleures voitures de toute l'Ecosse. Nous avons le véhicule si vous avez le creditube. Voulez-vous parler affaires? » Il vous fait entrer dans son bureau exigu et demande des tasses de thé à sa pauvre secrétaire croulant sous la paperasse.

« Permis de conduire? » dit-il avec espérance.

ATMOSPHÈRE

Les sons et l'ambiance d'un concessionnaire automobile et d'un atelier de réparation animés entourent les runners.

L'ENVERS DU DÉCOR

Les runners voudront probablement louer au moins un véhicule pendant leur séjour au Royaume-Uni. S'ils louent une voiture pour se déplacer dans Édimbourg, ils auront toujours besoin de quelque chose de plus pratique pour se déplacer dans les Highlands. Duncan le fixer du Hamish's Bar (p.15) peut recommander Jackie Stewart au Stewart's Hyperdrive ; sinon, des contacts généraux (tels que Hamish lui-même) ou des informations publiques (C-net) les dirigent également vers l'Hyperdrive.

FAIRE DES AFFAIRES

Si les runners n'ont pas de permis de conduire international, Stewart veut quand même faire affaire avec eux, mais augmente tous ses tarifs de location de 10 %. Ajoutez +1 aux seuils de tous les tests que les runners doivent faire en traitant avec lui. Parce qu'il insiste sur le fait que les runners doivent obtenir un IDL, demandez à un runner de faire un test de négociation (volonté) opposé contre Stewart. Si le runner obtient au moins 1 succès de plus que Stewart, Stewart admet qu'il peut fournir un "IDL temporaire" (un faux qui ne sera pas détecté pendant deux à trois semaines). Un IDL temporaire prend 24 heures à produire et coûte 6 000 £ aux runners. Les frais ne sont pas négociables, les frais de location (comme les frais d'achat) peuvent être réduits de 5 % (au lieu des 10 % standard) si un runner obtient 1 succès de plus que Stewart dans un test de Négociation (Volonté) opposé.

Autre sujet que sur les IDL, Stewart discute avec les runners du type de transport dont ils ont besoin.

S'ils n'ont pas une idée précise de ce qu'ils recherchent, Stewart décrit ce dont il dispose, ce qui est suffisant. Autoriser les runners à accéder à toute voiture, vélo ou fourgonnette décrite dans le SRII et le Rigger Black Book, à l'exception des camions articulés. La majoration de Stewart rend les conditions d'achat de 105 % des prix indiqués dans les livres sources ci-dessus, la location coûte 2,5 % de la valeur du véhicule par semaine pour une utilisation dans Scotsprawl et 6 % de sa valeur totale par semaine pour tout voyage en dehors de Scotsprawl. Stewart ne loue pas de vélos, il ne fait que les vendre. De toute évidence, les runners auront besoin de véhicules à un moment donné de cette aventure, et à moins qu'ils ne transportent de gros creditubes bombés, ils se contentent de louer plutôt que d'acheter. Les frais de location comprennent l'assurance, mais les runners doivent déposer 25 % de la valeur du véhicule sur un compte de dépôt à titre de garantie. S'ils retournent voir Alasdair Cameron pour de l'argent (en supposant qu'ils le rejoignent de son vivant), il leur en donne suffisamment pour payer une semaine de location, jusqu'à un maximum de 4 000 £ (il ne peut vraiment pas se permettre plus que cela). Il verse 75 % du dépôt nécessaire, et les runners peuvent lui soutirer 10 % supplémentaires s'ils génèrent au moins 1 succès de plus que Cameron dans un test de Négociation (Volonté) opposé.



Si les runners essaient quelque chose d'un peu spécial, par exemple, un véhicule blindé ou un ACV, ils apprennent que Stewart ne vend pas de véhicules non standard et qu'il n'a pas accès aux armes de véhicules. Si les runners lui disent qu'ils ont besoin d'un véhicule pour voyager dans les Highlands, il suggère un van, le Nissan- Holden Brumby, le Rover Tourman (profil équivalent au Gaz-Willys Nomad de la p.25, Rigger Black Book), ou le Land Rover 2046 devrait fonctionner tant que les runners restent le plus possible sur les routes. Comme alternative, les runners peuvent acheter chacun un vélo (encore une fois, permettez-leur n'importe quel vélo de SR11 ou du Rigger Black Book, mais pas d'armes). Les vélos et la camionnette sont conçus pour résister à certains déplacements hors route, mais pas assez pour amener les runners là où ils doivent se rendre.

La meilleure option des runners est un véhicule stationnaire. Demandez au runner suggérant cela de faire un test opposé d'Étiquette (La rue) (Charisme). S'il ou elle mentionne que Duncan du Hamish's Bar a dit que Jackie pourrait les aider, modifier les seuils de ce runner pour le test opposé de +1. Si le joueur obtient 1 succès net ou plus, Stewart admet qu'il pourrait être en mesure d'aider. Bien qu'il "ne vend jamais ce type de véhicule" lui-même, son frère Angus garde un véhicule stationnaire dans son garage à Pitlochry. Jackie les avertit que « Vous avez besoin d'un permis spécial pour ce type de véhicule. Je ne peux pas obtenir un, euh, permis temporaire pour un véhicule de vol stationnaire de qualité suffisante. Il faudrait des semaines pour obtenir la permission des autorités. Angus vous laissera peut-être louer le sien si vous restez en dehors de l'agglomération. Vous devrez le récupérer à Pitlochry et partir de là bas. Si vous me dites où vous voulez aller, je peux vous donner le meilleur itinéraire. Vous feriez mieux de rester sur les routes : les régions de Wilder grouillent de créatures paranaturelles. Évitez la police ou ils vous attraperont à coup sûr. Vous comprenez, bien sûr, que rien de tout cela ne sera bon marché. »

Angus possède un Nissan Hovertruck et facture 2 500 £ de location par jour. Si le runner gérant la négociation réussit un test opposé de Négociation (Volonté), Stewart réduit son prix à 2 250 £ par jour. Les runners doivent payer une semaine à l'avance et déposer 50 000 £ sur un compte de dépôt à titre d'assurance.

Si les runners disent à Stewart qu'ils se dirigent vers Skye, il suggère qu'ils prennent l'A9 jusqu'à Drumgask, puis l'A86 jusqu'à Spean Bridge, l'A82 jusqu'à Invergarry, puis l'A87 jusqu'à Kyle of Lochalsh, où les runners peuvent prendre le ferry pour Skye.

Enfin, tout véhicule loué par les runners est livré avec un demi-réservoir d'essence ou de carburant approprié, mais ils paient pour faire le plein. Stewart's modifie tous ses véhicules pour inclure des installations de stockage de carburant supplémentaires équivalant à deux réservoirs pleins d'essence. Si les runners prévoient de passer du temps dans les Highlands, ils auront besoin de ce type de réserve de carburant. Ils peuvent acheter du carburant supplémentaire à des tarifs standard à Édimbourg ou en zone habitable. Dans les terres sauvages, ils ne trouvent le carburant que dans une poignée de colonies telles que Kyle of Lochalsh et Drumgask, où il coûte 150% du prix standard.

FAIRE AFFAIRE

Si les runners parviennent à un accord avec Stewart, il commence les formalités, y compris le scan de l'empreinte digitale du runner louant le véhicule, le cas échéant. Dès qu'ils commencent à signer les papiers, l'équipe entend des cris et des bruits de bris de verre provenant du parvis du garage à l'extérieur. Stewart a refusé de payer des "primes d'assurance" à un gang de rue travaillant dans la région de Leith Walk, et les gangers sont venus faire des dégâts.

À travers les fenêtres du bureau, l'équipe voit une horde de membres de gangs en veste de cuir brisant des fenêtres et attaquant les travailleurs avec des barres de fer et des manches de pioche. Si les runners restent assis, la police arrive dans les quatre minutes et arrête les quelques membres de gangs laissés derrière, la plupart se sont enfuis, laissant derrière eux des fenêtres brisées et des membres cassés. Si les runners veulent mettre Stewart dans leurs poches, c'est leur chance.

Les runners ont besoin d'1 tour de combat pour trouver des outils à utiliser comme massues ou couteaux, selon ce que chaque runner préfère utiliser. Ils ont besoin d'1 tour de combat supplémentaire pour atteindre les membres du gang qui attaquent les mécaniciens. Six membres de gangs, tous xénophobes traditionnels écossais, sautent les runners. Le chef de gang envoie également son vicieux pit-bull terrier vicieux dans la mêlée (utiliser le Gros Chien, p.199, SR11). Les membres du gang ont des indices professionnels de 3, ce qui signifie qu'ils se battront jusqu'à ce qu'ils subissent des dégâts étourdissants ou physiques graves. Lorsqu'au moins quatre des six membres du gang faisant face aux runners subissent ce niveau de dégâts, tout le gang s'enfuit.

Ce combat doit rester un combat à mains nues. Si un runner sort une arme à feu, Stewart crie : « Ne l'utilisez pas », car une arme à feu signifie que la police est impliquée. Les runners doivent également éviter de lancer des sorts à effet de zone, car les membres du gang et les mécaniciens sont au corps à corps. Si au moins un runner s'implique dans le combat, Stewart demande aux runners de poursuivre le gang en fuite.



OBTENIR UN VÉHICULE...

IMAGO



DITES-LE AVEC DES MOTS

L'Arbroath Smokie n'a pas de videur imposant devant les portes extérieures, il n'en a pas besoin. Tout le monde à l'intérieur semble plus que capable de prendre soin d'eux-mêmes. Partout où vous regardez, vous voyez des gilets pare-balles extra-lourds, du cyberware apparent et des gros durs. L'air est bleu avec de la fumée de tabac et la plupart des gens ici agissent comme s'ils avaient bu la moitié de leur poids en bière à l'heure du déjeuner et maintenant ils sont juste en plein essor. Un vendeur troll édenté jette des choses plates non identifiées à des clients, qui les déchirent avec leurs mains et les poussent dans la gorge. Après un moment, vous vous rendez compte que ce sont les célèbres Arbroath Smokie qui ont donné leurs nom au pub. Les harengs ont été séchés, salés et fumés, oh, plusieurs années, vous pouvez imaginer. Ils ressemblent plus à des garnitures pour les rats des rues qu'à du poisson.

Vous prenez un air suffisamment cool pour marcher jusqu'au bar, en faisant attention à ne pas bousculer et commander des pintes d'heavy. Les barmen ont tous des griffes rétractiles le long de leurs avant-bras, et vous supposez qu'ils en ont besoin. Vous ne voulez pas traîner ici plus de temps que vous ne le devez, alors vous dites à l'un des barmen renfrognés que vous cherchez un gentleman du nom d'Angus MacNab.

Le temps s'arrête. Tous les yeux se tournent pour vous regarder. Un ork crache un glaviot brun épais à vos pieds. Un troll de la taille d'un rhinocéros avec une texture de peau pour correspondre traverse la foule pour rejoindre le bar. Il vous regarde de haut en bas, enfonce ses gros points sur ses hanches et vous crache ses paroles. « Avez-vous appelé un gentleman, pauvre rakkin septics(américain bouseux) ? »

ATMOSPHÈRE

Mec, c'est un bar de gros durs. Les membres d'une personne chétive pourraient se casser accidentellement ici et personne ne penserait quoi que ce soit. Le pauvre type a eu ce qu'il méritait en venant ici, n'est-ce pas ?

Des voix rudes, des rires bruyants, le désappointement d'un coup de poing venant de nul part, les sons de verre brisé et des éclats de bois, des crachats, de la toux, des éclats. C'est n'est pas le bon endroit pour faire une blague sur les orks ou les trolls, bien que d'autres races boivent ici.

L'ENVERS DU DÉCOR

Angus MacNab, un samouraï de rue troll à louer, se présente en tant que source d'approvisionnement d'armes et d'armures sans permis. Si les runners lui paye lui et son et son entourage suffisamment de boissons (pour une valeur de 200£ par exemple). Angus décide gracieusement de les écouter plutôt que de les jeter. Voici ses termes de base.

Engagez un professionnel

Angus facture 5 000£ la journée, plus le coût de toute munition dépensée, la réparation de l'un de ses articles endommagés au travail, etc.

Cet arrangement couvre presque tous les travaux en dehors de quelque chose de vraiment suicidaire, bien qu'Angus puisse refuser une offre qui, selon lui, pourrait l'exposer contre des armes lourdes ou militaires. Si les runners veulent l'embaucher, demandez à un membre de l'équipe de faire un test opposé de Négociation (Volonté). Si Angus obtient plus de succès que le runner effectuant la négociation, le troll augmente son taux de 10%, irrité par le marchandage du runner.

En aparté, Angus avertit les runners de ne pas essayer de le tromper ou de le doubler. Lisez ce qui suit lors du discours d'introduction d'Angus:

« Et si vous prévoyez de me poignarder dans le dos, oubliez. Mon clan n'oublie jamais la trahison. Mon oncle Murdo s'est fait coincé par une bande de Seps (Américains) qui ont pris ses armes et son cyberware. Mes cousins américains, les bons vieux garçons des États confédérés, ils ont attrapé le rakkies(plouc) qui a fait ça. Les ont chassés pendant deux ans et les ont piégés comme des rats. Ils ont arraché les oreilles des lutins et ils l'ont envoyé dans une de ces belles boîtes Federal Express. » Angus lorgne significativement n'importe quelle elfe parmi les runners.

ARMES

Angus peut fournir tout type d'armes et de munitions aux runners, à l'exception des lasers, d'armes lourdes ou d'armes militaires. Il facture 150 à 200 % du coût indiqué de tout article de SRII ou dans le catalogue Street Samurai. Utilisez les règles standard de disponibilité/indice de rue données dans ces livres sources pour déterminer si les runners ont accès ou non aux éléments qu'ils demandent. Une armure autre qu'une armure lourde est également disponible avec la même majoration de prix.

Dans tous les cas, la disponibilité des armes est soumise à l'appréciation du meneur de jeu. Les runners n'ont besoin d'une grande puissance de feu qu'à la toute fin de l'aventure, et le meneur de jeu peut souhaiter restreindre l'accès à des armes plus puissantes jusqu'à ce que les runners se rapprochent de l'apogée de l'histoire.

Ces coûts peuvent renvoyer les runners à Alasdair Cameron (encore une fois, en supposant qu'il soit toujours en vie) pour lui demander de couvrir leurs dépenses. S'il est vivant et solvable, Alasdair accepte de payer les pistolets standard, les armes de poing et les armures de base, à condition que les runners acceptent de les revendre à la fin de la run à un contact approprié (tel que Duncan the Fixer) et de donner l'argent à Alasdair. Si les runners veulent acheter quelque chose de plus puissant, il attend une sacrée bonne raison pour laquelle ils en ont besoin (une raison qu'ils ont peu de chances d'avoir à ce stade). Si les runners effectuent un Test opposé de Négociation (Volonté +2), Alasdair paie à contrecœur 50% du coût d'une arme plus puissante. Alasdair refuse de payer les services d'Angus en aucune circonstance ; le troll coûte trop cher, et ses runners importés devraient avoir assez de force de frappe.





INFORMATIONS

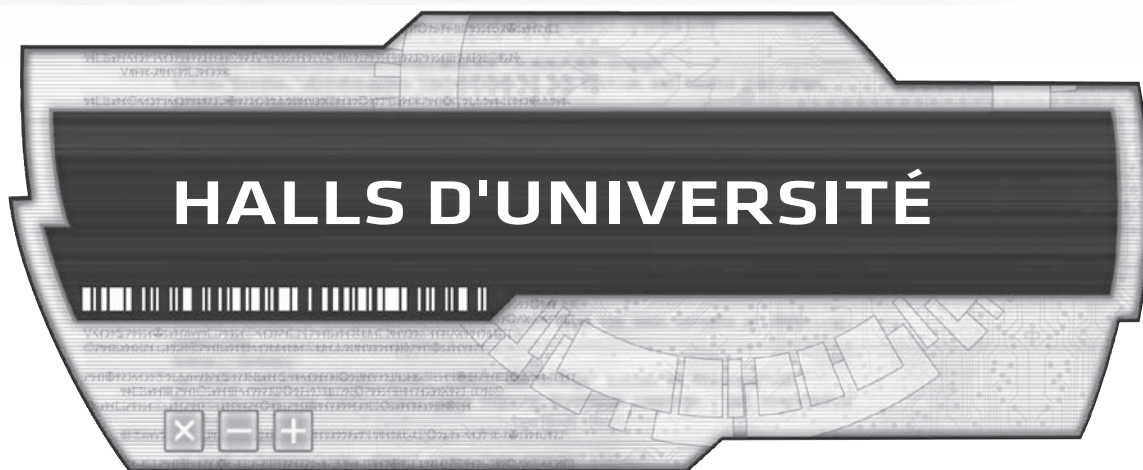
Selon son éthique professionnelle, Angus refuse de fournir des informations sur tout autre PNJ. Il rend cela très clair si les runners essaient de lui soutirer des informations (« Me demande pas ça, je ferme ma bouche. Tu ferais bien de faire de même. »)

Si les runners interrogent Angus sur les body shop sans permis, docs de rue et autres, Angus ne donne pas son contact, mais dit à l'équipe: « Si vous en avez besoin, je vous amènerai au bon gars. » Angus connaît le Dr Knox (voir Body Shop du Dr Knox, p.43), et fournira son nom aux runners s'ils se font mal et n'ont pas d'assurance, ou ne peuvent pas risquer de recevoir un soin hospitalier (parce qu'ils ont sorti des armes à feu à Stewart's Hyperdrive, par exemple).

Lorsqu'ils quittent l'Arbroath Smokie, les runners peuvent aller dans plusieurs directions. En fonction de leurs actions précédentes, les possibilités évidentes incluent Enfant dans la matrice, p.20, Halls d'université, p.29, Obtenir un véhicule, p.24 et Mort à Queen's Street, p.31. Pour les caractéristiques d'Angus MacNab, voir Ombres portées, p.67. L'Arbroath Smokie utilise l'archétype du Bar à la p.12 du livre source Sprawl Sites et la même carte des bars que l'Hamish's Bar, p.15.

ANTIVIRUS

Cette rencontre présente une opportunité assez simple pour les runners d'obtenir l'équipement dont ils ont cruellement besoin. Ce n'est que s'ils se comportent de manière offensive ou agressive qu'ils auront des ennuis. S'ils le font, les clients du bar jettent les runners dehors sur le trottoir, réduit en bouillie et sérieusement étourdis. Une cinquantaine d'hommes qui boivent jusqu'à plus soif et qui ont la vie dure s'enfilent des bières de l'Arbroath Smokie tous les jours et ils ne tolèrent pas les étrangers.



DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous montez plusieurs volées de marches en pierre froide, passez devant des portiers qui vous regardent avec méfiance, et vous suivez une série de couloirs menant dans toutes les directions bordées de portes de bureaux fermées, il vous faut quelques minutes pour trouver la plaque où il est écrit "Prof. Amelia Richardson" sur une simple porte lambrissée au fond d'un de ces interminables passages. Vous frappez poliment. Une voix avec un accent familier crie « Entrez ! », puis vous tournez la poignée de la porte et entrez.

Amelia Richardson est une grande femme aux traits élégants, probablement dans la quarantaine. Chaque surface de son bureau regorge de vrais livres, vous vous souvenez à quoi ça ressemble ? Il y a également d'innombrables objets et ornements aux motifs celtiques traditionnels. Le modèle en laiton du système solaire et l'énorme horoscope tridimensionnel vous indiquent qu'elle s'intéresse à l'astrologie, mais qu'elle n'est vraiment pas une pointure dans ce domaine. Derrière son imposant bureau, qui est lui-même à peine visible à cause des écrans trideo et d'ordinateur à sa surface, elle vous offre un regard brillant et attentif plein d'intelligence sereine.

« Êtes-vous étudiants en cours mixtes ? » demande-t-elle. Vous parieriez un nuyen pour un penny britannique que l'accent provient de Seattle. N'est-ce pas un timbre agréable dans cette ville d'étrangers ?

ATMOSPHÈRE

Projetez l'image d'une université britannique tentaculaire et confinée à l'extrême ici. De minuscules couloirs étroits bifurquent à de grands couloirs pleins de courants d'air dans un labyrinthe déconcertant. Les murmures silencieux des étudiants et des professeurs dans les salles de classe et les halls résonnent dans les couloirs. Les passants donnent aux personnages joueurs des regards étranges (ils sont euh-différents). Tout l'endroit est miteux et sent le renfermé, comme un manoir autrefois grandiose dont les propriétaires ne peuvent pas tout à fait se permettre d'entretenir correctement.

L'ENVERS DU DÉCOR

Dans cette rencontre, les runners se retrouvent nez à nez avec le professeur Amelia Richardson du département des sciences occultes du campus de l'Université d'Édimbourg situé à George Square. Plusieurs sources y mènent, Fionnghuala au Hamish's Bar, p.15, peut fournir le nom "Richards(on)" et l'Enfant dans la matrice, p.20, demande Amelia. Les runners peuvent retrouver Amelia Richardson à partir de l'une ou l'autre sources assez facilement, bien que le meneur de jeu puisse compliquer les choses (et lancer quelques fausses pistes) en donnant aux runners une liste d'une douzaine de Richards et Richardsons à parcourir si l'équipe travaille à partir du nom seul. Dans la méthode de recherche la plus rapide de l'équipe, ils peuvent utiliser C-net pour accéder au répertoire LTG de l'université. Beaucoup moins de personnes nommées "Amelia" apparaissent dans les listes de l'université, de même que Richards(on).

Amelia Richardson est un contact vital pour les personnages joueurs. (Pour plus de détails sur Amelia, voir *Ombre portées*, p.68.) Les runners doivent l'aborder avec soin et lui parler franchement et honnêtement. S'ils cachent des informations pertinentes, demandez à Amelia de faire un test opposé de Perception (Charisme) contre le runner qui cache les faits. Si Amelia obtient plus de succès que le runner, elle exprime ses soupçons.

Pour expliquer leur intérêt pour Quicksilver, les runners pourraient dire à Amelia que quelqu'un les a embauchés pour découvrir ce qui lui est arrivé. Jusqu'à présent, ils en savent très peu, mais ils connaissent évidemment son amitié avec l'elfe. S'ils ont rencontré l'Enfant/Imago avant de rencontrer Amelia, ils devraient le révéler également. Bien qu'Amelia admette connaître Quicksilver, elle veut les entendre avant de dire quoi que ce soit de plus.

Comme condition pour se porter volontaire pour parler de Quicksilver, Amelia exige de connaître le nom de l'employeur des runners. Si les runners mentent, demandez à Amelia de faire un test opposé de Perception (Charisme). Si elle obtient 1 succès de plus que le runner qui parle, il suspecte un mensonge et se met en colère. Elle est de Seattle; elle comprend la fidélité des runners envers l'employeur et elle ne veut que des informations de base. Lorsque les runners révèlent le nom d'Alasdair Cameron, Amelia reconnaît le nom de l'assistant de recherche de Quicksilver et s'ouvre (un peu) aux runners.

JUSTE BONS AMIS

Maintenant qu'Amelia sait qu'Alasdair a déjà dit déjà dit certaines choses aux runners, elle fournit assez facilement d'autres informations générales sur Quicksilver. Si les runners posent des questions sur sa relation avec Quicksilver, Amelia sourit affectueusement et dit qu'ils étaient des amis qui partageaient un intérêt mutuel pour certaines traditions magiques et occultes. Demandez au runner qui parle de faire un test opposé de Négociation (Volonté) ; s'il génère plus de succès qu'Amelia, le professeur en dit un peu plus.

Succès Résultat

- | | |
|----|--|
| 1 | « Il s'intéressait à l'astrologie. Un domaine que certains de mes collègues étudient. Comme vous pouvez le deviner, mes intérêts se situent également dans ce domaine. » |
| 2+ | « Quicksilver s'intéressait également aux vies antérieures, un autre de mes sujets de prédilection. La réincarnation l'intriguait. » |

Si on l'interroge sur son travail, Amelia admet un large éventail d'intérêts dans les sciences occultes. « Malheureusement, je passe plus de temps que je ne le souhaiterais à faire des enchantements. Ce département reçoit moins de parrainages corporatistes qu'auparavant; nous avons perdu un important bailleur de fonds l'année dernière. Mes enchantements aident à payer les factures. »

L'ENFANT

Si les runners ont rencontré l'Enfant/l'Imago, ils peuvent demander si elle a une idée de la raison pour laquelle il a spécifiquement mentionné Amelia et a demandé à être amené à elle. Cette question rend Amelia Richardson mal à l'aise. Tout runner réussissant un test de Perception(4) remarque son inconfort.

Si les runners demandent à Amelia pourquoi l'Imago l'a spécifiquement mentionnée, lisez ce qui suit:

« Je ne pense pas pouvoir partager cela avec vous pour le moment. Je veux dire, je vous ai rencontré il y a à peine quelques minutes. » Amelia cache le fait que le cyberdeck de Quicksilver est de nouveau dans son appartement, connecté à la Matrice. Elle a remarqué une certaine activité sur les écrans du deck assez récemment, mais croit que Quicksilver y accédait à distance.

PORTÉ DISPARU

Amelia a vu Quicksilver pour la dernière fois il y a trois semaines. « Je pense qu'il était en route pour voir une femme... une amante. Je ne sais pas où. Il ne disait pas grand-chose sur elle. » Amelia n'a aucune idée de ce qui est arrivé à Quicksilver et se sent anxieuse à son sujet. Elle veut croire que les runners sont les gentils, mais refuse de croire aveuglément en leurs facultés.

LA DRUIDESSE

En parlant à Fionnghuala au Hamish's Bar (p.15), les runners savent que Quicksilver connaissait un druide nommé Fiona qui vivait sur l'île de Skye, et se souviennent peut-être de sa remarque énigmatique à Fionnghuala selon laquelle il tenait à laisser ses sentiments là-bas. Amelia, visiblement surprise par cette révélation, confirme que Quicksilver s'est souvent rendu à l'île Skye, et ça bien avant qu'elle ne sente le changement récent en lui qu'elle a attribué à la romance. Il ne lui a jamais mentionné personne du nom de Fiona, mais elle sait qu'il a rencontré des druides à l'île de Skye et a discuté d'astrologie avec eux. « Vous trouverez très probablement Fiona au château de Dunvegan sur le côté ouest de l'île. Le château est un site religieux majeur sur la ligne tellurique de la faucille. Même si vous ne la trouvez pas, dix contre un vous trouverez quelqu'un là-bas qui sait où elle se trouve. »

Le meneur de jeu doit répondre aux autres questions que les joueurs proposent en utilisant les détails d'Amelia dans Ombres portées, p.67, mais soyez prudent. Amelia ne donne rien tant qu'elle n'y a pas réfléchi. Au moment où les runners reviennent de l'île Skye, elle a décidé de leur donner plus d'informations et d'aide. Avant de quitter l'Université, elle leur demande un numéro de contact où elle peut laisser toute information qui lui reviendrait plus tard.

Cette conversation ne nécessite qu'un seul runner, et les autres pourraient trouver intéressant de regarder autour du bureau. L'examen du lieu révèle deux focus de pouvoir magique (médaillons celtiques, indice 3) dans une vitrine en verre. Si un joueur annonce spécifiquement qu'il veut scanner les étagères, il trouve plusieurs volumes sur les sujets importants suivants : enchantement, cas et théorie de la réincarnation, survie spirituelle de la mort corporelle, la recherche sur les métaplans astrals et les anciennes traditions occultes.

Après cette rencontre, une visite à l'île de Skye devrait être la prochaine à l'ordre du jour des runners. À ce stade, ils ont probablement rencontré l'Enfant/L'Imago, mais peuvent encore avoir besoin d'un véhicule (voir Obtenir un véhicule, p.24) et d'armes (voir Excellent Scotch Beef, p.27) pour se préparer au voyage.

S'ils sont déjà équipés et pensent savoir où aller, ils y a une surprise qui les attend. Allez à Mort à Queen's Street, p.31.

ANTIVIRUS

Jouez cette rencontre comme le jeu du chat et de la souris. Amelia ne veut pas donner beaucoup d'informations, créant la nette impression qu'elle a besoin à la fois de temps et de plus de preuves de leurs bonnes intentions envers Quicksilver pour la convaincre d'offrir une aide significative aux runners.

Les runners doivent trouver les indices pointant vers l'île de Skye pour passer à l'étape suivante de leur traque de Quicksilver. S'ils n'ont pas encore visité l'Hamish's Bar, ils devraient le faire bientôt. S'ils ont visité le bar et manqué de rencontrer Fionnghuala, Amelia dit à l'équipe que Quicksilver connaissait des druides sur l'île de Skye et suggère qu'ils enquêtent sur place car c'était l'un des repaires fréquents de Quicksilver. Laissez aux runners le temps d'obtenir ces informations de Fionnghuala, mais s'ils ne le font pas, envoyez un message télécom d'Amelia pour les orienter dans la bonne direction.





DITES-LE AVEC DES MOTS

Le visage inquiet d'Alasdair Cameron apparaît sur votre écran télécom. « Écoutez, il se passe quelque chose. Je pense que Transys a changé certains codes d'identification du système, et je n'arrive à joindre personne en R&D. Les ennemis de Quicksilver en ont peut-être après moi ; nous devons décider de la suite. Rejoignez moi dès que possible, quand vous le pouvez. Je ne pense pas qu'il soit prudent pour moi de partir maintenant ; j'espère juste que je suis paranoïaque. S'il vous plaît, venez tout de suite... »

Le message se termine. Vous feriez mieux de vous diriger rapidement vers Queen's Street, les amis.

ATMOSPHÈRE

L'horreur submerge les runners. Le corps de Cameron a à peine l'air humain ; c'est une monstruosité déformée et brûlée. La puanteur étouffante de la chair brûlée inonde l'appartement. À part le petit cercle brûlé autour de ce qui reste d'Alasdair, l'appartement est en bon état. Les bruits quotidiens de la rue parviennent jusqu'à la pièce par les portes-fenêtres ouvertes. Cette banalité est macabre contrastée par la masse carbonisée sur le sol d'Alasdair.

Il y a quelque chose de vraiment bizarre dans la façon dont son bras est pointé vers le ciel.

L'ENVERS DU DÉCOR

Lorsque les runners se préparent à partir pour l'île de Skye, ils s'arrêtent à leur chambre d'hôtel et trouvent un message télécom vieux de plusieurs heures d'Alasdair Cameron.

Le sentiment de Cameron que quelqu'un le soupçonne s'avère tragiquement bien fondé. Découvrant que Cameron a embauché un groupe de runners américains pour enquêter sur la mort de Quicksilver, les agents de Zeta-ImpChem au sein de Transys ont tué l'assistant de recherche et ont l'intention d'accuser les runners du meurtre plutôt que de tenter de les tuer également. Ils ont même utilisé la magie pour le meurtre, une chose risquée au Royaume-Uni, pour semer plus allègrement l'idée que des Américains impétueux ont commis ce crime. Aucun Britannique sain d'esprit ne tue en utilisant la magie, pourquoi s'embêter quand un couteau fait aussi bien le travail ?

Lorsque les runners arrivent à l'appartement de Cameron, ils trouvent la porte verrouillée. Personne ne répond quand ils frappent, et donc les runners doivent entrer par effraction ou tromper d'une manière ou d'une autre le maglock indice 4 sur la porte (également relié à un système PANIC BUTTON), à l'intérieur, ils trouvent les restes de Cameron dans le salon. Son corps et la zone immédiatement autour de lui semblent brûlés ; ce qui l'a tué a tellement brûlé son corps que des morceaux de celui-ci s'effondrent en cendres chaque fois que les runners font un pas. Seule une autopsie peut prouver de manière concluante que cette masse carbonisée était autrefois Alasdair Cameron, mais les runners ne doutent pas une minute qu'il s'agisse du cadavre d'Alasdair. Le type et la forme du corps semblent corrects et ils reconnaissent les quelques effets personnels laissés intacts sur le corps.

Cameron est allongé près du centre de la pièce, la bouche ouverte dans un cri éternel et silencieux. Son dos arqué soulève légèrement le corps du sol et sa tête se trouve près du balcon. Son bras droit se dresse vers le haut au-delà de sa tête. Pointant vers le balcon. Si les runners tentent de déterminer où pointe la main morte, ils ne peuvent parvenir qu'à une seule conclusion : le ciel. (Ce signe est une coïncidence très étrange, effrayant les runners et surtout les magiciens. Les runners devraient faire le lien évident entre "Sky" (Ciel) et "Skye").

Même l'examen le plus désinvolte du corps oblige l'équipe à conclure qu'Alasdair Cameron est mort par magie. Pour insister sur ce point, tout magicien présent effectuant un test de Sorcellerie(4) ou de Théorie de la Magique(6) et obtenant 3 succès ou plus sait que le tueur a utilisé un sort de combat avec un effet élémentaire.

Un examen plus approfondi ne révèle guère plus que la cause du décès. Un magicien évaluant la zone apprend qu'Alasdair est mort lentement et douloureusement. Les résonances de son agonie remplissent encore la pièce. Pour éviter de devenir violemment et physiquement malade, le magicien évaluant doit réussir un test de Volonté (2), pendant encore une heure environ, au moins, la salle conserve un champ magique de 1 (voir p.83, Grimoire II, pour plus d'informations).

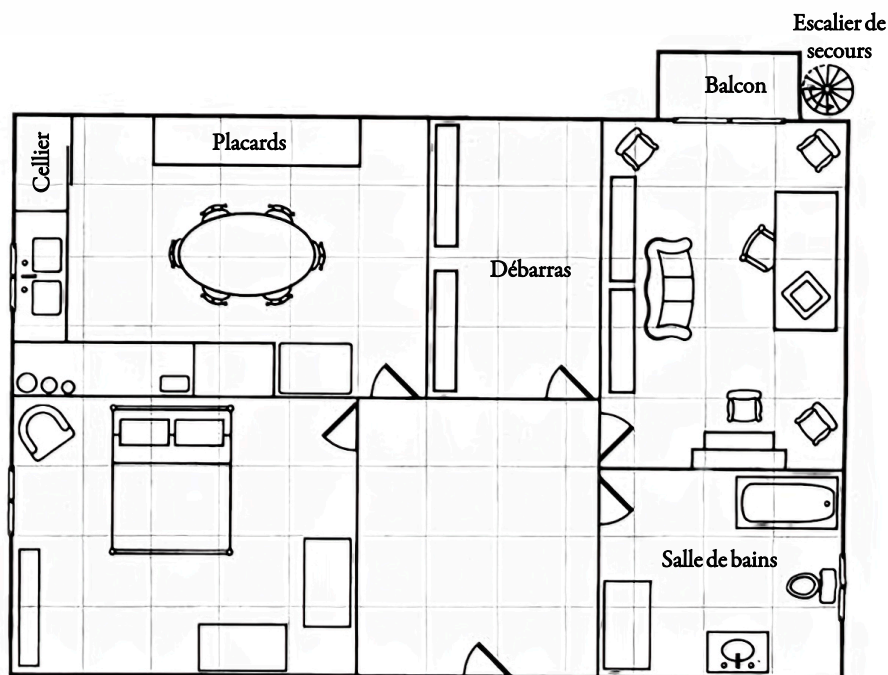
Un personnage joueur chamanique ingénieux pourrait penser à une autre source d'information possible et invoquer et questionner l'esprit du foyer qui habite la maison d'Alasdair Cameron. Quand Alasdair est mort, l'esprit a commencé à s'estomper, retournant à son plan d'origine (voir p.87, Grimoire II), mais un chaman peut toujours l'invoquer, ce faisant, cependant, ne donne aucune information. Bien qu'un esprit de n'importe quelle nature existe techniquement à un endroit, à moins que quelqu'un ne l'invoque pour être réellement présent sur le plan éthérique ou physique, il en sait peu. Dans ce cas, l'esprit du foyer sait seulement que quelqu'un est mort par magie. Parce que l'esprit du foyer n'était présent "qu'en tant qu'esprit", il ne connaît que des informations générales. (Il en va de même pour la relation de tout esprit de n'importe quelle nature avec les événements qui se produisent dans son domaine chaque fois que l'esprit n'est pas réellement présent.)

Si les runners partent immédiatement après avoir découvert le corps d'Alasdair, ils s'enfuient facilement avant l'arrivée de la police. S'ils décident de rester et de fouiller l'appartement, comptez le nombre de tours de combat (vaguement liés aux actions) qu'ils passent à traîner. La carte de l'appartement de Cameron illustrée ci-dessous indique les positions de certains éléments clés que les runners pourraient trouver. Décrivez complètement la carte pour les runners : ils ont déjà passé du temps dans l'appartement et connaissent son agencement.

Sur le dessus du bureau de Cameron se trouve la coque brisée et inutile de son deck Cyber-4, le seul signe de vandalisme dans l'appartement et un gros indice, du moins pour les runners, sur le groupe responsable de sa mort. Le deuxième tiroir du bureau contient, en plus de beaucoup de papiers et de bric-brac, un petit coin en plastique scellé contenant une puce avec un programme Invisibilité indice 6. Le bureau a quatre tiroirs et il faut 2 tours de combat à un runner pour fouiller le contenu de chaque tiroir.



APPARTEMENT D'ALASDAIR CAMERON (Deuxième étage)



Une peinture murale du monarque de Glen (sans valeur) accrochée dans le salon dissimule un coffre-fort mural peu profond. Pour trouver le coffre-fort, les joueurs doivent déclarer spécifiquement qu'ils regardent derrière la peinture. Ils doivent forcer l'ouverture du coffre avec un outil adapté (un pied-de-biche par exemple, les runners n'ont pas d'explosifs). Pour chaque tour de combat au cours duquel il essaie de forcer le coffre-fort, chaque runner doit effectuer un test de Force (9). En cas de succès, le coffre-fort s'ouvre, à l'intérieur, les runners trouvent 28 000 £ en espèces (en billets de 100 £), un créditube certifié d'un montant de 5 000 nuyens et une boîte doublée de velours contenant des bijoux en or appartenant à la famille. Les bijoux ont une valeur de base de 10 000 £, mais les runners ne peuvent espérer obtenir leur meilleur prix dans un pays étranger avec si peu de contacts. Ils pourraient tout aussi bien écouler les bijoux par l'intermédiaire de Duncan the Fixer au Hamish's Bar, qui offre 40% de la valeur de la rue.

Dans la chambre, les runners trouvent le portefeuille d'Alasdair à l'intérieur de sa veste. Le portefeuille contient 1 525 £ en variété de coupures de billets de banque, de 5 £ à 100 £, il contient également des pièces d'identité avec photo personnelles de différentes sortes, qui sont inutiles pour les runners. Fouiller la pièce et trouver ces objets prend aux runners 1 Tour de Combat.

Malheureusement pour les runners, les assassins ont appelé la police d'Édimbourg, et ces braves gens peuvent se présenter à tout moment. Pour chaque tour de combat au-delà du second pendant lequel les runners restent dans l'appartement, lancez 2D6. (Effectuez ces jets avant de commencer à jouer pour éviter que les joueurs ne suspectent quelque chose.) Si le total des 2 dés est égal à un nombre inférieur au nombre de tours de combat écoulés, la police arrive. Demandez à chaque personnage joueur de faire un test de Perception (4) pour entendre le cri distinctif de la sirène de police. Le plus grand nombre de succès obtenus dans ce test est égal au nombre de tours de combat (environ 5 secondes chacun) qui s'écoulent entre le moment où les runners entendent la sirène pour la première fois et l'arrivée de la police devant le bâtiment, il faut à la police cinq tours de combat supplémentaires pour laisser leurs véhicules et atteindre l'appartement.

Quatre policiers se présentent, prévenus par les assassins, qui guettent de l'autre côté de la route les runners entrer dans le bâtiment. Si les runners sont encore dans les parages, ils sont dans la merde jusqu'au cou : la police exige que les personnages se rendent pour être interrogés. Les runners font face à trois choix : se battre, s'enfuir par l'escalier de secours ou se rendre. S'ils décident de se rendre, l'aventure se termine ici. Ils finissent en prison, attendent six mois pour être jugés, reçoivent un verdict de "non lieux" (ce qui signifie, dans la loi écossaise, « tu es coupable comme l'enfer mais nous ne pouvons pas mettre le blâme sur toi ») et sont expulsés. Allez à Ramasser les morceaux, p.62. Si les runners se battent, il vaut mieux qu'ils soient prêts à encaisser : la police d'Édimbourg tire pour tuer. S'ils s'enfuient, il se tire, mais la police les poursuit et leur tire dessus alors qu'ils s'enfuient dans les rues d'Édimbourg. Si l'un des runners subit une blessure grave (ou pire), le groupe tombe sur un vieil homme malheureux qui sort de sa voiture et la réquisitionne pour s'enfuir. Les runners intelligents quitteront l'appartement avant le spectacle de la police, ou du moins courront dès qu'ils entendront les sirènes.

Si les runners ont fui la police ou sont sortis avant l'arrivée de la police, la diffusion tridéo du soir diffuse un article sur le meurtre de Cameron avec une vague description d'un groupe d'Américains recherchés pour enquête. La description reste trop vague pour identifier les runners, mais cela les rend définitivement nerveux. Ajoutez +1 à tous les seuils pour tous les tests de compétences sociales que les runners effectuent lorsqu'ils traitent avec des contacts à partir de ce moment.

Si les runners se sont battus et ont vaincu la police, ils ont de vrais ennuis. Des descriptions précises d'entre eux circulent dans les médias d'information, faisant des runners des cibles de choix pour être identifier par chaque chasseur de primes et passant de l'étalement urbain. Ils doivent se planquer rapidement. Pour un montant de 5 000 £, Duncan le Fixer ou Angus MacNab peuvent leur trouver un endroit sûr pour passer la nuit, sans poser de questions, mais ils doivent sortir d'Édimbourg tout de suite. Permettez aux runners d'atteindre Duncan ou Angus : ils ne peuvent pas risquer de partir ailleurs.



Quelle que soit la manière dont cette rencontre se déroule, assurez-vous que les runners apprennent par le biais d'émissions trideo ou de contacts que les autorités prévoient de réaliser une triple vérification des papiers de tous les Américains qui quittent l'Écosse pendant un certain temps. Cette nouvelle devrait les empêcher de se dégonfler et de rentrer chez eux.

Le voyage vers l'île de Skye est une excuse parfaite pour que les runners sortent de la ville ; aller à De la mer au Skye, p.34. S'ils sont assez fous pour essayer de quitter le pays à ce stade, allez à Ramasser les morceaux, p.62.

POLICIER (4)

Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Armure
4	4	4	2	3	3	5,5	3	4/3

Initiative: 3 + 1 D6

Indice Menace/Professionnel: 2/2

Compétences: Combat armé 2, Étiquette (La rue) 4, Armes à feu 3, Combat à mains nues 3

Compétences spéciales: Procédures policières 5

Cyberware: Smartlink

Équipement: Bond & Carrington Premier [Pistolet lourd, 14 (chargeur), SA, 9P, avec chargeur supplémentaire, Interface Smartgun interne], Gilet par-balles (4/3), Électromatruque (Allonge 1, 6E Étourdissant)

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
Léger	Modéré	Grave				Fatal			

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
Léger	Modéré	Grave				Fatal			

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
Léger	Modéré	Grave				Fatal			

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
Léger	Modéré	Grave				Fatal			

ANTIVIRUS

Si les runners se rendent à la police, l'aventure se termine. Quand ces mauviettes sortent de prison, allez à Ramasser les morceaux, p.62.

À moins qu'ils n'aient mis la main au butin dans l'appartement d'Alasdair Cameron, les runners trouvent que les rentrées d'argent sont un problème majeur à ce moment-là, ce pourrait être le bon moment pour vendre certaines choses mon pote. In extremis, ils pourraient même vendre un ou deux organes corporels ; Angus MacNab ou Duncan le Fixer peuvent les diriger vers une source appropriée (voir Body Shop du Dr Knox, p.43). Le Body Shop peut également être leur prochaine destination si la police réussit à tirer des coups de feu bien placés. Si les runners ont téléchargé des données utiles de Transys au cours de l'exécution d'Enfant dans la matrice, p.20, ils peuvent essayer de les vendre via leurs contacts chez eux. (Si cette situation désespérée incite les runners à retourner dans le système Transys pour rechercher plus de données de paiement, ils trouvent les codes d'accès altérés et le système en alerte passive.) Si tout cela échoue, ils peuvent essayer d'agresser quelques vieilles dames pour quelques piécettes dans les zones plus provinciales de Scotsrawl. Vous connaissez la chanson, quoi qu'il arrive, le spectacle doit continuer.



DITES-LE AVEC DES MOTS

Alors que les runners se préparent à quitter Edimbourg, lisez-leur ce qui suit :

Il est temps de quitter Edimbourg, les amis. Votre avance sur l'île de Skye est peut-être ténue, mais c'est tout ce que vous avez. Votre employeur a été mis en boîte, et maintenant quelqu'un vous met la pression. Le dernier message d'Alasdair vous a averti que quelqu'un au sein de Transys Neuronet pourrait être sur vous. S'il avait raison, ce quelqu'un pourrait être la personne qui l'a fait tuer. Vous ne pouvez pas abandonner et rentrer chez vous; la police et les autorités traquent les assassins d'Alasdair Cameron et ils adoreraient vous parler. Ils examineraient sûrement vos papiers de manière beaucoup plus approfondie qu'ils ne l'ont fait à votre arrivée, et cette fois-ci, vous pourriez vous faire prendre avec vos faux permis. La vie n'est-elle pas grandiose ? Il est temps de quitter la ville et de faire profil bas : c'est mieux pour votre santé.

ATMOSPHÈRE

Le voyage à Skye se passe sans incident. Des nuages d'orage se profilent dans le ciel constamment, mais la tempête menaçante ne se déchaîne jamais. Rien d'inattendu ne se produit.

La rencontre avec les druides de Dunvegan est une autre histoire. Leur contact initial avec les druides peut convaincre les runners que les druides sont des charlatans avec peu de réel pouvoir. Au fur et à mesure que la rencontre se poursuit, leur pouvoir est bien réel et ça devient de plus en plus évident, en particulier pour tout magicien évaluant la zone. Les druides semblent inoffensifs et même stupides au début, mais deviennent rapidement effrayants, voire de vrais extraterrestres. Les runners qui les côtoient sont confrontés à un tel niveau de puissance qu'ils n'auraient jamais soupçonné possible. Les magiciens, en particulier, devraient ressentir de l'appréhension (si ce n'est de la panique totale) à l'idée de participer à un rituel druidique.

Une grande partie des sensations et de l'apparence des druides et de leur rituel est donnée ci-dessous dans les descriptions respectives. Un sentiment de puissance fantastique, en usage et en réserve, l'emporte sur toutes les autres émotions. Bien que les runners aient commencé à s'en douter, cette rencontre les convainc que les événements entourant leur enquête ont des répercussions au-delà de tout ce qu'ils ont jamais rencontré.

L'ENVERS DU DÉCOR

Plusieurs options existent pour voyager d'Édimbourg à Skye. L'équipe peut prendre un vol interne de l'aéroport d'Édimbourg au Kyle of Lochalsh (650 £ par personne) : elle peut se rendre à Pitlochry en bus (60 £ par personne) ou en train (125 £ par personne) et récupérer son véhicule de vol stationnaire de location ; ou conduire une auto, très probablement une camionnette, d'Édimbourg à Lochalsh le long de l'itinéraire routier indiqué dans la version pour les joueurs de la carte de l'Écosse, p.75. De Lochalsh, un trajet en ferry de 15 minutes les emmène à Kyleakin sur l'île de Skye, et de là, ils peuvent prendre un bus pour le château de Dunvegan. S'ils n'ont pas de véhicule personnel, ils peuvent déterminer les options et les frais de voyage en vérifiant le C-net.

VOYAGE À LOCALSH

Si les runners prennent un avion, ils rejoignent Kyle of Lochalsh sans incident. Si les runners utilisent un véhicule stationnaire, il leur faut 14 heures de conduite le long du parcours routier pour atteindre Lochalsh. S'ils utilisent une voiture, ils ont besoin de deux jours pour faire le voyage, car les routes n'ont pas été entretenues correctement depuis des années et les runners finissent par faire des détours périodiques à travers des parcelles de terrain inhospitalier.

S'ils choisissent le vol stationnaire ou le voyage en voiture, les runners peuvent voir la magnifique campagne écossaise. Avec ses coteaux couverts de bruyères, ses vieilles forêts de pins, la nouvelle forêt que les druides ont commencé à régénérer, ses ruisseaux et rivières pures et froides, la plaine couverte de fougères et le Glens à l'ouest et les légendaires lochs, étroits lacs d'eau douce aux galets ou rivages rocheux. Ils voient également quelques convois de policiers bien armés sur de puissants vélos protégeant la route, car les touristes naviguent parfois de cette façon s'ils ne peuvent pas payer le billet d'avion. Ils peuvent croiser un petit nombre de camionnettes de tourisme blindées sur la route. S'ils voyagent en auto, Drumgask est une escale logique. Ils peuvent y passer la nuit, dîner et petit-déjeuner compris, pour 85 £ par personne (deux par chambre).

Kyle of Lochalsh est un petit village de pêcheurs avec une population d'environ 550 âmes. Avant de partir en direction des druides, les runners réservent un hébergement, 100 £ par personne et par nuit, à deux par chambre, souper et petit-déjeuner compris, et un garage pour leur véhicule s'ils en ont un (25 £ par nuit pour une voiture ou un van, 35 £ pour un véhicule stationnaire). Ils doivent emprunter les transports en commun pour traverser l'eau : les druides du château de Dunvegan gouvernent Skye et n'autorisent qu'un seul bus à circuler sur leur île.

Le voyage en ferry à travers le Loch Alsh est glorieux. Ce loch d'eau salée offre une mer pure et calme, le soleil brille de mille feux et l'ancien ferry se déplace un peu plus vite que ça le serait à pied, tout ça rend le voyage idyllique. Les runners ont probablement déjeuné avec des kippers (harengs fumés), des gâteaux à l'avoine, du vrai bacon salé, des œufs frais et des toasts grillés. Faites-leur se sentir bien; plus leur sentiment de bien-être est fort, plus il sera facile de les prendre au dépourvu plus tard. Le trajet en ferry coûte 8 £ par personne et le trajet en autocar de Kyleakin au château de Dunvegan coûte 15 £ aller-retour par personne.

DRUIDES DE DUNVEGAN

Si les runners ne savent rien du château de Dunvegan, tous ceux à qui ils parlent à Kyle of Lochalsh leur disent que Dunvegan est le quartier général des druides à l'île de Skye. Les habitants répondent à toutes les demandes de renseignements sur les druides par un condescendant : « Vous verrez. Vous êtes trop impatient de tout savoir » Si les runners posent des questions spécifiques sur une druidesse nommée Fiona, la question provoque des éclats de rire et la réponse, « C'est un nom vachement commun ici. »

Le château de Dunvegan se dresse sur un promontoire surplombant la mer et les touristes n'y mettent jamais les pieds.





Au pied du promontoire se dresse un cercle de pierres d'environ douze mètres de diamètre, bâti avec trente pierres chacune entre un mètre cinquante et trois mètres de haut. Alors que la troupe de touristes débarque, sept druides sortent du château et se dirigent vers le cercle. (Pour plus de détails sur les druides et leurs apparats, voir p.33-36, 43-45, du London Sourcebook.) Les druides écossais forment généralement des groupes peu organisés, mais un elfe mène clairement ces druides à robe blanche et grise dans une procession. Il porte une paire de bâtons à embout en forme d'ankh, l'un en chêne et l'autre en frêne.

Il est immédiatement évident pour tout chaman ou mage que la "cérémonie" que les druides célèbrent dans le cercle (avec des gestes dramatiques et des récitation) est un spectacle organisé uniquement pour le bénéfice des touristes, qui applaudissent poliment à la fin et déposent de l'argent dans un bol en or placé devant eux à cet effet. Lorsque la cérémonie se termine, les druides se préparent immédiatement à regagner leur château. C'est la seule opportunité pour les runners de contacter les druides.

Au départ, l'elfe "principal" (dont le nom est Finniaen MacNaughton) les fait signe de partir avec une expression fatiguée, mais tous les mages ou chamans du groupe attirent son attention et il se retourne. Il fronce les sourcils envers n'importe quel chaman des rues du groupe, et donne à tout personnage joueur avec une essence inférieure à 2 (en raison du cyberware) un accueil glacial. En supposant que le groupe de runners comprend un mage ou un chaman, l'elfe s'adresse exclusivement à ces personnages.

Si les runners essaient de briser la glace en posant des questions générales de politesse sur les druides et leur groupe, l'elfe leur lance un « ne me faites pas perdre de temps, que voulez-vous ? » en réponse. Si les runners demandent un druide nommé Fiona, l'elfe réfléchit un instant et demande pourquoi ils souhaitent la voir. Si les runners demandent un druide appartenant au groupe des elfes qui connaît Quicksilver (qu'ils connaissent le nom de Fiona ou non), il leur dit d'attendre et retourne au château. Les runners doivent utiliser le nom de Quicksilver pour obtenir une réaction de l'elfe.

Finniaen retrouve les runners avec Fiona Mac Mhuirich quelques minutes plus tard. Elle écoute silencieusement tout ce que disent les runners, n'offrant aucune réponse aux questions au début. Au final, les runners doivent révéler tout ce qu'ils savent : la rencontre dans la matrice, l'amitié de Quicksilver avec Amelia Richardson, la totale. Pendant que les runners parlent, Finniaen lance un sort d'analyse de la véracité de puissance 7 et chuchote ses découvertes à Fiona vers la fin de l'explication des runners. Les personnages joueurs ne gagnent rien en mentant et s'ils vont au-delà et brodent légèrement la vérité, Finniaen les met en garde contre de nouvelles tentatives de subterfuge.

Lorsque les runners commencent à manquer de choses à dire, Flona prend la parole. Lisez ce qui suit comme sa réponse :

« J'ai une partie de Quicksilver. Il a laissé quelque chose de lui avec moi au dernier solstice ; je ne l'ai pas revu depuis. (Note au meneur de jeu : le dernier solstice est antérieur à la dernière date à laquelle les runners savent que Quicksilver était en vie.) Ce qu'il m'a donné fait partie de son essence vitale. Si je vous donne une partie de lui, vous devez vous donner à moi, car sinon, comment saurai-je que vous êtes apte à la tenir ? »

Si les runners n'acceptent pas ses conditions, mais demandent ce qu'elle veut dire par là, lisez ce qui suit :

« Je ne peux pas vous donner ce qu'il m'a donné à moins que je vous fasse confiance, à moins que je sache que vous êtes persuadé que ce que je détiens est précieux. La meilleure preuve de cette confiance est votre volonté de donner de votre personne. Ce n'est qu'en donnant que vous comprendrez ce qu'il m'a donné. Ce n'est que par ce don que vous serez tenu de chérir ce qu'il a donné. »

Plus précisément, Fiona exige que le magicien le plus talentueux parmi les runners (de préférence un chaman ; un mage est le deuxième meilleur choix, un chaman de rue est inacceptable) participe à un rituel druidique dans le cercle à minuit. Accepter ses conditions sans qu'on lui dise ce que le rituel implique est la seule preuve de confiance que Fiona acceptera. Les runners n'ont pas d'autre choix ; attaquer le château est du suicide (et le meneur de jeu devrait placer quelques dizaines d'esprits de la nature sur les runners s'ils essaient).

Les druides retournent au château, laissant aux runners le temps de réfléchir à leurs options, mais ils n'ont vraiment pas le choix. Les druides ressortent du château peu avant minuit. Les runners peuvent se promener sur l'île de Skye pendant l'attente (intéressant mais sans incident), et peuvent même penser à utiliser la meilleure tactique disponible pour obtenir des informations sur l'épreuve à venir : évaluer astralement la zone.

ANALYSE ASTRALE ET LECTURE D'AURA

Si le magicien des personnage-joueur tente toute forme de lecture d'aura, il ou elle détecte immédiatement dans la terre une puissante ligne d'énergie magique qui traverse l'île. Le château et le cercle de pierre se trouvent sur son chemin. Ce territoire se trouve sur la ligne tellurique de la faucille (Sickle Ley) et a un champ magique de 3 (p.29 et 83, Grimoire II). Le champ magique rend l'évaluation difficile, car le magicien doit écarter les "parasites" pour trouver l'information qu'il veut. Utilisez un seuil de 7 pour tous les tests de lecture d'aura et autres tests de réussite d'évaluation ou ajoutez 3 aux seuils standard du personnage joueur pour ces tests, selon ce qui rend les tests les plus difficiles. Utilisez les tableaux suivants pour déterminer les informations disponibles sur les objets et les personnes que le magicien pourrait essayer d'évaluer/lire.

Ligne tellurique de la faucille

Succès	Résultat
1-2	Le champ magique représente la magie régénératrice de la terre, son pouvoir refertilise la terre.
3+	L'énergie de la ligne tellurique a une affinité spécifiquement druidique et une certaine affinité avec la conjuration.

Les druides

Succès	Résultat
1-2	Les druides sont des chamans. Leur chef possède un focus faucille dorée enchanté.
3+	Les druides préparent un rituel magique à minuit. Ils appartiennent aux totems chamaniques Ours, Aigle et Loup. Le chef du groupe est en harmonie avec Aigle comme étant son totem.



Fiona Mac Mhulrich

Succès Résultat

- 1-3 Fiona connaît Quicksilver et ressent une forte affection pour lui. Son totem est Aigle.
- 4+ Fiona est encline à faire confiance aux runners, mais a besoin d'une preuve de leur fiabilité. Son instinct lui ordonne de demander aux runners quelque chose de leur être, à donner d'une manière qui corresponde en quelque sorte à la part de Quicksilver qu'elle détient. Elle garde en tête l'image d'une boîte en bois scellée, qui, en appréciant la puissance de l'image, dévoile qu'elle lui est très chère.

Ces tentatives d'évaluation donnent des résultats étranges car elles révèlent un niveau d'information qui n'est généralement pas disponible lors de l'évaluation. L'un des buts de l'évaluation est de détecter la présence d'objets magiques. Cependant, un magicien examinant Fiona peut voir une image d'une boîte en bois scellée, clairement banale, associée à son aura. Les runners peuvent attribuer cet effet inhabituel à la présence de la ligne tellurique ou trouver une autre explication.

Analyser le château et le cercle

Le château et le cercle druidique ont tous deux un indice de barrière de 9, ce qui rend toute projection astrale très délicate. Tout succès révèle simplement que ces sites contiennent autant de puissance magique que la ligne tellurique ; le château contient des êtres aux énergies magiques (les druides) et des objets magiques, et le cercle lui-même montre un pouvoir magique latent en plus des énergies de la ligne tellurique.

QUAND VIENT L'HEURE...

Une douze druides, dont Fiona, arrivent au cercle peu avant minuit, suivant Finniaen en procession. Chacun porte une faucille dorée, un petit bol doré et une torche allumée et chacun porte un médaillon gravé d'un symbole zodiacal différent (si les runners le demandent, Finniaen porte Ram du Bélier, Fiona le crabe Cancer). Les druides exigent que tous les chamans des rues parmi les runners et toute personne ayant une essence inférieure à 2 se retirent du cercle d'au moins 100 mètres. Ils autorisent le reste de l'équipe à rester près du cercle, mais les druides leur demandent de ne pas interrompre la cérémonie. Les druides se tiennent juste à l'intérieur du cercle, avec le Bélier à la position d'une heure et Poisson à la position de midi.

Lorsque toutes les personnes présentes ont pris leur place, Fiona accueille le magicien runner et l'invite au centre du Cercle des Druides. Lisez ce qui suit:

« La pierre, la mer, le feu et l'air vous appellent. La terre elle-même vous appelle. Vous devez lui répondre vous donnant à lui. Vous devez décider combien vous pouvez donner. Venez devant nous.

Le magicien se déplace au centre du cercle. Dès qu'il atteint le centre exact, douze esprits se manifestent (six de la montagne et six de la forêt. En violation apparente des règles des domaines, p.61, Grimoire II) surgissant de la terre autour du cercle, un derrière chaque druide (si les runners à l'extérieur du cercle décident d'attaquer les druides, ils doivent passer par les esprits matérialisés pour y parvenir).

Lorsque le magicien runner atteint le centre du cercle et que les esprits apparaissent, lisez ce qui suit :

Vous vous tenez au centre d'un cercle de pierres, de druides et d'esprits. Vous avez peur et tremblez. Les druides commencent à chanter, un son mélodieux et doux qui ondule et tourne encore et encore autour du cercle. Votre tête vous fait mal comme si vous avez chopé une migraine et votre corps devient lourd, il est difficile de tenir debout et la sueur perle sur votre front. La terre semble pulser sous vos pieds. La puissance brute qui vous entoure augmente votre pouls, vos terminaisons nerveuses sont en feu. Combien de temps encore pouvez-vous tenir?

Combien une personne peut-elle donner ?

Les druides drainent le magicien, à la fois pour puiser de l'énergie pour le cercle et pour sonder l'honnêteté du magicien et l'intégrité de son motif concernant Quicksilver. Fiona sait qu'elle a quelque chose de très précieux pour Quicksilver, elle veut que le magicien sache ce que ça fait de donner quelque chose d'aussi cher.

À chaque tour de la cérémonie, le magicien doit réussir un test de Magie (4) ou bien perdre quelque chose de lui-même. Modifiez le seuil en fonction des circonstances suivantes :

-1 si les magiciens/runners ont mentionné Amelia, l'Enfant et Fionnghuala à Fiona.

-1 si le magicien est un chaman Ours ou Loup .

-2 si le magicien est un chaman Aigle.

+1 si le magicien a préparé des défenses spécifiques avant d'entrer dans le cercle (en utilisant le masquage d'aura, tout sort magique ou objet créant une barrière, etc.). Interpretez cela strictement selon les règles.

+1 à chaque tour pour les tours 8 à 10.

Le magicien peut choisir de rompre le rituel à tout moment. Assurez-vous que le joueur comprend cela. Le magicien n'a qu'à s'éloigner du centre du cercle. Le rituel affecte le magicien pendant un maximum de 10 tours de combat, mais comme il s'agit d'un test de courage et de volonté, ni le joueur ni le personnage ne connaissent cette limite.

Une fois que le magicien a passé un test de magie, il ou elle se sent de plus en plus malade et a des nausées mais ne souffre pas d'effets néfastes permanents. Lorsque le magicien passe une épreuve, les effets suivants se produisent successivement :

Au premier échec, le magicien subit un point de dégâts d'étourdissement, accompagné de maux d'estomac intenses et de douleurs cardiaques.

Au deuxième échec, le magicien perd 1 point de Karma, de préférence du Karma en réserve, mais de la Réserve de Karma si c'est le seul Karma disponible du personnage. Si l'équipe est d'accord, prenez le point dans la réserve de Karma pour l'équipe. La cécité transitoire accompagne cette perte de Karma et dure le reste de la cérémonie et 6 tours après sa fin.

Lors d'un troisième test de magie raté, le magicien perd 1 point de son attribut Magie et s'effondre, inconscient. La conscience revient 12 tours plus tard. Pendant qu'il est inconscient, le magicien éprouve une vision à la fois lucide et émotionnelle. Le magicien éprouve un chagrin désespéré, dévastateur et voit une jeune elfe affalée sur un escalier de pierre, sa blouse blanche tachée de sang, vêtue d'une jupe en tartan rouge. (Cette image apparaît sur la quatrième de couverture de ce livre, alors montrez-la au joueur.)

Le rituel se termine lorsque le magicien choisit de s'éloigner du centre du cercle; lorsque 10 tours se sont écoulés ; ou lorsqu'il tombe inconscient, selon la première éventualité. Cependant, même si le magicien parvient à réussir des tests de magie sur les 10 tours, il ou elle perd toujours un point de karma au dernier tour - la terre exige quelque chose de cette cérémonie. À chaque échec, le magicien peut sentir la terre retirer quelque chose de son propre être, augmentant son propre pouvoir magique inhérent.

Après le rituel

Lorsque le rituel se termine, les esprits disparaissent et les druides se rassemblent autour du magicien pour le soutenir pendant qu'il récupère. Le magicien éprouve un autre choc soudain; son corps tremble et se convulse pendant un tour alors qu'il récupère, et il ressent une grande douleur dans le dos et la poitrine, comme si des balles le déchiraient. Puis la sensation s'évanouit.

Fiona tient la tête du magicien dans ses mains et lui dit doucement qu'elle sait maintenant quelque chose de ce que Quicksilver lui a laissé. Maintenant, elle est prête à se séparer de ce qu'elle détient. Fiona se rend au château et revient avec une petite boîte noire scellée à la cire et un fermoir en argent.

Quand Fiona revient avec la boîte, lisez ce qui suit:

« Cela fait partie de Quicksilver. Il savait que quelqu'un viendrait la chercher un jour. Il ne vous attendait pas, je pense, mais il a dit que ce serait un magicien. » Elle sourit et donne la boîte au runner. « Je peux aussi vous dire une chose de plus. Il n'y a pas longtemps, il a suivi la ligne, et je sais qu'il a rencontré une présence au bord du loch, au Loch Ness. Je ne sais pas ce qui s'est passé là-bas; il n'a pas traité avec nos frères druidiques au Loch. Je ne sais pas ce que je vous donne, mais prenez-en bien soin. »

Les druides retournent dans leur château. Les runners doivent passer le reste de la nuit dans le froid avant de pouvoir prendre le bus et le ferry pour Lochalsh, mais ils ont le premier morceau de Quicksilver entre leurs mains.

LA BOÎTE

Si le magicien évalue ou lit l'aura de la boîte, il ressent des émotions mitigées (aucun test nécessaire) : amour, désir, désespoir et douleur. Le magicien ressent également un choc physique violent, comme si des balles traversaient son corps, puis une soudaine chaleur rayonnante et la libération. Cela ne se produit que la première fois que la boîte est analysée ; tous les efforts ultérieurs ne révèlent rien. Si le magicien essaie de lire ou d'analyser la boîte (ou son contenu) une seconde fois avant de quitter Skye, le champ magique pourrait être pour les runner la cause et non la boîte "sans vie". Si le magicien réussit un test de Perception, il ou elle pourrait faire la distinction entre le champ magique et la boîte inerte. (Voir p.83, Grimoire II.)

Pour ouvrir la boîte, il suffit de briser le sceau et de détacher le loquet. À l'intérieur, emballé dans de la mousse de rembourrage, se trouve une puce cristalline bleue liée à une minuscule tige (un lien de télémetrie), enfermée hermétiquement dans un petit cube de plastaciel dur et transparent. Tout runner avec des compétence Informatique, Electronics, ou Cybertechnologie, reconnaît immédiatement que cela ne ressemble à rien de ce qu'ils ont jamais vu. Si une telle chose était possible, le runner pourrait croire que la puce était vivante, elle semble fluide et changeante, et bien qu'évidemment constituée d'une substance à base de silicone, la structure ressemble plus à l'intérieur d'une cellule vivante agrandie qu'à une puce de deck standard. Le runner sait aussi sans aucun doute que l'utilisation de cette chose dépasse totalement ses capacités.

Les runners devraient percevoir cette puce comme quelque chose de très, très bizarre. Ils ne devraient pas essayer de la modifier, mais ils doivent en savoir plus à ce sujet. Toute tentative d'utilisation de la puce ne produit aucun résultat : elle n'a aucune fonction en dehors du propre cyberdeck de Quicksilver. Le commentaire de Flona pourrait suffire à les diriger ensuite à destination du Loch Ness (voir Dites bonjour à Nessie, p.40) ou ils pourraient décider de recontacter Amelia Richardson (voir Science étrange, p.38). Si leur magicien s'est effondré pendant la cérémonie et a eu la vision de Morag MacDonald, ils peuvent décider de la retrouver à la place (voir Morag MacDonald, p.44).

FIONA MAC MHURICH

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
3	3	3	5	4	6	6	6	3	-

Initiative: 3 + 1 D6

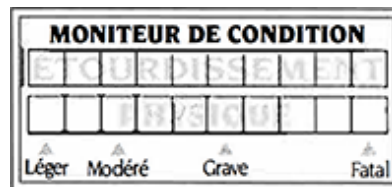
Indice Menace/Professionnel: 3/3

Compétence: Conjuración 7, Enchantement 2, Étiquette (Druidique "tribal") 5, Théorie magique 2, Sorcellerie 5, Furtivité 3, Combat à mains nues 3

Équipement: Faucille dorée (fétiche), Gui (fétiche), Robes

Totem: Aigle

Sorts: Soins 4, Hibernation 2, Lévitación 2, Traitement 4



Fiona a 25 ans, une taille au-dessus de la moyenne, mince, avec de longs cheveux blonds et des yeux verts. Elle est née et élevée sur l'île de Skye, elle a l'air sauvage et connaît peu le monde extérieur. Cette innocence faisait partie de l'attrance de Quicksilver pour elle et de la sienne pour lui ; il était sophistiqué et mondain et la trouvait naïve dans le meilleur sens du terme, ouverte, heureuse et dotée d'une harmonie intérieure qui le faisait se sentir en paix. Il lui a peu parlé de son travail, mais lui a donné la puce Affection simplement parce qu'il lui faisait confiance. Il lui a demandé de ne pas s'en séparer jusqu'à ce que le moment soit venu, et lui a assuré qu'elle le saurait quand ce moment viendrait. Fiona reconnaît que c'est maintenant le bon moment. Elle ne sait pas que Quicksilver est mort, mais elle fait confiance aux runners.

ANTIVIRUS

En plus de faire quelque chose de vraiment stupide comme attaquer les druides, le potentiel existe pour les runners de faire quelques erreurs lors cette situation. Le magicien peut quitter le cercle avant de subir une perte, bien que cela soit peu probable, le runner n'a aucune raison de le quitter à moins qu'il ne souffre. Si le joueur annonce que son magicien se retire avant qu'il ne donne quoi que ce soit de lui-même (c'est-à-dire avant qu'il ne perd des points), le meneur de jeu doit interroger sérieusement le joueur : rappeler au joueur que son personnage n'a subi aucun effet grave ; est-il absolument sûr de vouloir renoncer ? Répétez la question. Si le magicien se dérobe, l'aventure se termine, à moins qu'un autre personnage approprié n'intervienne et ne s'offre pour le rituel. Sinon, Fiona considère les runners comme totalement indignes de confiance et le dit. Pas moyen d'aller plus loin les amis.

Un deuxième danger est que les runners peuvent altérer la puce. S'ils essaient de le libérer de son cube de plastique, le meneur de jeu doit en signaler le danger : la puce est très fragile. Ils ne savent pas ce que c'est, et la protection en plastique la protège chèrement. Soulignez la sagesse de découvrir ce que c'est avant qu'ils ne s'amusent avec. Rien ne semble se passer s'ils essaient de l'utiliser dans un deck standard, ce qui peut suffire à les empêcher de le détruire. Après tout, pourquoi venir si loin juste pour jeter ce pour quoi ils sont venus ? Si les personnages joueurs endommagent ou détruisent la puce, une fois de plus ils atteignent la fin de l'aventure, sans cette puce ils ne peuvent pas reconstituer Quicksilver et l'aventure tombe à l'eau. Action stupide.



DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous êtes à la recherche d'une personne disparue, et jusqu'à présent, tout ce que vous avez trouvé est du silicium très étrange dont on vous a dit qu'il faisait partie de cette personne. La seule autre trace de Quicksilver que vous ayez vue était cette manifestation bizarre dans la Matrice. Vous savez qu'il est censé être un pro de l'informatique, mais il se passe quelque chose ici qui dépasse de loin votre expérience. Il vous semble que la personne qui le connaît le mieux et qui en sait certainement plus qu'elle ne le dit, est la bonne personne à contacter, il est temps de parler de nouveau à Amelia Richardson.

ATMOSPHÈRE

Cette rencontre dans l'ensemble est très simple. Lorsque les runners placent le(s) jeton(s) dans le cyberdeck de Quicksilver, le sentiment mystérieux et bizarre revient immédiatement. Les implications théoriques du cyberdeck et de ses puces sont assez effrayantes, mais ce qu'ils créent ensemble va au-delà de la description et de la compréhension.

L'ENVERS DU DÉCOR

Les runners peuvent reprendre contact avec Amelia Richardson de deux manières. Ils peuvent retourner à Édimbourg. Ils peuvent avoir besoin de le faire de toute façon si un ou plusieurs membres de l'équipe ont besoin de soins médicaux. Angus MacNab ou Duncan le Fixeur les a probablement rencardé au Body Shop du Dr Knox (p.43) pour les premiers secours. Si l'équipe a souscrit une assurance médicale, elle doit alors retourner dans la zone habitable pour appeler Careline ou BUCM, retourner à Édimbourg s'avère facile s'ils n'ont pas rencontré la police dans Mort à Queen's Street (p.31), et ils peuvent retourner directement à Édimbourg et consulter Richardson au bureau de son université.

Si les runners ont combattu la police dans Mort à Queen's Street, les runners savent que Édimbourg est désormais un endroit très, très dangereux pour eux. Même s'ils ont fui la police lors de cette rencontre et sont restés cachés depuis, le simple fait d'appeler Amelia Richardson confirme leurs soupçons qu'ils sont recherchés. Amelia prévient les runners que des descriptions approximatives d'eux circulent sur tous les médias d'information. S'ils ont attaqué la police, Richardson leur dit que la police fait circuler leurs descriptions exactes en tant que suspects de meurtre. Elle croit en l'innocence des runners, principalement parce que tuer Cameron n'a aucun sens pour l'équipe. Si le retour des runners à Édimbourg pose trop de risques, Richardson propose de s'envoler à leur rencontre. Dans ce cas, l'équipe la retrouve à Kyle of Lochalsh, qui constitue de toute façon une meilleure base pour leurs opérations maintenant.

RETOUR À ÉDIMBOURG

Si les runners ont traversé Mort à Queen's Street sans rencontrer la police, ils se rendent à Édimbourg sans incident. Si la police est peut-être à la recherche de l'équipe, le meneur de jeu devrait miser sur la paranoïa. Les voitures de police semblent être partout. Les patrouilles de flics sont plus nombreuses que les citoyens lambda. Les runners font leurs retours, mais ils transpirent à chaque minute, surtout s'ils arrivent par avion.

En fait, le meneur de jeu peut décider de donner aux runners une petite frayeur à l'aéroport en les faisant reconnaître par un agent et de leur donner chasse. Bien sûr, les runners s'échappent, mais ça provoque énormément de remue-ménage et de stress. La façon dont ils gèrent cette rencontre avec la police pourrait les plonger dans un gouffre encore plus profond, et ils doivent donc être prudents.

Hors de la chambre forte

Les runners ont au moins une des puces de Quicksilver à ce stade et Amelia apporte donc une mallette bleue cabossée avec elle à cette rencontre. Désireuse de tout entendre sur ce que le groupe a fait et a appris depuis sa dernière rencontre, elle attend pour exposer le cyberdeck de Quicksilver jusqu'à ce qu'ils lui aient montré les puces. Quel deck! Cela ressemble à un Fairlight Excalibur avec quelques jack passagers, mais un regard à l'intérieur révèle que les compétences de celui qui a modifié le deck est bien au-delà de celui de n'importe quel decker dans le groupe. Rien de ce que le Decker sait ne l'aide à déchiffrer l'intérieur de cette chose. Les entrailles du deck exposent également quatre cavités cubiques de presque 3 cm, et même le runner le moins intelligent de l'équipe peut comprendre de glisser la ou les puces dans ces espaces. Il devient également évident que quatre de ces puces existent.

Si cette équipe de Shadowrunners réagit normalement, ils vont glisser la ou les puces en leur possession dès que possible. Ils ont la puce Affection (de l'île de Skye) et peut-être la puce Mémoire (du loch ness). Un Decker qui se connecte au deck et insère la ou les puces, dans n'importe quel ordre, obtiennent les résultats suivants.





Que le deck soit ou non connecté à la matrice, le Decker émerge dans un espace très confiné. Le Decker a l'impression que la visibilité et la zone de voyage de son icône sont limitées au deck. Une figure fantomatique apparaît devant lui, sous la forme de l'Enfant/Imago (Enfant dans la matrice, p.20) mais manquant de tous les détails. Dès que la première puce est en place, le deck cesse de diffuser dans la matrice et reste isolé au moins jusqu'à ce que toutes les puces ne soient présentes. Ce que le Decker vit (décrit dans les paragraphes suivants) a lieu entièrement dans les limites du deck. Si le Decker les puces sans se connecter au deck, il peut dire que le deck est en cours d'exécution, mais n'en connaît aucun effet.

Si le decker place la puce Affection en étant connecter dans le deck, il ou elle éprouve immédiatement la plus terrible angoisse. Il ressent la douleur de la mort. Un désespoir profond et un chagrin intense et écrasant, comme s'il avait perdu un être cher à cause d'une mort violente. Cela affecte le decker comme une attaque de puissance de 4 et fait de sérieux dégâts étourdissement. Le decker peut résister à ces dégâts en utilisant la Volonté. Si le decker est sérieusement fatigué par cette expérience, il ou elle se déconnecte automatiquement par réflexe, ne subissant aucun autre dégât.

Si le decker n'insère que la puce Mémoire, il voit Morag MacDonald gisant mort (voir Ombres portées, p.67). Le decker voit cette scène d'une manière étrangement détachée, ne ressentant aucune émotion face à cette terrible image, sauf la tristesse passagère d'un observateur non impliqué qui regarde. Grâce à la puce Mémoire, le decker apprend le nom de la femme, Morag MacDonald.

Si les runners parviennent à obtenir la puce Perception et à n'insérer que cette puce à ce moment-là, le decker voit la même scène que celle fournie par Mémoire, mais avec des détails plus clairs et encore une fois, sans émotion. La puce Perception fournit également des détails sur l'emplacement de Castle Laidon, où le meurtre a eu lieu.

Évidemment, les runners peuvent emboîter plusieurs combinaisons de jetons. Par exemple, si le decker place les jetons Mémoire et Affection dans le jeu ensemble, alors les sentiments de la puce Affection reçoivent le contexte des souvenirs de la seconde puce. Le decker voit l'être aimé et sait qu'elle est Morag MacDonald (fournir la description de Morag MacDonald d'Ombres portées, p.67). Elle est la cause liée aux sentiments d'amour et d'angoisse, mais seule la puce Perception donne un contexte au souvenir de sa mort.

La puce mémoire contient également la douleur de la mort de Quicksilver. Le decker sent son cœur battre comme un cheval de course et l'adrénaline se répand violemment dans son corps, puis l'agonie de la mort alors que des balles traversent son corps. Si le decker connecté insère les jetons Affection et Mémoire, l'effet équivaut à une attaque de Puissance de 4 qui inflige de graves dégâts Physiques. Encore une fois, le decker résiste grâce à la volonté. Si le decker est grièvement blessé, il se retire automatiquement par réflexe avant de subir d'autres dégâts.

Ce deck ne peut pas être utilisé pour se connecter à la matrice. Sans les quatre puces, il n'a effectivement aucune fonction. Mais s'y brancher secoue certainement le decker!

À ce stade, les runners doivent réaliser pourquoi l'enfant / Imago à demander de l'amener à Amelia. Amelia a le cyberdeck, et seul le cyberdeck peut sauver l'enfant du système Transys. Utilisez Amelia Richardson pour inciter les runners à parvenir à cette conclusion si nécessaire. En supposant qu'ils lui aient répété les remarques de l'Enfant depuis qu'ils l'ont rencontré pour la première fois, Richardson fait le lien. Lorsque les runners décident de ramener l'Enfant dans le deck, reportez-vous à Ramener l'Enfant à la maison, p.52. De là, les runners peuvent se rendre au Loch Ness (voir Dites bonjour à Nessie, p.40) ou peuvent commencer à enquêter sur Morag MacDonald. S'ils se sont déjà rendu à Castle Laidon, ils voudront peut-être approcher le père de Morag (voir Parler au Laird, p.55). Leur autre option est d'aller Ramener l'enfant à la maison, p.52. Si Amelia Richardson a rencontré l'équipe à Kyle of Lochalsh, elle retourne à Édimbourg immédiatement après la rencontre, emportant le cyberdeck avec elle. Si les runners veulent la revoir, elle s'arrange pour s'absenter de son travail. L'équipe peut également souhaiter planifier à l'avance et convenir d'une heure et d'un lieu pour une réunion ultérieure. Amelia recommande toujours fortement de ne pas se réunir à Édimbourg.

ANTIVIRUS

Comme c'est souvent le cas avec les shadowrunners, la chute de l'équipe dans cette rencontre peut être la cupidité. Quelqu'un dans le groupe reconnaîtra sûrement la valeur du cyberdeck, mais devrait également reconnaître son manque de valeur dans la rue. Aucun contact de rue en Grande-Bretagne le prendra en charge : le deck est trop bizarre pour être évalué avec précision. La meilleure option des runners consiste à trouver un contact corporatif puissant et à le vendre à l'une des corporations rivales de Transys Neuronet, mais cela s'avérerait en effet très difficile (et les exposerait au risque de jouer double jeu).

Ce point reste théorique cependant, parce qu'Amelia n'accepte pas de se séparer du cyberdeck. Si les runners essaient bêtement de le lui prendre par la force, elle les avertit simplement qu'elle a saisi des messages électroniques en double à transmettre à la police dans les 12 heures à moins qu'elle ne les annule personnellement. Les messages identifient avec précision les runners et détaillent leurs actions et leur emplacement. Femme intelligente et mondaine, Amelia a envisagé la possibilité que les runners deviennent avides. Elle continue de coopérer avec les runners s'ils restent sur l'idée de mettre la main sur les puces restantes, mais cet incident la met sur ses gardes, et elle s'assure de couvrir tous les angles à partir de maintenant. Elle veut réunir les autres puces et le deck par respect pour la mémoire de Quicksilver, et parce que ce que l'équipe a découvert jusqu'à présent l'intrigue, mais elle ne fait plus confiance aux runners et refuse de s'exposer à tout danger s'ils s'attirent des ennuis. Et elle ne quitte plus des yeux le cyberdeck à tout moment.





DITES-LE AVEC DES MOTS

La route s'arrête dès que vous approchez de la forêt sur la rive ouest du Loch Ness. C'est le bois profond et sombre des contes de fées, une forêt de feuillus très dense. Vous ne pouvez même pas voir le loch tant que vous n'êtes pas à quelques mètres du rivage. Tout ce que vous savez, c'est que vous cherchez une "présence" ici, que vous supposez être une sorte d'esprit. Le loch s'étend sur des kilomètres. Toutes sortes de créatures et d'animaux éveillés se cachent probablement dans les forêts, sans parler de ce qui pourrait se trouver dans l'eau.

ATMOSPÈRE

Bon sang, c'est le Loch Ness ! Comment pensez-vous que ça va être ? Les runners sont au cœur de la magie, un lieu de pouvoir primordial où les forces mystiques se déchaînent et où l'allitération est reine.

L'ENVERS DU DÉCOR

Si les runners louent un véhicule stationnaire et décident de voyager à la surface du loch, Nessie fait surface à une cinquantaine de mètres derrière eux et les suit (ses caractéristiques apparaissent ci-dessous). Elle n'attaquera pas les runners sauf en cas de légitime défense, mais son apparence devrait effrayer les runners. La peur peut également les aider à reconnaître les risques de rencontrer un esprit à l'intérieur d'un véhicule en vol stationnaire. S'ils utilisent les transports en commun, ils prennent le bus pour Invergarry et marchent jusqu'au loch à partir de là.

Les runners rencontrent un esprit libre dans cette rencontre. La deuxième édition du Grimoire (p.71-77) présente des informations précieuses sur ces entités, et la section sur les Métaplans Astraux (p.87) dans Grimoire II peut également s'avérer utile. Quicksilver a donné sa puce mémoire à l'esprit libre, en qui il avait confiance en raison de leurs expériences partagées. Quicksilver méditait occasionnellement dans le domaine de l'esprit, et l'esprit communiquait avec lui. Quicksilver a librement offert son karma à l'esprit, et en retour, il l'a emmené sur son propre métaplan, où Quicksilver a affronté des événements se déroulant apparemment dans ce que l'elfe croyait être ses propres vies passées. L'esprit initie les runners au même type d'expérience.

CONJURATION ET ANALYSE ASTRALE

Une stratégie évidente pour trouver la "présence" consiste pour un chaman à essayer de conjurer et de communiquer avec (ou de commander par un service) un esprit de la nature dans la région. Pour un chaman faisant cette tentative qui a un totem autre que Loup, Ours ou Aigle, augmentez tous ses seuils de +3 pour les tests impliquant des esprits alors qu'ils se trouvent dans cette zone. Toute tentative de conjuration nécessite que le magicien fasse un test de compétence de conjuration opposé contre l'indice de puissance de l'esprit. Aucun esprit conjuré (ou élémentaire commandé) n'accomplira un service de quelque manière que ce soit contraire aux intérêts du lieu (c'est-à-dire endommager la forêt, agresser des créatures indigènes, etc.).

Le loch est une très grande zone à analyser astralement, et le magicien qui effectue l'analyse doit faire un test de Perception pour déterminer s'il peut filtrer l'interférence du champ magique (3). Plusieurs esprits libres de la nature parcourent les forêts autour du loch; ils observent les runners, mais n'interfèrent pas avec eux. La perception astrale permet à un magicien de voir ces esprits, et 1 succès dans un test de Perception (6) l'informe qu'il s'agit d'esprits de la nature des forêts et des montagnes. Si le magicien obtient 4 succès ou plus au test de perception, il sait qu'il s'agit d'esprits libres. Faites un test opposé pour l'esprit, en utilisant deux fois l'attribut magique du magicien modifié de -3 (le champ magique améliore les perceptions de l'esprit) comme seuil. Si l'esprit obtient au moins 1 succès, il sait qu'il est analysé et s'éloigne des runners.

LES DRUIDES

Les druides partagent cette zone avec les esprits, mais ils restent cachés aux runners. Cependant, ils connaissent à tout moment l'emplacement des runners, car leur réseau de détection unique de petits esprits veilleurs (p.68, Grimoire II) les tient informés. Un magicien en perception astrale peut détecter ces esprits, mais ils observent simplement les runners, sans rien faire d'autre.

Lorsque les personnages joueurs atteignent la zone, ils peuvent rechercher la "présence", le grand esprit libre qui protège la puce Mémoire de Quicksilver, de deux manières : en se promenant au bord du loch ou en utilisant la projection astrale.

VAGABOND LIBRE

Si les runners se contentent de traîner en marchant le long du loch à pied, ils rencontrent l'esprit majeur libre sous sa forme manifeste lorsqu'ils approchent des ruines du château d'Urquhart. Les détails sur l'esprit majeur apparaissent à la fin de cette section. Dès que les runners approchent du château, l'esprit majeur leur ordonne de s'arrêter, puis demande à plusieurs des runners de le rejoindre sur le plan astral. L'esprit sait pourquoi les runners sont venus et le leur dit d'emblée. Il invite tous les runners avec une Essence de 2 ou plus sur son métaplan, en utilisant son pouvoir de passerelle astrale (p.74, Grimoire II) pour permettre à tous les runners de se projeter dans l'espace astral. Le corps physique de ces voyageurs entre en transe. Si toute l'équipe possède de l'essence à 2 ou plus (extrêmement improbable), l'esprit permet à deux personnages joueurs de rester derrière pour protéger les corps de ceux qui voyagent dans l'espace astral.

Si les runners approchent l'esprit majeur en utilisant cette méthode plutôt que de se projeter astralement, un énorme piasma (Paranormal Animals of North America, p.126-7) qui s'est échappé d'une installation de garde sur la base navale d'Inverness pourrait attaquer les runners. Lancez 2D6 pour chaque kilomètre parcouru par le groupe le long du rivage du loch. Sur un résultat de 11 ou 12, le piasma apparaît. Le piasma est une énorme créature à dents de sabre, semblable à un ours, qui est par nature affamée, stupide et hostile.

Il aime manger les gens, mais va mettre fin à son attaque et essayer de fuir s'il subit des dommages grave Étourdit/Blessé.

Combattre et/ou tuer le piasma n'offense pas les druides du loch. Les actions des runners constituent de l'autodéfense, et la créature n'appartient ni au loch ni à la forêt.

Piasma

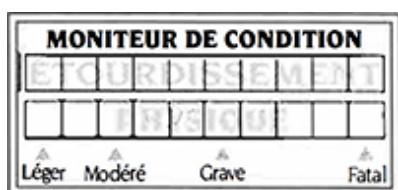
Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Attaque
11/4	4x5	13	-	2/4	4	6	4	9D2, Allonge +1

Initiative: 4 + 2D6

Indice de menace: 4

Pouvoirs: Attributs physiques améliorés (Force ou Rapidité, une fois par jour chacun, permettant à la créature d'augmenter l'un de ces attributs d'un nombre égal à son niveau d'essence pendant [Essence x 2] x D6 tours), Réactions améliorées (ajoute Essence ÷ 2) au jet d'Initiative), Sens améliorées (vision thermographique, ouïe à large bande).

Faiblesses: Allergie (lumière du soleil, nuisance)



PROJECTION ASTRALE

La deuxième façon pour les runners de rencontrer l'esprit libre majeur du Loch Ness est la projection astrale. Le grand esprit libre s'approche immédiatement de tout magicien de personnage joueur utilisant la projection astrale pour entrer dans le royaume éthérique, en supposant que l'esprit n'a pas réellement émis d'invitation pour que le magicien apparaisse sur le plan astral, il demande à plusieurs runners d'entreprendre une quête astrale mineure, en choisissant ceux avec une Essence de 2 ou plus et en utilisant son pouvoir de portail astrale comme indiqué précédemment.

LA QUÊTE ASTRALE

L'esprit attire les runners dans l'astral vers son propre métaplan (terre, forêt). Avant d'atteindre le métaplan, ils se retrouvent flottant dans un vide sombre, où ils rencontrent le Gardien du Seuil (p.87, Grimoire II). Le Gardien sait tout sur les runners et révèle au moins un secret personnel sur chaque runner du groupe pour les défier afin qu'ils méritent d'entrer dans un métaplan (adaptez cette rencontre en fonction du groupe particulier). Chaque runner participant à la quête doit effectuer un test de réussite en utilisant une compétence ou un attribut choisi par le meneur de jeu contre un seuil de 6. Pour chaque paire de succès qu'un personnage joueur génère, la réserve de karma de ce personnage augmente de 1 pour la durée du test de quête à venir. Le Gardien renvoie du plan astral tout runner qui ne réussit pas à obtenir au moins 1 succès. Un chaman avec le totem Ours ou Loup ajoute automatiquement 1 dé à son total pour ce test de réserve de karma. Un chaman au totem Aigle ajoute automatiquement 2 dés à son total pour ce test de réserve de karma.

L'esprit majeur guide ensuite les runners vers son métaplan et vers la Place du Passé, où chaque runner doit faire face à une reconstitution de l'expérience la plus douloureuse ou la plus menaçante de sa vie. Le meneur de jeu doit créer cette scène en utilisant sa connaissance du passé des runners. Pour beaucoup, cette expérience peut être une situation de combat. Ces runners confrontés au combat se serrent les coudes, mais chacun fait face à sa propre terreur ou némésis. Ce n'est que lorsqu'un runner vainc son propre ennemi qu'il peut aider un autre runner.

Une situation solitaire, sans combat, peut représenter plus précisément les expériences de certains runners. Par exemple, un decker peut revivre une run matricielle terriblement dangereuse, ou un personnage peut revivre la perte atroce d'un ami perdu, etc.

Des épreuves cruelles comme celles-ci doivent être affrontées seul. Pour un test de quête sans combat, un personnage doit réussir un test de Volonté (8) pour réussir l'épreuve.

Si les runners "meurent" au cours de leur épreuve, leur corps astral retourne brusquement à leur corps de viande, mais ils ne subissent aucun effet néfaste permanent. Ils ont cependant échoué leur épreuve dans la Place du Passé.

Cette aventure ne peut pas offrir un scénario précis pour cette scène car le meneur de jeu doit concevoir des menaces et des épreuves tirées du passé de chaque runner spécifiquement. Cependant, une tournure thématique devrait faire partie du test de chaque runner : les personnages se voient dans les vêtements et les décors d'une certaine période historique. Un samouraï des rues peut apparaître comme un chevalier médiéval en armure, utilisant une épée longue pour battre son ennemi juré. Bien que le personnage et son ennemi combattent en utilisant l'équipement d'une époque révolue, utilisez les règles de combat standard. Un decker sur un run dangereux, même s'il est en plongé grâce un cyberdeck du 21ème siècle, se retrouvera dans l'ancienne Thèbes ou Atlantis, dans une tenue appropriée, et son persona matriciel reflétera son environnement. Un mage elfique parcourra les forêts et les villes à l'époque de John Dee et des astrologues et alchimistes élisabéthains, etc. Cette improvisation demande beaucoup de travail au meneur de jeu, mais les scènes poignantes qui en résultent récompenseront à la fois les runners et le meneur de jeu. Évitez d'envoyer les runners dans des situations désespérées, n'opposez pas un samouraï des rues en combat solitaire contre un grand serpent à plumes. Lorsqu'un personnage sait qu'il ne peut que perdre, la résignation atténue sa peur. La vraie peur vient de l'espoir de vivre quand les chances sont contre elle.

Lorsque chaque personnage réussit ou à échouer son épreuve, l'esprit majeur renvoie les runners dans le monde ordinaire et exige un paiement en karma pour leur donner la puce Mémoire de Quicksilver, il demande 5 points de karma, moins un point pour chaque test de quête que les runners ont réussi, avec un minimum de 1 point. S'ils en paient le prix, l'esprit matérialise une puce de Mémoire verte à l'apparence similaire au jeton Affection (voir De la mer au Skye, p.34).

Le Karma à donner à l'esprit doit être puisé dans le karma en réserve des personnages, mais les points peuvent également être retirés, définitivement, de la Réserve de Karma finale. Les personnages joueurs ne peuvent pas donner le karma spirituel de la réserve de karma d'équipe.

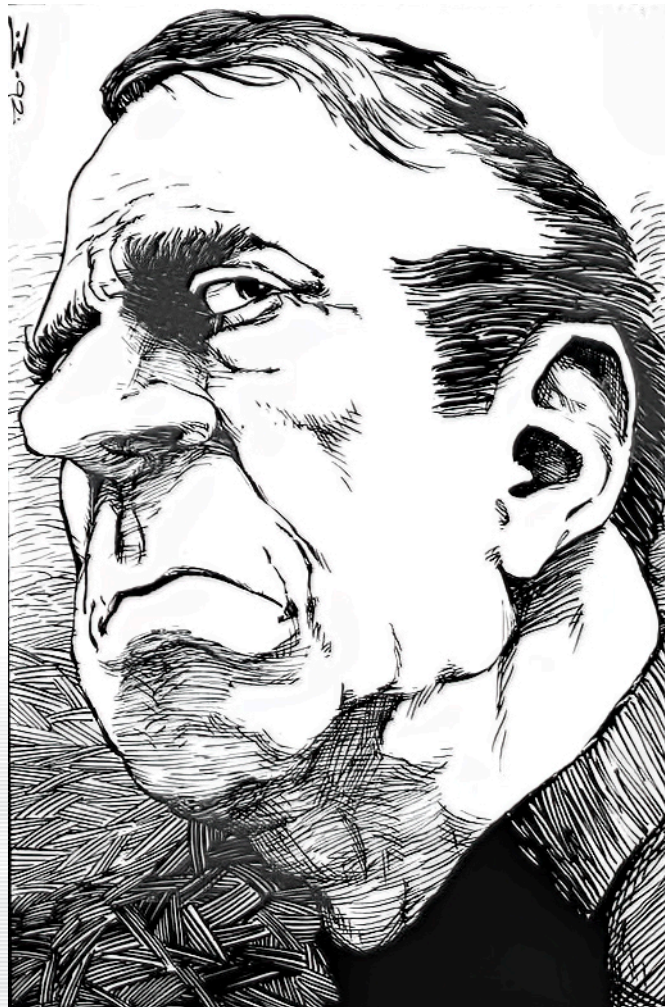
L'équipe peut ne pas avoir la quantité requise de Karma. A la place, l'esprit leur demande d'accepter une dette karmique. Payer le karma spirituel sous forme de dette karmique réduit le karma des runners à une valeur négative. Pour chaque point de Karma négatif, ils doivent dépenser 2 points de Karma pour ramener la valeur à zéro. Les personnages doivent effacer la valeur de Karma négative de cette manière, puis acquérir plus de Karma afin de l'utiliser à d'autres fins.

Bien sûr, aucune rencontre au Loch Ness n'est complète sans une apparition de Nessie. S'ils ne l'ont pas rencontré à leur arrivée, le monstre apparaît consciencieusement, pataugeant dans l'eau, au départ des runners. Les caractéristiques de Nessie apparaissent ci-dessous juste au cas où les runners inciteraient le pauvre monstre à attaquer.

Avec la puce Mémoire en main, les runners peuvent décider d'entrer en contact avec Amelia richardson (voir Science étrange, p.38) ou ils peuvent être prêts à rechercher l'objet de l'affection mort de Quicksilver, la seule piste inexplorée restante (voir Morag MacDonald, p.44). Si l'un d'entre eux a subi des blessures graves lors de cette rencontre, les premiers secours sont prioritaires. Les secours se trouvent soit dans la Zone Habitable, pour l'accès à Careline/BUCM si les runners ont souscrit une assurance, soit au Body Shop du Dr Knox (p.43).



BODY SHOP DU DR KNOX



DITES-LE AVEC DES MOTS

Votre contact au Hamish Bar vous a parlé de l'estimable Body Shop du Dr Knox, qui bénéficie d'une assez bonne réputation parmi la clientèle du bar. Le doc fait un excellent travail tant qu'il est légèrement éméché (pour vous il est ivre). S'il est sobre, il tremble, et s'il est complètement ivre, il a tendance à confondre un tas de viscères avec un autre. Hé, soyez reconnaissant qu'il ait abandonné sa dépendance aux stimulants. Un autre point fort est que la clinique est propre à l'intérieur, et il semble que le doc stérilise son équipement. C'est aussi le seul choix que vous avez.

L'ENVERS DU DÉCOR

Cette section fournit un lieu où les coureurs peuvent aller s'ils subissent des blessures graves et qu'ils n'ont pas contracté d'assurance au Royaume-Uni, ou s'ils prennent trop de risques en demandant le service fourni par l'assurance, si la police recherche les runners, ils peuvent arriver avec l'équipe médicale. En tant qu'alternative, Duncan le fixe (après avoir payer ses honoraires classiques) ou Angus MacNab peut mettre les runners en relation avec le Dr.Knox. L'histoire suppose que les runners retournent à Édimbourg pour aller voir le doc, mais si la police leur met la pression, les runners devront peut-être faire venir le doc à eux. De toute évidence, cela signifie que l'équipe paie ses frais de déplacement et séjour de 1 000 £ par jour en plus de tous les autres frais. Appliquez les modificateurs standard appropriés pour fournir des soins médicaux sans les installations appropriées. Le doc ne possède qu'une quantité limitée d'équipement transportable, et donc le meneur de jeu doit décider quelle quantité de matériel le Dr Knox peut emballer dans son sac.

Le Dr Knox utilise des seuils basiques (selon p.113, SRII) pour tous les tests de réussite effectués lors de son travail dans sa clinique; Modifiez ses seuils de +2 (ou plus) s'il va à l'endroit où sont les runners, par exemple dans une chambre d'hôtel du Kyle of Lochalsh. Le Dr Knox facture des frais standard pour récupérer des dommages et traiter les blessures (p.113, SRII), ce qui correspond à l'étendue des soins médicaux qu'il peut prodiguer. Son champ d'action n'inclut pas d'implantation de cyberware ou de mener d'autres opérations de fantaisiste.

Si, après trois jours de traitement (de tout type), les runners ont encore besoin de plus de temps de récupération dans le Body Shop, Knox commence à se plaindre du risque qu'il prend: la trideo diffuse continuellement les ressemblances entre les runners et les suspects dans une enquête de meurtre en cours, leurs présences le rend nerveux. Il revisite son prix pour doubler ses frais standard, un minimum de 1 500 £ par jour, avant que les runners ne puissent le convaincre de leur permettre de rester. Après 48 heures supplémentaires, même l'argent supplémentaire ne peut pas calmer les nerfs du doc et il commence à boire abondamment, rendant tout traitement supplémentaire de sa part inutile. Les runners peuvent essayer de le forcer à cesser de boire, mais il perd ses moyens à cause de l'anxiété et de la peur, il est temps de reprendre la route les amis.

Dr. Knox

Utilisez l'archétype du Doc classique pour le Dr Knox (p.211, SRII). Doc Knox a environ 50 ans, faible corpulence, de la calvitie, avec des cheveux gris et des yeux bleus aqueux. Il sent légèrement le whisky.

À la discrétion de meneur de jeu, Knox propose les éléments suivants aux runners à 200% du prix répertorié dans SRII, p.263 un medkit, deux doses supplémentaires de médicaments pour un medkit, une boîte de trois plaquettes de stimulant indice 6 et un seul trauma patch indice 7 (Il répugne à se séparer de ce dernier, Knox facture aux runners 3 000 £ pour ce bijou). Les runners qui obtiennent 1 succès net dans un test de Négociation (Négociation) opposé peuvent réduire ces prix des 10% standard, mais les frais de Knox pour traiter les runners blessés ne sont pas négociables.



L'ENVERS DU DÉCOR

Les runners peuvent découvrir Morag MacDonald de deux manières. S'ils installent uniquement la puce Mémoire dans le cyberdeck de Quicksilver, ils apprennent son nom. Si les runners ont mis à la fois les jetons Affection et Mémoire dans le deck, ils savent à quoi elle ressemble, mais pas qui elle est, et ils supposent qu'elle peut être morte. Si le magicien de l'équipe s'est effondré pendant le rituel de l'île de Skye, il a vu Morag et connaît le tartan de la jupe qu'elle portait. Si les runners ont découverts Morag de cette façon, alors ils savent avec certitude qu'elle est morte, enquêter sur Morag nécessite probablement un processus en deux étapes, selon ce que les runners savent déjà: ils peuvent avoir besoin de travailler à partir de l'indice spécifique du tartan pour découvrir son nom, et ils ont certainement besoin de vérifier son histoire une fois qu'ils ont trouvé son identité.

Macdonald tartan

Les runners peuvent en apprendre davantage sur le tartan de deux manières. Tout personnage qui fait un test d'Intelligence(8) réussie décrit le tartan avec une précision suffisante à un Écossais natif pour que cette personne reconnaisse le tartan de Macdonald de Glencoe. (Le Decker ou Magicien qui a réellement vu le tartan un test d'Intelligence (6).) Les runners peuvent préférer vérifier sur le C-Net. Le service informatique propose de nombreux fichiers pertinents sur l'Écosse, y compris un programme de modèles de tartan à partir desquels le Decker peut identifier le tartan grâce à un test d'informatique(4) réussi. Quoi qu'il en soit, les runners connaissent désormais le nom de famille de Morag.

Mort solitaire d'un macdonald

Les archives de C-Net newsdata (accessibles sans test de compétence Informatique) fournit des informations sur les décès/meurtres des Macdonalds (y compris Morag, s'ils connaissent son nom) et les registres de données publiques de toutes les naissances et décès à ce jour. Une piste ou l'autre de l'enquête révèle que Morag MacDonald est décédé 13 jours avant le début de cette aventure. Parce que les registres publics ne fournissent pas de cause de décès, les runners doivent accéder aux données archivées de newsdata pour plus d'informations (si nécessaire, un personnage non joueur tel qu'Amelia Richardson dirige les runners dans la bonne direction). Lorsque les personnages accèdent aux archives de newsdata, donnez aux joueurs la Note 3, qui rapporte la mort de Morag MacDonald.

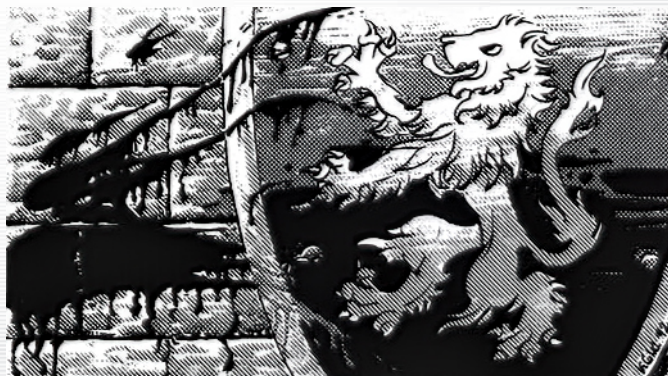
Les runners pourraient penser à accéder à des informations générales sur la querelle des clan Campbell-Macdonald au cas où la mort de Morag aurait résulté de cette ancienne querelle. Les runners peuvent reconstituer l'histoire du conflit à partir de plusieurs entrées du C-Net sur cette histoire, la sociologie et d'autres sujets connexes. Donnez au decker les informations ci-dessous comme résumé.

LA GUERRE DES CLANS

La querelle entre les Campbell et MacDonald est née du massacre de Glencoe en 1692. Les agents du roi William ordonnèrent à Maclan MacDonald, chef jacobite des MacDonalds de Glencoe, de se présenter avec ses chefs de clan à Inverary, à Argyll, la citadelle des Campbell, pour prêter allégeance au roi William. Il l'a fait, mais ces mêmes agents ont rejeté sa signature et sa loyauté comme en qualifiant ça de trop peu, trop tard. Payés par les hommes du roi, une force de 120 hommes dirigée par le capitaine Campbell de Glenlyon arriva à Glencoe le 1er février 1692, demandant à s'y réfugier tout en percevant des impôts. Après avoir profité de l'hospitalité des MacDonald pour une soirée festive. Les hommes commandés par les Campbell se sont levés dans la nuit et ont tué tous les MacDonalds qu'ils ont pu trouver. Seuls 38 MacDonalds moururent aux mains des forces de Campbell, mais beaucoup d'autres périrent dans les montagnes enneigées en tentant de s'échapper.

Le meurtre de sang-froid des Écossais par les Écossais à la demande des agents du roi d'Angleterre a fait rage et soulevé des protestations dans toute l'Ecosse. Cet incident tragique a enflammé les divisions religieuses et régionales communes entre les MacDonalds (Catholic Highlanders) et les Campbells (Lowlanders protestants), et la querelle qui en a résulté a perduré continuellement depuis ce temps. Chaque partie ignore activement l'autre, mais la violence pure et simple et les meurtres restent relativement rares. Le massacre de 14 membres du clan Campbell par William MacDonald et ses cousins en 2022 est l'exception récente la plus célèbre. Cependant, le complot et l'intrigue sont la règle plutôt que la violence entre ces clans.

Cet épisode devrait envoyer les runners au château Laidon, p.45, mais ils peuvent décider d'obtenir la puce Mémoire à la place s'ils ne l'ont pas encore acquis (rendez-vous à Dites bonjour à Nessie, p.40).



Message Urgent...



CASTLE LAIDON

DITES-LE AVEC DES MOTS

Glencoe est un lieu magnifique. Les collines qui entourent la vallée du glen ne sont pas élevées en altitude, les forêts ne sont pas particulières et l'eau pure du ruisseau au fond de la vallée ne se déverse pas par de magnifiques chutes d'eau ou n'offre pas de plaisirs visuels particuliers. Mais il y a ici une splendeur et un sens profond de l'histoire mélancolique que vous pouvez ressentir. Les anciens MacDonald n'ont jamais construit de château ici, ils n'en avaient pas besoin, protégés qu'ils étaient par les défenses naturelles des terres. Les MacDonald du début du XXI^e siècle ont évolué avec le temps. Castle Laidon est assez petit, les coûts de construction sont trop élevés pour une baigner dans l'opulence, mais Castle Laidon possède un donjon fortifié à apparence solide. L'extérieur est entouré de barbelés et de caméras de surveillance et vous supposez que le laird a des serviteurs et des mécanismes à l'intérieur pour protéger sa propriété également. Vous seriez prêt à parier que Castle Laidon n'est pas ouvert aux touristes.

ATMOSPHÈRE

Glencoe dégage un profond sentiment historique qui semble étranger aux runners nés et élevés à Seattle. Le château donne à la région un caractère résolument anachronique, car les commodités modernes et les systèmes de sécurité entourent une structure construite dans le style traditionnel.

Encore plus perceptible que le sens historique est la magie, du claymore qui projette un sort de barrière rang 7 pour protéger le château aux présences fantomatiques, et bien sûr Morag elle-même. Encore une fois, comme tout au long de cette aventure, jouez sur le mystère et le mysticisme de cette terre et de ce peuple.

L'ENVERS DU DÉCOR

La façon dont les runners abordent cette rencontre et ce qu'ils y découvrent varie considérablement en fonction des événements précédents. Un jeu de rôle inventif peut rapporter gros ici, car l'équipe peut avoir besoin de visiter le château plus d'une fois pour obtenir tout ce dont elle a besoin. Les runners ont besoin de leur propre moyen de transport pour rejoindre Castle Laidon ; les lignes bus ne passent pas par Glencoe. S'ils n'ont jamais récupéré de véhicule ou l'ont déjà saccagé, l'équipe peut être forcée de traverser par les collines et les vallées écossaises. Ils y voient de belles choses, mais le meneur de jeu devrait se sentir libre d'interrompre la promenade dans la nature des runners avec un paranimal hostile, ou même tout un troupeau d'entre eux.

Les runners ne reçoivent aucune aide (ni même une audience) de Sir Lain MacDonald s'ils le contactent avant cet épisode (voir Parler au Laird, p.55). Ils ont besoin de rencontrer le fantôme de Morag (Rencontrer Morag MacDonald, p.48) pour l'impressionner.

Les runners n'ont que trois options pour obtenir ce qu'ils veulent : entrer par effraction dans le château, utiliser la détection et la projection/perception astrale, et parler aux personnes à l'intérieur du château. Les possibilités que ces stratégies offrent aux runners apparaissent ci-dessous, après une rapide visite guidée du château. Les anciens MacDonald ont quitté le vallon après les meurtres perpétrés ici et les funérailles qui ont suivi, et sont restés à l'écart. Leur absence laisse la sécurité et la main-d'œuvre à des niveaux inférieurs à la normale, et les runners pourraient donc avoir de la chance s'ils essayaient de s'introduire. Plus important encore, le mage chargé de protéger le château est mort lors de la récente grève de Zeta-ImpChem et les runners ne feront pas face à de l'opposition magique.

LÉGENDE DU CHATEAU LAIDON

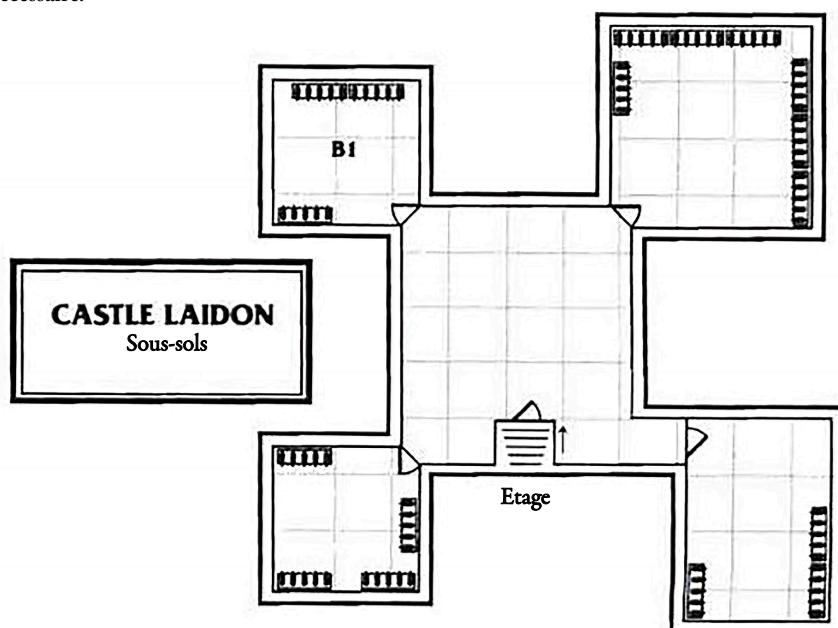
Le château est peut-être récent, la famille possède néanmoins une longue et illustre histoire. Castle Laidon contient plein de détails intéressants, coins et recoins à explorer. Ajoutez un saupoudrage généreux de têtes de cerf, des rideaux remplis de tartan, des boucliers muraux et des claymores, des animaux empaillés de qualité dans des vitrines de musée, des pistolets anciens, des ensembles de cornemuses, etc.

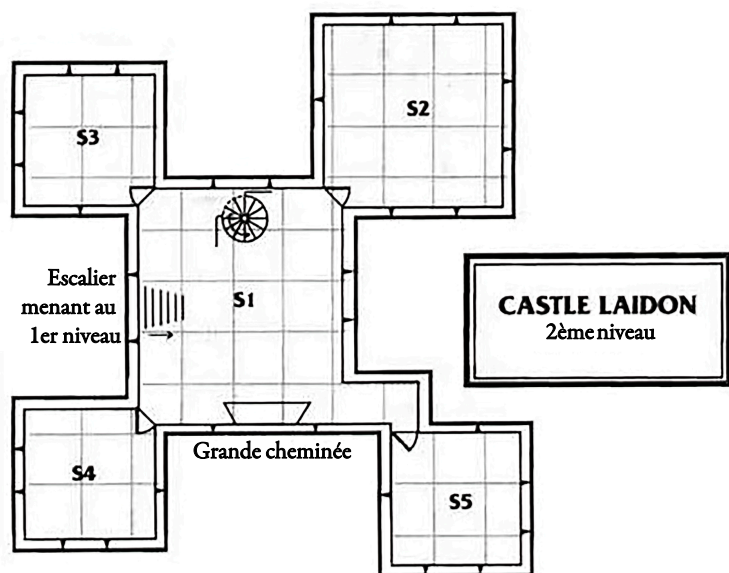
Sous-sols

Tout le niveau souterrain du château est constitué de caves et de sous-sols, comprenant des chambres froides pour de nombreuses denrées, des caves pleines de vin et de whisky et une cellule de rétention (B1) servant à emprisonner les braconniers jusqu'à ce que les autorités locales viennent les chercher.

Premier niveau

Quatre gardes des MacDonald ont des chambres personnelles en F1 et F2. A tout moment, l'un d'eux dort dans l'une de ces zones. Les caractéristiques des gardes des MacDonalds suivent après la légende. La zone marquée F3 fonctionne comme chenil pour les six chiens de gardes Staghound du Laird (utilisez les caractéristiques des grands chiens de SR11, p.233). Quelqu'un à l'intérieur laisse les chiens lâcher pour faire face aux intrus si nécessaire.

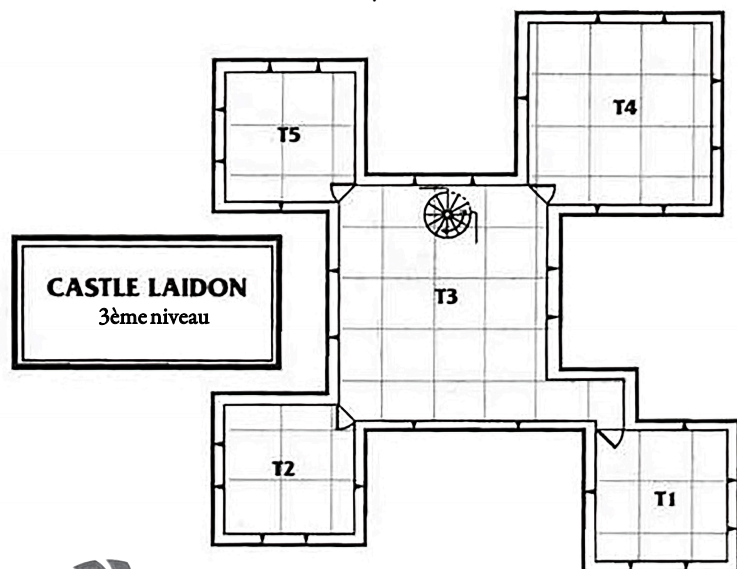




La zone F4 contient la cuisine, présidée par une paire de domestiques âgés qui font office de cuisinier et de majordome et leurs salles personnelles. Le garage extérieur abrite un Land Rover 2046 et deux vélos Hunter-Wagner British Industrial PLC antiques (mais fonctionnels) (utilisez les caractéristiques des Harley Scorpion du Riger Black Book, p.21). Tous les réservoirs de carburant des véhicules sont pleins. Un générateur d'électricité de secours est relié à un réservoir contenant 612 gallons de mazout occupe l'espace restant dans le garage. Deux maglocks indice 4 sécurisent la porte de garage.

Deuxième niveau

Les hommes de main de Zeta-ImpChem ont tué Morag MacDonald dans le grand escalier menant au Hall d'accueil (F5) à la Salle des festivités (S1), et son fantôme reste ici pour que les runners le rencontrent s'ils pénètrent dans le château physiquement plutôt qu'astralement (voir Rencontrer Morag MacDonald, p.48). Quicksilver a caché sa puce Perception dans sa chambre (S2). Notez que le Laird a muré la fenêtre de cette pièce et a laissé la pièce exactement telle qu'elle était le jour de sa mort; son père la conserve comme tombeau en sa mémoire. La salle S3 contient le terminal informatique et les moniteurs du système de sécurité du château. Deux autres garde des MacDonald occupent cette pièce, dont l'un possède suffisamment de compétences rudimentaires en informatique/électronique (non indiquées dans les caractéristiques) pour faire fonctionner le système.



Les chambres S4 et S5 sont les chambres personnelles des anciens MacDonald ; James MacDonald occupe actuellement la S4, et il agit en tant que porte-parole principal des occupants du château lorsqu'il traite avec les runners.

Dans la salle des fêtes (S1), un énorme claymore est suspendue au-dessus de la cheminée ; c'est un héritage familial et possède des qualités magiques spéciales, il crée une barrière indice 7 contre les attaques basées sur la magie dans le château, et ajoute +1 au seuil des magiciens non-MacDonald essayant d'utiliser la magie (sorts et compétences) dans le château.

Troisième niveau

Cet étage contient les chambres personnelles des membres de la famille MacDonald. La chambre T1 appartient à un MacDonald que la famille préférerait oublier ; John MacDonald le Fou, un psychopathe, une brute au cerveau dérangé qu'ils ont embrigadé après les meurtres pour protéger la famille. Malheureusement, John le Fou s'est avéré si imprévisible et d'une violence insensée que la famille l'a mis sous sédatif et l'a gardé sous clé. Naturellement, si les runners attaquent le château, ce sera la seule fois où les domestiques oublient de lui donner ses médicaments, donc Mad John tournera à plein régime et sera fou de rage. James lui donne son armure et ses armes pour combattre les runners.

Légende du système informatique de Castle Laidon

La lettre de désignation jointe à la CI Killer indique: (M)oyen, (G)rave ou (F)atal. Voir Réalités virtuelles, p.41,123.

UC = unité centrale

BD = banque de données

PE/S = port d'entrées/sorties

NE = nœud esclave

UST = unité de sous-traitement

NAS = nœud d'accès au système

NAS: Orange-2 (Charge 6/0).

UST-1: Surveillance de la sécurité. Orange-4 (Charge 12/6). Flux 4, Trace & Éjecte 4.

PE/S-1 : Caméras extérieures. Orange-2 (Charge 6/0).

PE/S-2 : Maglocks. Orange-2 (Charge 6/0).

UST-2: Sécurité active et surveillance interne. Orange-4 (Charge 12/5), Barrière 4, Acide 3.

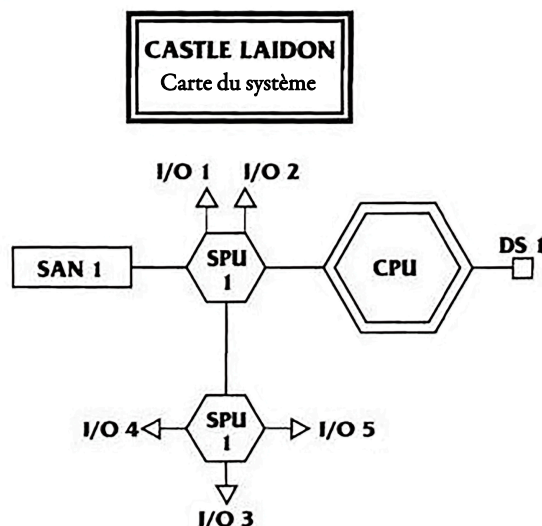
PE/S-3 : Canons du portail avant. Orange-2 (Charge 6/0).

PE/S-4 : Caméras intérieur (Toit et sous-sol). Orange-2 (Charge 6/0).

PE/S-5 : Terminal, écran. Orange-2 (Charge 6/0).

UC: Orange-5 (charge 15/8), Killer (M) 5, Entrave 3.

BD-1 : Stockage de données générales (aucune valeur commerciale). Orange-2 (Charge 6/0).





Garde des MacDonald (6)

Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Armure
5	4	6	2	5	5	5,5(3,5)	4(6)	5/3

Initiative: 4 + 1D6 (6 + 2D6)

Indice Menace/Professionnel: 2 (3) / 3

Compétence: Combat armé 4, Vélo 2, Etiquette (clan "tribal") 3, Armes à feu 4, Furtivité 3, Combat à mains nues 5

Cyberware: SmartLink; Deux hommes ont des réflexes câblés (1)

Équipement: Veste pare-balles (5/3), (6) Signals de suivi

Arme: Épée (Allonge 1, 8P), Électromatraque (Allonge 1, 6(e)E), Pistolet lourd Waldegrave-Stevas [Pistolet lourd, 26 (chargeur), 9P, avec 2 chargeurs supplémentaires, SmartLink externes]

MONITEUR DE CONDITION ETOURDISSEMENT LÉGER MODÉRÉ GRAVE FATAL LÉGER MODÉRÉ GRAVE FATAL	MONITEUR DE CONDITION ETOURDISSEMENT LÉGER MODÉRÉ GRAVE FATAL LÉGER MODÉRÉ GRAVE FATAL
MONITEUR DE CONDITION ETOURDISSEMENT LÉGER MODÉRÉ GRAVE FATAL LÉGER MODÉRÉ GRAVE FATAL	MONITEUR DE CONDITION ETOURDISSEMENT LÉGER MODÉRÉ GRAVE FATAL LÉGER MODÉRÉ GRAVE FATAL
MONITEUR DE CONDITION ETOURDISSEMENT LÉGER MODÉRÉ GRAVE FATAL LÉGER MODÉRÉ GRAVE FATAL	MONITEUR DE CONDITION ETOURDISSEMENT LÉGER MODÉRÉ GRAVE FATAL LÉGER MODÉRÉ GRAVE FATAL

Système de sécurité du château

Des clôtures en fil barbelées de quatre mètres de haut entourent le périmètre du château. Les runners ont besoin de quelque chose à effet de zone (explosifs, esprit invoqué adéquat, un sort de combat ou de manipulation approprié, etc.) pour outrepasser ce genre de détails. Oubliez les coupe-boulons. Ce fil saute de manière imprévisible lorsqu'il est coupé. Tu veux avoir la gorge tranchée mon pote? (Les dégâts sont de 8P si le personnage court à travers le fil, 6P s'ils marchent et 4P s'ils le saisissent. Le fil barbelé qui saute au visage fait 6P de dégâts. L'armure d'impact protège contre ces dégâts.)

À chaque intervalles réguliers marqués sur la carte, une caméra infrarouge rotative surveille une zone de 120 mètres, réglée pour détecter tout ce qui est plus grand qu'un rat lors de balayages fréquents et se chevauchant.

Tout ce qui se déplace dans la zone déclenche automatiquement une alarme. Les portes principales sont également équipées de caméras infrarouges et une paire de maglocks accordé avec un système d'identification rétinienne lié au système informatique à l'intérieur du château. Une paire de SMG est montée sur les poteaux de la porte principale, cachée dans les piliers, qui tournent et pivotent pour tirer sur toute personne agressant les portes. Chaque arme intervient sur un rayon de 60 degrés et utilise des munitions 5M3 à partir d'un magasin de 200 balles. Le servo-système pilotant les armes utilise des compétences en armes à feu de 4 (le meneur de jeu peut également utiliser les règles dumb-gun p.89 du Neo-Anarchists' Guide to Real life). Encore une fois, les portes demandent le recours à une méthode de dommages à effet de zone (explosifs, etc.). Ce qui permet aux runners d'entrer dans le complexe s'ils décident d'utiliser la force. Bien sûr, le piratage du système informatique du château désactive les défenses et élimine une partie de ces difficultés. Une fois à l'intérieur de l'enceinte, les runners peuvent entrer dans le château à travers les fenêtres ou d'autres ouvertures.

REMONTÉ LE PONT-LEVIS

Les runners peuvent décider d'essayer une approche non violente. S'ils essaient de se frayer un chemin dans le château de cette manière, une voix désincarnée demande avec colère via un haut-parleur d'interphone de quitter les terres des MacDonald. À ce stade, l'équipe doit convaincre James MacDonald de leur parler. Diverses ruses peuvent y parvenir. Les runners peuvent prétendre, par exemple, connaître des informations pertinentes sur les meurtres du château. Une approche sournoise pourrait également fonctionner, comme prétendre qu'un ours a mutilé l'un des membres du groupe (une grosse bouteille de SynthiTomato Relish et un bon jeu d'acteur pourraient étouffer cette approche) et qu'il a désespérément besoin de se reposer dans un endroit sûr. Si les runners adoptent l'approche de l'histoire sanglotante, demandez au runner qui parle de faire un test opposé de Charisme (Négociation) contre James MacDonald. Réduisez le seuil du runner de 1 si le groupe a trouvé une raison plausible pour être autorisé à entrer dans l'enceinte. Si le runner et James MacDonald obtiennent un nombre égal de succès, James n'autorise qu'un ou deux runners à entrer. Si le runner génère plus de succès, James laisse entrer tout le monde à l'intérieur. À la porte principale du château, quatre gardes MacDonald brandissant des pistolets lourds exigent que les runners remettent toutes leurs armes avant d'entrer. Mieux vaut le faire les amis, ou ils commencent à tirer, c'est un État féodal, pas une démocratie. Si James obtient plus de succès que le porte-parole/runner dans le test de Charisme (Négociation) opposé, il dit aux runners de quitter ses terres avant que les cinq minutes ne soient écoulées, sinon les mitrailleuses ouvrent le feu. Il est temps de quitter les lieux les amis.



CASTLE LAIDON

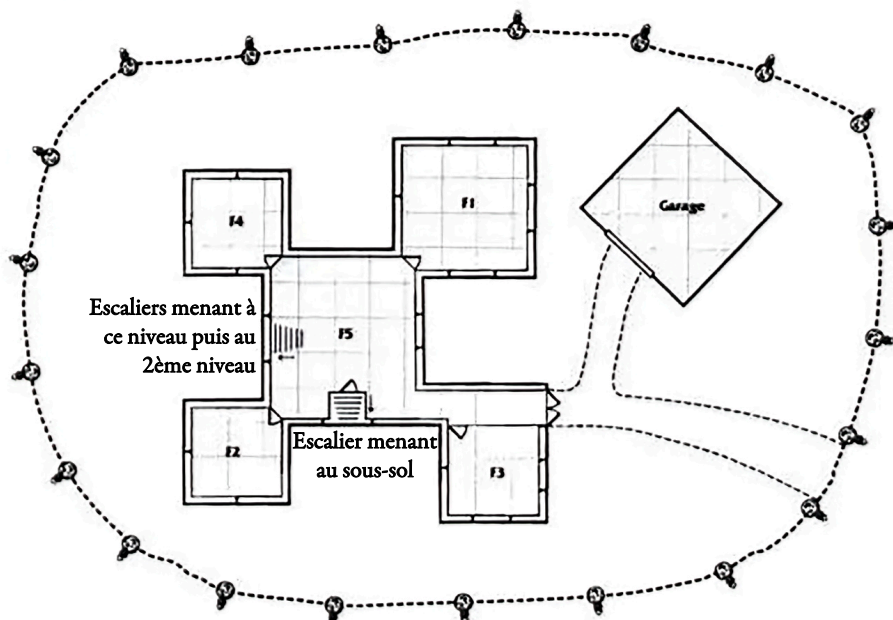
1er niveau (Rez-de-chaussée)

▬ Fenêtre fendue (45cm de large)

▷ Porte

● Caméras de sécurités

1 cm = 4 mètres



Si l'un des runners a vraiment subi des blessures lors du voyage à Glencoe, James met la personne blessée dans une chambre au troisième étage. Si l'équipe a simulé la blessure, demandez à James de faire un test de Perception (6) pour s'en rendre compte. Sur 1 succès, il détecte la supercherie et se met en colère, ce qui ajoute +1 à tous les seuils pour tous les tests opposés ultérieurs que les runners effectuent contre ce personnage.

Quelle que soit la manière dont les runners entrent, ils doivent présenter des arguments solides pour rester. Une fois que James réalise que leur objectif était d'entrer, il demande à savoir ce qu'ils font à Castle Laidon. La vérité est la meilleure chose à faire à ce stade, aussi incroyable que cela puisse paraître.

Les runners devraient dire à James ce qu'ils savent du meurtre de Morag, et qu'ils croient que sa mort a un lien avec une personne disparue qu'ils ont été chargés de retrouver. Les runners peuvent même mentionner la puce(s) qu'ils ont acquis et en montrer une à James. Il a l'air sceptique face à cette histoire à dormir debout, mais accepte de les écouter.

« Oh, eh bien. Mais que voulez-vous ? » demande-t-il encore. Il veut que les runners lui disent ce qu'ils veulent faire ou ce qu'ils s'attendent à trouver dans le château. S'ils demandent à fouiller certains endroits, il dit que la police et le clan ont déjà examiné chaque centimètre du lieu du meurtre. Il n'y a plus rien à voir. Il propose de montrer aux runners où Morag est mort, mais refuse de leur donner libre cours au château.

Si les runners ont analysé astralement le château, ils pourraient dire à James qu'une âme troublée y erre. Ayant le respect d'un Highlander pour la magie et la curiosité, il écoute attentivement leurs demandes. Si les runners demandent de rester dans le château pour essayer de contacter l'esprit, demandez à un runner de faire un test de Charisme (Volonté) contre James. Si le runner obtient plus de succès que James, James permet à un runner par succès net de rester au château (un minimum d'un runner reste). Les autres doivent attendre dehors. James permet au runner(s) de rester jusqu'à 24 heures afin de contacter l'esprit qu'ils prétendent ressentir.

Analyse et projection astrales

Si un magicien utilise la projection ou la perception astrale, souvenez-vous des effets du claymore à l'emplacement S1. Si le magicien réussit un test de perception astrale, 2 succès ou plus lui indiquent qu'une entité fantomatique collective entoure le château et agit comme une barrière d'indice 7. Si les runners ont réalisé l'investigation appropriée, le magicien identifie l'entité collective comme étant les fantômes des victimes du massacre de Glencoe de 1692.

Quittant encore lentement ce monde, ces âmes ne possèdent presque aucune conscience astrale et il reste peu de leur présence.

Si le magicien réussit un test de Magie(8) en utilisant la perception astrale, il voit la forme fantomatique de Morag MacDonald. Réduisez le seuil de 1 pour chacune des puces de Quicksilver que les runners portent et réduisez le seuil de 2 si le magicien a eu la vision de Morag sur l'île de Skye. Bien que le magicien puisse voir Morag, son fantôme ne communique pas ; il semble ignorer la présence du magicien.

Si le magicien s'est projeté astralement, un test de Magie(8) réussi (modifié comme ci-dessus) lui permet de rencontrer le fantôme et de lui parler. S'il a déjà vu le fantôme avec la perception astrale, il trouve automatiquement le fantôme lorsqu'il se projette astralement.

Si les runners rencontrent le fantôme de Morag MacDonald, la section suivante explique comment converser avec elle.

RENCONTRE AVEC MORAG MACDONALD

Comme alternative au contact astral direct, les runners peuvent rencontrer le fantôme de Morag aux douze coups de minuit dans les escaliers où elle est décédée. Quelle que soit la façon dont les runners sont entrés à Castle Laidon, que ce soit en contournant James MacDonald ou en forçant leur entrée, Morag accepte de leur parler. Son fantôme reste inconscient des événements survenus dans le château après sa mort, elle ne remarque donc pas si des runners trop enthousiastes malmènent ses proches afin de percer les mystères des lieux.

Le fantôme prend une forme spectrale à peine visible mais les runners peuvent facilement déceler l'angoisse sur son visage (voir Ombres portées, p.68). Désespéré de ne pouvoir parler de son triste sort, le fantôme ne peut communiquer avec les runners qu'en possédant quelqu'un qui accepte librement la possession. Si le fantôme possède un runner, le runner parle avec la voix tourmentée de Morag et se comporte avec ses manières. Le fantôme parle plutôt que d'écouter les runners.

Lorsque Morag possède l'un des runners, lisez ce qui suit :

« Ils sont venus pour lui, je sais qu'ils l'ont fait. Ce n'étaient pas des Campbell. Oh, ils portaient les vieilles couleurs du tartan, mais leurs yeux n'étaient pas des yeux de Campbell. Ce sont des assassins avides de sang ! Ils l'ont abattu alors qu'il s'enfuyait, alors qu'il n'avait même pas d'armes pour se défendre. Je l'ai vu alors que j'ai rendu mon dernier soupir. Oh mon Dieu, mourir ainsi... Il a laissé ses yeux, il a dit qu'il me verrait éternellement comme ça, il a laissé quelque chose et je ne sais pas où c'est. Il a dit qu'il me verrait toujours... »

Pendant cette brève possession, le runner possédé doit effectuer deux tests d'attribut de Constitution Astrale (6). Si il ou elle échoue au test, lorsque Morag disparaît, le runner tombe inconscient et ne se réveille pas pendant 12 tours.

Si James MacDonald assiste à la scène, cela l'affecte profondément.

Ne sachant pas que faire, il propose de mettre les runners en contact avec Sir Lain MacDonald, le Laird et chef de clan, actuellement à Édimbourg. Si les runners risquent d'être arrêtés en retournant à Édimbourg, James leur suggère de rencontrer Sir Lain à l'hôtel Invergordon à Pitlochry.

Si les runners demandent à fouiller le château après cette rencontre, James est réticent et accepte si un runner obtient au moins un succès de plus que MacDonald dans un test opposé de Négociation (Volonté). Quicksilver a caché la puce Perception dans l'immense tête de lit du lit de Morag MacDonald, dans un trou derrière le bouclier d'armoiries des MacDonald. Une perception astrale réussie ne révèle que sa présence en tant qu'objet magique, mais sans aucun détail. Les runners peuvent aussi trouver la puce en fouillant physiquement la salle : dans ce cas, chaque runner qui cherche effectue un Test de Perception (8). Si aucun des runners ne réussit un test, ils peuvent retourner au château après avoir parlé à Sir Lain MacDonald et chercher à nouveau. La puce Perception ressemble aux autres, excepté le jaune.

Après cette rencontre, les runners peuvent encore avoir besoin d'acquiescer la puce Mémoire (voir Dites bonjour à Nessie, p.40), ou ils peuvent vouloir rencontrer Sir Lain MacDonald (voir Parler au Laird, p.55). Ils peuvent également avoir besoin de rencontrer Amelia Richardson pour plus en découvrir d'avantage sur le cyberdeck (voir Science étrange, p.38, ou La quadrature du cercle, p.53). Quelle que soit la ligne de conduite qu'ils choisissent, des ennuis les rencontrent sur le chemin (surprise, surprise). Allez à Attaque des samouraïs, p.50.

JAMES MAC DONALD

Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Armure
3	3	4	4	6	5	6	4	5/3

Initiative: 4 + 1 D6

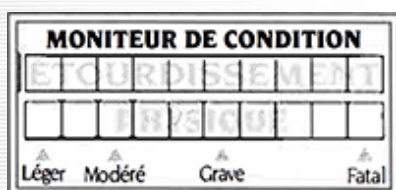
Indice Menace/Professionnel: 4/3

Compétences: Combat armé 2, Étiquette (La rue) 2, Étiquette (clan "Tribal") 5, Leadership 2, Négociation 5

Équipement: Gilet pare-balles (5/3)

Arme: Ares Predator [Pistolet lourd, 15 (chargeur), 9P], Électromatraque (Allonge 1, 6(e) E)

Frère cadet de Sir Lain MacDonald, James a 40 ans et est de taille moyenne, avec des cheveux brun sable et des yeux bruns. Il est gestionnaire successoral pour les MacDonalds de Glencoe. James gère la propriété, les droits fonciers, etc. Bien que prudent, hésitant et pas trop intelligent, il est honnête et courageux.



JOHN "LE FOU" MACDONALD

Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Armure
6(8)	4	5	2	5	5	1,5	4(8)	5/3

Initiative: 4(8) + 3D6

Indice Menace/Professionnel: 5/4

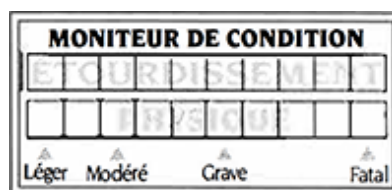
Compétences: Combat armé 4, Vélo 1, Étiquette (La rue) 4, Étiquette (Clan "Tribal") 5, Armes à feu 5, Furtivité 4, Combat à mains nues 6

Cyberware: Armure dermique (2), Griffes rétractables, Smartlink, Réflexes câblées (2)

Équipement: Gilet pare-balles (5/3)

Arme: Électromatraque (Allonge 1, 6(e) E), Epée (Allonge 1, 7P), Uzi III [SMG, 24 (chargeur), 6P, avec Smartlink interne, Atténuateur de son]

Cousin de James et Lain, Mad John est une brute imposante avec des dents de cheval, des taches de rousseur, des cheveux et des yeux bruns et une peau buriné qui le fait paraître plus vieux que ses 32 ans. Légèrement psychopathe dans ses meilleurs moments, Mad John ne porte aucun équipement à moins que James ne le lui donne; normalement, James stocke l'équipement de John le fou dans sa propre chambre.



ANTIVIRUS

Les runners peuvent choisir la violence pour cette rencontre. S'ils le font, ils peuvent toujours rencontrer le fantôme de Morag et trouver la puce Perception, mais ils réduisent leurs chances de faire affaire avec Sir Lain MacDonald plus tard. Sans être fatale à l'issue, cette erreur leur coûte cher à la fin de l'aventure. S'ils viennent à bout des occupants du château sans les blesser gravement. Sir Lain peut accepter de parler avec les runners plus tard (voir Parler au Laird, p.55), mais le meneur de jeu doit augmenter les seuils de l'équipe pour les négociations avec Sir Lain d'un nombre proportionnel aux dégâts qu'ils ont causés.

Les runners peuvent ne pas accepter de permettre à Morag de posséder l'un d'eux. Dans ce cas, le meneur de jeu peut tricher ; le fantôme devra faire passer son message d'une autre manière. Si nécessaire, utilisez la procédure décrite à la p.75 du Grimoire II pour les esprits libres avec pouvoir de possession.

Enfin, les runners peuvent ne pas trouver la puce Perception. Cela ne devient un problème que s'ils choisissent de passer en force, ce qui rend difficile de revenir plus tard. S'ils ont choisi la bonne méthode pour entrer dans le château, ils devraient être en mesure de négocier la possibilité de fouiller à nouveau.



ATTAQUE DES SAMOURAÏS

DITES-LE AVEC DES MOTS

Ajustez cette section au besoin pour refléter la situation des runners lorsque les emmerdes leur tombent dessus.

Après le bon temps passé au château Laidon, vous quittez les lieux; vous savez que le travail n'est pas encore terminé. Malheureusement, vous découvrez à vos dépens que d'autres personnes veulent se joindre à la fête. Vous entendez le sifflement d'un hélicoptère qui zigzague dans votre direction, comme s'il balayait le terrain, il vous repère. L'hélico plonge droit sur vous, les armes à feu flamboyantes en vue. Dommage que vos compétences sociales ne puissent pas vous sortir de ce pétrin.

ATMOSPHÈRE

Des fusils, des fusils et encore des fusils.

L'ENVERS DU DÉCOR

Alertés par les activités des runners au Royaume-Uni et leur intérêt évident pour Quicksilver, les agents de Zeta-ImpChem ont suivi les runners jusqu'à Castle Laidon, où ils lancent leur première frappe alors que l'équipe part. L'issue de ce combat dépend de plusieurs facteurs : les décisions des runners, qu'ils soient à pied ou en véhicule, etc. Si nécessaire, les samouraï dans l'hélicoptère essaient de neutraliser le ou les véhicules des runners avant de se lancer dans la mise à mort. Si les runners ont suffisamment le sens de la survie pour se disperser et se mettre à l'abri dans la forêt environnante, ils forcent l'hélicoptère à atterrir et les samouraïs doivent chasser les runners à pied.

L'hélicoptère IWS (Integrated Weapon Systems) comprend huit hommes et deux points d'emports montés avec des FN-HAR, leurs réserves massives contenant 1 000 cartouches chacune. Un système de sécurité utilise des vérifications d'empreintes digitales et d'identification rétinienne à l'aide de scanners situés sur les panneaux de commande pour empêcher tout accès non autorisé à l'hélicoptère. L'engin transporte cinq samouraïs de rue, un rigger et un mage de combat, qui portent tous des radios-bracelets afin de communiquer avec l'hélicoptère au sol. Leurs ordres sont de tuer les runners, et cette équipe continue de les poursuivre jusqu'à ce qu'ils accomplissent leur mission ou jusqu'à ce qu'au moins la moitié de l'équipe d'intervention perde la communication radio. Le rigger reste à l'intérieur de l'hélicoptère et un samouraï monte la garde à moins de 50 mètres de celui-ci pour déjouer une éventuelle attaque sournoise.

Pour survivre, les runners doivent se mettre à l'abri, qu'ils trouvent facilement dans les bois près du château. Parce que l'équipe de frappe Zeta-ImpChem possède très probablement une puissance de feu supérieure, les runners auront probablement besoin de magie pour passer la journée. Heureusement, l'équipe de frappe manque de subtilité ; ils atomisent tout ce qui bouge.



SAMURAI (5)

Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Armure
6(8)	4(5)	6(7)	2	5	5	0.1	5(9)	5/3

Initiative: 9 + 3D6

Indice Menace/Professionnel: 4/3

Compétences: Combat armé 3, Vélo 2, Étiquette (Locale) 4, Armes à feu 5, Furtivité 4, Combat à mains nues 6

Augmentation: Yeux cybernétiques, Vision nocturne, Armure dermique (2), Substituts musculaires (1), Griffes rétractables (7P), Smartlink, Réflexes câblés (2)

Équipement: Veste pare-balles (5/3)

Arme: Ares Predator [Pistolet lourd, 15 (chargeur), SA, 9P, avec 2 chargeurs supplémentaires, Smartlink externe], Uzi III [SMG, 24 (chargeur), 6P, avec 2 chargeurs supplémentaires, Smartlink externe]

MONITEUR DE CONDITION									
ÉCOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
Léger	Moderé	Grave	Fatal						

MONITEUR DE CONDITION									
ÉCOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
Léger	Moderé	Grave	Fatal						

MONITEUR DE CONDITION									
ÉCOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
Léger	Moderé	Grave	Fatal						

MONITEUR DE CONDITION									
ÉCOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
Léger	Moderé	Grave	Fatal						

RIGGER (1)

Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Armure
5	6	4	4	6	5	1,3	6(10)*	5/3

Initiative: 6(10)* + 1D6 (+ 3D6)* (*s'applique uniquement lors du rigging)

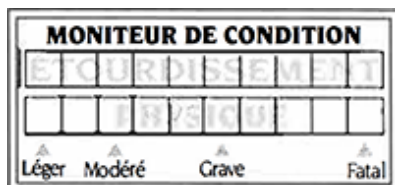
Indice Menace/Professionnel: 3/3

Compétences: Vélo 4, Voiture 5, Informatique 3, Électronique 3, Étiquette (Corpo) 1, Armes à feu 2, Véhicules terrestres (C/R) 2, Armes de véhicules 4

Augmentation: Yeux cybernétiques, Vision nocturne et thermographique avec compensation anti flash, Datajack, Radio, Smartlink, Interface de rigging de véhicule(2)

Équipement: Veste pare-balles (5/3)

Arme: Pistolet Waldegrave-Stevas [Pistolet lourd, 26 (chargeur), SA, 9P, avec 2 chargeurs supplémentaires, Smartlink externe]



MAGE DE COMBAT (1)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
2(3)	4	2	2	5	5	5,8	6(9)	4	5/3

Initiative: 4 + 1D6

Indice Menace/Professionnel: 3 (4)/3

Compétences: Conjuración 3, Étiquette (Corpo) 2, Armes à feu 3, Théorie magique 4, Sorcellerie 6, Combat à mains nues 2

Augmentation: Yeux cybernétiques, Vision nocturne et thermographique

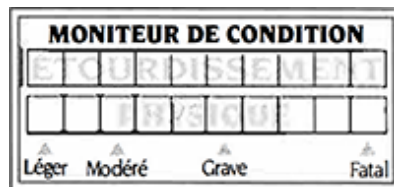
Équipement: Veste pare-balles (5/3), Focus de pouvoir (3), Focus de sort spécifique (Poing de force 2), Focalisateur de Sort (Armure/2 succès), Focalisateur de Sort (Sens Personnel du Combat/4 succès*)



Arme: H&K 227 [SMG, 28 (chargeur), SA/TR, 7P, avec 1 chargeur supplémentaire, Visée laser (modificateur du seuil de -1)],

Sorts: Armure 3, Clairvoyance 3, Confusion 3, Détection des ennemis 2, Soins 3, Augmentation de la réaction 2 (+2), Éclair Mana 4, Boule de Mana 4, Sens du combat personnel 5, Poing de force 4

*Pour les personnages non-joueurs, augmentez le score de menace de 1 tous les 4 succès obtenus lors de l'utilisation du sort sens du combat.



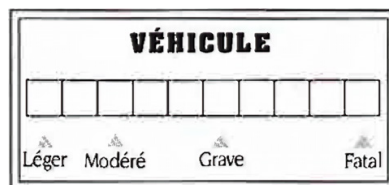
HÉLICOPTÈRE UTILITAIRE

Mania.	Vit.	Struct.	Blind.	Sign.	Apilote
5	170/250	4	1	4	2

Sièges: Sièges baquets doubles + 2 banquettes rabattables

Accès: 2 standards + 1 double

Armement: 2 FN-HAR [Fusil d'assaut, TR/TA, 8P, 1 000 coups (chargeur)], tirant vers l'avant, un montés de chaque côté.



À la fin de cette escarmouche, les runners peuvent avoir besoin d'une aide médicale, auquel cas ils doivent risquer de retourner dans la Zone Habitable ou au Body Shop du Dr Knox (ou convaincre quelqu'un de faire une visite à domicile). Si Zeta-ImpChem a saccagé leur véhicule, ils peuvent retourner au Château Laidon (p.45) pour en emprunter ou en voler un. Ils peuvent tout simplement se terrer dans la chateau si les membres de l'équipe ont besoin de temps pour guérir. Si l'équipe s'en est sortie relativement indemne, elle peuvent se rendre à Dites bonjour à Nessie (p.40) ou, elle peut placer une nouvelle puce dans le cyberdeck de Quicksilver, aller à La quadrature du cercle ou Science étrange, p.53 et 38, respectivement.

ANTIVIRUS

Si les runners sont vaincus, allez à Ramasser les morceaux, p.62. S'ils sont incroyablement chanceux et mettent la main sur l'hélicoptère en battant le gang Zeta-ImpChem, les dispositifs de sécurité les empêchent de faire grand-chose avec. La seule chose qui arrive si l'équipe obtient l'hélicoptère est une autre attaque, les signaux de suivi à longue portée du véhicule indiquent à leurs ennemis où ils se trouvent. Rendez l'opposition plus dure la deuxième fois, car l'hélicoptère donne aux runners de meilleures armes et de meilleurs équipements. Comme la probabilité que les runners réussissent à détourner l'hélicoptère est mince, une deuxième attaque n'est pas scénarisée ici.

RAMENER L'ENFANT À LA MAISON

DITES-LE AVEC DES MOTS

Lorsque le decker de l'équipe trouve à nouveau l'Enfant/Imago, lisez ce qui suit :

Vous chuchotez « Suis moi voir Amelia » à l'étrange enfant extralucide, et il te tient par la main, te regarde avec la confiance qu'un enfant a pour ses parents, recherchant protection et secours. Tout en repoussant les icônes CI, il vous suit jusqu'au SAN. Alors que vous vous préparez à sortir, vous vous voyez disparaître dans votre propre deck avec l'Enfant qui vous tient toujours la main. Vous n'avez jamais eu ce genre d'expérience extracorporelle auparavant, et juste le temps d'un instant, un frisson vous parcourt le dos.

ATMOSPHÈRE

À ce stade, la rencontre du decker avec l'Enfant/imago devrait sembler presque mystique. Exprimez ce sentiment.

L'ENVERS DU DÉCOR

Selon que les runners persuadent ou non Sir Lain Mac Donald de leur permettre d'accéder au système informatique qu'ils ont exploré dans Enfant dans la matrice, p.20, cette section peut se dérouler de plusieurs manières. Avoir sa permission fait de cette rencontre un jeu d'enfant, bien que les runners ne puissent pas faire de détours pour récupérer des données de valeurs comme ils l'ont fait lors de leur dernière visite. Pour empêcher le decker de voler des données, un duo de deckers MacDonald exceptionnels avec des équivalents de deck Fuchi Cyber-6 (augmentation de réponse 2) accompagnent le decker dans le système.

Si Sir Lain a refusé à l'équipe l'accès au système, ou s'ils ne lui ont pas encore parlé, alors le decker de l'équipe doit accéder au système sans codes d'identification. Pour plus de détails sur le système, voir Enfant dans la matrice, p.20. Le decker rencontre l'Enfant/Imago dans la troisième banque de données que le decker pirate. Bien sûr, des données de valeurs accessibles existent toujours dans tout le système, et le decker peut essayer de les télécharger pour les revendre à travers la matrice à un contact distant ce genre de transaction peut apporter aux runners une bonne somme d'argent, avec laquelle ils peuvent acheter ou louer un bon véhicule, embaucher Angus MacNab et accomplir plein d'autres choses. Si le decker n'a pas réussi à trouver l'Enfant/Imago lors de la première immersion, le système passe automatiquement en alerte passive. Si le decker rate cette fois-ci, il ou elle peut avoir une chance de plus en parlant à Lain MacDonald Parler au Laird, p.55).

Si le decker trouve l'Enfant/Imago, il n'a pas besoin de faire de test pour sortir du système informatique. Chose incroyable, l'enfant neutralise toute CI qui passe à proximité par un signe de la main.

Le decker peut transférer l'enfant dans le cyberdeck de Quicksilver en connectant les ports d'E/S appropriés du deck du runner à ceux du deck de Quicksilver. Si le decker se connecte au cyberdeck de Quicksilver après y avoir transféré l'Enfant, il remarque que l'Imago commence à avoir l'air plus adulte. Si la puce Mémoire a été chargée, l'expression de l'enfant apparaît plus consciente.

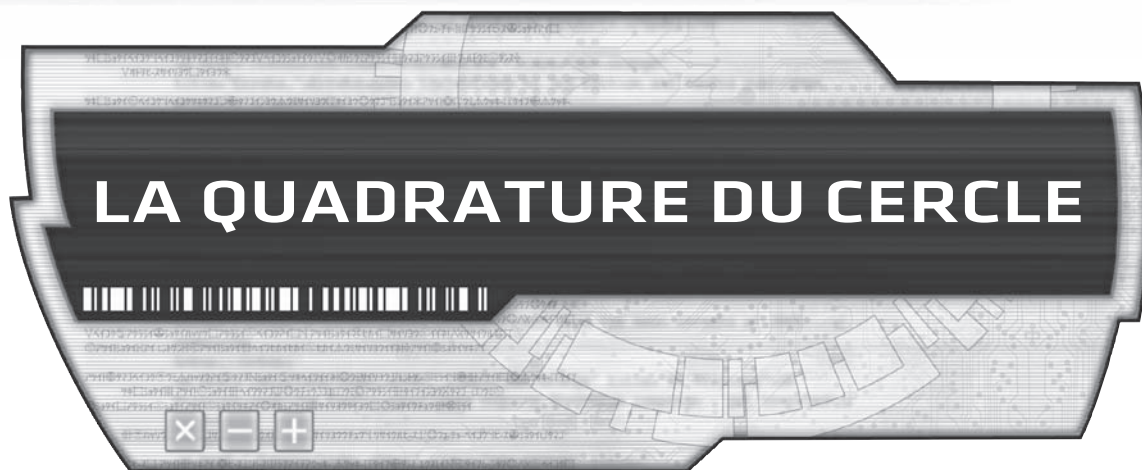
Si le deck contient la puce Affection, l'Enfant montre des signes de douleur et de peur, mais lache un sourire de temps en temps. Si le decker a inséré la puce Perception, l'Enfant regarde constamment autour de lui. Chaque fois que le decker se branche ensuite sur le deck de Quicksilver, l'enfant a l'air et agit plus adulte, comme s'il retrouvait des facultés et réapprenait des compétences et des souvenirs (en fait, c'est le cas). Le decker du groupe ne peut pas utiliser le cyberdeck de Quicksilver et une fois que l'enfant y retourne, toute puce placée dans le deck ne peut plus être retirée. L'Enfant reprend ce qui lui appartient.

Lorsque le deck contient les jetons Affection, Mémoire et Perception, allez à La quadrature du cercle, p.53.

ANTIVIRUS

Échouer dans la récupération de l'Enfant du système informatique Transys cette fois-ci peut décourager le decker de faire d'autres tentatives. Si Sir Lain MacDonald donne aux runners un accès officiel au système de Transys (et ils en ont encore besoin), cela devrait inspirer le decker à essayer à nouveau (voir Parler au Laird, p.55). Poussez les runners à demander son aide s'ils en ont besoin. S'ils abandonnent et se dégonflent. Allez à Ramasser les morceaux, p.62.





DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous avez en main trois des quatre puces uniques que Quicksilver a laissées à ceux qu'il aimait et en qui il avait confiance. Vous avez inséré les jetons dans le deck de Quicksilver et vous voyez grandir l'Enfant de la matrice. Curieux, vous vous connectez pour voir ce que l'enfant est devenu à présent. Habituellement, il ne vous parle pas ou ne réagit pas à votre rencontre; il regarde simplement autour de lui, apparemment complètement absorbé par sa personne. Cette fois, il dessine, créant une image scintillante dans l'espace matriciel fermé à l'intérieur du deck. Il dessine une roue zodiacale. Après avoir dessiné les signes, il place les planètes dans leurs propres emplacements, puis trace une ligne rouge brillante à travers l'extrémité haute du Sagittaire et dit : « Je me suis levé ici en tant qu'homme. » Puis il vous regarde et dit simplement : « Le ciel Amelia. Trouve le ciel. »

ATMOSPHÈRE

Comme toujours lors de la rencontre avec l'Imago, le mystère et le mysticisme prédominent dans cette scène.

L'ENVERS DU DÉCOR

Dans son style énigmatique habituel, Quicksilver a tracé le thème astral de ce qu'il croit être sa dernière vie humaine. La seule chose qui manque à son thème est le ciel, le milieu du ciel (MC) de l'horoscope. Pour reconnaître cette omission, le mage de l'équipe ou un autre runner ayant des connaissances astrologiques doit réussir un test de Théorie magique(8). Pour un personnage joueur magicien, Réduisez le seuil de 1 pour chaque degré d'initiation qu'il détient au sein d'un groupe magique (voir p.36, Grimoire II). Si elle est présente, Amelia Richardson reconnaît immédiatement le manque dans le tableau de Quicksilver, mais elle attend de voir si l'un des runners l'identifie avant de le signaler.

Pour résoudre cette dernière énigme, Amelia doit saisir la position de toutes les planètes et le signe ascendant de Quicksilver à la naissance dans l'énorme roue de l'horoscope trid de son bureau, en retournant à Édimbourg si nécessaire. L'ordinateur d'Amelia calcule le MC comme étant le premier degré du Scorpion. Dès qu'Amelia entre cet élément final dans son horoscope trid, les affichages électroniques des trois signes Balance, Scorpion et Sagittaire se déplacent, coulent et fusionnent en une seule masse ressemblant à du mercure en activité. Les signes fusionnés forment la puce Execution, et la roue se brise, laissant la puce vacante. Cette scène est très spectaculaire, alors si les runners ne peuvent pas se rendre à Édimbourg, faites-la enregistrer par Amelia en trideo et rejouez-la-leur. La puce I/E ressemble aux trois autres, sauf qu'elle est d'un rouge vif.

Une fois qu'un personnage a inséré la puce I/E dans le cyberdeck avec les trois autres, le deck commence à bourdonner doucement. Si le decker de l'équipe se connecte dans le deck, il voit le Quicksilver adulte assis, la tête entre les mains, inconsolable. Avec l'intégration de la puce I/E, Quicksilver se souvient de sa mort violente et de celle de Morag, et raconte ces meurtres au decker.

À ce stade, le decker doit effectuer un test de Volonté (6). S'il échoue, le decker ressent l'angoisse accablante de Quicksilver en voyant la personne qu'il aime le plus assassinée, arrachée à lui dans la fleur de l'âge. Les mains de Quicksilver touchent la tête du persona du decker, et la réalité que l'elfe voit envahie le decker. Il ou elle voit Quicksilver debout avec Morag au clair de lune à Glencoe, écoutant un joueur de cornemuse jouer "Flowers of the Forest" en solo, ressentant le désespoir d'une âme à peine unie avec son autre moitié avant que la mort violente ne les déchire. Le decker regarde des samouraïs au visage sinistre tuer Morag sur les marches de Castle Laidon, voit Quicksilver courir vers la porte, sent son agonie mourante alors que des balles le traversent. Ces sensations, aussi réelles que n'importe laquelle des expériences personnelles du decker, laissent le decker sous le choc avec un sentiment de désolation totale.

Que le decker réussisse ou échoue au test de Volonté (6), lisez ce qui suit :

« Je savais que j'allais bientôt mourir, mais pas si vite ni si violemment. Je dois mourir avec elle. Emmenez-moi à Morag. Je sais qu'elle erre encore à Glencoe. J'ai besoin de votre aide. Ne m'abandonnez pas. »

DIS NOUS EN PLUS...

Les runners ont besoin d'informations d'Amelia Richardson à ce stade, certains triviaux et certains essentiels.

Les joueurs avertis peuvent harceler le meneur de jeu pour obtenir des détails de l'horoscope (en fait sans importance). Donnez-leur ce qui suit pour les faire taire : Soleil à 19 degrés Sagittaire, signe ascendant à 25 degrés Sagittaire, Lune à 9 degrés Balance, Mercure à 1 degré Sagittaire, Vénus à 1 degré Verseau, Mars à 15 degrés Verseau, Jupiter à 12 degrés Taureau, Saturne à 24 degrés Balance, Uranus à 18 degrés Cancer, Neptune à 23 degrés Balance, Pluton à 23 degrés Lion. Les joueurs curieux peuvent également se demander pourquoi c'est l'axe Balance-Scorpion-Sagittaire qui a fusionné pour donner la puce finale. Amelia leur dit que les principaux indicateurs d'un horoscope sont le Soleil, la Lune, le signe ascendant et le MC, et la fusion de ces trois signes a réuni tous ces éléments dans la fonction intégrative.

Les détails de l'horoscope font des anecdotes intéressantes; plus important encore, les runners doivent découvrir auprès d'Amelia ce que signifient les mots cryptiques de Quicksilver. Amelia spécule que Quicksilver sait d'une manière ou d'une autre que Morag existe toujours en tant que fantôme, probablement en établissant un lien entre sa mort violente et les présence fantomatique dans l'historique de Glencoe. La consigne « Emmenez-moi à Morag » signifie évidemment que Quicksilver veut que les runners l'emmènent (le deck) au Château Laidon. Mais que veut-il dire par « Je dois mourir avec elle » ?

Après avoir longuement réfléchi, le professeur Richardson répond : « Je pense que je comprends. Il veut que nous apportions sa forme astrale à l'endroit où demeure la forme astrale de Morag. Et puis il veut mourir pour qu'ils soient ensemble. Mais une partie de sa forme astrale doit sûrement être liée au deck maintenant. Il a besoin que cette part de lui soit libérée, et d'une manière ou d'une autre, il a besoin de votre aide pour le faire. Je n'ai aucune idée de comment il s'est recréé dans ce deck. Mais d'une manière ou d'une autre, vous devez le libérer. »

Les runners doivent maintenant choisir entre deux options : retourner à Castle Laidon (voir Libérer mon âme, p.58) ou refuser la demande de Quicksilver. S'ils ont l'air de douter à l'idée de s'en charger, Amelia leur offre ses propres focus de sorts en guise de paiement. Amelia ne devine pas les dangers encourus, mais si son ami Quicksilver a besoin des runners, elle fera de son mieux pour qu'il les obtienne. Si l'équipe refuse cette dernière aventure, allez à Rassembler les morceaux, p.62. Amelia garde le cyberdeck et recherche des runners avec plus de courage. Si les runners essaient de voler le cyberdeck, Amelia les arrête net en utilisant les menaces décrites dans la section Antivirus de Science étrange, p.38. S'ils acceptent d'aider Quicksilver, ils devront peut-être demander de l'aide à Sir Lain MacDonald, s'ils ne l'ont pas déjà fait. Allez à Parler au Laird, p.55.

Si un personnage magiquement actif tente d'analyser le cyberdeck, ou lancer une sorte de sort de détection dessus, il ou elle ne découvre rien d'étrange ou d'inattendu. Les traits métaphysiques uniques de Quicksilver ne peuvent pas être perçus astralement ; tant que son Imago vit, il le bloque entre l'existence et la non-existence, et il ne peut pas reposer en paix.

ANTIVIRUS

Cette rencontre ne peut que mal tourner si les runners refusent d'aider Quicksilver. Amelia Richardson leur a déjà proposé une récompense et quelques informations : personne d'autre n'en offrira plus. S'ils reculent maintenant, après tout ce qui s'est passé, laissez ces misérables lâches en subir les conséquences. Allez à Rassembler les morceaux, p.62.





DITES-LE AVEC DES MOTS

L'impressionnante résidence de Sir Lain offre une sécurité massive mais pas ostentatoire. Des caméras et des scanners sont dissimulés dans le feuillage à l'extérieur et les deux MacDonald en kilt à la porte d'entrée sont bardés de cyberware. Vous savez maintenant ce que les Écossais portent sous leur kilt : des implants étranges et menaçants. Des faisceaux infrarouge, des lasers de détection et sûrement d'autres surprises qui, selon vous, vous ont échappé, couvrent toutes les fenêtres. Les gardes sans sourire vous fouillent très minutieusement. Ils trouvent chaque arme que vous cachez plus grosse qu'une lime à ongles, il vous faut plusieurs minutes pour gravir les marches de l'escalier massif jusqu'au dernier étage, en passant pas mal de gardes sur votre chemin. Les membres du clan au dernier étage portent des SMG, et l'un d'eux porte même un lance-grenades à gaz. Même si vous avez été invité à venir ici, cette protection vous rend nerveux. En vous disant fermement de ne pas faire de bêtise, vous vous dirigez vers l'immense bureau au bout du couloir.

L'homme qui se tient dans l'embrasure de la porte du bureau vous accueille et vous serre la main. En vous guidant à l'intérieur, Sir Lain MacDonald s'assoit devant un vrai feu de cheminée et tend des gobelets en cristal de whisky autour de son cercle d'invités. Cela inclut vous et huit autres MacDonald qui vous garde fermement dans leur ligne de mire.

« Bien », dit le Laird dans le riche dialecte des Highlands. « Vous feriez mieux d'avoir quelque chose à dire. La police sera intéressée dans le cas contraire. Je vous accorde dix minutes. »

ATMOSPHÈRE

Bienvenue dans la cour des grands. Sir Lain exerce le pouvoir immense qui vient avec le fait de posséder de vastes sommes d'argent et il n'apprécie pas les gens qui lui font perdre son temps. Ses gardes de sécurité d'élite sont prêts à réagir à toute menace potentielle. La tension et le danger est perceptible; donner aux runners l'impression qu'un seul mot erroné pourrait leur faire tirer une balle dans les yeux.

L'ENVERS DU DÉCOR

La façon dont les runners traitent Sir Lain MacDonald déterminera la facilité ou la difficulté avec laquelle ils aborderont les dernières étapes de cette aventure. L'équipe pourrait réussir sans l'aide de Sir Lain, mais cela leur faciliterait la vie. Cette rencontre dépend de trois choses importantes: comment les runners parviennent à rencontrer Sir Lain, quelles informations de valeur ils peuvent lui offrir et ce que les runners peuvent gagner de lui en retour.

RENCONTRE AVEC SIR LAIN

La rencontre des runners avec Sir Lain peut se faire de deux manières. S'ils ont visité Castle Laidon et que James MacDonald a vu le fantôme de Morag posséder l'un des runners, James organise une rencontre à Édimbourg.

Si les runners n'osent pas se rendre à Édimbourg de peur d'être arrêtés, alors Sir Lain accepte de les rencontrer à Pitlochry. Sans l'aide de James MacDonald, les runners peuvent contacter eux-mêmes Sir Lain. Ils établissent le premier contact par télécom, tombant sur Sir Lain dans les bureaux de Transys Neuronet dans le complexe Meadows de l'a corporation ou à son domicile à Holyrood Court. Avant de composer le numéro, les runners feraient mieux de trouver une sacrée bonne raison pour laquelle Sir Lain devrait les rencontrer. Si les runners prétendent avoir des informations sur Quicksilver, en particulier sur son cyberdeck, Sir Lain ouvre grand les oreilles et le garde au coin de sa tête. Prétendre avoir des informations sur les véritables circonstances de la mort de Morag, d'autre part, peut ne pas suffire à attirer son attention. Le runner qui parle doit faire un test opposé de Négociation (Volonté). S'il obtient moins de succès que Sir Lain, le laird traite le joueur de fou allier et coupe la communication. Si l'équipe prétend avoir des informations sur Quicksilver et peut réellement décrire le cyberdeck de l'elfe avant que Sir Lain ne raccroche, MacDonald change d'avis. Si les runners peuvent intéresser Sir Lain avec ce qu'ils ont à dire, il accepte de les rencontrer à Holyrood Court, les avertissant qu'il possède une sécurité stricte et que les runners doivent venir sans armes. Le texte de cette rencontre suppose que les runners rencontrent Sir Lain à Holyrood Court: s'ils se rencontrent à Pitlochry, Sir Lain réserve un petit hôtel entier pour la soirée, câble l'endroit pour la surveillance et le bourre de MacDonalds pour se couvrir.

Les runners peuvent rencontrer plus d'une fois Sir Lain, mais probablement pas plus de deux fois. Par exemple, si, après une première rencontre improductive, les runners se rendent à Castle Laidon et rencontrent le fantôme de Morag, et si James voit Morag posséder un runner, une deuxième rencontre plus favorable avec Sir Lain pourrait avoir lieu. Si les événements entre les réunions révèlent plus d'informations, la deuxième réunion pourrait le trouver plus disposé à aider.

Une fois que les runners arrivent à la réunion, ils doivent réussir plusieurs tests opposés de Négociation (Volonté) afin d'obtenir l'aide de Sir Lain de différentes manières spécifiques. Ils commencent chaque test avec un modificateur de +2 à leurs seuils : ils peuvent réduire cette pénalité en offrant certaines informations. Les sections suivantes suggèrent des résultats possibles.

La mort de Morag

Si James MacDonald a été témoin de la possession de Morag à Castle Laidon, modifiez les seuils des runners de -2. La description de la scène par James affecte profondément Sir Lain. Si les runners décrivent une rencontre avec le fantôme dont James n'a pas été témoin, réduisez de seuil de 1, à moins qu'ils ne mentionnent que Morag a spécifiquement indiqué que les Campbell portaient les anciennes couleurs du tartan. Ce détail ne faisait pas partie du dossier public et n'est pas de notoriété publique. Si les runners mentionnent le tartan, réduisez leurs seuils pour tous les tests suivants de 1 point supplémentaire.



Mort de Quicksilver

Sir Lain n'avait aucune idée que sa fille aimait Quicksilver. En raison du lien avec Morag, la nouvelle de la mort de Quicksilver intéresse et attriste Sir Lain, mais n'a aucun autre effet.

Cyberdeck de Quicksilver

Si les runners décrivent clairement le deck de Quicksilver à Sir Lain et obtiennent au moins un succès de plus que Sir Lain dans un test opposé de Charisme (Volonté), leurs connaissances l'impressionnent. Pour refléter sa réaction, modifiez les seuils suivants pour l'équipe de -1. S'ils présentent le deck à Sir Lain, ils reçoivent automatiquement ce modificateur, mais les runners peuvent considérer leur position plus avantageuse s'ils n'apportent pas le deck. Après tout, il pourrait bien le leur prendre. (Il ne le ferait pas, mais les joueurs ne le savent pas.)

Recherche de Quicksilver

En général, les histoires concernant ces relations avec les druides, les esprits, etc, laissent Sir Lain froid. Cependant, si les runners donnent un compte rendu précis de leur rencontre avec les druides de Skye, Sir Lain se frotte le menton et marmonne: « Oui, ils étaient vachement proches. Je sais déjà tout ça. » Réduisez les seuils suivants pour le groupe de 1.

Alasdair Cameron

Si les runners admettent que Cameron les a engagés pour retrouver Quicksilver, Sir Lain a l'air mécontent mais ne dit rien. S'ils soulignent que quelqu'un a changé les codes d'identification du système informatique juste avant la mort de Cameron, Sir Lain répond qu'un decker corporatiste a détecté une présence non autorisée dans la matrice et a modifié les contrôles et les alertes systèmes conformément à la procédure standard. Aucune information sur Alasdair ne peut faire pencher la balance en faveur des runners. Cependant, mentionner qu'Alasdair soupçonnait la présence d'éléments au sein de Transys qui étaient activement hostiles à Quicksilver mérite un signe de reconnaissance de la part de Sir Lain et amène les runners au point suivant.

Attaque sur les runners

Si les runners ont été attaqués lorsqu'ils ont quitté Castle Laidon, signaler cet assaut à Sir Lain n'affecte pas les tests de Négociation (Volonté) ultérieurs. Mais si les runners adoptent une approche plus audacieuse, affichant une blessure à moitié cicatrisée ou deux et en attribuant les blessures aux mauvaises personnes de Transys qui ont tué Cameron et semblent maintenant être après eux, Sir Lain les écoute. S'il accepte de leur permettre de visiter Castle Laidon, il les protège d'une tentative répétée en fournissant aux runners un hélicoptère personnel et une escorte de deux combattants MacDonald (pour les caractéristiques des MacDonald, utilisez l'archétype du samouraï de rue, p.64, SR11).

Les exemples ci-dessus couvrent les seules informations que les runners ont à offrir qui pourraient convaincre Sir Lain de les aider. Cependant, les runners pourraient essayer d'accomplir quelques autres choses lors de cette rencontre.

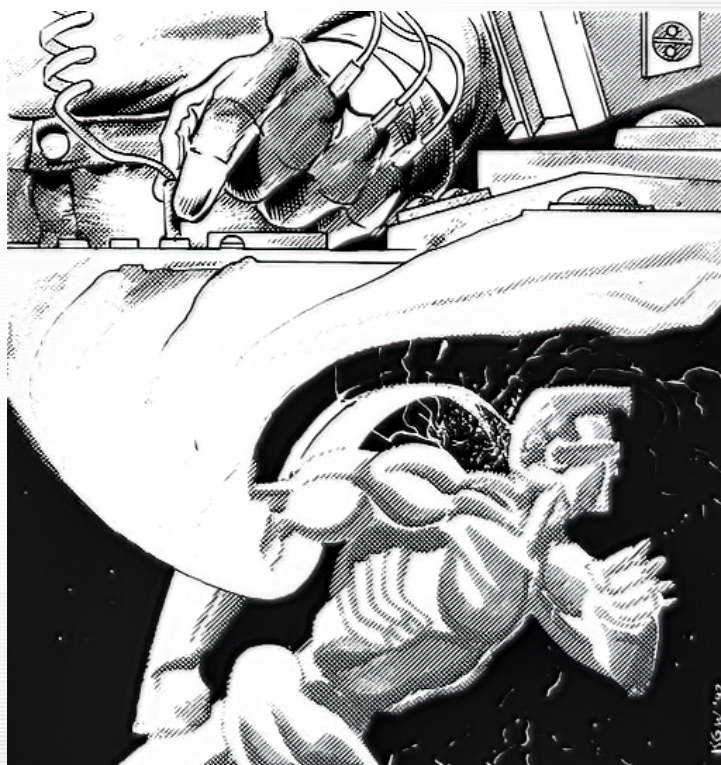
A données inexactes, résultats erronés

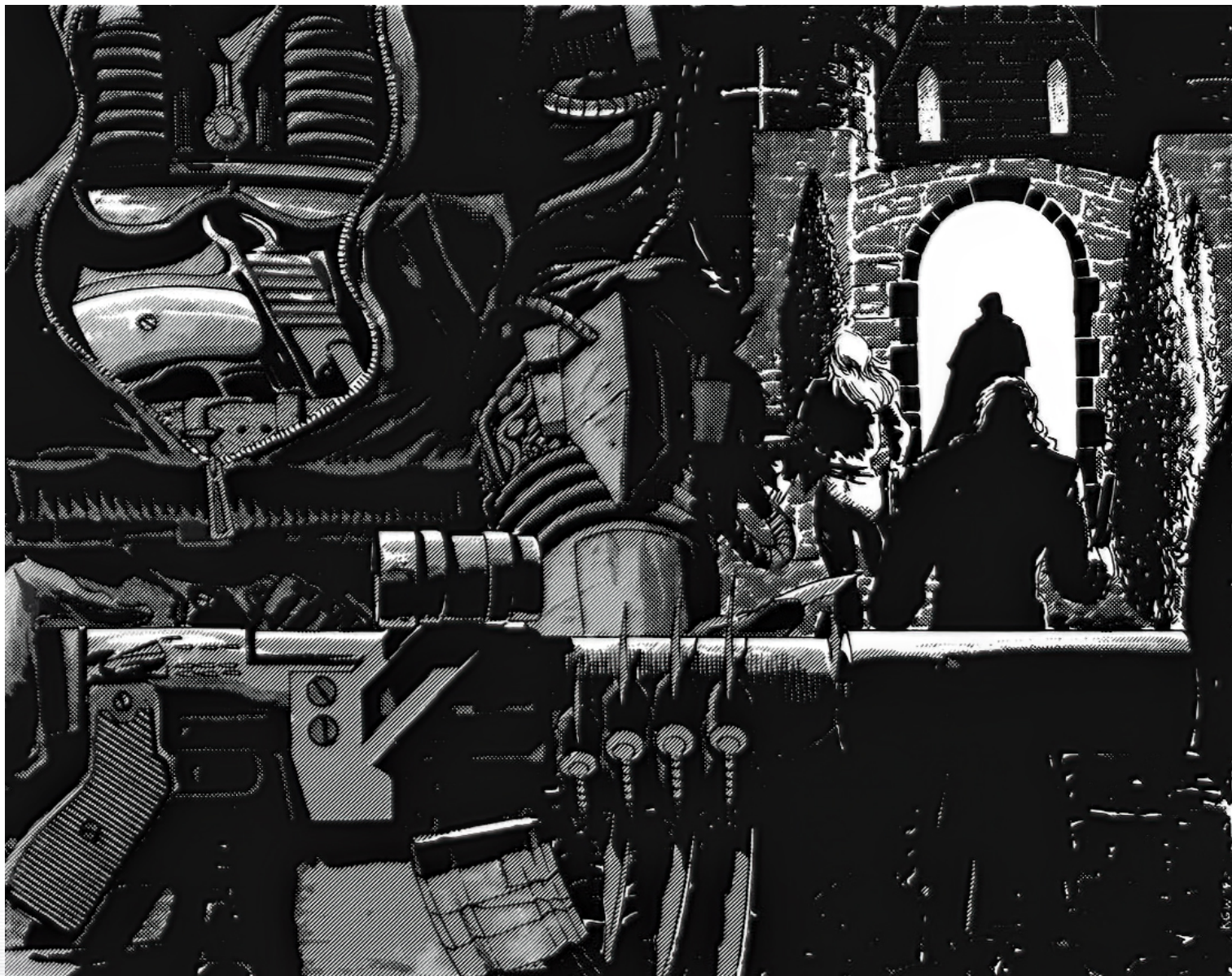
Si les runners n'ont pas encore téléchargé l'Enfant/Imago dans le cyberdeck de Quicksilver, ils peuvent éviter les dangers des défenses du système informatique s'ils convainquent Sir Lain de leur donner les nouveaux codes d'identification du système. Demandez aux runners de faire un test opposé de Négociation (Volonté). Si l'équipe obtient plus de succès que Sir Lain, il accepte de leur permettre l'accès uniquement si l'équipe garantit que son decker ne tentera pas de télécharger d'autres données. Le cousin de Sir Lain, Hugh MacDonald (utilisez l'archétype Decker, p.52, SR11, pour les caractéristiques de Hugh), accompagnera le runner dans la matrice pour assurer la sécurité du decker (et garder un œil sur lui).

Amusez-vous à prendre d'assaut le château

Si les runners rencontrent Sir Lain au début de l'aventure, avant de se rendre au Château Laidon, ils peuvent décider de lui demander la permission d'y aller pour enquêter sur la suite de la mort de Morag. Si les runners font cette demande, ajoutez un modificateur de +1 à leur seuil pour le test opposé de Négociation (Volonté). S'ils obtiennent plus de succès que Sir Lain, il approuve une visite au château pour l'équipe, accompagnée d'une demi-douzaine de combattants MacDonald supplémentaires.

Finalement, les runners devront peut-être emmener le cyberdeck de Quicksilver au château afin de libérer l'elfe (voir Libérer mon âme, p.58) et terminer leur travail. Parce que ce qu'ils ont l'intention de faire mettra Quicksilver hors de portée de Transys pour toujours, ils ont besoin d'une histoire plausible pour convaincre Sir Lain de les laisser retourner au château. Sir Lain sait très peu de choses sur le fonctionnement des decks ; les runners pourraient facilement le convaincre que les puces uniques de Quicksilver doivent être intégrées au château pour soulager et dissiper le traumatisme de la mort de Morag et de Quicksilver. En fait, les descriptions des événements récents par les runners renforcent simplement les soupçons de Sir Lain selon lesquels des agents ennemis se cachent au sein de la corporation. Quelqu'un a tué Alasdair Cameron. Quicksilver a disparu, quelqu'un a récupéré les codes d'identification du système, et ainsi de suite. Celui qui a orchestré ces événements aurait facilement pu assassiner la fille de Sir Lain. Sir Lain prévoit d'utiliser les runners comme appât pour débusquer les meurtriers (voir ci-dessous).





Pour créer du suspense, le meneur de jeu peut lancer des dés et faire tergiverser Sir Lain, mais il envoie les joueurs au Château Laidon. Il ne se soucie pas de leur sort et n'est toujours pas convaincu de l'existence de Morag en tant que fantôme, mais il comprend qu'il a une chance de se venger. Les MacDonald vivent pour la vengeance.

A l'aide !

Si les runners rencontrent Sir Lain au début de l'aventure, il refuse toutes demandes d'argent, d'armes, de musique, d'autos ou de toute autre chose. Si les joueurs s'approchent de lui plus près de la scène finale (Libérer mon âme, p.58), Sir Lain fournit un hélicoptère utilitaire et deux hommes de mains MacDonald (utilisez l'archétype samouraï de rue, p.64, SR11, pour les caractéristiques) comme escortes. Bien qu'il puisse obtenir des soins médicaux pour un runner désespérément blessé, le meneur de jeu doit décider dans quelle mesure il serait disposé à le faire au début de l'aventure.

Lorsque les runners terminent toutes leurs explications et finissent par demander de l'aide, Sir Lain leur demande: « Qu'est-ce que la corporation a à y gagner ? » Les runners devraient être prêts à recevoir cette question. Par exemple, ils pourraient jouer sur l'aspect technologique, prétendant que le cyberdeck sera inestimable pour Transys une fois qu'il fonctionnera.

Pour créer du suspense, le meneur de jeu peut lancer des dés et faire tergiverser Sir Lain, mais il envoie les joueurs au Château Laidon.

Leur travail pourrait également conduire Sir Lain aux personnes au sein de Transys qui ont tué Quicksilver, Alasdair Cameron et la fille de Sir Lain (il se crispe en entendant cela).

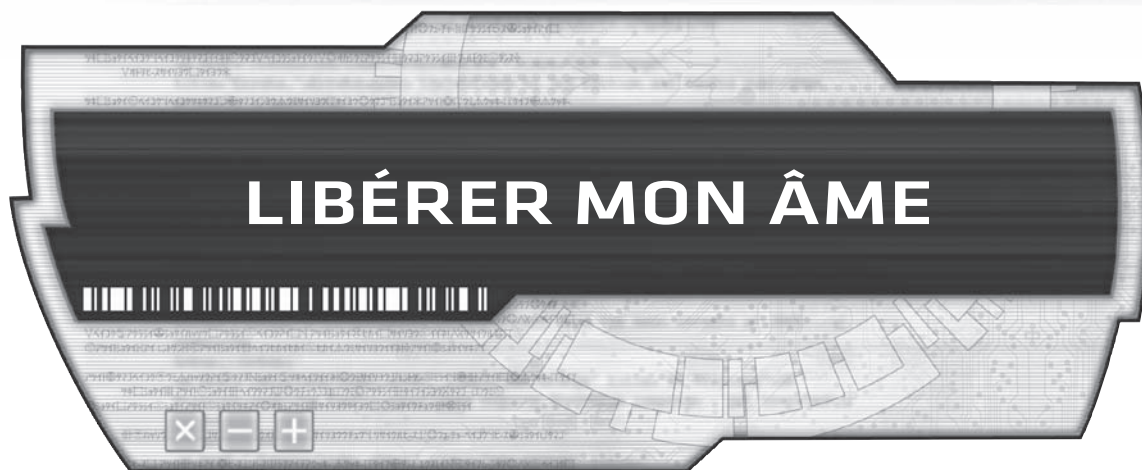
Lorsque les runners décollent pour Castle Laidon dans Libérer mon âme, p.58, Sir Lain en informe un ou deux autres membres du conseil d'administration sur le voyage et son objectif. Il compte sur la présence des runners au château pour débusquer l'ennemi.

De cette rencontre, les runners vont très probablement à Ramener l'enfant à la maison, p.52, Libérer mon âme, p.58, ou à Castle Laidon, p.45.

ANTIVIRUS

Faites comprendre aux runners que Sir Lain détient toutes les cartes. Ils ne sont pas en mesure de faire des demandes. Ils doivent agir honnêtement et de manière réfléchie, en s'exprimant avec soin. Dans la plupart des cas, le fait de ne pas jouer efficacement cette scène signifie simplement que Sir Lain refuse de les aider. S'ils le menacent, il les livre aux autorités. Soit ces autorités, soit les agents de Transys récupèrent Amelia Richardson en même temps, et la situation est résolue sans les runners. Les autorités écossaises renvoient les runners en Amérique du Nord en disgrâce.

Allez à Recoller les morceaux, p.62.



DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous arrivez à Castle Laidon avec Amelia Richardson et le cyberdeck, les quatre puces en place. Vous avez voyagé sous un ciel couvert grisâtre. Le brouillard se met à couler du haut des collines dans la vallée, une fine bruine s'écrase sur vos visages lorsque vous passez devant les pales de l'hélicoptère et que vous vous approchez des portes. Vous ne savez pas ce qui va se passer ici, et rien de ce que vous avez vécu jusqu'ici ne vous y a préparé. Gardez le courage, les amis. Vous en aurez besoin.

ATMOSPHÈRE

Magie, mysticisme, majesté et le chaos. Jouez cette rencontre comme la grande finale ultime. Ne lésinez pas.

L'ENVERS DU DÉCOR

Si les runners ont tué les occupants de Castle Laidon lors d'une précédente visite, l'endroit est désert. Les runners devront bluffer une explication pour le château vide que Amelia Richardson devra accepter.

Si les runners n'ont pas la permission de Sir Lain pour la visite, ils doivent négocier avec James MacDonald pour entrer dans le château et libérer Quicksilver. Amelia Richardson ajoute l'argument solide de faire trouver le repos au fantôme de Morag. Faites transpirer un peu les runners en parlant à James, mais il ne fait aucune objection sérieuse à ce que les runners entrent, il reste juste à l'écart. Si les runners ont la permission de Sir Lain, ils entrent directement. Les deux membres du clan MacDonald que Sir Lain a envoyés avec eux seront utiles plus tard. Si des MacDonald occupent encore le château, les gardes combattants (sauf les deux escorteurs des runners) prennent position à l'extérieur du château par précaution : les runners ont été attaqués non loin d'ici lors de leur dernier voyage. James MacDonald monte la garde à l'intérieur du château avec les deux hommes supplémentaires de Sir Lain, s'ils sont disponibles. Les runners doivent commencer le rituel à minuit et, bien sûr, les agents de ZetaImpChem au sein de Transys lanceront un dernier raid juste au point culminant. Surprise Surprise.

Le meneur de jeu doit structurer cette scène finale en gardant à l'esprit les éléments suivants : la session de decking finale de minuit ; la possibilité de combat ; la frappe des agents de Zeta-ImpChem au sein de Transys ; et l'arrivée de la cavalerie des MacDonald.

Bien sûr, la cavalerie ne peut pas arriver si les runners ont anéanti les habitants du château lors d'une rencontre précédente.

RECONNAIS QUE TU ES PARANOÏAQUE

Les runners peuvent anticiper une frappe corporatiste lors de leur dernière séance de decking. Prenez connaissance précisément comment ils comptent s'en défendre.

Laissez libre cours à l'ingéniosité des joueurs : ils peuvent barricader les fenêtres des pièces, verser de l'huile du générateur électrique du garage dans les escaliers pour la classique nappes d'huile glissante, préparer des pots d'huile à allumer et à jeter sur les attaquants depuis les fenêtres du château, installer des fils-pièges, etc. Lorsque l'équipe a terminé ses préparatifs, faites preuve de jugement. Les runners ont-ils planifié trop peu ou pas du tout, assez bien ou brillamment ? Le verdict du meneur de jeu affectera le combat final et les récompenses en karma.

MINUIT

Si les runners se connectent au cyberdeck de Quicksilver pour communiquer avec lui peu de temps après son arrivée au château, son image apparaît et dit : « Nous sommes arrivés. Minuit. Elle vient toujours dans sa chambre à minuit. » Les runners comprennent que tout ce qui pourrait se passer arrivera à minuit, et Quicksilver veut que cela se déroule dans la chambre de Morag. En fait, l'emplacement exact n'a pas d'importance tant que l'équipe et le cyberdeck restent dans le château, mais rien ne se passe jusqu'à peu avant minuit.

Les deckers doivent être branchés au cyberdeck ; pour une équipe avec plus d'un decker, le ou les joueurs supplémentaires utilisent des électrodes parallèles. Le deck de Quicksilver est unique, mais un runner utilisant des électrodes parallèles n'est toujours là qu'en tant que touriste. Amelia Richardson reste près du deck, ses focus de sorts prêts à être utilisés en cas de besoin. Elle met en place des sorts de protection pour éloigner les ennemis du cyberdeck et protéger les deckers pendant qu'ils travaillent. James et l'un des gardes MacDonald de Sir Lain montent la garde à l'extérieur de la pièce où travaillent les deckers. Les joueurs peuvent placer le deuxième garde MacDonald (et Angus MacNab, s'il est présent) où ils le souhaitent. (Utilisez des figurines ou autre représentation visuelle pour organiser les positions des runners dans cette scène finale.)

Quand le decker entre dans le cyberdeck vers minuit. Quicksilver apparaît immédiatement et place ses mains sur la tête du decker. « J'ai besoin de toi. S'il y a d'autres decker autour, utilise des électrodes parallèles, et il pourra nous aider. J'ai besoin de ton intelligence et de ton esprit pour m'aider à me libérer, afin que je puisse être avec elle. Je ne pouvais pas mourir avec elle avant : la machine gardait en vie ce que j'avais sauvé de ma personne. Maintenant, j'ai atteint le prochain tour de la Roue. Ton âme sera mon support. Sois fort, mon ami. L'image de Quicksilver passe à l'Enfant/Imago et prend la (les) main(s) au(x) decker(s).

Sur le coup de minuit, la forme spectrale du fantôme muet de Morag commence à se matérialiser dans la pièce. Lorsqu'elle apparaît, le decker ressent une intense bouffée de pensées et d'émotions, alors que Quicksilver se débat dans le deck pour se libérer des puces encodées. Quicksilver doit utiliser l'âme d'un decker vivant pour traduire sa propre personnalité dans la réalité et se transformer. Il fait vivre un enfer au decker et revient mentalement et émotionnellement. Le(s) decker(s) ne peuvent pas se débrancher ; Quicksilver contrôle le deck et le decker. Les CI noir n'ont rien avoir avec cette expérience.

Au cours de la première étape de sa transformation, Quicksilver extrait ses capacités de perception, pour voir le fantôme et se guider. Le decker doit faire un test de Réaction (6) s'il obtient au moins 1 succès, il éprouve une sensation passagère de cécité, de surdité et d'engourdissement, comme flottant dans une bulle isolée du monde. S'il n'obtient aucun succès, le decker se sent aveugle, sourd et engourdi tout au long de l'épreuve, entièrement à la merci de tout ce qui arrive à Quicksilver.

Dans la deuxième étape, Quicksilver extrait ses souvenirs et les partage avec le fantôme de Morag. Une multitude d'images défilent à l'esprit du decker. (Oui, sa vie défile vraiment devant ses yeux en un clin d'œil.) Le decker doit réussir un test d'Intelligence (8). Si le decker n'obtient aucun succès, il perd sa notion du temps et de sa présence pendant toute la durée de l'épreuve, perdant toute connaissance de qui il est ou de ce qui se passe. Si le decker obtient au moins 1 succès, il ne subit cette désorientation que momentanément.

Dans la troisième étape, Quicksilver libère ses émotions et transmet au fantôme la profondeur de son amour pour elle. Cette expérience anéantit presque le decker. Il revit chaque sentiment intense, positif et négatif, qu'il a jamais ressenti pour une autre personne. Alors que les émotions de Quicksilver quittent le deck, tous les sentiments s'évanouissent. Le decker doit faire un test de Volonté (8). S'il ne réussit pas, le decker fait l'expérience d'une existence dépouillée de toute émotion, une existence dépouillée de toute émotion. Au moins 1 succès en fait une expérience éphémère, mais le decker trouve toujours cela atroce.

Dans la dernière étape du processus, Quicksilver doit désassembler son propre être, représenté par la puce I/E, et le transformer en dehors du deck. Essentiellement, ce processus imite la mort et la renaissance. Bien que la mort effraie toujours Quicksilver, il l'a déjà vécue une fois. Le decker n'a pas d'expérience similaire sur laquelle s'appuyer : il subit une désintégration complète. Aucune autre forme d'isolement n'est aussi terrifiante. Demandez au decker de faire un test d'Essence (6) (en arrondissant à l'inférieur le score d'Essence du personnage). Au moins 1 succès signifie que le decker ne subit aucun effet à long terme de son expérience. Si le decker échoue pour obtenir des succès, il subit des dommages temporaires et perd 1 point d'Essence. Il doit payer 5 points de Karma pour le récupérer. Jusqu'à ce qu'il y arrive, le decker subit entre-temps deux fois la perte d'essence standard de tout cyberware implanté. Malgré ses tests réussis ou non, l'épreuve laisse le decker anéanti, inconscient et respirant à peine.

Si un deuxième decker utilise des électrodes parallèles, réduisez les seuls pour les tests ci-dessus de 1. Les deux deckers doivent effectuer les tests indépendamment : l'épreuve de Quicksilver les affecte tous les deux. Si plus d'un decker supplémentaire sont dans la partie en utilisant des électrodes parallèles, chaque decker doit effectuer les tests décrits ci-dessus en utilisant ces seuils. Toute personne connectée au cyberdeck ressent les effets de la transformation de Quicksilver. Chaque personnage peut dépenser sa réserve de récompense en karma personnel lors de ces tests, mais un seul des deckers (si l'équipe en a plus d'un) peut utiliser des points de la réserve de récompense en karma d'équipe pour chaque test.

En plus de l'enfer mental que traverse le(s) decker(s), deux autres effets se produisent. À chacune des quatre étapes de transformation, le ou les deckers souffrent comme s'ils étaient touchés par un sort d'éclair étourdissant de puissance 4. Le decker résiste normalement à ce sort, mais ne peut recevoir aucune assistance mystique d'aucun de ses compagnons ; l'éclair n'est pas vraiment un sort, simplement un effet. Même si selon son moniteur de condition il est inconscient, il ne tombe dans l'inconscience (ou meurt) qu'à la fin de la transformation, mais sa douleur est perceptible. Chaque decker connecté au deck de Quicksilver subit un moment d'effondrement, mais pas au niveau du decker principal.

Amelia et tous les runners non connectés dans la pièce voient l'Enfant Imago émerger du deck sous une forme astrale.

Ses yeux commencent à briller (Perception); regardant autour de lui, il voit le fantôme et se dirige vers elle (Mémoire) et l'embrasse (Affection). Enfin, l'enfant passe à la forme adulte de Quicksilver (intégration-exécution, la puce finale). Unis, les deux formes astrales regardent le decker affalé. Ils touchent son visage avec leurs mains, soignant les pires blessures (c'est-à-dire que le moniteur d'état du decker revient à la normale, mais il reste inconscient et impuissant). Les fantômes regardent les runners, et soudain l'équipe entend des coups de feu et le bruit d'hélicoptères qui approchent. Des hurlements, des cris stridents et des rafales prolongées de tirs automatiques résonnent à travers tout le château ; un obus de mortier déchire le toit. Les fantômes s'estompent ; épanouit l'un comme l'autre, ils semblent ignorer le chaos extérieur, leurs formes s'estompent, mais une présence persiste encore dans les environs. Mais les runners ont d'autres chats à fouetter.

Les runners doivent maintenant survivre à une attaque brutale. L'équipe de choc de ZetaImpChem a envoyé les MacDonald au tapis (le cas échéant), a franchi les portes à l'avant et a atteint le premier étage. L'ennemi se compose de six samourais des rues, deux samourais de rue troll et de deux mages de combat.

SAMURAI (6)

Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Armure
6(8)	4(5)	6(7)	2	5	5	0.1	5(9)	5/3

Initiative: 9 + 3D6

Indice Menace/Professionnel: 3/3

Compétences: Combat armé 3, Vélo 2, Étiquette (Locale) 4, Armes à feu 5, Furtivité 4, Combat à mains nues 6

Cyberware: Yeux cybernétiques avec Vision nocturne, Armure dermique (2), Substituts musculaires (1), Griffes rétractables (7P), Smartlink, Réflexes câblés (2)

Équipement: Veste pare-balles (5/3)

Arme: Ares Predator [Pistolet lourd, 15 (chargeur), avec 2 chargeurs supplémentaires, SA, 9P, Smartlink externe], Uzi III [SMG, 24 (chargeur), avec 2 chargeurs supplémentaires, 6P, Smartlink externe]

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
[][][][][][][][][][]									
Léger Modéré Grave Fatal									

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
[][][][][][][][][][]									
Léger Modéré Grave Fatal									

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
[][][][][][][][][][]									
Léger Modéré Grave Fatal									

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
[][][][][][][][][][]									
Léger Modéré Grave Fatal									

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
[][][][][][][][][][]									
Léger Modéré Grave Fatal									

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
[][][][][][][][][][]									
Léger Modéré Grave Fatal									

SAMURAI TROLL(2)

Co	R	F	Ch	I	V	E	R	Armure
7(8)	3(7)	6(10)	1	2	1	0	2(4)	5/3

Initiative: 4 + 2D6

Indice Menace/Professionnel: 3/3

Compétences: Combat armé 5, Vélo 3, Étiquette (Locale) 3, Armes à feu 5, Furtivité 4, Lancer 5, Combat à mains nues 6

Augmentation: Substituts musculaires (4), Réflexes câblés (1)

Libérer mon âme.....



Équipement: Veste pare-balles (5/3), (4) grenades à commotion cérébrale
Arme: Ares Predator [pistolet lourd, 15 (chargeur), avec 2 chargeurs supplémentaires, SA, 9P, Smartlink Externe], Uzi III [SMG, 24 (chargeur), 6P, avec 2 chargeurs supplémentaires, Extemal Smartlink]

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
INVISIBILITÉ									
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
INVISIBILITÉ									
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

MAGES (2)

Co	R	F	Ch	I	V	E	M	R	Armure
2	4	2	2	5	5	6	6(10)	4	5/3

Initiative: 4 + 1D6

Indice Menace/Professionnel: 3/3

Compétences: Conjuración 3, Étiquette (Corpo) 2, Armes à feu 3, Théorie magique 4, Sorcellerie 6, Combat à mains nues 2

Équipement: Veste pare-balles (5/3), Focus de pouvoir (4), Spécifique Focus Sorcier Spécifique (Poing de force 2)

Arme: H&K 227 [SMG, 28 (chargeur), SA/TR, 7P, avec 1 chargeur supplémentaire, Visée laser (modificateur du seuil de -1)]

Sorts: Armure 3, Clairvoyance 3, Confusion 3, Détection des ennemis 2, Soins 3, Augmentation de la réaction (+2) 2, Éclair Mana 4, Boule mana 4, Sens Personnel du Combat 5, Poing de force 4

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
INVISIBILITÉ									
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

MONITEUR DE CONDITION									
ÉTOURDISSEMENT									
INVISIBILITÉ									
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

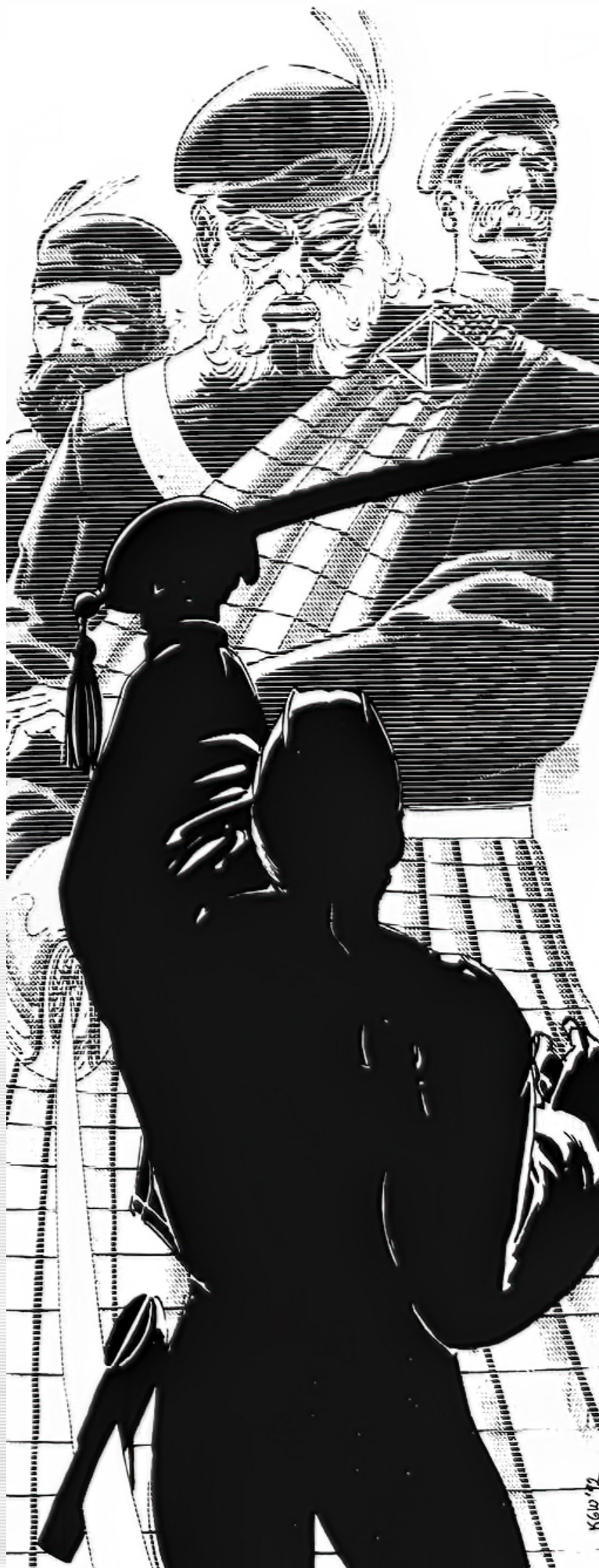
Les samourais de rue font un assaut frontal, soutenus par les mages de combat. Les deux samourais de rue des trolls à l'extérieur tentent de lancer des grenades à concussion (4 chacun) à travers la fenêtre de n'importe quelle pièce occupée par les runners. Si les runners ont barricadé les fenêtres, les trolls utilisent d'abord des coups de canon d'assaut pour faire exploser les planches. Cette tentative leur prend jusqu'à 4 tours de combat, après quoi ils entrent dans le château par les portes d'entrée et se dirigent vers les runners.

Les runners doivent résister à cet assaut sauvage pendant 10 tours. Si le meneur de jeu juge les runners bien préparés pour une éventuelle attaque, Réduisez le temps d'un tour ; s'ils se sont brillamment préparés. Réduisez le temps de 2 tours. S'ils ont stationné un élémentaire ou un esprit à l'extérieur du château en guise de protection, soustrayez 1 tour supplémentaire pour tenir compte du retard que cette entité cause aux attaquants, et réduisez le temps dont disposent les samourais des rues trolls pour attaquer et lancer les grenades à 2 tours.

Si les runners ont obtenu la permission de Sir Lain d'aller au château, 2 tours avant la fin du temps imparti, les runners entendent ce qui ressemble à une flotte d'hélicoptères, le bruit s'élevant au-dessus des coups de feu et des cris résonnant dans les couloirs du château. C'est la cavalerie, mais si les runners supposent que les hélicoptères transportent des renforts ennemis, laissez-les baliser. Si les runners n'ont pas obtenu l'autorisation d'entrer à Castle Laidon auprès de Sir Lain, les hélicoptères n'arrivent pas et les runners font face à un combat mortel.

Si la cavalerie arrive, une escouade de samourais de la rue MacDonald en kilt envahit le château, anéantissant tous les agents de Zeta-ImpChem. Les MacDonald savent à quoi ressemblent les runners et évitent de leur tirer dessus. Lesquade MacDonald tue automatiquement deux ennemis par tour et réduit les moniteurs de conditions de deux autres d'un niveau de dégâts. Alors qu'ils traversent le rez-de-chaussée vers les runners, ils éliminent les ennemis les plus proches d'eux.

La moitié de la force Zeta-ImpChem survivante se retourne pour combattre les MacDonalds, et l'autre moitié maintient l'attaque contre les runners. Le combat se fera jusqu'au bout.



ESPRITS DE GLENCOE

Peu de temps après que le corps du dernier ennemi soit tombé au sol, les runners survivants voient Sir Lain MacDonald entrer dans le château. Accompagné d'un joueur de cornemuse et de six des plus grands êtres humains qui existent, tous resplendissants dans le tartan MacDonald, Sir Lain atteint la porte de la pièce où la decking a eu lieu et examine le carnage. Alors qu'il ouvre la bouche pour parler, des fantômes commencent à miroiter en des formes spectrales perceptibles. Décrivez soigneusement cette scène; cela pourrait facilement dégénérer en bastos, mais les joueurs devraient se sentir trop abattus et meurtris pour réagir violemment.

Quicksilver et Morag réapparaissent, souriant et se tenant la main. Un esprit majeur de l'Homme démesuré trône au-dessus d'eux, ressemblant au chef de clan MacDonald de 1692, vieux et ratatiné mais avec une fierté féroce dans les yeux, et portant un claymore. De chaque côté de la pièce, un cortège de fantômes MacDonald, 37 en tout, entre dans la pièce, marchant vers l'esprit majeur et s'élèvent dans l'éther au-dessus et au-delà de lui. Lorsque le dernier spectre disparaît, Quicksilver et Morag disparaissent à nouveau. L'esprit fait tourner sa claymore en un large cercle et disparaît, ne laissant que le son lointain de la complainte du joueur de cornemuse.

Cette apparition abasourdit les MacDonald restant. Ils baissent leurs armes; ces hommes durs plongent leur tête dans les mains et pleurent. Sir Lain réagit initialement de la même manière, mais se redresse et salue l'esprit majeur alors qu'il fait tourner son épée dans les airs.

Après un long silence, le Laird se tourne vers ses hommes. « Je suis perdu, levez debout. Mettez ces braves hommes et femmes dans les unités de soins. » Se tournant vers les runners, il ne dit rien sur ce qui vient de se passer, mais dit simplement : « Je pense que nous allons récupérer ce drôle de deck si vous n'y voyez pas d'inconvénient. Si cet étrange type est avec ma Morag et qu'il est parti. J'aimerais avoir ce qu'il reste de lui. Il touche doucement le deck, comme un père le ferait avec son jeune enfant. « Je vais prendre soin de toi, n'ai pas peur. »

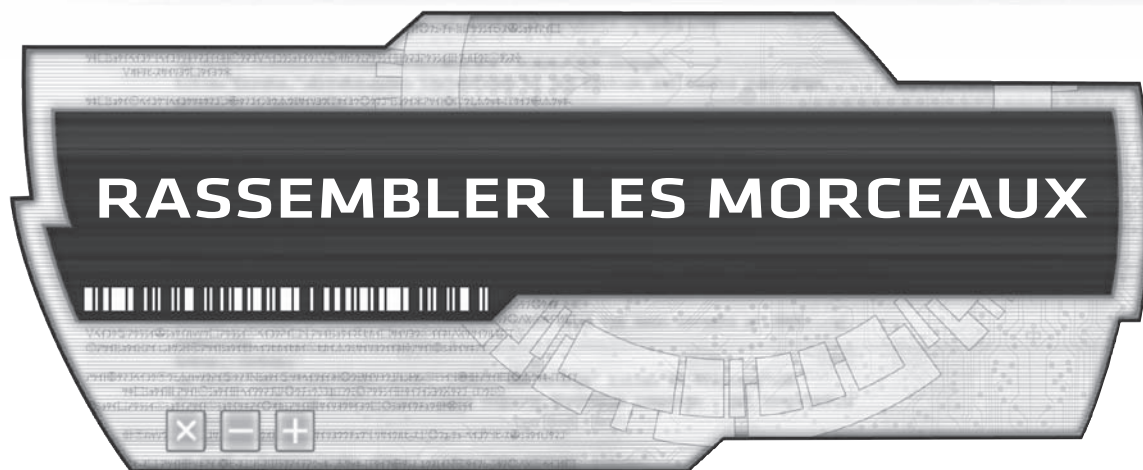
ANTIVIRUS

Une fois que la dernière session de decking commence, cette rencontre se déroule d'elle-même. Les runners passeront un moment très rude à essayer de repousser une puissante force de frappe. S'ils s'accrochent, les hélicoptères de Sir Lain, équipés d'unités de stabilisation indice 6, transporteront tout runner gravement blessé vers le Royal Infirmary Hospital, où ils reçoivent des soins intensifs aux frais de Sir Lain. Appliquez tous les modificateurs positifs possibles, puis passez à Rassembler les morceaux, p.62.

Les runners peuvent ne pas être sûrs de remettre le deck, mais ils ont du mal à refuser avec tous ces MacDonalds brandissant de gros canons. Tout personnage utilisant l'analyse astrale ou la compétence informatique constate que les puces spéciales du paquet sont inertes. Quicksilver est parti. Quelque part dans les métaplans, quelque chose d'extraordinaire pourrait se produire. Qui peut le dire?

Libérer mon âme.....





APRÈS L'AVENTURE

Si les runners stoppent l'aventure à n'importe quel moment et/ou tuer les gens de Castle Laidon, ils doivent quitter le Royaume-Uni. Le contrôle de papier est tout aussi difficile à la sortie que lors du voyage en Écosse. Pour une raison ou une autre, la police veut attraper les runners ; la difficulté pour eux de quitter le Royaume-Uni dépend de la raison pour laquelle ils sont recherchés. Comme pour tout shadowrun, les raisons possibles d'arrestation sont trop nombreuses pour être énumérées ici ; le meneur de jeu devra le faire au cas par cas. D'une manière générale, si les runners utilisent leur cerveau, ils peuvent partir. Sinon, ils se font prendre.

Même s'ils le souhaitent, la police ne peut pas prouver que les runners ont tué Alasdair Cameron. Après avoir passé six mois en détention provisoire (sans caution), le système judiciaire britannique rend le verdict de "non lieux" et ordonne l'expulsion de l'équipe. S'ils s'en sont pris à la police à n'importe quel moment, les runners écotent d'un minimum de sept ans d'emprisonnement. Laissez-les transpirer. À un moment donné au début de la peine de prison de l'équipe, le gouvernement britannique leur offre un emploi, promettant leur liberté en échange du travail. Faites-en une tâche difficile, avec de nombreuses possibilités pour que les choses tournent mal.

Si les runners ont joué les scènes finales avec Sir Lain MacDonald, il les renvoie à Seattle (ou où qu'ils vivent) dans un avion suborbital privé. S'ils ont remis le cyberdeck à Sir Lain, il leur donne un petit quelque chose en plus. Une fois de retour à leur hôtel, ou de retour à la maison, l'équipe reçoit un paquet volumineux contenant un cyberdeck modèle Transys Barrie avec les composants suivants : MPCP 8, Renfort 4, Mémoire 120, Stockage 500, Chargement 50, E/S 30 et Augmentation de Réponse (2) avec deux électrodes parallèles. Le deck vaut environ 400 000 ¥. Chaque membre survivant du groupe reçoit également un créditube certifié en cristal de quartz orné d'un petit logo Transys et d'une valeur de 75 000 ¥. Un gros, gros butin, pas vraiment. Sir Lain MacDonald est un homme très riche et les runners ont traversé l'enfer. Tout compte fait, le salaire est correct, mais pas excessif.

Transys a construit une alarme spéciale dans le Barrie. Si le decker essaie de pirater un système Transys, le MPCP envoie un signal au noeud d'accès au système, qui alerte automatiquement le système de la présence de l'intrus. À moins qu'il ou elle n'examine le deck et ne réussisse un test Informatique (C/R) (9), le decker reste inconscient de cette protection. Le decker peut supprimer la partie incriminée du MPCP en réussissant un autre test Informatique (C/R) (9). Si le decker n'obtient aucun succès, il endommage le MPCP de l'ordinateur de sorte qu'il perd 1 point d'indice. Retourne à ton Cyber-4 si tu veux pirater Transys, mon pote.

RÉCOMPENSER LE KARMA

Attribuez le karma comme indiqué ci-dessous. Si Angus MacNab a partagé une grande partie ou la totalité de l'aventure avec les runners, il devrait recevoir une petite part de la récompense du karma d'équipe. Arrondir les points partagés au supérieur.

KARMA D'ÉQUIPE

L'équipe se comporte pacifiquement face à la police dans l'appartement de Cameron	1
L'équipe entame l'ultime épreuve	4
L'équipe réussit l'ultime épreuve*	12
L'équipe se prépare soigneusement et minutieusement à l'attaque de Castle Laidon	1
Survie	2

* Réduisez cette récompense à 8 points si l'offre d'objets magiques d'Amelia Richardson en paiement des runners pour qu'ils acceptent l'épreuve à été proposer. Soyez flexible à ce sujet : si l'équipe a accepté l'épreuve et qu'un magicien de l'équipe a foiré un seul élément pour les aider, ne pénalisez pas les runners.

Ces récompenses supérieures aux valeurs habituelles reflètent le fait que les runners ont travaillé dans des conditions plus difficiles que d'habitude. Faire face à peu ou pas de contacts, des armes difficiles à obtenir et les étranges règles des ombres dans un pays étranger devraient leur faire gagner un peu de karma supplémentaire. La grosse récompense de 12 points pour le succès final reflète le fait que les runners ont côtoyé le karma d'esprits majeurs dans cette aventure : ça exige beaucoup, et ça donne beaucoup en retour.

KARMA INDIVIDUEL

Attribuez un karma individuellement comme expliqué p.199, SR11, avec les dépendances suivantes.

Drame

Doublez la récompense habituelle de Drame.

Magiciens

Si le magicien du rituel sur Skye a montré du courage et a réussi, attribuez-lui un point de karma supplémentaire.

Quête astrale

Tous les runners qui ont réussi les quêtes astrales et les tests au Loch Ness obtiennent un point de karma supplémentaire.

INVESTIGATION

Pour suivre ou enquêter sur des indices dans cette aventure, les personnages joueurs doivent enquêter sur des personnes, des lieux et des situations. L'un des meilleurs moyens pour les runners d'obtenir les informations dont ils ont besoin est de passer par leurs contacts.

CONTACTS

Imago pose un problème aux runners : ils n'ont pas accès à leurs contacts habituels lorsqu'ils sont en Ecosse. Au lieu de cela, les runners doivent établir de nouveaux contacts au cours de l'aventure. Généralement, l'histoire précise les contacts qu'ils établissent, par exemple, les personnages non-joueurs, tels que Duncan le Fixeur ou Fionnghuala, que les joueurs peuvent rencontrer au Hamish's Bar. Un ou plusieurs runners peuvent également vouloir passer du temps à chercher des contacts parmi les cercles sociaux d'Édimbourg. Les parties qui se concentrent sur le decking, lorsque le reste des joueurs peuvent se tourner les pouces, offrent une telle opportunité. Pour chaque soirée complète (ou équivalent) qu'ils passent en ville, demandez à chaque runner de faire un test de Charisme (9). Si un joueur obtient 1 succès ou plus, ce runner rencontre quelqu'un qui correspond au profil de contact SRII que le meneur de jeu juge approprié. Rendez le contact plausible, un barman est parfaitement logique, mais un patron yakuza met à rude épreuve la crédibilité. (Des yaks en Ecosse ? Peu probable.) Soyez inventif pour améliorer ces rencontres. Par exemple, si un runner elfe rend visite au Musée écossais des arts et métiers métahumains, le meneur de jeu peut lui permettre de tomber sur un decker elfique amical (bien que cette personne puisse ne pas admettre être un decker dès le départ).



Traitez ces connaissances comme des contacts temporaires et superficiels. Les seuils donnés pour l'utilisation de ces contacts pour les démarches reflètent cette superficialité. Les contacts écossais répertoriés ci-dessous permettent simplement aux runners d'obtenir des informations supplémentaires s'ils ont de la chance, plutôt que de fonctionner de la même manière que les contacts de ressources standard dans d'autres aventures.

Les runners qui souhaitent utiliser des contacts britanniques doivent utiliser un seuil de 8 pour tous les tests de réussite appropriés. Utilisez la Négociation ou l'une des compétences d'Étiquette, Interrogation ne fonctionne pas bien dans ce pays. Parce que le seuil élevé reflète principalement un manque de familiarité et de confiance, la corruption peut faire des merveilles. Un pot-de-vin d'au moins 250 £ réduit le seuil de 1, et un pot-de-vin de 750 £ ou plus réduit le seuil de 2.

LES CORPORATION

TRANSYS NEURONET (GÉNÉRAL)

Les informations suivantes sont disponibles auprès de SeaSource (Seattle) ou C-net (Royaume-Uni).

Contacts appropriés

Employé dévoué, technicien nain, fixeur, M. Johnson, doc des rues

Emplacement du siège social : Édimbourg, Écosse

Président/GB : Sir Lain Greig

Division principale : Transys Neuronet GB

Chef de division : Johnathan Cooper

Principaux produits/services : systèmes de communication expérimentaux, lasers, cyberware avancé, logiciel Matriciel, logiciels de compétences neurales, cyberware médical

Bref profil de la corporation

Entre 2013 et 2017, quatre sociétés de haute technologie britanniques distinctes ont fusionné leurs opérations pour former Transys Neuronet, spécifiquement pour stabiliser la base de recherche britannique dans des domaines clés dominés par des corporations américaines et japonaises. Depuis sa création, Transys a fait un effort déterminé pour retenir les meilleurs cerveaux de recherche britanniques au Royaume-Uni et a généralement réussi à le faire. Au cours des dernières années, la corporation a augmenté sa part de marché dans le cyberware médical européen de 11 % à 24 % et considère ce domaine comme un secteur majeur de croissance de la corporation. Transys maintient un réseau de petits laboratoires à travers le Royaume-Uni qui se spécialisent dans la recherche militaire, médicale et d'amélioration personnelle pour divers clients. Reflétant sa position privilégiée dans l'économie britannique, Transys Neuronet a reçu plusieurs autorisations des Bureaux administratifs et des licences du Lord Protector pour le déploiement d'une gamme polyvalente de technologies de contre-mesures d'intrusion au sein de ses systèmes informatiques.

TRANSYS NEURONU (POTINS)

Informations aléatoires disponibles à Seattle et en Ecosse. Ajustez les seuils en conséquence.

Contact approprié: (Indice 5 à Seattle, 8 en Ecosse)

Tout type de decker ou technicien, tout type de corporation.

Succès	Résultat
0	« Vous me prenez pour qui ? Une médiathèque ? »
1	« Une équipe. Très secrète, très hi-tech. Les gars d'un bureau ne savent pas toujours ce que font les gars des autres bureaux. J'ai entendu dire qu'il y avait beaucoup de conflits parmi les plus hauts gradés là-bas, manigancent pour obtenir la position de fils préféré au sein de l'équipe. »
2	« Transys ? J'ai entendu dire qu'ils avaient un jeune prodige impressionnant qui travaillait pour eux, il est sorti de nulle part il y a quelques années. Beaucoup de rumeurs circulent au sujet de ce sur quoi il travaille. Il y a peu de temps, ils ont obtenu de gros bénéfices en recherche médicale. Peut-être qu'il avait quelque chose à voir avec ça. »
3	« Ils fabriquent de sacrément bons cyberdecks et ordinateurs à cet endroit en Ecosse, comment ça s'appelle, Silicon Glen ? J'ai entendu dire qu'ils étaient sur le point de faire quelque chose d'époustouffant, une sorte de cyberdeck biologique, mais j'ai aussi entendu parler de Renraku il y a quelque temps. Les rumeurs persistent, cependant. »

PERSONNAGES MAJEURS

Les runners peuvent vouloir des informations sur plusieurs personnages, mais rien de tout cela n'est facile. Pour l'obtenir, ils ont deux options : les sources officielles et les démarches (contacts). Parce que la plupart des Britanniques attachent de l'importance à la vie privée, la plupart des réseaux de données restreignent l'accès même aux informations personnelles triviales, et le piratage de ces sources ne rapportera pas grand-chose. À l'exception de cas spécifiques donnés dans la partie principale, les contacts révèlent très peu d'informations sur les autres personnages.

ALASDAIR CAMERON

Contacts appropriés (Indice 8)

Decker corporatiste, Decker, secrétaire corporatif; Nain Technicien, Employé dévoué, Technicien.

Succès	Résultat
0	« Il n'animerait pas une émission vidéo ? »
1	« Le nom ne me dit rien... attendez une minute. J'ai entendu parler d'un gars qui fait des recherches pour le Transys. Juste un employé dévoué, je pense. Fiable et ennuyeux. »
2	« C'est un chercheur en médecine, je pense. Il fait partie de la corporation depuis quelques années. Un type épanoui et honnête. Un célibataire endurci. »
3+	« J'ai entendu dire qu'il était impliqué dans un travail secret avec du nouveau cyberware, mais vous entendez cette rumeur tous les jours. Il semble un peu trop rigide pour être un génie. »



ANGUS MACNAB

Contacts appropriés (Indice 6)

Détective, Chasseur de primes, Tueur à gages elfe, Fixer, Chef de gang, Membre de gang, Activiste des droits Metahumain, Samouraï des rues, Videur troll.

Succès	Résultat
0	« Je n'ai pas entendu parler de lui. Tu as de l'argent ? »
1	« Putain ! T'es sérieux ? C'est un gros tas de muscles. Fais attention à ce que tu fais avec Angus. Même la police reste loin de lui. Il sera loyal et honnête avec toi, cependant, tant que tu ne le contrarieras pas. »
2+	« Tu veux que ça chauffe, prends Angus et paye ce qu'il demande. Ne marchande pas avec lui, il n'aime pas ça. Il a de bons contacts si tu le demandes gentiment. Très gentiment. »

PROFESSEUR AMELIA RICHARDSON

Contacts appropriés (Indice 8)

Tout type clérical (religieux) ou médiatique, mage, chaman ou druide

Succès	Résultat
0	« Désolé, les esprits ne me parlent pas aujourd'hui. »
1	« Elle travaille à l'université, dans leur département d'occultisme. C'est une sep désolée, Américaine. J'ai suivi son cours sur la réincarnation à Pollock Hall l'année dernière. C'est une gentille dame très sensible... »
2+	« Elle est elle-même magicienne. Je pense qu'elle fait un travail d'enchantement je crois, qui aide le ministère à financer ses activités. J'avais l'habitude d'avoir un petit ami sassanach, anglais pour vous, mais c'était il y a des années. J'ai entendu dire qu'elle est bien vue à l'université. J'y suis depuis une dizaine d'années. »

MORAG MACDONALD

Contacts appropriés (Indice 6)

Presque n'importe qui; son meurtre était une nouvelle publique.

Succès	Résultat
0	« Oui, ça me fait grincer des dents, mais je ne peux pas t'aider. »
1	« Oh, oui, elle était l'une des Mac Donalds tués lors du massacre de Laidon il y a quelques semaines. Son père est une grande ponte dans une corpo ou quelque chose d'autre. C'est encore la querelle du clan Campbell-Mac Donald se répète. Pauvre petite, elle n'avait que 20 ans. C'est terrible. »
2+	« Oui, une terrible ignominie. Il y a une vilaine rumeur selon laquelle le meurtre a quelque chose à voir avec les affaires de son père. C'est quelqu'un de haut placé à Transys, vous ne le saviez pas ? Il s'appelle Lain MacDonald. »

Sir Lain MACDONALD

Contacts appropriés (Indice 6)

Tout employé de corporation/entreprise, Decker, Détective, Fonctionnaire.

Succès	Résultat
0	« Désolé, mon pote, je ne parle pas le sep (Américain). »
1	« Le Laird des MacDonalds de Glencoe ; le chef de clan. Il est haut placé à Transys Neuronet, il siège à leur conseil d'administration. Il est droit comme un dé et ne sourit pas beaucoup. »
2+	« Bien, bien sûr, vous savez que les Campbell ont assassiné sa fille. Sir Lain a dit aux gars de la trideo que c'était une affaire personnelle. Tous les MacDonald se tourneront vers eux maintenant. Ils riposteront. Mais ces querelles au coeur noir existent depuis longtemps dans ces rivalités. »



QUICKSILVER

Contacts appropriés (Indice 8)

Tout type de la rue.

Succès	Résultat
0	« Mon dieux, encore un putain de nom de rue. Cassez-vous! »
1+	« Bizarre. Il boit un verre très, très occasionnellement au Hamish's Bar au bout de Princes Street. Personne n'ose porter la main sur lui ; ils le respectent tous, je ne sais pas pourquoi. J'ai entendu dire qu'il était fou, né de fées dans les Highlands. »

LIEUX

Les runners peuvent demander à leurs contacts des informations sur l'île de Skye, le Kyle of Lochalsh, Castle Laidon, Holyrood Court, le Loch Ness, Pitlochry, le département des sciences occultes, Stewart's Hyperdrive et bien d'autres endroits. Les informations disponibles correspondent assez bien aux brochures touristiques. Si un contact peut connaître le lieu en question, retirez une ou deux lignes d'informations superficielles de la description du lieu dans la ou les rencontres appropriées.

DECK DE QUICKSILVER

Les runners étant qui et ce qu'ils sont, ils bricoleront avec le deck de Quicksilver si Amelia Richardson leur permet de s'en approcher assez longtemps. Ils peuvent probablement la convaincre de les laisser l'examiner (en sa présence) en soulignant que le deck semble être une pièce essentielle du puzzle et pourrait fournir des indices importants.





EXAMEN PHYSIQUE

Si un decker ou un autre techno-geek vérifie le cyberdeck, faites-lui faire un test Informatique (C/R) (6) et consultez la table suivante.

Succès Résultat

- | | |
|-----|--|
| 0 | C'est un cyberdeck. Qu'est-ce qu'ils pensaient que c'était ? |
| 1-2 | Il a un boîtier Fairlight Excalibur et les prises externes standard habituelles, mais c'est à peu près tout. A l'intérieur, les seules pièces reconnaissables sont des circuits imprimés (en quelque sorte) et des composants (peut-être...). C'est une œuvre d'art, mais difficile de dire de quel art il s'agit. |
| 3+ | Silence stupéfait. Est-ce que ça pourrait être... ? (Sur un résultat de 3 ou plus, demandez au decker de faire un test de théorie informatique(8) et consultez la table suivante.) |

Succès Résultat

- | | |
|----|--|
| 0 | C'est un cyberdeck, mais avec une putain de principe de fonctionnement atypique. Les cartes et les composants sont uniques. |
| 1+ | On dirait que le cœur de ce bijou est une sorte de bio-ordinateur, peut-être un processeur d'interface biologique. Si c'est le cas, ce deck vaut une petite fortune. |

Un examen plus approfondi révèle que le deck est conçu comme un cyberdeck ordinaire, avec une mémoire active, des puces personnel, etc., mais l'exécution diffère radicalement de la conception standard. Le deck ne fonctionne que si le decker de l'équipe place une ou plusieurs puces spéciales de Quicksilver.

EXAMEN MYSTIQUE

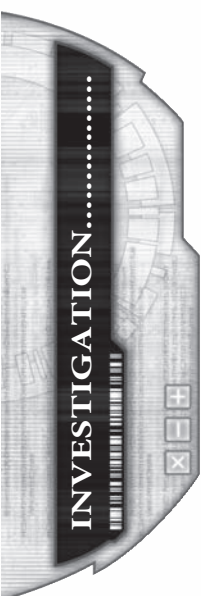
L'examen du deck depuis l'espace astral ne révèle rien jusqu'à ce que quelqu'un insère les différentes puces. Chaque puce donne vie à Quicksilver et augmente les chances qu'un magicien remarque quelque chose d'étrange.

Sans les puces, rien d'étrange n'existe à l'analyse. Si le deck contient l'une des puces, demandez au magicien de l'équipe de faire un test de perception astrale contre un seuil de base de 12, moins 2 par puce présente dans le deck. Pour les résultats, consultez la table suivante.

Succès Résultat

- | | |
|-----|---|
| 0 | C'est un cyberdeck, abruti. Étonnant. |
| 1-2 | Oui, il y a quelque chose d'étrangement magique là-dedans. Le sentiment "magique" est centré sur les étranges puces, mais il n'y a aucun moyen de déterminer ce que cela signifie. |
| 3-4 | On a presque l'impression qu'une présence pèse sur le deck. Un peu le même sentiment qu'un magicien pourrait ressentir en voyant une maison hantée... mais c'est impossible. N'est-ce pas ? |
| 5+ | Tout ce qui s'y trouve ne fait pas partie du deck. Cela ressemble à un effet de quelque chose que le deck a fait ou peut faire. Mais la présence n'est certainement pas le deck lui-même. |

Ni les puces ni le deck ne dégagent ce qui pourrait être considéré comme de la magie ou de l'énergie vitale en soi. Seule une évaluation subtile et directe par un vrai magicien révélera quelque chose de mystique sur le deck.



OMBRES PORTÉES

Les PNJ suivants jouent un rôle important dans cette aventure. Car ils apparaîtront plus d'une fois au cours de l'aventure, leurs caractéristiques, descriptions et ressources sont regroupées ici pour plus de commodité. Les informations sur ces personnages nécessaires pour jouer les rencontres apparaissent dans le texte principal. Utilisez les informations supplémentaires fournies dans cette section pour étoffer davantage le personnage.

Les descriptions et les caractéristiques des autres personnages mineurs sont données dans la rencontre au cours de laquelle ils font leur apparition.

ALASDAIR CAMERON

Alasdair Cameron a 31 ans, il est plus grand que la moyenne, de corpulence moyenne, aux cheveux châtains sable et aux yeux noisette. Il est né et a passé son éducation à Aberdeen, Alasdair a pris un emploi chez Transys Neuronet à l'âge de 24 ans après avoir obtenu un doctorat en biologie moléculaire et en cybernétique. Alasdair a voyagé pour affaires dans plusieurs pays européens et américains, mais préfère rester chez lui. Ses liens claniques sont ténus ; il s'est disputé avec deux de ses frères au sujet d'un héritage il y a quelques années et a perdu le contact avec sa famille.

Bien que fidèle à la corporation pour laquelle il travaille, la puissante affection et admiration d'Alasdair pour Quicksilver transcende cette loyauté. Il a rationalisé ces deux sentiments contradictoires en se disant que découvrir tout ce qu'il peut sur la disparition de Quicksilver et les recherches de l'elfe ne peut être que dans l'intérêt de la corporation. Il a choisi d'agir seul afin d'éviter l'examen minutieux d'agents au sein de Transys qui, soupçonne-t-il, pourraient ne pas vouloir découvrir ce qui est arrivé à Quicksilver.

Homme timide, Alasdair passe peu de temps dans les pubs ou les clubs, même si c'est quelqu'un d'ouvert au sein de sa corporation. Bien qu'il aime assez les femmes, il préfère son style de vie de célibataire.

Attributs

Constitution : 3	Intelligence : 6
Rapidité : 4	Volonté : 4
Force : 4	Essence : 5,4
Charisme : 3	Réaction : 5

Initiative : 5 + 1D6

Indice Menace/Professionnel : 2/2

Compétences

Biologie : 4	Électronique : 4
Biotechnologie : 6	Électronique (C/R) : 3
Biotechnologie (C/R) : 4	Étiquette (Corporation) : 3
Informatique : 5	Négociation : 3
Informatique (C/R) : 3	Sciences physiques : 3
Théorie Informatique : 6	Combat à mains nues : 2



Augmentation

Beta-Customized Headwear Memory (100 Mp) (p.98, Street Samurai Catalog)
Datajack

Équipement

Fuchi Cyber-4 (avec augmentation de réponse 2)

(6) Kilt (tartan Cameron)

Programmes:

Analyse : 6	Médecin : 4
Exécution automatique : 4	Restauration : 4
Solidité : 5	Scanner : 5
Catalogue : 6	Senseurs : 5
Compactage : 4	Invisibilité : 6
Évasion : 4	Fumée : 6
Masque : 2	

MONITEUR DE CONDITION									
ETOURDISSEMENT									
Léger Modéré Grave Fatal									

ANGUS MACNAB

Angus MacNab a 26 ans, mesure 2,89 mètres et est impressionnant même pour un troll. Il a les cheveux noirs lissés en arrière et les yeux marron foncé, et est originaire de Fraserburgh. Malgré le fait qu'il soit un troll, il est fier de pouvoir retracer ses ancêtres humains jusqu'aux abbés héréditaires de St.Fillan près du Loch Eam (en gaélique, MacNab signifie "Fils de l'abbé"). Si on lui demande (voir même si on ne lui demande pas), il peut citer une liste apparemment interminable de MacNabs célèbres. Parmi les exemples des trois derniers siècles et demi, on peut citer Sir Allan MacNab (1798-1862), premier ministre du Canada (« avant que vous, les seps (Américains), ne vous soyez enfuis avec des terres de l'autre côté de la mer »), Robert MacNab, ministre de la Justice en Nouvelle-Zélande pendant la Première Guerre mondiale et "Black Gerald MacNab l'empoisonneur de femme", dont les activités infâmes ont fait scandale pendant le 21^e siècle sur le clan.

Angus ne parle jamais de ses employeurs ni de ses missions. La pièce de monnaie ou le créditube de n'importe quel employeur achète son silence. Cependant, il récitera joyeusement (et sans fin) des contes de fées gaéliques sur n'importe quelle partie de l'Écosse où les runners se retrouvent, et à condition qu'il obtienne assez d'argent et quelques gallons de heavy de temps en temps, il est un employé courageux et loyal. Angus emballe seulement toutes les armes et tout l'équipement qu'il possède pendant qu'il est en train de travailler; il ne porte certainement pas de SMG dans les rues d'Édimbourg !



Attributs

Constitution : 7 (8) Intelligence : 2
Rapidité : 3 (6) Volonté : 1
Force : 6 (9) Essence : 0,3
Charisme : 1 Réaction : 2 (4)

Initiative : 4 + 2D6

Indice Menace/Professionnel : 5/4

Compétences

Combat armé : 4 Furtivité : 3
Vélo : 2 Armes de jet : 5
Étiquette (La rue) : 5 Combat à mains nues : 7
Armes à feu : 5

Augmentation

Substituts musculaires (3)
Griffes rétractables
Smartlink
Réflexes câblées (1)

Équipement

Gilet pare-balles (5/3)
Assurance médicale BUCM (équivalente à DocWagon Platine)
Bond & Carrington Hallmark avec adaptateur Smartgun (équivalent au Remington Roomsweeper)
Armure dermique (1)
Fusil de chasse Enfield AS-7
Grand Claymore (traiter comme une épée monofilament avec +2 d'allonge)
Grenades :
(2) Défensif
(3) Fumigène
Heckler & Koch HK227 SMG
Shurikens (8)
Wallacher Combat Axe (p.12, Street Samurai Catalog)
Grandes quantités de munitions

Notes : Base + 1 Allonge, Combat Armé/Non Armé ; vision thermographique naturelle

Faiblesses : allergie (argent ; modérée)

MONITEUR DE CONDITION									
ETOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
Léger		Modéré		Grave		Fatal			

PROFESSEUR AMELIA RICHARDSON

Amelia Richardson a 42 ans. Elle porte ses cheveux châtain clair longs et raides, ce qui attire l'attention sur ses yeux bleu-gris. Son look peut être décrit comme démodé, mais elle porte des vêtements de bonne qualité ; elle privilégie surtout le tweed et la laine. Elle a grandi dans l'un des quartiers les moins impressionnants de Bellevue à Seattle et a travaillé comme chercheuse trideo avant d'aller à l'Université de Washington, où elle a découvert et développé ses talents magiques. Elle a obtenu son doctorat en sciences occultes de l'Université d'Édimbourg et y vit depuis onze ans. Elle se spécialise dans l'enchantement et aime lire la littérature parapsychologique pré-éveil, notamment les travaux sur la réincarnation et la survie après la mort.



Elle étudie également l'astrologie ésotérique et les traditions mystiques et appartient au SidgwickSite de l'Université d'Édimbourg, un groupe magique qui mène des recherches sur la survie de l'âme et réalise des études astrales.

Amelia Richardson aime l'Ecosse et la considère comme sa terre d'adoption. Elle aime son histoire, la rudesse des gens, voire même le climat. Elle se soucie peu de Seattle d'aujourd'hui, ou de toute autre nation nord-américaine. Ses parents décédés lui ont laissé assez d'argent pour assurer son avenir, afin qu'elle puisse enseigner et étudier par amour autant que pour le salaire. Malgré sa liberté de s'enterrer dans la vie académique qu'elle aime, Amelia déteste la quantité de travail pour les enchantements que ses supérieurs lui demandent de faire pour collecter des fonds pour le département des sciences occultes à court d'argent.

Amelia Richardson mène une vie tranquille sans implication amoureuse et aimerait un peu d'aventure. Elle est dure, intelligente, volontaire, bien organisée et débrouillarde. À l'exception de l'expérience finale de Château Laidon, elle préfère cependant ne pas accompagner les runners lors de leurs sorties sur le terrain.

Attributs

Constitution : 2	Volonté : 3
Rapidité : 1	Essence : 3
Force : 3	Magie : 6
Charisme : 3	Réaction : 4
Intelligence : 5	

Initiative : 4 + 1 D6

Indice Menace/Professionnel : 1/2

Compétences

Biologie : 3	Théorie magique : 7
Conjuration : 3	Négociation : 3
Enchantement : 8	Psychologie : 3
Étiquette (Corporatiste) : 1	Sorcellerie : 5

Équipement

Ares Predator [Pistolet lourd, 15 (chargeur)], 3 chargeurs supplémentaires
 Veste pare-balles (2/1)
 Assurance médicale BUCM (équivalent à DocWagon Platinum)
 Honda-GM 3220 ZX
 Focus de puissance (4)

Focus Sorcier Spécifique : Analyse de la véracité (3)

Focus Sorcier Spécifique : Masque (4)

Focus Sorcier Spécifique : Barrière physique personnelle (4)

Focus d'arme : Poignard en Orichalque

Appartement à Cramond Road

Sorts

Combat

Augmentation d'attribut (Physique) : +1

Barrière physique personnelle : 6

Éclair Étourdissant : 4

Détection

Analyse de véracité : 6

Clairvoyance : 4

Manipulation

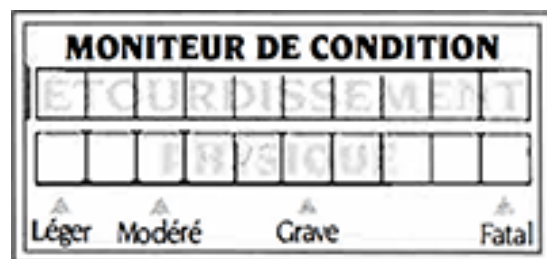
Lévitation d'objet : 4

Utilisation d'Électronique C/R : 6

Illusion

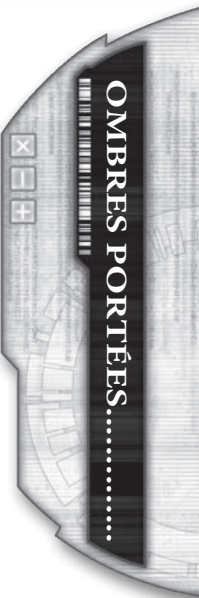
Masque : 6

Surstimulation : 4



MORAG MACDONALD

Le fantôme de Morag apparaît comme une jeune elfe d'environ 19 ans, avec de longs cheveux bouclés blond miel, des yeux bleu-vert et une peau ivoire. Elle a de longues mains avec des doigts fins et des ongles en forme d'amande. De son vivant, elle dégageait une intensité émotionnelle extrême, qui s'est intensifiée après sa mort. Elle porte un chemisier en coton lacé, une jupe en tartan MacDonald et des boucles d'oreilles, une broche et des bagues en argent appartenant à la famille MacDonald depuis plus de 300 ans.



À moins qu'elle ne contacte l'esprit de Quicksilver, Morag ne peut pas trouver la paix. Si un magicien essaie d'utiliser la compétence de Conjuraison pour lui faire trouver la paix, il ne réussira pas. En raison de son emplacement et du champ spirituel de Glencoe, Morag a plus de pouvoir que la plupart des apparitions.

Attributs

Constitution : n/a	Intelligence : 4
Rapidité : n/a	Volonté : 8
Force : n/a	Essence : 6
Charisme : 5	Réaction : 5

Initiative : 15/25 + 1D6

Pouvoirs

Compulsion	Possession
Peur	Psychokinésie
Manifestation	

Effets spéciaux

Le fantôme de Morag a une version du pouvoir de domaine Personnel normalement réservé aux esprits libres (voir p.74, Grimoire II). Augmentez tous les seuils pour les actions effectuées contre elle de +4 chaque fois qu'elle se trouve à l'intérieur ou à moins de 800m de Castle Laidon.

MONITEUR DE CONDITION									
ETOURDISSEMENT									
					INVISIBILITÉ				
Léger		Modéré		Grave				Fatal	

SIR Lain MACDONALD

Lain MacDonald est âgé de 47 ans, de taille moyenne, avec des cheveux argentés fuyants et des yeux bruns. Sa femme est décédée en 2047 et la perte récente de Morag l'a vieilli au-delà de ses années; son visage est ridé, sa posture légèrement affaissée. Il possède cependant un sens aigu de l'honneur et du devoir du clan. En tant que Laird et chef de clan des MacDonalds de Glencoe, Sir Lain est profondément impliqué dans le complot de vengeance contre les Campbell pour les meurtres de Castle Laidon. Compte tenu de l'histoire de haine mutuelle des deux clans, les Campbell refusent de communiquer avec les MacDonald, et la fierté du clan ne les laisserait pas admettre qu'ils n'avaient rien à voir avec les meurtres. Les MacDonald prendront tout le temps nécessaire pour planifier une vengeance appropriée; après tout, la querelle dure depuis près de 400 ans.

Franc, pratique et honnête par nature, Sir Lain a également un côté prudent. Il préfère que les autres parlent. Au sein du conseil d'administration de Transys, il agit principalement en tant que contrôleur financier responsable de certains projets de recherche mineurs à l'étranger. Son habitude de regarder fixement les gens tout en négociant s'est avérée une technique efficace pour conduire une négociation difficile.



Attributs

Corps : 3	Intelligence : 6
Rapidité : 2	Volonté : 5
Force : 4	Essence : 5
Charisme : 5	Réaction : 3

Initiative : 3 + 1D6

Indice Menace/Professionnel : 2/3

Compétences

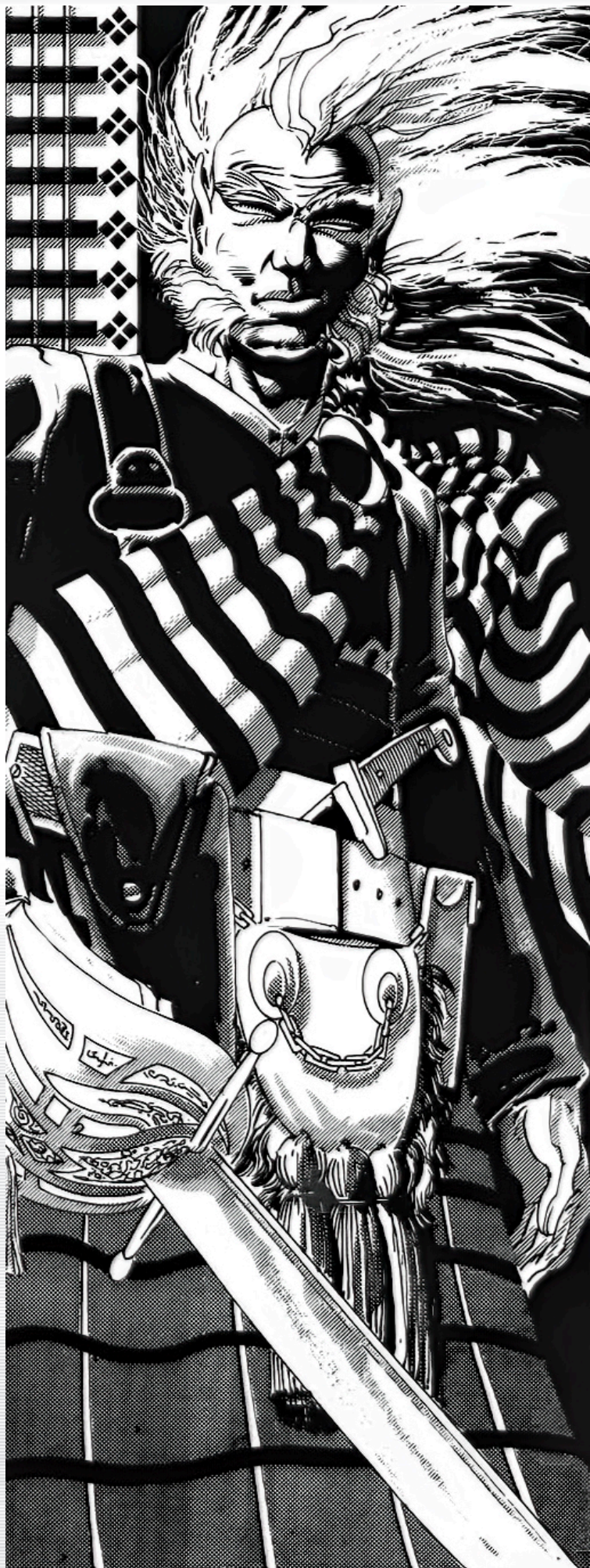
Comptabilité corporatiste : 8
Étiquette (Clan Tribal) : 7
Étiquette Corporation) : 7
Interrogation : 5
Leadership : 9
Négociation : 6
Combat à mains nues : 3

Augmentation

Mémoire céphalaware bêta personnalisée (200 Mp)
Datajack

Contacts

MacDonalds de Glencoe, MacDonalds des îles, MacDonalds de Sleat, MacDonalds de clanranald, MacDonalds de Kingsburgh



Équipement

BUCM Super-Elite Medical Insurance (ceci offre une couverture complète, y compris l'entrée automatique à une Beta Shadow Clinic (voir p.99, Street Samurai Catalog)

Parc de limousines Rolls-Royce Phaeton

Holyrood Court (maison de Sir Lain à Édimbourg)

12% du capital de Transys Neuronet

Des sommes d'argent incroyablement importantes

MONITEUR DE CONDITION									
ETOURDISSEMENT									
PHYSIQUE									
Léger	Modéré	Grave	Fatal						

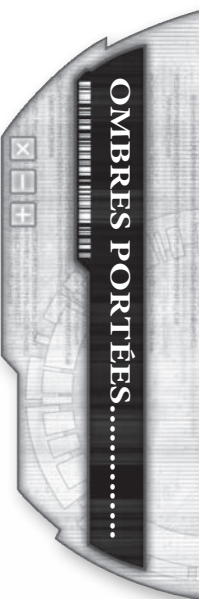
QUICKSILVER

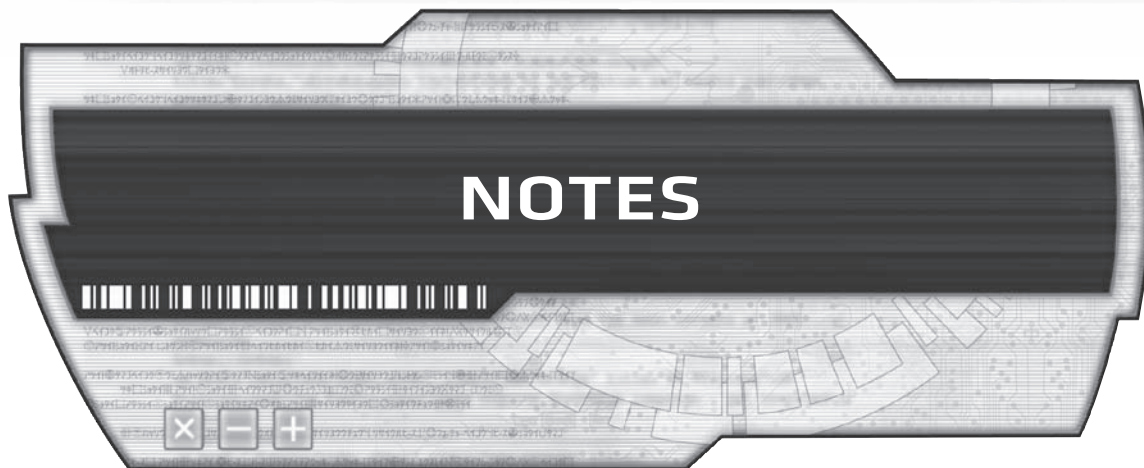
Quicksilver est le nom choisi d'une entité elfique unique née en 2021 sur la côte du sud du Pays de Galles près d'un complexe d'anciens temples nubiens/égyptiens (voir "knights of Rage." p.112, London Sourcebook). Ayant atteint la taille et les capacités adultes à l'âge de 10 ans, Quicksilver a beaucoup voyagé dans les terres sauvages galloises et écossaises, à Tir Tairngire, à Aztlán, dans l'État libre de Californie, à Tir Na nOg et au Moyen-Orient.

Quicksilver voit sa vie actuelle comme une courte incarnation dans laquelle il doit progresser davantage autour de la roue de la renaissance en maîtrisant son propre devenir. Cette croyance l'a amené à s'encoder dans un ensemble unique de biopuces. Parce que son karma personnel exige que tout ce dont il profite doit profiter aux autres, il doit faire confiance aux autres en leur laissant ces parties de lui-même. Quicksilver pense que ce n'est qu'en montrant une telle confiance que les puissantes forces karmiques permettront à sa nouvelle création d'atteindre des objectifs bénéfiques.

Quicksilver pense qu'il a vécu plusieurs incarnations passées, souvent avec Amelia Richardson comme amie proche, bien qu'il ne puisse pas être aussi ouvert avec elle dans cette incarnation que dans les vies précédentes. En raison de leur histoire mutuelle, il lui a laissé son cyberdeck et la puce I/E principale. Il a reconnu Fiona Mac Mhuirich et l'esprit majeur libre du Loch Ness comme des amis de vies antérieures et considère l'esprit comme un gardien spirituel. Il a laissé une partie de lui-même à chacun d'eux. Il croit que Morag MacDonald est son âme sœur, dont les incarnations successives ont été symboliquement, et parfois littéralement, liées à la sienne. (Par exemple, tous deux sont nés elfes dans cette vie.) Il estime également que l'âme de Morag est nettement plus jeune que la sienne et estime qu'il doit la protéger en gardant leur relation secrète. Il croit que son karma personnel et sa croissance spirituelle dépendent de son amour pour Morag.

Quicksilver n'a pas de caractéristiques; il n'en a pas besoin.





NOTE #1

LE ROYAUME-UNI:

INFORMATIONS À PORTÉE DE MAIN

Les informations suivantes ont été compilées par SeaSource, une filiale de Renraku Computer Systems.

POLITIQUE

Démocratie monarchique, gouvernée par le roi George VIII présidant les deux chambres du Parlement. La Chambre des communes compte 540 députés, qui votent chacun. La Maison des Nobles compte un nombre variable de nobles non élus; certains sièges sont héréditaires. Le Parti vert contrôle le gouvernement actuel et des élections nationales sont organisées pour tous les députés de la Chambre des communes en moyenne tous les 4 à 5 ans.

DÉMOGRAPHIE

Population totale estimée à 47 millions d'habitants, bien que les estimations des territoires non étendus puissent être considérablement erronées. Capitale : Londres (environ 9,7 millions d'habitants). Capitales régionales : Cardiff, au Pays de Galles (plus de 500 000 habitants). Édimbourg en Écosse (pop. 1 million +). Pourcentage total estimé d'humains : 76 % (le pourcentage peut varier considérablement d'une région à l'autre).

ÉCONOMIE

Pour des raisons de sécurité nationale, les chiffres du PNB/PIB restent sous statut classifié par ordre des principaux départements économiques officiels du gouvernement britannique. Revenu moyen estimé par habitant : 90 000 £ (livres sterling) par an. Monnaie : la livre sterling, stabilisée à un taux de change dosé à £50 = 1 nuyen. Les principales présences corporatistes étrangères au Royaume-Uni comprennent Aztechnology, Fuchi Industries U.K., Renraku U.K. et Amalgamated Technologies and Telecommunications. Les grandes corporations détenues majoritairement par des Britanniques comprennent British Industrial PLC, Grenville-Adams PLC, Hildebrandt-Klein Fort-Bemal, Integrated Weapons Systems PLC, Transys Neuronet et Zeta-imp Chem, une coentreprise anglo-suisse.

INFORMATIONS MÉDICALES ET JURIDIQUES

Le service national de santé publique du Royaume-Uni fournit des soins d'urgence pendant 24 heures et des soins d'usage essentiels continus pour les ressortissants non britanniques. Un traitement supplémentaire n'est fourni que si l'ambassade de la nation appropriée peut garantir le paiement du patient à son retour à dans son pays. L'assurance médicale avec des organisations non britanniques peut ne pas s'appliquer au Royaume-Uni ; vérifiez avant de partir en voyage, une assurance médicale est disponible pour les visiteurs au Royaume-Uni : pour plus d'informations, contactez le 8 808-2222 (Careline) ou le 715-715-0715 (BUCM).

LOI ET APPLICATION DE LA LOI

Le système juridique britannique présente certaines caractéristiques uniques, notamment l'interdiction des accords d'urgence avec les avocats. Les étrangers qui enfreignent la loi britannique doivent contacter une ou plusieurs des entités suivantes :

Conseil britannique pour les libertés civiles : 711-446-4444
American Allied Legal Defence Inc. : 711-285-2233
Réseau juridique : 71 1-333-3888

SERVICES D'INFORMATION AU PUBLIC

La principale source d'information publique britannique est le réseau national C-net, qui stocke les actualités, les informations sur les transports et les horaires, les prévisions météorologiques, les informations sur les événements publics, les messages d'intérêt public, etc.

VOYAGE AU ROYAUME-UNI

Les voyages en avion sont chers selon les normes américaines. En règle générale, attendez-vous à payer 150 £ pour les 50 premiers kilomètres parcourus sur des vols internes au Royaume-Uni et 100 £ par 50 kilomètres supplémentaires. Les principales compagnies aériennes internes du Royaume-Uni incluent British Midair, Geordie Airlines, British Comet et Sinclair Skies. L'utilisation d'avions privés nécessite une licence de pilote britannique et une notification préalable de 7 jours des plans de voyage à déposer auprès des bureaux locaux des bureaux administratifs et de délivrance des licences du Lord Protector. Les licences internationales ne sont pas valides au Royaume-Uni.

Un seul opérateur national, BritRail, gère tous les voyages en train. Les tarifs varient entre 40 et 70% des tarifs aériens correspondants.

Les principales autoroutes du Royaume-Uni, appelées autoroutes par les Britanniques, ont tendance à être en mauvais état, avec des voies fréquemment fermées pour réparation. Pour les conducteurs étrangers, les routes dans les villes et loin des autoroutes sembleront extrêmement étroites. Les panneaux de signalisation sont souvent illisibles, vandalisés ou simplement inexacts. Plusieurs corporations locales peuvent facilement organiser des voyages en autocar et en bus dans et entre les villes, à un prix moyen de 20 à 25 % du tarif aérien correspondant.

Un visiteur avec un permis de conduire international peut louer un véhicule auprès d'opérateurs locaux pour voyager dans les villes et/ou sur les autoroutes principales, bien que la société propriétaire puisse exiger un dépôt de garantie substantiel. La location de véhicules pour une utilisation en dehors de ces zones désignées est soumise à la discrétion de l'opérateur local et peut être difficile dans les zones dangereuses. Les dépôts de garantie pour une telle location peuvent correspondre au coût du véhicule.

COÛTS DE BASE AU ROYAUME-UNI

Les prix ci-dessous sont des moyennes britanniques estimées en janvier 2054. Les coûts à Londres dépassent ceux indiqués de 10 à 15 % dans la plupart des districts. En moyenne, les coûts à Birmingham et à Édimbourg dépassent ceux indiqués de 5 %.

Chambre d'hôtel moyenne : 70 £
Petit-déjeuner à l'hôtel (avec 10 % de pourboire) : 14 £
Prix moyen d'un déjeuner dans un restaurant, comprenant une demi-bouteille de vin et 10 % de pourboire : 30 £
Dîner au même endroit (incluant une bouteille de vin) : 70 £
Visite typique de la ville pour une demi-journée : 1 £ 2
Adhésion à un night club, pour une semaine : 75 £
Entrée au musée ou à un site historique : 3 £- 8 £
Prix moyen d'un billet pour un événement sportif majeur : 35 £ à 50 £
Location de voiture par semaine dans les zones réglementées, assurance incluse : 450 £
Course en taxi, par kilomètre (y compris 15 % de pourboire) : 3 £
Jean, de qualité moyenne : 45-60 £
Paire de chaussures, de qualité moyenne : 65 £
Paire de chaussures, sur mesure : 400 £
Assurance médicale, une semaine, couverture complète : 600 £ et plus



NOTE #2

ÉCOSSE ET ÉDIMBOURG : LES DONNÉES EN BREF

Les informations suivantes ont été compilées par SeaSource, une filiale de Renraku Computer Systems.

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Nation semi-autonome du Royaume-Uni, l'Écosse a une population estimée à 6,6 millions d'habitants (72 % d'humains) et un revenu moyen par habitant estimé à 51 000 £. Sa capitale est Édimbourg. Les principaux éléments de l'économie nationale écossaise comprennent les industries de recherche, le tourisme, les aliments de spécialité et le whisky.

L'Écosse est généralement divisée en zones suivantes : Scotsprawl industriel/résidentiel (y compris Édimbourg et Glasgow), les zones habitables de chaque côté de l'étalement, la zone toxique marginale sur la côte est, la zone irradiée sur la côte nord et les terres sauvages. Les touristes doivent éviter les terres sauvages, qui sont habitées par un certain nombre de créatures paranaturelles dangereuses. Les efforts continus des druides écossais pour reboiser et régénérer les Highlands pourraient un jour rendre à nouveau la nature sauvage dévastée de l'Écosse propice à l'habitation humaine. Les visiteurs sont avertis que la règle de droit britannique ne s'étend pas, loin dans les terres sauvages. Les aristocrates héréditaires, dont beaucoup sont les chefs de clans écossais, possèdent de vastes étendues de territoire écossais. À ce jour, les descendants de ces clans utilisent leur richesse et leur pouvoir pour perpétuer d'anciennes querelles.

Le dernier recensement comptait la population d'Édimbourg à 1,044 million, dont 28 % sont des métahumains. Le revenu par habitant est estimé à 58 000 £ par an. Le National Museum of Scotland et la National Portrait Gallery existent toujours à Édimbourg, ainsi que de nombreuses autres institutions culturelles. Centre majeur de recherche médicale et cybeware, l'Université d'Édimbourg possède une expertise mondiale en collaboration avec le Royal infirmary Hospital dans plusieurs domaines de recherche. Holyrood House, la résidence officielle de George VIII, se trouve à Édimbourg, tout comme le lieu de réunion officiel du Parlement régional écossais, au château d'Édimbourg.



NOTE #3

MEURTRES DE CLAN

IMPUTÉ À L'ANCIENNE QUERELLE

Le meurtre de 14 membres du clan MacDonald et de leurs serviteurs au château Laidon à Glencoe, siège de la famille du chef de clan Sir Lain MacDonald, menace de raviver la querelle du clan Campbell-MacDonald. Les corps de deux assaillants tués sur les lieux ont été identifiés par la police ce matin comme étant ceux de Robert et Donald Campbell d'Argyll. Parmi les MacDonalds tués se trouvaient Alexander et Rory MacDonald, neveux jumeaux de treize ans de Sir Lain, et la fille de Sir Lain, Morag. Les assaillants ont utilisé des armes automatiques et lourdes lors de l'attaque sauvage.

Depuis ses bureaux du complexe Transys Neuronet à Édimbourg, où il siège au conseil d'administration de cette prestigieuse corporation internationale, Sir Lain a déclaré publiquement par l'intermédiaire d'un porte-parole de la société que les meurtres sont « une affaire privée pour les MacDonald et nous le réglerons à notre rythme ». Bien que la police ait interrogé plusieurs Campbell et MacDonald au sujet des meurtres, ils n'ont aucun suspect immédiat. Les autorités locales craignent que le clan MacDonald ne planifie des représailles majeures sur le site des tristement célèbres meurtres de masse de 1692 et pensent que le clan finira par se venger.



À LA UNE DU JOUR :

INTERNATIONAL

PORTUGAL- Johnny Spinrad a annoncé aujourd'hui à Lisbonne le projet d'acquisition de la Principauté de Monaco. M. Spinrad a dit : « Tout le monde à le droit d'avoir un passe-temps. »

DIVERTISSEMENT

WHO'S NEWS : NEW SOHO, Manhattan, Lower Westside, 3h27 - Découvert alors qu'il quittait un hôtel de luxe réputé via un portail douteux, le célèbre entrepreneur, restaurateur, coiffeur et bon vivant, Johnny Pomp-Adoré, a déclaré hier à notre journaliste : « Casse-toi, espèce de pouilleux atroce. Tu me dégoûtes d'une... oh, ça tourne ? Salut. On ne s'est pas rencontrés au Bog Knobi Club ? Tu avalais un bol de chili vaudou et discutais avec cette gonze bien foutu. J'ai recommandé un Vitmoe et tu t'es évanoui. » Je l'ai admonesté avec un bref résumé de son activité nocturne potentielle, et il a répondu : « Des mauvais cheveux comme les vôtres n'ont guère besoin d'être reconnus. » Ainsi équipé du **CELEBRITY NEWS NUGGET** d'aujourd'hui, j'ai répondu : « C'est une nouvelle pour moi. » Ho Hum. Pour le profil actuel, voir la section 6B, **"MODES DE VIE DES RICHES ET BIOLOGIQUES"**.

SPORTS

Tout le monde a perdu.

CHANGEMENTS AU CONSEIL D'ADMINISTRATION D'UNE PUISSANTE CORPORATION DU ROYAUME-UNI

C.Sargent

Le siège social du groupe Transys à Édimbourg, Scotsprawl, a annoncé aujourd'hui des changements radicaux au sein du conseil d'administration de Transys Neuronet U.K. Avec six cadres supérieurs au sein de sa division, le directeur financier Donald Menzles a été démis de ses fonctions, tout comme le directeur principal du personnel de recherche, James McLaughlin et plusieurs chercheurs principaux. Le groupe Transys a promu le directeur Sir Lain MacDonald au poste de vice-président, le confirmant comme l'héritier apparent du président malade Sir Lain Greig et lui donnant le contrôle effectif de cette équipe de recherche de pointe. Annonçant les changements, un porte-parole du président les a qualifiés comme « une rationalisation et une harmonisation nécessaires des relations hiérarchiques dans le contexte d'une intégration optimale de fonctions administratives disparates ». Cette vague déclaration suggère que Sir Lain MacDonald transformera Transys Neuronet UK en une organisation plus simple.

Pendant ce temps, les spéculations se poursuivent sur un lien possible entre la mort de quatorze membres du clan MacDonald à Castle Laidon, Glencoe, et les rumeurs de percées de Transys dans la recherche en intelligence artificielle. S'exprimant au nom de Sir Lain, un porte-parole de la corporation a déclaré que le vice-président n'avait aucun commentaire à faire sur ces questions.

LONE STAR ANNONCE L'UTILISATION DES VBL

T.Dowd

NewsNet (Seattle) - Le porte-parole de Lone Star, Jules Nedich, a annoncé aujourd'hui que la Lone Star Security, le principal fournisseur de sécurité de la ville de Seattle, avait acquis et déployé au moins trois GMC Banshee VILAV. Configuré pour le service de sécurité, le Banshee VIS comprend des équipements anti-émeute de pointe tels que des distributeurs de gaz lacrymogènes et paralysants et des canons à eau et à slug étourdissants. L'équipage de chaque véhicule est composé de six à huit agents anti-émeute. M.Nedich a déclaré que Lone Star n'utiliserait pas les VBL comme patrouilleurs, mais les stationnerait plutôt à divers endroits autour de Seattle pour les utiliser dans des situations nécessitant une intervention d'urgence rapide. Lorsqu'on lui a demandé si le déploiement de véhicules militaires excédentaires à basse altitude signalait un changement dans la politique de Lone Star vers des patrouilles plus actives, Nadich a répété sa déclaration selon laquelle les VBL n'étaient pas des patrouilleurs, mais n'a fait aucun autre commentaire.

Le bureau du gouverneur Schultz a publiquement exprimé son soutien à l'acquisition des VBL par Lone Star, bien qu'un responsable ait déclaré que la corporation de sécurité devait soutenir son achat d'équipement par une formation accrue de ses officiers : « Sinon, ces VBL ne seront que de grosse matraques paralysantes. »

LE FILS DU PDG DISPARU

P.Daza

NewsNet (Seattle) - La sécurité de Lone Star n'a signalé aucune piste dans la recherche de Robert Grey Bear, 14 ans, fils de David Gray Bear, président de Gaetronics Corporation et frère de Harold Gray Bear. Chef du Conseil Salish-Shidhe.

Bien que des rumeurs plus tôt cette semaine aient suggéré que la disparition du garçon était liée à un gang, les responsables de Lone Star indiquent maintenant que le garçon a peut-être été kidnappé. L'ainé des Grey Bear soutient que personne ne l'a menacé ni sa famille et qu'il n'a reçu aucune demande de libération de Robert. Soulignant le manque de preuves, les sources de Lone Star ne tiennent pas compte des rumeurs persistantes d'acte criminel.

Malgré l'absence de progrès dans l'affaire, les responsables de Lone Star prédisent que le garçon sera retrouvé et ses ravisseurs arrêtés d'ici la fin de la semaine. « Nous avons des officiers qui travaillent autour du quai sur cette affaire », a déclaré un responsable. « Si quelqu'un peut le trouver (Robert), c'est bien la Lone Star. »

David Grey Bear a offert une récompense de 20 000\$ pour toute information permettant de savoir où se trouve son fils. M. Grey Bear n'a pas pu être joint pour d'autres commentaires.

GO 1 : actualités locales/2 : actualités mondiales/3 : actualités sportives/4 : météo/5 : rapport d'activité/6 : article sur le mode de vie/7 : divertissement

->NOTE DU MENEUR DE JEU : Si les joueurs réussissent donnez-leur ceci à lire.<-



À LA UNE DU JOUR :

INTERNATIONAL

PORTUGAL- Johnny Spinrad a annoncé aujourd'hui à Lisbonne le projet d'acquisition de la Principauté de Monaco. M. Spinrad a dit : « Tout le monde a le droit d'avoir un passe-temps. »

DIVERTISSEMENT

WHO'S NEWS : NEW SOHO, Manhattan, Lower Westside, 3h27 - Découvert alors qu'il quittait un hôtel de luxe réputé via un portail douteux, le célèbre entrepreneur, restaurateur, coiffeur et bon vivant, Johnny Pomp-Adoré, a déclaré hier à notre journaliste : « Casse-toi, espèce de pouilleux atroce. Tu me dégoûtes d'une... oh, ça tourne ? Salut. On ne s'est pas rencontrés au Bog Knobi Club ? Tu avalais un bol de chili vaudou et discutais avec cette gonzesse bien foutu. J'ai recommandé un Vitmoe et tu t'es évanoui. » Je l'ai admonesté avec un bref résumé de son activité nocturne potentielle, et il a répondu : « Des mauvais cheveux comme les vôtres n'ont guère besoin d'être reconnus. » Ainsi équipé du **CELEBRITYNEWS NUGGET** d'aujourd'hui, j'ai répondu : « C'est une nouvelle pour moi. » Ho Hum. Pour le profil actuel, voir la section 6B, **"MODES DE VIE DES RICHES ET BIOLOGIQUES"**.

SPORTS

Tout le monde a perdu.

UNE CORPORATION BRITANNIQUE DANS LA TOURMENTE

C.Sargent

La démission soudaine du directeur de Transys Neuronet U.K., Sir Lain MacDonald, pour des raisons de santé, a gravement ébranlé le leader mondial britannique du cyberware spécialisé et de la recherche médicale. Bien que le président allié de la corporation, Sir Lain Greig, conserve le contrôle nominal, la gestion quotidienne du géant en difficulté semble être revenue à Donald Menzies de la division financière. Menzies a agi rapidement pour confirmer la promotion du directeur de recherche principal James McLaughlin au poste de président du conseil d'administration par intérim, et la rumeur indique que Menzies est la force derrière l'élévation de John Cawdor de directeur de recherche junior à directeur à part entière avec un siège au conseil d'administration.

Les analystes financiers rapportent que Transys pourrait succomber à une OPA du géant anglo-suisse Zeta-ImpChem, qui s'intéresse activement depuis quelques années à la division de recherche de Transys Neuronet. Selon une déclaration officielle du porte-parole de la société au siège de Zeta-ImpChem à Interlaken, Zeta-ImpChem « a toujours été intéressé par l'acquisition de recherches sur les puces en or ». Le président-directeur général Harald Meler n'était pas disponible pour commenter. Le plus grand cabinet d'analystes financiers de Londres, HKB, est resté étrangement silencieux sur la situation. Certains initiés de l'industrie suggèrent que HKB pourrait planifier son propre rachat de Transys, agissant éventuellement en tant qu'agents pour un tiers.

LONE STAR ANNONCE L'UTILISATION DES VBL

T.Dowd

NewsNet (Seattle) - Le porte-parole de Lone Star, Jules Nedich, a annoncé aujourd'hui que la Lone Star Security, le principal fournisseur de sécurité de la ville de Seattle, avait acquis et déployé au moins trois GMC Banshee VILAV. Configuré pour le service de sécurité, le Banshee VIS comprend des équipements anti-émeute de pointe tels que des distributeurs de gaz lacrymogènes et paralysants et des canons à eau et à slug étourdissants. L'équipage de chaque véhicule est composé de six à huit agents anti-émeute. M.Nedich a déclaré que Lone Star n'utiliserait pas les VBL comme patrouilleurs, mais les stationnerait plutôt à divers endroits autour de Seattle pour les utiliser dans des situations nécessitant une intervention d'urgence rapide. Lorsqu'on lui a demandé si le déploiement de véhicules militaires excédentaires à basse altitude signalait un changement dans la politique de Lone Star vers des patrouilles plus actives, Nadich a répété sa déclaration selon laquelle les VBL n'étaient pas des patrouilleurs, mais n'a fait aucun autre commentaire.

Le bureau du gouverneur Schultz a publiquement exprimé son soutien à l'acquisition des VBL par Lone Star, bien qu'un responsable ait déclaré que la corporation de sécurité devait soutenir son achat d'équipement par une formation accrue de ses officiers : « Sinon, ces VBL ne seront que de grosse matraques paralysantes. »

LE FILS DU PDG DISPARU

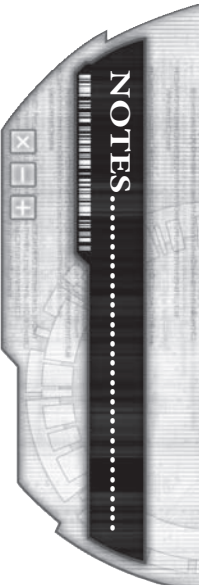
P.Daza

NewsNet (Seattle) - La sécurité de Lone Star n'a signalé aucune piste dans la recherche de Robert Grey Bear, 14 ans, fils de David Gray Bear, président de Gaetronics Corporation et frère de Harold Gray Bear. Chef du Conseil Salish-Shidhe.

Bien que des rumeurs plus tôt cette semaine aient suggéré que la disparition du garçon était liée à un gang, les responsables de Lone Star indiquent maintenant que le garçon a peut-être été kidnappé. L'aîné des Grey Bear soutient que personne ne l'a menacé ni sa famille et qu'il n'a reçu aucune demande de libération de Robert. Soulignant le manque de preuves, les sources de Lone Star ne tiennent pas compte des rumeurs persistantes d'acte criminel.

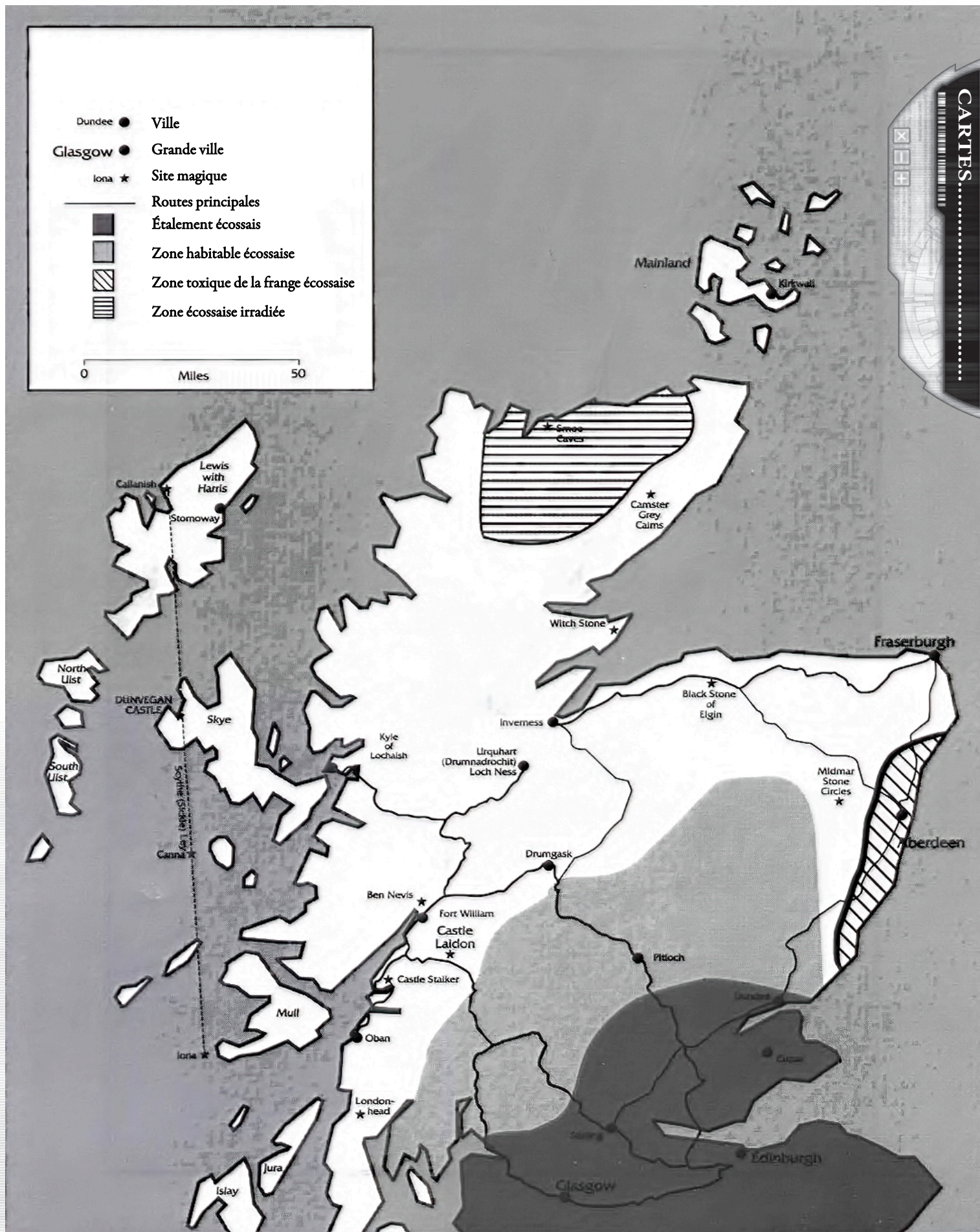
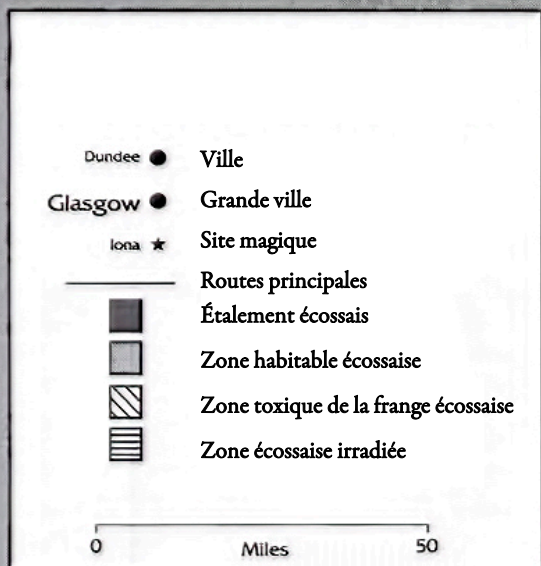
Malgré l'absence de progrès dans l'affaire, les responsables de Lone Star prédisent que le garçon sera retrouvé et ses ravisseurs arrêtés d'ici la fin de la semaine. « Nous avons des officiers qui travaillent autour du quai sur cette affaire », a déclaré un responsable. « Si quelqu'un peut le trouver (Robert), c'est bien la Lone Star. »

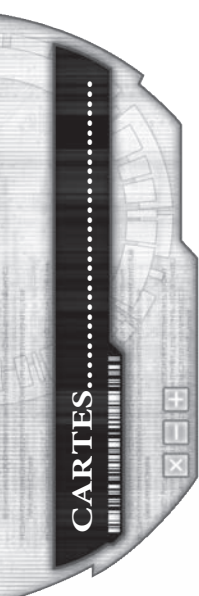
David Grey Bear a offert une récompense de 20 000¥ pour toute information permettant de savoir où se trouve son fils. M. Grey Bear n'a pas pu être joint pour d'autres commentaires.



NOTE DU MENEUR DE JEU : les versions joueur et meneur de jeu de la carte des rues d'Édimbourg apparaissent dans cette section, ainsi que la carte de l'Écosse pour le joueur. La carte du meneur de jeu de l'Écosse apparaît à la p.12. Veuillez à ne pas révéler aux joueurs les emplacements supplémentaires indiqués sur les cartes du meneur de jeu avant l'aventure !







ANARCHIE AU ROYAUME-UNI

Cette annexe résume les informations sur le Royaume-Uni en plus de celles données dans la section Notes. Le meneur de jeu peut souhaiter utiliser les informations fournies dans cette section, telles que les pénalités pour l'importation d'articles restreints sans permis, l'argot britannique, etc., afin d'ajouter de la profondeur et de la substance au jeu.

ARMES ET ÉQUIPEMENTS CONTRÔLÉS : SANCTIONS À L'IMPORTATION

Les pénalités énumérées ci-dessous* s'appliquent si les douaniers attrapent les runners avec l'un des articles spécifiés. Bien sûr, les sanctions à l'importation s'appliquent également à l'exportation de ces articles.

Article	Pénalité (Amende/Prison)
Petite arme blanche	200 £
Grande arme blanche	400 £
Arme contondante	100 £
Arme à projectiles	2 000 £
Pistolet	7 000 £
Fusil	10 000 £
Arme automatique	20 000 £/18 mois
Arme lourde	30 000 £/2 ans
Explosifs	3 années
Armes militaires	3 années
Armure militaire	7 000 £
Munition	5 000 £
Substances contrôlées/Biotech	10 000 £/18 mois
Substance non addictive	1 000 £
Objets magiques sans permis	£1,000-£20,000
Cyberware de classe A, non autorisé	25 000 £
Cyberware de classe B, sans permis	20 000 £
Cyberware de classe C, sans permis	60 000 £/2 ans
Logiciel matriciel/Deck sans permis	5 000 £ à 40 000 £

*Dans certains cas, ces pénalités diffèrent de celles de la page 25 du London Sourcebook. La loi et les sanctions écossaises diffèrent légèrement des versions anglaises, et la punition pour les violations se situe parfois entre celles répertoriées pour la possession et la menace/le danger dans le tableau des amendes et des punitions d'armes, p.25, London Sourcebook. En particulier pour les articles tels que les armes lourdes, l'importation est passible d'une peine plus sévère que la possession.

L'ARGOT BRITANNIQUE

Les termes listés ci-dessous sont ceux qui sont les plus susceptibles d'apparaître au cours de l'aventure.

***Ace, acing** adj. Rubbish.
Aggro n. Trouble.
***Bagger, bagglee** n. Policeman.
Blood n. Doctor.
Box v. To kill.
Box, the n. Trideo screen.
***Boxed** adj. Dead, broken, useless.
Demi-tech n. Cannibalized technology.
Fuff n. Pollution, bad weather.
***FRO** v. (vulgar) Go away.
Gopping adj. Dirty, polluted.
Jammie n. Vehicle.
Matey n. Friend/acquaintance.
Mellow n. Stupid, air-headed person (derogatory).
Oppos n. Enemies.
Pixie n. Elf (derogatory).
***Plazzy** n. Useless.
***Rags** n. Cigarettes.
Rak, rakkie n. Jerk, suburbanite, hick (derogatory).
Rak off v. Go away (derogatory); also Raking adj. Useless.
Roller n. Rich person.
Rub v. To have sex; also rubbing (adj.) and Rub off/out (v.)
***Sandal** n. Druid (derogatory).
Sep, septic n. American.
Sherbet n. Alcoholic drinks.
Spammed v. Made to look foolish.
Steaming adj. Drunk.
Swiss adj. Expressive.
Term n. Friend, trusted person.
Terminal adj. Good, great.
***Trancer** n. Chip addict.
Trid n. Trideo.

DIALECTE ÉCOSAIS

Le meneur de jeu peut vouloir utiliser un dialecte écossais pour les personnages écossais non-joueurs, en particulier les personnages de rue, dans leurs négociations avec les runners. Gardez-le à petites doses, sinon, cela deviendra une parodie. Comme pour l'argot britannique, le texte principal limite généralement ce dialecte aux types de rue. Voici quelques termes écossais de base.

Aa adj. All ("I've forgotten aa my school learnin.")

About adv. About.

Affa, Awfy adv. Awfully ("That wad be an affa hard thing tae dae.")

Balm n. Child.

Big baggits n. Large stomach ("Och, that troll has awfa big baggits." [English] "I say, that troll chapple has an impressively large tummy.")

Canny, cannae v. Cannot.

Dae v. Do ("I dinna ken what tae dae wi it.")

Dinna ken v. Don't know (see above example).

Doon adj. Down.

Fae prep. From ("He's fae a foreign land.")

Feart adj. Afraid ("I'm nae feart a ye!")

Fella n. Man.

Forrit adj. Forward.

Gaun v. Going.

Heed n. Head.

Ken v. Know; also **kens** v. knows.

Masel n. Myself.

Nae adv. No, not ("That's nae clever o ye.")

O prep. Of (see above example).

Puddens n. Guts.

Sae adv. So.

Sassenach n. English, Englishman.

Stane n. Stone.

Tae prep. To ("I'm going tae pull his heed off!")

Totle adj. Very small.

Wad v. Would.

Wee adj. Small.

Weel adj. Well ("He's a weel-dressed fella.")

Ween n. Child.

WI prep. With.

Ye n. You.

Yersel n. Yourself ("Ye could shoot yersel, ye daft rakkie!")

