

SHADOWRUN

10654

WAKE of the CIMEX™



WKGAMES

FANPRO

COURSE CONTRE LA MONTRE !

La course aux sondes megacorporatiste pour être le premier à atteindre la comète de Halley est dans sa phase finale.

Avec le peu de candidat restant, votre équipe de shadowrunners peut faire la différence en décidant qui gagne et qui perd.

Le sillage de la comète comprend trois aventures qui concluent la course aux sondes détaillées pour la première fois dans L'Année de la Comète.

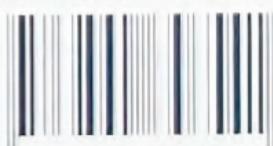
Le temps presse car les shadowrunners sont embauchés pour saboter la compétition et s'assurer qu'une seule corpo atteigne la comète en premier. Le sillage de la comète s'adresse aux joueurs et meneurs de jeu de tous niveaux d'expérience.

À utiliser avec Shadowrun, troisième édition.

Distributed by



Shadowrun®, Wake of the Comet™, the WK Games logo and the WizKids logo are registered trademarks and trademarks of WizKids LLC in the United States and/or other countries. Copyright © 2002 by WizKids LLC. All Rights Reserved. No part of this work may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, without the prior permission in writing of the Copyright Owner, nor be otherwise circulated in any form other than that in which it is published. Printed in the USA.



ISBN# 3-89004-654-9 \$10.99

WAKE of the FANTOMA



BLUROJEMC
SPANNUTH

WKGAMES

FANPRO®

...TABLE DES MATIÈRES...

INTRODUCTION	4	LE PRIX DE LA LIBERTÉ	59
Les aventures	4	Premier pas	59
Structure des aventures	5	Préparation de l'aventure	60
Notes au Meneur de Jeu	5	Sueur froide sur le monde	62
Règles générale des aventures	6	Vers les étoiles	64
LE MESSAGER	7	Au fond du puits, dans la vallée	68
Ouvrez vos yeux	7	Libération	70
Préparation de l'aventure	8	The Big Easy	74
Offre d'emploi	10	Le chantier	75
Choc sur le système	12	Rassembler les morceaux	80
Au bord du précipice	15	Notes	83
Regard vers l'intérieur	20	AU-DELÀ DU CIEL BLEU	86
Frappe éclair	22	L'orbite terrestre basse	86
Mascarade	25	Station balnéaire spatial Shibanokujii	87
Face à face	29	Station Apollo	88
Rassembler les morceaux	30	AU DESSUS DU PUIT GRAVITATIONNEL	90
ATTRAPER UNE ÉTOILE FILANTE	33	Réaliser des aventures dans l'espace	90
Hors de l'obscurité	33	Utilisation des joueurs dans l'espace	91
Préparation de l'aventure	34	Obstacles dans l'espace	91
Délicieux Sundae	36	Gravité faible et zéro	92
Appel vers les étoiles	37	Risques liés à l'espace	93
Jouons de nouveau, M.J.	42	Effets des armes dans l'espace	93
Le grand nord blanc	44	Rayonnement et éruptions solaire	93
Une cuillerée de sucre	46	Équipement spatial	94
Trop de cuisiniers	50	La magie dans l'espace	94
Rassembler les morceaux	53	Les véhicule dans l'espace	94
		Durée des trajets dans l'espace	95





CRÉDITS DE SILLAGE DE LA COMÈTE

ÉCRITURE

Le Messager

Brian Schoner

Le prix de la liberté

Michelle Lyons et Malik Toms

Attraper une étoile filante

Davidson Cole, Andy Fades et Rich Tomasso

DÉVELOPPEMENT DE PRODUIT

Rob Boyle

Michael Mulvihill

CONCEPTEUR DE LA GAMME SHADOWRUN

Rob Boyle

ART

Direction artistique

Rob Boyle

Couverture

Marko Djurdjevic

Conception de la couverture

Jim Nelson

Mise en page

Jim Nelson

Illustration

Janet Aulizio, Doug Chaffee, Marko Djurdjevic,
Lany Macdougall, Jim Nelson, Steve Prescott,
Roger Peterson

Scan

Anonymous

Nettoyage

glumag

ÉQUIPE ÉDITORIALE

Rob Boyle

Davidson Cole

Michelle Lyons

TESTEUR DE JEU

Adam Beattie, Edie Bell, Rob Boyle, Berianne Bramman, Anara Gesserit, Chris Shaffer

Shadowrun®, Wake of the Comet™, le logo WK Garnes et le logo Wizkids sont des marques déposées et / ou des marques commerciales de Wizkids LLC aux États-Unis et / ou dans d'autres pays. Copyright 2002 par Wizkids LLC. Tous les droits sont réservés. Aucune partie de ce travail ne peut être reproduite, stockée dans un système de récupération, ou transmise sous quelque forme que celle publiée.

Publié par FanPro LLC

1608 N. Milwaukee • Suite L005 Chicago, IL 60647 Imprimé aux États-Unis.

Distribution exclusive du commerce de livres par Osseum Entertainment (www.osseum.com) et distributeurs régionaux.

Trouvez-nous en ligne:

Info@shadowrunrpg.com (questions Shadowrun)

<http://www.shadowrunrpg.com> (site officiel de Shadowrun)

<http://www.fanpro.com> (site Web Fanpro)

<http://www.wizkidsgames.com> (site Web de Wizkids)

<http://fastforwardgames.com> (commandes en ligne et distribution)



...INTRODUCTION...



Le sillage de la comète présente trois aventures de jeu de rôle Shadowrun distinctes liées à un événement en cours pour le match retour des mégacorporations dans la "Course aux sondes" afin d'atteindre la comète de Halley.

Le retour de la comète de Halley dans le système solaire dans les années 2061 et 2062 a suscité un regain d'intérêt pour l'espace. Stimulée par le battage médiatique, une course a éclaté entre les mégacorps pour être la première à faire atterrir ou voler une sonde près de la comète, semblable à la course à l'espace entre les États-Unis et la Russie dans les années 1960. La première manche de la course aux sondes s'est arrêtée lorsque, une à une, chacune des sondes très médiatisées a été victime de sabotages, d'accidents ou d'incidents inconnus avant d'atteindre la comète. Seule la sonde Gagarine de Yamatetsu s'en est rapprochée, bien que le contact ait été mystérieusement perdu juste avant que la sonde n'arrive à portée de capteur proche de la comète.

La comète de Halley a fait son premier passage près de la Terre et est maintenant en train de tourner autour du soleil, elle fera un autre passage près de la Terre en repartant vers l'espace lointain. Les mégacorps n'ont pas encore abandonné la course et se bousculent chacun pour mettre leurs sondes en place. En même temps qu'ils positionnent leurs sondes et les protègent du sabotage, ils cherchent également des moyens de saper leurs concurrents. Les enjeux sont importants, leur réputation et leur image publique sont en jeu et c'est leurs dernière chance.

Les aventures dans Le sillage de la comète feront voyager les personnages joueurs dans le monde entier et au-dessus. Depuis les jungles torrides de la Guyane française et les côtes perfides de l'île du Diable, jusqu'aux étendues sauvages sans foi ni loi du Conseil de Manitou et enfin à l'habitat orbital d'Apollon, la Silicon Valley et la Nouvelle-Orléans.

LES AVENTURES

Le Messager se déroule en Guyane française, où Proteus assemble secrètement sa sonde Gorrerboce. Les runners sont employés par un scientifique de Proteus pour kidnapper un rival en s'assurant que son package de télémétrie sera utilisé à bord de la sonde au lieu d'un autre. Un simple travail d'enlèvement devient complexe lorsque la victime s'avère importante pour les plans du cultissime Winternight à la recherche de Ragnarok.

Attraper une étoile filante a lieu lorsque la sonde Gagarine de Yamatetsu pensait perdue juste avant d'atteindre la comète, revient mystérieusement sur Terre et dépose son module de données utiles sensibles pour le ramassage, selon sa programmation. Le module manque cependant sa cible, atterrissant quelque part sur les terres revendiquées par le Conseil sécessionniste anti-technologique de Manitou, au bord de la guerre civile avec le gouvernement du Conseil Algonki-Manitou. Les runners doivent affronter Yamatersu dans la course au module et s'occuper des néo-technophobes qui mettent la main dessus en premier.

Dans l'aventure finale. Le prix de la liberté, les runners sont embauchés par un programmeur d'Ares rancunier et capable de retirer Ares de la course aux sondes. Les runners sont d'abord envoyés dans l'habitat d'Apollo pour l'aider involontairement à désactiver l'une des sondes Velox d'Ares, puis ils sont embauchés pour l'extraire des griffes surprotectrices d'Ares dans la Silicon Valley. Mais le programmeur devient gourmand et lorsqu'il vend aux enchères la possibilité de retirer la deuxième sonde Velox d'Ares de la course, les runners doivent choisir quel côté soutenir.

PRÉPARER LES AVENTURES

Le sillage de la comète est destiné à être utilisé avec Shadowrun, troisième édition (SR3). L'écran de meneur de jeu de Shadowrun est recommandé, car il contient tous les tableaux nécessaires organisés pour une référence facile et est accompagné du livre des Créatures, qui fournit des informations plus détaillées sur les capacités de diverses créatures paranaturelles. Les livres Shadowrun suivants sont également recommandés :

- L'année de la comète, qui fait dérailler la première manche de la course aux sondes ainsi que d'autres événements qui secouent le monde dans les années 2061 et 2062. Le chapitre Le retour de la comète, qui détaille les différentes mégacorporations impliquées dans la course aux sondes et leurs installations de lancement, est particulièrement intéressant.

- L'Amérique des ombres donne un aperçu des nations d'Amérique du Nord en 2062, y compris le Conseil Algonkian Manitou, l'État libre de Californie et d'autres lieux qui apparaissent dans Le sillage de la comète. Les meneurs de jeu peuvent l'utiliser comme une référence utile pour obtenir des informations de fond sur ces domaines.

- Target: Wastelands comprend un chapitre sur le shadowrunning dans l'espace et les différentes stations orbitales que les shadowrunners pourraient visiter, comme Apollo, il contient également des règles et des effets de jeu pour opérer dans l'espace et en apesanteur.

Les meneurs de jeu voudront peut-être également accéder aux autres règles avancées de Shadowrun : Magic in the Shadows (magie, métamagie, esprits), Man & Machine (cyberware, bioware et autres implants), Matrix (deck et ordinateurs), Rigger 3 (véhicules et drones) et The Cannon Companion (armes et équipement).

STRUCTURE DES AVENTURES

Les aventures dans Le sillage de la comète sont chacune une histoire autonome possédant des liens avec l'intrigue générale de la série. Généralement, l'aventure commence lorsqu'un employeur (un "M. Johnson") engage les personnages joueurs pour effectuer un travail particulier. Le travail peut être simple, comme s'introduire par effraction dans un bureau corporatiste pour voler des données précieuses. Alternativement, cela peut être assez compliqué, comme voyager dans un endroit isolé du monde, pénétrer dans une arcole de haute sécurité, kidnapper un scientifique puis le garder pendant une semaine dans une hutte sans eau et sans électricité alors que la sécurité corporatiste parcourt la zone à sa recherche. Souvent, les shadowruns semblent trompeusement simples, mais ne le sont pas, ou les simples runs ne sont qu'une partie d'un complot plus vaste dont les shadowrunners ne sont pas conscients.

Les aventures de ce livre sont présentées sous la même forme de base. Elles commencent toutes par une section de préparation de l'aventure, qui contient des informations générales, un synopsis de l'intrigue, une chronologie des événements et toute autre information dont le meneur de jeu peut avoir besoin pour démarrer les choses.

Chaque aventure se termine par une section appelée Rassembler les morceaux, elle comprend toute la matière pour conclure l'aventure et résoudre tous les détails, elle comporte également quelques sous-sections importantes :

- Conclusion couvre les répercussions potentielles de l'aventure, les questions persistantes, les développements futurs, l'atmosphère de l'intrigue et d'autres choses qui concluent l'aventure (ou expliquent pourquoi certaines choses sont en suspens).

- Distribuer le Karma fournit des directives pour attribuer le karma aux personnages joueurs en fonction de leurs performances dans l'aventure.

- Investigation contient toutes les informations que les personnages joueurs peuvent découvrir sur diverses choses grâce à la recherche et à leurs contacts au cours de l'aventure, rassemblés pour une référence facile.

- Ombres portées comporte des descriptions, des antécédents et des caractéristiques de jeu pour les personnages non-joueurs qui apparaissent dans plus d'un scénario ou qui sont très importants dans l'aventure.

SCÉNARIOS

Entre le début et la fin de chaque aventure, il y a plusieurs rencontres distinctes, allant d'événements importants de l'histoire à des lieux particuliers où l'action peut avoir lieu. Ces rencontres sont des scénarios de collecte et décrivent à la fois la séquence d'événements la plus probable et la façon de gérer les virages et les rebondissements inattendus qui surgissent inévitablement. Chaque scénario contient les sections suivantes, fournissant aux meneurs de jeu toutes les informations nécessaires pour jouer la scène.

- En bref fournit un résumé rapide de l'action du scénario, permettant au maître de jeu d'avoir une idée de la rencontre en un coup d'œil.

- Dites-le avec des mots est écrit pour être lu à haute voix aux joueurs, décrivant ce que leurs personnages vivent en entrant dans le scénario. Le meneur de jeu doit se sentir libre de modifier le récit autant que possible pour l'adapter au groupe et à la situation, car les personnages peuvent arriver au scénario par des moyens différents ou dans des circonstances différentes de celles que le texte suppose.

- Atmosphère décrit l'ambiance et aide à préparer le terrain pour la rencontre, soulignant différents "conseils de mise en scène" pour le meneur de jeu pour aider à rendre la scène vivante pour les joueurs, elle souligne également différents rebondissements de l'intrigue ou des choses cachées dans la rencontre qui le meneur de jeu doit garder dans minet.

- L'envers du décor couvre l'essentiel du scénario, décrivant ce qui se passe, ce que font les personnages non-joueurs et comment ils réagiront aux actions des personnages joueurs, etc., il couvre également le cadre de la rencontre, passant en revue les conditions environnementales et les caractéristiques de l'emplacement et en fournissant toutes les cartes nécessaires, descriptions d'éléments importants, etc.

- Durcir le ton examine les moyens de rendre la rencontre plus difficile pour les personnages expérimentés ou puissants et d'autres moyens pour le meneur de jeu d'ajouter un peu de "piment supplémentaire" au scénario pour l'animer, si nécessaire.

- Antivirus propose des solutions aux problèmes potentiels qui peuvent survenir lors de la rencontre. Bien qu'il soit impossible de prévoir tout ce qu'un groupe de personnages joueurs pourrait faire, cette section essaie d'anticiper les problèmes majeurs et propose des suggestions pour les gérer.





NOTES AU MENEUR DE JEU

Mener le jeu est plus un art qu'une science et chaque meneur de jeu fait les choses un peu différemment. Suivez votre propre style personnel lorsqu'il s'agit de préparer et de mener les aventures de ce livre et faites ce que vous pensez être le mieux pour fournir le meilleur jeu Shadowrun possible à vos joueurs. Cette section propose quelques lignes directrices que vous pourriez trouver utiles pour vous préparer à mener Le Sillage de la comète (ou toute autre aventure Shadowrun).

ÉTAPE 1 : LISEZ TOUTE LA CAMPAGNE !

Lisez la campagne du début à la fin pour vous familiariser avec les éléments de l'intrigue, les PNJ et le déroulement général des événements. Si vous connaissez la manière dont les choses sont censées se dérouler, il vous sera plus facile de gérer la situation quand vos joueurs vous sortiront tôt ou tard quelque chose d'imprévu et vous forceront à vous adapter.

ÉTAPE 2 : ÉVALUEZ LA CAMPAGNE !

Il est rare qu'un meneur de jeu prenne une aventure publiée et la fasse jouer exactement telle qu'elle. Il peut y avoir de nombreuses raisons à cela : des parties que vous n'aimez pas ou qui ne fonctionneront pas avec votre groupe de joueurs, des événements dans la campagne qui contredisent des choses qui se sont déjà produites dans votre campagne, l'indisponibilité d'un type de personnage (un magicien ou un hacker, par exemple) qu'aucun de vos joueurs n'incarne (et que vous ne voulez pas remplacer par un PNJ), un ennemi qui fonctionnerait mieux dans le cadre de votre campagne que celui qui vous est proposé, ou des tas d'autres raisons. C'est pour vous l'opportunité de faire des changements, de prendre des notes sur les événements ou les personnages que vous souhaitez modifier, ou de retravailler les aventures pour les adapter à votre campagne.

ÉTAPE 3 : CONNAISSEZ LES PERSONNAGES !

En tant que meneur de jeu, vous devriez disposer d'un exemplaire de la fiche de personnage de chaque membre de l'équipe, pour que vous soyez en permanence au courant de leurs compétences, de leurs capacités et que vous puissiez estimer s'ils disposent de toutes les armes pour affronter les épreuves de la campagne.

Si ce n'est pas le cas (par exemple parce qu'il est nécessaire de savoir nager et qu'aucun des personnages n'en est capable), il vous faudra savoir ajuster les événements pour que vos joueurs aient une chance de s'en sortir.

ÉTAPE 4 : PRENEZ DES NOTES !

En lisant chaque aventure, prenez des notes auxquelles vous pourrez vous référer en cours de jeu.

Vous pouvez par exemple vous faire une note pour vous rappeler de donner une aide de jeu aux joueurs ou une info qui se révélera vitale par la suite, ou mettre en lumière des éléments essentiels à propos de certains PNJ ou d'un combat. N'oubliez pas de prendre également des notes en cours de jeu, à la fois pour vous souvenir de ce qu'ont fait les personnages et leur attribuer des points de Karma en conséquence, mais aussi pour vous servir des actions des personnages et de leurs conséquences dans de futures aventures. Les joueurs adorent quand des actions passées reviennent les hanter (ou les récompenser) : cela donne en outre à votre campagne une certaine continuité.

ÉTAPE 5 : NE VOUS LAISSEZ PAS DIRIGER PAR LES DÉS !

La plupart du temps, les jets de dés déterminent le résultat des événements dans le jeu. Mais parfois, les dés nuisent au bon déroulement de la partie. Il n'est, par exemple, pas marrant que votre grand méchant obtienne un échec critique sur un jet d'Esquive et se fasse dézinguer lors du premier Tour de combat, pas plus que de perdre un personnage, qu'un joueur a passé des heures à créer et à jouer, sur un

simple mauvais jet de dés. En règle générale, vous ne devriez jamais tricher le résultat pour faire du mal aux joueurs, mais le petit coup de pouce occasionnel (les blesser gravement au lieu de les tuer, ou garder le méchant en vie suffisamment longtemps pour qu'il se fasse buter de manière spectaculaire dans une grande bataille finale) n'est pas un problème. Faites preuve de bon sens : au fur et à mesure que vous ferez vos

armes de meneur de jeu, vous finirez par savoir quand (et si) il convient d'ajuster un résultat.

ÉTAPE 6 : NE PANIQUEZ PAS !

L'une des principales erreurs que commettent les meneurs de jeu inexpérimentés consiste à croire qu'il faut être parfait : connaître le moindre point de règle, prévoir chaque éventualité et ne jamais faire de faute. Oubliez ça. Vous ferez des erreurs, parce que tout le monde en fait. Vous allez vous tromper sur un point de règle, ou oublier un détail important à propos d'un PNJ. Pas de souci, vos joueurs et vous êtes là pour vous amuser, et s'amuser est plus important qu'être parfait. Faites de votre mieux pour régler le problème et poursuivre. Vos joueurs préféreront une résolution rapide plutôt que de vous voir feuilleter pendant un quart d'heure pour trouver la « bonne » réponse dans le livre de règles.

RÈGLES GÉNÉRALES DES AVENTURES

Les aventures Shadowrun publiées utilisent les règles présentées dans Shadowrun troisième édition (SR3) et divers livres sources pour le jeu. Les règles standard telles que les tests de réussite, les règles des un et des six, les tests de perception, les tests de négociation et les mécanismes les plus courants sont décrits dans SR3 et ne sont pas répétés dans ce livre.

PERSONNAGES NON JOUEURS

Les personnages non-joueurs (PNJ) sont essentiels à toute aventure. Ce sont les alliés, les antagonistes et les personnages d'arrière-plan de l'aventure qui interagissent avec les personnages du joueur. Les PNJ de ce livre ont déjà été créés et peuvent être trouvés dans les sections L'envers du décor des scénarios individuels dans lesquels ils apparaissent ou dans Ombres portées à la fin de l'aventure, s'ils apparaissent dans plus d'un scénario.

Les PNJ de ce livre devraient généralement résister au personnage joueur moyen, mais peuvent nécessiter quelques ajustements pour s'adapter à un groupe particulier de personnages, en particulier un groupe plus expérimenté et puissant. Les aventures et les descriptions des PNJ offrent des conseils pour ajuster les PNJ en fonction des capacités des personnages de votre groupe. Tenez compte des capacités des personnages joueurs lors de l'évaluation des PNJ dans ce livre et modifiez-les en conséquence.

Tous les PNJ reçoivent une réserve de karma (p.242, SR3) et un indice professionnel (p.245, SR3) pour les aider à se comparer aux personnages joueurs. Si cela ne suffit pas, le meneur de jeu peut envisager d'utiliser les règles de création des principaux runners (p.83, SRComp) pour déterminer le niveau général des PNJ par rapport aux personnages joueurs et d'ajuster en conséquence.



...LE MESSAGER...



OUVREZ VOS YEUX : PROLOGUE

« Herr Verdan, je n'arrive pas à croire que vous permettiez cette parodie... Gunther Hoff faisait rapidement des allers-retours devant le bureau d'Emil Verdan, ignorant les regards irrités que lui lançait son supérieur. Trois pas vers le mur, un rapide pivot, puis trois pas en arrière vers le bureau. « Cet homme » Hoff agita-t-il la main avec agitation en direction de la porte fermée, comme pour lui montrer du doigt le scélérat en question « vous a-t-il tellement séduit avec sa réputation exagérée que vous en ignorez les principes scientifiques les plus élémentaires ? Ouvrez vos yeux ! »

Verdan étoffa un soupir avant de répondre. Ces ingénieurs de haut vol étaient toujours les mêmes ; des hommes brillants capables de changer le monde, mais ils se comportaient toujours comme des enfants gâtés se battant pour savoir qui maman aimait le mieux. « Les données scientifiques sont solides, Gunther », dit-il patiemment. Le module de charge utile du docteur Hausmann a été soumis à toute la gamme des tests de simulation...»

« Des simulations ? Bah ! »

« et ça a toujours produit des résultats qui respectent les paramètres souhaités... »

« Un enfant avec un ordinateur de poignet pourrait répondre à ces paramètres. » Hoff ricana. « pour la même masse et le même volume, mon ensemble d'instrument double presque le débit de données que celui d'Hausmann, couvre un spectre de fréquences beaucoup plus large et renvoie également des données de chromatographie »

« Votre groupe d'instruments, dois-je vous le rappeler, a échoué à trois des neuf tests de télémétrie de base. »

« C'était un circuit défectueux ! » Hoff tapa des mains sur le bureau de Verdan de frustration. « Vous et moi savons tous les deux qu'une fois que j'ai remplacé le module principal, ma charge utile a surpassé celle d'Hausmann à chaque test. Je ne peux pas être tenu responsable d'une panne matérielle ! »

« Nous ne pouvons pas nous permettre un échec d'aucune sorte. Gunther. » Verdan posa ses doigts sur le bureau devant lui et regarda Hoff droit dans les yeux. « C'est notre dernière chance d'analyser la comète et si ça échoue pour une raison quelconque. Proteus aura gaspillé des milliards de nuyens et des dizaines de milliers d'heures de travail. Votre instrumentation est peut-être meilleure que celle d'Hausmann, vous poussez trop les systèmes. Je préfère avoir 100% de chances d'obtenir ses données plutôt que 75% de chances d'obtenir les vôtres. J'aimerais pouvoir vous dire le contraire, mais il reste que nous n'avons qu'une seule chance de bien faire les choses... »

« C'est exactement ce que je veux dire. » Hoff se penche sur le bureau. « Peut-être que la charge utile d'Hausmann est plus fiable, même si j'en doute, mais qu'en est-il du fait qu'aucun d'entre nous n'a jamais eu un regard solide sur son étude ? Même si nous n'utilisons pas ma charge utile. Je suis sûr que certains des instruments que j'ai conçus peuvent être incorporés par Hausmann avec un minimum de problèmes. Il ne nous laisse même pas voir un schéma de sa conception, et encore moins les instruments !



Si quelque chose tourne mal et qu'il n'est pas immédiatement disponible pour le réparer, aucun de nous n'aura la moindre idée de la marche à suivre. Comment allons-nous expliquer cela au conseil d'administration, hein ? »

Verdan leva les mains d'exaspération. « Je comprends ce que vous dites. Gunther. Je lui ai demandé à plusieurs reprises de consulter le reste de l'équipe, mais vous savez à quel point il peut être capricieux. Si je le pousse plus loin, il quittera le projet et nous ne pouvons tout simplement pas prendre ce risque à cette date tardive. Le directeur régional lui-même a affecté Hausmann à ce projet, et s'il n'obtient pas ce qu'il veut... » Il laissa cette pensée de côté. « Je suis désolé, je sais tout comme n'importe qui combien vous avez contribué à cette équipe et j'apprécie votre prise de position, mais la charge utile du docteur Hausmann ira à bord du Götterbote et j'ai bien peur qu'il n'y ait pas d'autres solutions. S'il vous plaît, aidez-le de toutes les manières possibles et s'il n'accepte pas votre aide, alors tout ce que je peux vous demander, c'est d'être patient. »

Hoff reste penché sur le bureau de Verdan encore quelques instants, puis se retourne et se dirige vers la porte du bureau avec ce que Verdan ne pouvait appeler qu'un grognement. Il se retourne en ouvrant la porte, prêt à faire un autre commentaire mordant, puis secoua la tête et disparut dans le couloir.

Günther Hoff pouvait à peine contenir sa colère alors qu'il retournait vers le laboratoire. Stupidité, sottise, folie, pensait-il. Comment peuvent-ils confier un projet de cette ampleur à un seul homme, sans aucune obligation de rendre des comptes ? Que feraient-ils si Hausmann était percuté par un bus ? Personne d'autre ne pourrait exploiter ses instruments, non pas qu'ils en valent la peine de toute façon, s'il devait disparaître demain.

Hoff s'est stoppé net au milieu du couloir, provoquant presque la stagiaire qui marche derrière lui à renverser une tasse de soykaff fumant sur elle-même, ignorant son regard surpris alors qu'elle passait. Hoff a laissé vaguer ses pensées dans le virage dangereux qu'elles venaient de prendre. S'il venait à disparaître, il n'y aurait aucun moyen d'utiliser sa charge utile sur Götterbote. Ils devraient retester les autres conceptions pour trouver le meilleur choix et les miens n'échoueront plus. Proteus veut les meilleures données possible et il est de ma responsabilité d'y parvenir.

Il cligna des yeux à plusieurs reprises, se tenant seul dans le couloir à panneaux blancs, une main s'ouvrant et se fermant nerveusement. Est-ce que j'envisage vraiment de procéder de la sorte ? Cela pourrait me coûter ma carrière. Suis-je assez sérieux pour réaliser cela ? Après un moment, il jeta un coup d'œil à sa main et, lentement, délibérément, la laissa se refermer en un poing.

Oui, pensa-t-il. Oui, je le suis.

PRÉPARATION DE L'AVENTURE

Le messager est une aventure linéaire et axée sur le scénario. Le meneur de jeu devrait le lire à l'avance afin qu'il sache à quoi s'attendre et peut improviser si les joueurs détournent du scénario.

Le messager est supposé avoir lieu au cours de la seconde partie de la course aux sondes mega-corporatiste pour atteindre la comète de Halley (voir p.12, L'année de la comète), bien qu'il puisse vraiment avoir lieu à tout moment en 2061 ou dans les premiers mois de 2062.

TRAME DE FOND

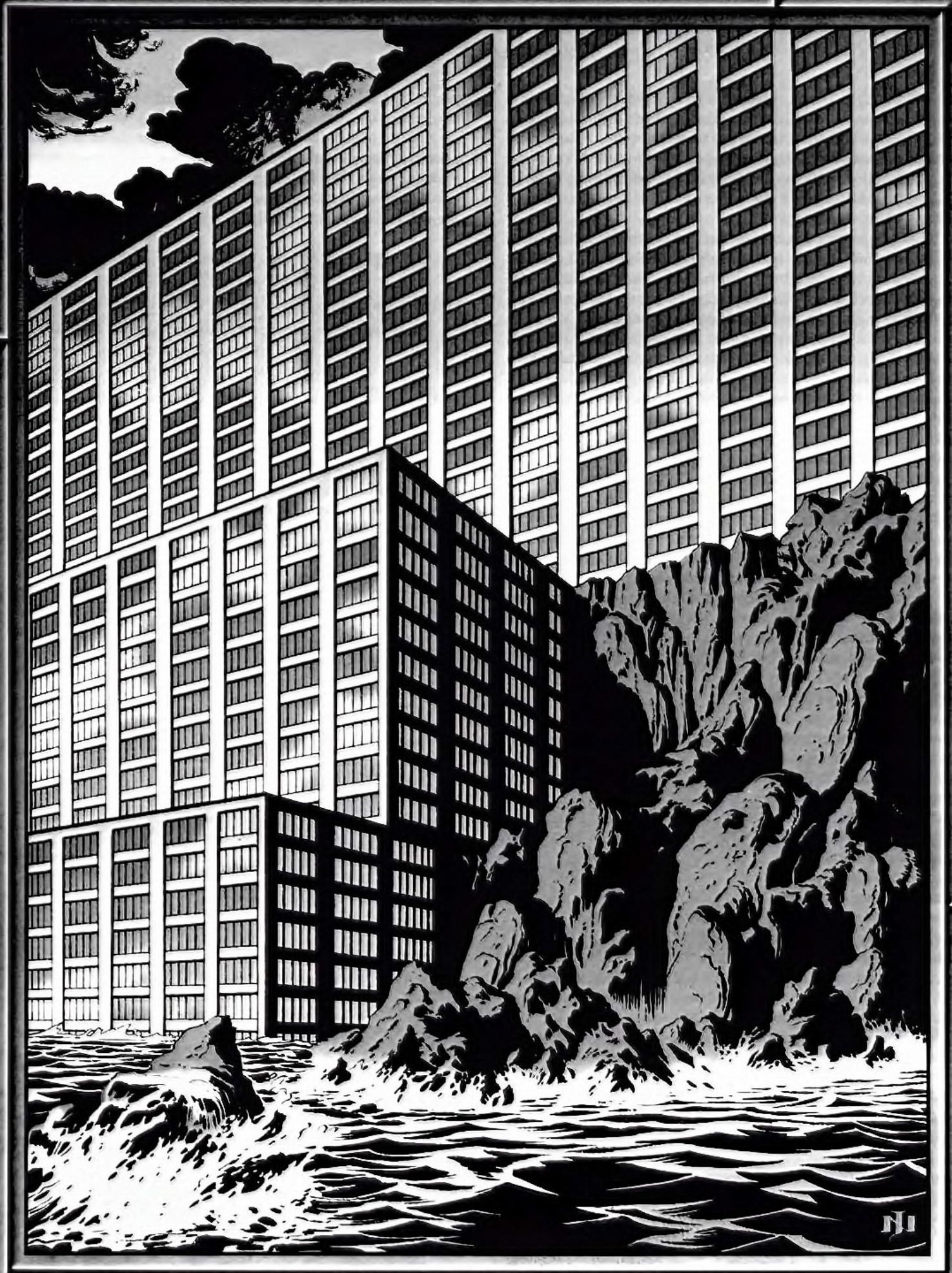
Proteus AG est l'une des plus petites mégacorpos avec une présence significative dans la course spatiale. Bien que sa croissance ait été phénoménale, la corpo repose davantage sur les capacités de quelques génies scientifiques que sur de vastes équipes utilisées par les autres corpos orientés spatial. Gunther Hoff est l'un de ces génies. Un brillant spécialiste de la télémétrie. Hoff a développé un outil scientifique extraordinairement compact, puissant et délicat pour Götterbote (Messager de Dieu), la sonde que Proteus prévoit d'envoyer pour examiner la comète de Halley.

Malheureusement, l'outil de Hoffs ne sera pas chargé à bord de Götterbote, car Hoff n'est que le deuxième spécialiste de la télémétrie le plus brillant travaillant sur le projet Götterbote. Le plus brillant est le jeune chef de projet arrogant, Heinrich Hausmann, qui a développé son propre package d'outils et refuse de laisser Hoff offrir toute contribution sur le projet ou même examiner les instruments. Hoff a cependant vu les résultats des tests de la conception de Hausmann et sait qu'elle est de loin inférieure à la sienne. La réputation de Hausmann est cependant telle que personne d'autre dans le personnel n'écouterait les plaintes de Hoffs, le laissant impuissant, à part réfléchir à la façon dont l'arrogance de Hausmann lui coûtera une occasion unique et pourrait ruiner un projet de plusieurs milliards de nuyens. À moins que quelque chose n'arrive à Hausmann avant le lancement... Se convainquant qu'il agit pour le bien de la société. Hoff embauche les runners pour kidnapper Hausmann et le garder au secret jusqu'à la fin du lancement de Götterbote.

Hoff et Hausmann sont basés à l'Arkoblock de Proteus partiellement submergé à l'île du Diable en Guyane française. Hoff peut s'arranger pour transporter les runners en Guyane et fournir une petite maison sûre à Kourou sur le continent guyanais pour leur usage. Les runners peuvent essayer de kidnapper Hausmann directement du complexe Arkoblock, probablement pendant son jogging du matin, ou ils peuvent compter sur Hoff pour leur donner une opportunité plus facile. Peu importe où ils font la tentative d'enlèvement, Hausmann offre peu de résistance. Les runners, cependant, doivent faire face à un drone étrange, banalisé qui tente de défendre Hausmann.

Une fois Hausmann enlevé, les choses deviennent intéressantes. De toute évidence, Proteus AG fait de vastes efforts pour retrouver leur scientifique vedette, mais les runners ont des ennemis beaucoup plus dangereux à s'inquiéter. À l'insu de quiconque chez Proteus. Hausmann est en fait un membre du culte Winternight (voir l'encadré), qui considère la comète de Halley comme un moyen idéal de réaliser la fin souhaitée, la fin de toute vie sur Terre. Des années de formation scientifique ciblée et de pistonnage provenant d'autres pantins de Winternight hautement placées ont été soigneusement conçues pour mettre Hausmann dans un rôle crucial dans les projets de sonde Halley de Proteus. Sa mission est de placer un drone de Winternight spécialement conçu dans la charge utile de Götterbote juste avant le lancement et guider la sonde vers un atterrissage en toute sécurité sur la comète. Une fois l'atterrissement terminé, Hausmann déplie la sonde, la positionnera soigneusement à la surface de la comète, puis fera exploser la propre charge utile de la sonde : une petite mais puissante bombe nucléaire, conçue pour dévier la comète de son cours prévu et l'envoyer directement vers la terre. Un coup direct de Halley pourrait ne pas détruire toute l'humanité, mais cela contribuerait certainement à atteindre les objectifs de Winternight.





JI

Winternight a besoin que Hausmann soit de retour au travail à temps pour le lancement, mais le groupe ne veut pas risquer de révéler son existence. En utilisant la sorcellerie rituelle, ou peut-être des moyens plus banals, ils localisent Hausmann et informent Proteus AG et les autorités locales, qui frappent rapidement les runners pour tenter de récupérer Hausmann. Si les joueurs évitent cela, leur problème n'est toujours pas terminé.

Depuis quelque temps, Hausmann soupçonnait que le trop ambitieux Hoff pourrait tenter quelque chose de sournois, donc ses cohortes à Winternight savent qui soupçonner quand Hausmann est kidnappé. La cellule locale de Winternight s'introduit à la maison Hoff et le force à révéler ce qu'il a fait. Quelques jours après l'enlèvement, les runners reçoivent un appel apparemment de Hoff. Il dit simplement que ses plans ont "changé" et qu'il veut rencontrer les runners immédiatement afin de payer ce qu'il leur doit et d'obtenir la libération de Hausmann.

Lorsque les runners arrivent au lieu de la rencontre, Hoff est en fait un Shaman corbeau toxique nommé Anderson, le leader de la cellule Winternight de Hausmann: il s'est déguisé en Hoff via un sort de masque physique. Le vrai Hoff n'est pas en vue, et plusieurs autres agents de Winternight et drones de combat sont cachés à proximité au cas où les choses se corsent. Le chaman paiera les runners et récupérera paisiblement Hausmann s'il le peut, ou tentera de le prendre par force si nécessaire.

Peu importe ce qui se passe à la rencontre, les indices dirigent les runners vers la maison de Hoffs, où ils découvrent le cadavre de leur employeur mort. L'organisation l'a assassiné après avoir appris ce qu'ils voulaient savoir et ont piégé le runners pour les faire porter le chapeau du crime. Les runners découvriront également un enregistrement que Hoff faisait dans son journal lorsque Winternight est arrivé: la vidéo montre clairement le meurtre de Hoffs et fournit également plusieurs indices concernant les plans du culte. Les runners ne savent peut-être pas exactement ce que mijote Winternight, mais devrait se rendre compte que de très mauvaises choses se produiront si le lancement prévu de la sonde Götterbote va de l'avant comme prévu.

En fin de compte, les runners doivent trouver un moyen d'arrêter le lancement de Götterbote et de (potentiellement) sauver le monde.

Winternight

Winternight est un culte aux croyances spirituelles basées sur la mythologie nordique. Ce culte cherche à provoquer le Ragnarok, la fin du monde, afin que les membres de Winternight puissent gagner leur place dans le panthéon des divinités nordiques qui régneront à nouveau sur la Terre. Winternight est organisé en cellules clandestines qui travaillent chacune à cette tâche. Beaucoup de ses membres sont des chamans toxiques, adeptes de Corbeau ou de Loup. Le culte fait un usage intensif des drones et des BTL introuvables construits sur mesure, d'agents sous couverture formaté. Ils évitent d'utiliser la matrice, la considérant comme un outil de Loki le dieu filou.

Winternight a été décrit en détail dans le livre Resource (plus édité à ce jour) Menaces.

CHOSES À SAVOIR

Les deckers peuvent se retrouver à faire peu de choses pendant cette aventure; vous souhaiterez peut-être donner à un joueur dont le personnage principal est un decker la chance de jouer un personnage alternatif sur cette run. Un rigger (si l'équipe n'en possédait pas déjà un) ou un magicien seraient de bons choix, mais tout type de personnages souhaité devrait être viable. Alternativement, le meneur de jeu peut incorporer des difficultés supplémentaires dans l'aventure pour qu'un decker soit nécessaire dans la résolution.

Tous les détails concernant l'intrigue et les adversaires de cette aventure sont contenus dans les pages suivantes. Les joueurs peuvent trouver les règles de combat sous-marine utiles dans Canon Companion pendant certaines parties du scénario et les règles pour les drones dans Rigger 3 pourront également servir.

OFFRE D'EMPLOI

EN BREF

Les runners sont contactés anonymement par Gunther Hoff, qui veut les engager pour enlever Hausmann et le garder hors circuit en toute sécurité jusqu'à la date de lancement du Götterbote. En découle les négociations.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Au début, ça ressemblait à un message indésirable classique, mais après coup, vous remarquez qu'il a été envoyé à partir d'une adresse e-mail anonyme du Shadowland. Après l'avoir lu en gardant ça en tête, cela ressemble à une offre d'emploi potentiellement intéressante.

« TENTEZ UN JOB D'ÉTÉ DANS LES TROPIQUES ! » dit le spam, scintillant d'images animées. « Des personnes talentueuses et audacieuses sont recherchées pour une aventure insulaire rentable. Vous voulez vous plonger dans l'industrie locale et passer du temps avec des habitants sympathiques dans un quartier calme ? Alors ce "travail" est fait pour vous ! Le voyage, la chambre et la pension sont payés, plus les frais fixes et les dépenses nécessaires. Répondez au message pour obtenir les détails confidentiels... » Vous répondez, et après avoir échangé quelques messages supplémentaires qui faisaient allusion au travail sans rien dire d'illégal, le Johnson à l'autre bout a finalement accepté une rencontre en ligne pour s'occuper des détails.

Alors vous voilà, vous prélassant virtuellement dans une salle de conférence virtuelle attendant que votre employeur virtuel sorte de son cercle virtuel et ne se montre. C'est une "pièce" sans fioritures avec des murs vierges et sans fenêtres, ce qui rend l'attente encore plus ennuyeuse : les Johnson ont payé pour un serveur assez sécurisé, mais n'ont apparemment pas voulu dépenser d'argent supplémentaire pour la déco. Enfin, une autre icône apparaît, un persona humanoïde générique, sans visage, sans caractéristiques distinctives. A peu près ce à quoi vous vous attendiez... « Merci d'être venu » dit-il. Sa voix est profonde et sèche et vous pensez déceler une trace d'accent allemand, ou peut-être russe ? « Passons directement aux affaires. J'ai besoin d'un groupe de personnes avec vos talents particuliers pour kidnapper un scientifique corporatiste à Kourou, en Guyane française. Il doit être enlevé dans un délai d'une semaine et tenu hors de circulation jusqu'à dix jours à compter d'aujourd'hui. Je ne souhaite pas qu'il soit blessé et il n'y aura pas de demandes de rançon ou d'échange dont vous devez vous préoccuper. Dans dix jours, vous pouvez simplement le laisser partir.



Je peux vous fournir un transport vers et depuis la zone, des informations concernant ses mouvements et allées venues de la cible et un endroit sûr pour la garder si vous le souhaitez. Quels seraient vos honoraires pour une telle mission ? »

ATMOSPHÈRE

Le discours initial de Hoff semble très professionnel et pragmatique : il le devrait, puisqu'il l'a soigneusement écrit et pratiqué pendant des jours et qu'il le lit en fait aux runners pour pas tout gâcher. Une fois son récit terminé, il devra improviser le reste de ses réponses et sera un peu moins confiant. Il devrait y avoir un changement notable dans son attitude une fois que les runners commenceront à poser des questions. Hoff n'a jamais eu affaire à des shadowrunners auparavant, donc les personnages pourront peut-être profiter de sa naïveté. Il est également nerveux et quelque peu moralement en conflit avec ce qu'il essaie de faire. C'est un homme intelligent et prudent, cependant, et il ne risquera pas de compromettre sa propre identité ou de se soumettre ultérieurement au chantage des runners.

L'ENVER DU DÉCOR

Hoff n'a vraiment aucune idée du coût d'embauche des runners, c'est pourquoi il leur demande d'abord leur prix. Il est prêt à consacrer la plupart de ses économies à cette mission, car il est convaincu que cela fera sa carrière. Compte tenu des dépenses qu'il utilisera pour amener les runners en Guyane et louer le refuge, le maximum absolu qu'il peut se permettre de payer est de 80 000 ¥ pour l'ensemble de la mission. Il espère que la mission coûtera la moitié de ce montant ou moins et essaiera de marchander avec les runners s'ils demandent plus de 40 000 ¥. La compétence de négociation de Hoffs est de 4 ; cependant, ajoutez +1 à tous ses seuils lors de la négociation avec les runners en raison de sa méconnaissance de la valeur réelle de leurs services. Il propose de payer 10% de l'argent à l'avance (négociable jusqu'à 20%), 30% supplémentaires à l'arrivée des runners en Guyane et le reste à la fin de la période de dix jours. Comme toujours, n'hésitez pas à ajuster ces montants pour qu'ils correspondent mieux à l'économie de votre campagne.

Une fois les arrangements financiers convenus, Hoff versera l'acompte aux runners ainsi qu'un dossier d'information sur leur objectif, Henri Hausmann. Le dossier contient des photographies et une description physique d'Hausmann, ainsi que ses horaires de travail approximatifs. Le dossier comprend également des vagues plans des étages de l'arkoblock de Proteus où Hausmann vit et travaille, ainsi qu'un plan de l'extérieur de l'installation. (Voir Au bord du précipice, p.15, pour plus d'informations sur le complexe de l'arkoblock.)

Naturellement, Hoff ne révèle pas son propre nom, ni pourquoi il veut que Hausmann soit enlevé : il informe simplement les runners du délai souhaité pour l'enlèvement et fournit un numéro de contact d'urgence qu'ils peuvent utiliser pour le joindre (un portable jetable, téléphone qu'il a acheté juste pour la run).

En ce qui concerne les préparatifs de voyage, Hoff ne sait rien des itinéraires de contrebande ou des autres complexités des voyages internationaux pour les shadowrunners.

Il prévoit d'acheter simplement des billets d'avion commerciaux standard de la ville natale des runners à Cayenne, la capitale de la Guyane française : il aura une camionnette de location qui les attendra à Cayenne, avec laquelle ils pourront parcourir les 40 kilomètres le long de la côte jusqu'à leur destination à Kourou.

Il suppose que les runners auront tous les faux documents dont ils pourraient avoir besoin pour le voyage.

Si les runners veulent faire des projets de voyage plus sophistiqués que cela, ils seront en grande partie seuls : Hoff fera ce qu'il peut de son côté, mais il n'a pas de vrais contacts dans la communauté des ombres guyanaise (tel qu'el). Les runners n'ont pas non plus beaucoup de temps pour faire des plans de voyage alternatifs, car ils n'ont qu'une semaine pour se rendre à Kourou, élaborer un plan d'attaque et faire l'extraction.

Le plan Hoffs, aussi naïf soit-il, devrait en fait être assez sûr puisque la Guyane française n'est pas une nation particulièrement soucieuse de la sécurité, la seule industrie nationale importante tourne autour des programmes spatiaux de Saeder-Krapp et Proteus, qui sont responsables de leur propre sécurité.) Tant que les runners ne font pas de bêtises (et quelles sont les chances que cela se produise ?), ils ne devraient avoir aucun mal à arriver à destination, même sur un vol commercial.

Bien sûr, à moins qu'ils aient de très bon permis, ils auront beaucoup de mal à amener des armes à bord de l'avion. Tout aéroport nord-américain suffisamment grand pour avoir un vol régulier vers la Guyane française scannera tous les passagers avec à la fois un détecteur d'anomalie magnétique et un renifleur chimique, tous deux indice 8. (Voir p.234 et 289, SR3 et p.90, Cannon Companion, pour plus de détails sur la détection des armes.) En outre, toute personne ayant du cyberware d'apparence dangereuse, ou même simplement une mauvaise attitude, sera probablement soumise à une fouille minutieuse par la sécurité de l'aéroport.

L'armement peut être la plus grande préoccupation des runners, car ils n'ont probablement aucun contact en Guyane avec qui obtenir de nouvelles armes, quelques enquêtes sur le Shadowland ou parmi des contacts ayant bien voyagé, cependant, permettront aux runners d'établir le contact. Une contrebandière locale nommée Bala est prête à leur vendre une partie d'une cargaison d'armes illégales initialement destinées aux révolutionnaires amazoniens de Belém. Le choix est assez faible (rien avec une disponibilité supérieure à 4 et pas d'armes lourdes ou spéciales) et ses prix sont élevés (le double du coût, y compris l'indice de rue, pour toutes ses armes), mais c'est probablement la meilleure offre que les runners trouveront dans un délai aussi court. Si les runners sont d'accord, elle prendra leur commande et proposera que l'affaire soit conclue dans un petit village de pêcheurs à une trentaine de minutes de Cayenne, le long de la route de Kourou. Elle retrouvera les runners sur le quai du village peu après la tombée de la nuit le jour de leur arrivée en Guyane (voir Choc sur le système, p.12).

DURCIR LE TON

Il s'agit d'une rencontre, pas d'un combat et les runners auront bientôt de nombreux ennuis. Si vous voulez pimenter le tout, peut-être que Hoff commet une erreur d'étiquette et invite une autre équipe à la réunion virtuelle en même temps, s'attendant à ce que les deux équipes enchérissent l'une contre l'autre si elles veulent le travail. Ou peut-être que le serveur de la réunion n'est pas aussi sécurisé qu'il le pensait et que la nouvelle de la run se répand... peut-être vient-elle au oreilles d'un vieil ennemi des runners qui espère interférer avec leurs plans.



ANTIVIRUS

Si les runners veulent beaucoup plus d'argent que Hoff n'a à offrir, il est presque sûr de pouvoir leur accorder(après beaucoup de plaidoirie et de lamentation de Hoff, bien sûr). Hoff peut récupérer de l'argent supplémentaire sur son compte d'épargne corporatiste et avec tout le chaos à venir, les runners ne pourront peut-être pas percevoir la dernière partie de leur salaire de toute façon.

Les runners peuvent rechigner sur les plans de voyage mal organisés de Hoff. S'ils s'inquiètent d'un piège, soulignez à quel point il est peu probable que quelqu'un les fasse voler à l'autre bout du monde pour les capturer ou les tuer. Vous voudrez peut-être les laisser gérer eux-mêmes leurs préparatifs de voyage si leurs inquiétudes à propos de Hoff pouvaient les amener à refuser la run : les passeurs de la Ligue des Caraïbes seraient certainement prêts à faire le voyage, mais pour un prix assez élevé.

Si le planning de la run pose problème, vous pouvez toujours truquer les dates de lancement pour donner plus (ou moins) de temps aux runners. Hoff veut que Hausmann soit capturé au moins trois jours avant le lancement, afin de laisser suffisamment de temps pour que son propre paquet de charge utile soit échangé. Hausmann doit rester au secret jusqu'après le lancement, lorsque la charge utile est en route en toute sécurité vers l'installation orbitale de Proteus. Le lancement est initialement prévu dix jours après que Hoff a initialement contacté les runners, mais n'hésitez pas à déplacer ces dates si cela correspond mieux à l'histoire.

CHOC SUR LE SYSTÈME

EN BREF

Dans ce scénario, les runners se rendent en Guyane française et commencent à élaborer leurs plans pour l'enlèvement et la détention de leur cible. Ils peuvent également se heurter au trafiquant cupide qui leur fournit des armes locales.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Pendant un instant, quand la porte de l'avion s'ouvre, vous avez l'impression que le pilote a atterri sous la surface de l'eau. Puis, vous vous rendez compte que la vague chaude et humide qui rentre dans la cabine n'est pas de l'eau, mais juste de l'air incroyablement humide. La lumière réfléchie sur la piste en béton délavé est suffisante pour vous faire plisser les yeux à travers vos hublots, même si vous ne pouvez pas distinguer grand-chose à travers les vagues de chaleur ondulantes de toute façon. Eh bien, quoi qu'il en soit, quelque part là-bas, il y a une camionnette avec votre nom dessus qui mènera éventuellement à un créditube avec votre nom dessus. Il est temps de bouger.

Votre corps tout entier est en sueur alors que vous descendez l'escalier menant à l'énorme four qu'est l'aéroport de Rochambeau. Cet endroit est tellement chaud qu'il n'est pas étonnant que la ville s'appelle Cayenne. Vous grincez des dents en imaginant ce que ça pourrait donner en été...

Lorsque les runners arrivent pour leur rencontre avec Bala, la contrebandière, lisez ce qui suit :

Plissant les yeux dans la lumière déclinante lorsque vous conduisez la fourgonnette sur la route côtière à deux voies, vous commencez à vous demander si vous avez déjà passé le village où Bala voulait vous rencontrer.

Vous voyez ensuite le camion abandonné qu'elle vous a dit de chercher : c'est une ancienne carcasse en plastique envahie par la végétation, le verre cassé depuis longtemps et le métal rouillé. L'herbe le long de l'accotement est légèrement plus courte ici qu'ailleurs ; vous supposez que c'est la "route" dont elle a parlé et dirigez la camionnette dessus, vous faufilant parmi les arbres couverts de vigne qui bordent l'autoroute.

Au bout d'une minute environ, quelques bâtiments apparaissent, un très petit nombre. Quand Bala a décrit ce village comme étant deux huttes et un chien, elle n'exagérait pas beaucoup. Toute la population de l'endroit pourrait probablement tenir dans deux appartements des Barrens de bonne taille avec assez de place pour une meute de rats démoniaques. Les villageois, des habitants pauvres à première vue, vous regardent d'un air apathique à votre arrivée. Un rapide coup d'œil au quai branlant du village permet de voir facilement que Bala est déjà arrivé : le bateau qui mouille là-bas est vieux et délabré, mais il vaut plus que le village et tout ce qu'il contient.

Bala est une femme humaine mince mais musclée, âgée d'une quarantaine d'années, vêtue de treillis de combat délavés avec de longs cheveux auburn crasseux et un visage marqué de minuscules cicatrices. Elle ne semble pas porter d'armes, mais l'ork et le nain derrière elle sont armés pour chasser l'ours. Elle vous passe en revu avant de vous entraîner vers l'arrière de son bateau, où l'on distingue vaguement plusieurs caisses recouvertes de toile cirée. « Finissons-en avec ça. » dit-elle. « Toi et moi, venez avec Ebaninho et moi : le reste d'entre vous restez ici avec Paco. » L'ork Paco vous sourit avec ses défenses brisées par-dessus son AK-97.

ATMOSPHÈRE

Alors que la majeure partie de la Guyane française semblera démodée, voire primitive aux runners, essayez de souligner le curieux mélange de high et low-tech qui caractérise Kourou. Des radiotélescopes massifs, des hôtels haut de gamme et des installations de recherche à la pointe de la technologie coexistent côté à côté avec des étals d'artisanat au coin de la rue, des cabanes délabrées et des pêcheries de crevettes décrépites et bien sûr, il fait rudement chaud et humide.

Les runners sont également loin des lieux et des visages qu'ils ont l'habitude de croiser, et ils ne savent pas vraiment comment fonctionne la vie dans les rues de Guyane. Bala et son équipage ont toutes les cartes en main dans leur rencontre avec les PJ ; assurez-vous que les joueurs le ressentent. Elle est dure et confiante et ne joue que dans une situation où elle sait que les chances sont en sa faveur.

L'ENVER DU DÉCOR

En supposant que les personnages prennent le vol que Hoff a organisé pour eux, ils arrivent dans la ville portuaire de Cayenne en fin d'après-midi du quatrième jour avant la date limite de l'enlèvement. À moins qu'ils ne soient particulièrement agressifs ou qu'ils ne portent du cyberware manifestement orienté sur le combat, passer la douane de Cayenne devrait être un jeu d'enfant; les officiers ici pensent que si quelqu'un a été autorisé à monter dans l'avion par les autorités de l'UCAS, il est peu probable qu'il représente une menace ici.



Cayenne, la capitale de Guyane est une ville surpeuplée d'environ 50 000 habitants, pleine de bâtiments coloniaux attrayants (bien qu'un peu archaïques). Les rues sont au mieux à deux voies et peu de bâtiments ont plus de trois étages. Les seules installations modernes importantes sont l'aéroport international où arrivent les runners et l'immense complexe aérospatial que Novarech construit à l'extérieur de la ville. À moins que les runners ne soient friands de jardins botaniques, il n'y a vraiment pas grand-chose à faire ici pour eux. Très probablement, ils prendront le van qui leur a été réservé par Hoff (un modèle de banlieue VW Superkombi III vieillot mais fiable, voir p.171, R3) et remonteront la côte en direction de Kourou. Le trajet dure un peu plus d'une heure.

Kourou

La ville de Kourou, bien que plus petite que Cayenne, est considérablement plus modernisée. Le siège local de Saeder-Krupp domine le centre-ville. La zone située à quelques pâtés de maisons du bâtiment S-K est relativement propre et prospère, car elle offre des logements, des magasins et des divertissements aux employés corporatistes (et aux touristes occasionnels). Tout ce qui se trouve au-delà de cette zone est délabré et frappé par la pauvreté. Les employés de Proteus répondent généralement à tous leurs besoins de shopping et de loisirs au sein de l'arkoblock, et mettent rarement les pieds à Kourou.

La planque

La planque que Hoff a loué pour les runners faisait partie d'une série de bungalows dans une station touristique haut de gamme. Le complexe a fermé ses portes il y a des années et la plupart des bungalows ont vu leurs murs intérieurs démolis pour être utilisés comme entrepôts de fortune. Celui-ci est encore intact, un logement d'un étage avec des fenêtres condamnées, de la moquette élimée et peu ou pas de meubles. La zone autour du bungalow est légèrement boisée et recouverte d'herbes hautes. La plupart des autres bâtiments du complexe sont à une certaine distance, aucun n'étant en ligne de vue directe. Hoff a approvisionné le bungalow avec une semaine d'aliments préemballés et d'eau en bouteille, ainsi qu'un téléphone portable prépayé configuré pour accepter uniquement les appels entrants. Il a également fourni un petit groupe électrogène portatif et des toilettes chimiques, car ni la plomberie ni l'électricité du bâtiment ne fonctionnent.

Le rendez-vous

Si les runners se sont arrangés pour acheter des fusils à Bala, ils arrivent au village où ils la retrouveront environ une demi-heure après avoir quitté Cayenne. Lorsqu'ils arrivent au quai, le contrebandier n'autorise qu'un ou deux des runners à bord de son bateau pour choisir les armes. Le reste doit rester sur le quai, sous l'œil attentif (et le viseur) de l'un de ses équipiers. Si les runners réchignent à propos de cela, Bala sourit et explique qu'elle ne peut pas se permettre de prendre le risque de faire confiance aux runners : ils pourraient être des voleurs, des corpos infiltrés ou n'importe qui d'autre pour autant qu'elle en sache.

Une fois les runners séparés, elle laisse les personnages à bord de son vaisseau examiner les armes. Elles ont déjà servi mais sont en bon état de fonctionnement.

le double du prix convenu, déplorant "une dépense inattendue". Elle pense que les runners sont des étrangers sans contacts locaux et qu'ils ne sont probablement pas armés (sinon, pourquoi lui achèteraient-ils des armes ?). Son plan de gonfler les prix devrait fonctionner.

Les personnages sont en mauvaise posture, séparés et probablement dépassés. S'ils comptent dérober les armes de Bala et de son équipage, les contrebandiers ne seront probablement pas à la hauteur d'une équipe de shadowrunners expérimentés, mais l'équipage de Bala a un avantage sur eux. Les armes qui sont exposées ici ne sont pas chargées (les munitions sont stockées dans des caisses séparées des armes à feu) et Bala et son équipage sont

prêts à avoir des ennuis. Bala ne porte pas d'arme mais elle a un fusil à canon scié caché près des caisses, qu'elle sortira en cas de problème.

La meilleure chance des personnages est probablement de payer le coût supplémentaire, ou autant qu'ils le peuvent.



Si les runners semblent particulièrement dangereux (c'est-à-dire qu'ils sont nettement plus nombreux que son équipage, qu'ils ont du cyberwares ou des armes de combat visibles avec eux ou qu'ils ont un magicien reconnu parmi eux). Bala sera prêt à accepter le prix de base, découlent d'un talentueux marchandage. Sinon, elle ne se contentera de rien de moins que le double de ses frais (ou autant d'argent que les runners possèdes). S'ils peuvent la convaincre, qu'ils n'ont pas le montant total). Si les runners refusent de payer, elle et son équipage les escortent simplement hors du bateau sous la menace d'une arme : elle ne gagnera rien en tuant les runners.

Si un combat éclate, les villageois se réfugient dans leurs huttes et y restent, car ils n'ont aucun intérêt à aider l'un ou l'autre camp. Si les personnages gagnent, le bateau (traitez-le comme un Blohm & Voss River Commander non armé, p.161-162, R3) peut s'avérer utile pendant le reste de l'aventure. S'ils ont quelqu'un pour le piloter et peuvent trouver un endroit pour le stationner. Les contrebandiers ont également une arme de choix dans la soute, à portée de main en cas d'urgence : un lance-roquettes jetable à pointes (p.27, CC) avec une ou deux roquettes anti-véhicules.

Bala

Bala est la fille d'un contrebandier et a fait de la contrebande toute sa vie, depuis l'époque où l'Amazonie était encore le Brésil. Elle a commencé comme une enfant idéaliste, essayant d'aider à fournir à la résistance amazonienne ce dont elle avait besoin pour se battre contre le gouvernement : maintenant elle est dure et désabusée et sa seule préoccupation est de s'occuper d'elle-même.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4	4	4	4	4	5	6	4

INIT : 4 + 1D6

Réserves de dés : Combat 6

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 3/3

Race : Humaine

Compétences actives : massues 4, Armes Tranchantes 4, Etiquette 3 (Contrebandier 5), Intimidation 4, Leadership 5, Bateau à moteur 5, Bateau à moteur C/R 4, Négociation 5, Pistolets 4, Shotguns 4

Compétences de connaissances : Itinéraires de contrebande 6

Armes : Remington 990 à canon scié [Shotguns, SA, 6E (slug), 8(m)]

Portée : 0-10 (4), 11-20 (5), 21-50 (6), 51-100 (9)

Couteau (4L)

Armure : Secure Ultra-Vest (3/2)

Ebaninho

Ebaninho (eh-bah-NEEN-yu) est un jeune nain au comportement violent et a le matériel pour l'exprimer. Comme Bala, il est originaire d'Amazonie, mais contrairement à elle, il ne s'est jamais bercer d'illusions sur le fait que le trafic d'armes n'était rien d'autre source d'argent. Il travaille avec Bala depuis environ six mois maintenant, mais n'a pas développé de loyauté particulière envers elle.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
7	4	5	2	4	6	4,45	4(5)

INIT : 4 + 1D6 (5 + 2D6)

Réserves de dés : Combat 7

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 2/3

Race : Nain

Compétences actives : Armes Cyber-Implantées 5, Étiquette 2 (Contrebandier 4), Intimidation 4, Bateau à moteur 3, Bateau à moteur C/R 3, Pistolets 4, Mitrailleuses 5

Connaissances : Itinéraires de contrebande 4 Armes : Beretta Model 70 (SMG, TR/TA, 6M, 35(c) avec 2 clips supplémentaires, visée laser, suppresseur de son)

Portée : 0-10 (3), 11-40 (4), 41-80 (5), 81-150 (8) Browning Max-Power [Pistolet lourd, SA, 9M, 10(c)]

Portée : 0-5 (4), 6-20 (5), 21-40 (6), 41-60 (9) Lames digitales (5M)

Cyberware : Réflexes câblées (2), Lames digitales

Armure : Secure Ultra-Vest (3/2)

Paco

Paco est un ork, originaire d'Aztlan, qui est tombé dans le crime à un jeune âge. Il était membre d'équipage de pirate dans la Ligue des Caraïbes avant de rejoindre Bala. Il n'est pas particulièrement brillant, mais c'est un vrai dur et sait se battre.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
8	4	7	2	2	3	6	3

INIT : 3 + 1D6

Réserves de dés : Combat 4

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 2/3

Race : Ork

Compétences actives : Fusils d'assaut 5, Massues 4, Etiquette 1 (La rue 3).

Intimidation 3, Armes de lancement 2, Bateau à moteur 3, Bateau à moteur C/R 3, Combat à mains nues 5

Compétences de connaissances : Itinéraires de contrebande 2

Armes : AK-97 (Assaut, SA/TR/TA, 8M, 38(c) avec 2 chargeurs supplémentaires, Atténuateur de son)

Portée : 0-50 (4), 51-1 50 (5), 151-350 (6), 351-550 (9)

Massue (7M Étourdisseant)

Armure : Secure Ultra-Vest (3/2)

DURCIR LE TON

Selon la difficulté que vous souhaitez donner à vos joueurs, toutes sortes de choses peuvent se produire lors de leur voyage en Guyane française. Peut-être que les agents des douanes sont particulièrement énervés après une alerte à la bombe dans l'aéroport et que les runners sont sélectionnés au hasard pour un examen plus approfondi de leurs papiers de voyage/bagages que d'habitude. Si les runners se rendent en Guyane par leurs propres moyens via des passeurs ou des pirates, il n'y a pas de fin au genre d'ennuis qu'ils pourraient rencontrer. De plus, la Guyane est principalement recouverte de forêts tropicales humides et on ne sait pas ce qui pourrait ramper hors de la jungle pour causer des problèmes aux joueurs le long de la route côtière peu fréquenté vers Kourou. Bala et son équipage pourraient décider tout simplement de tuer les runners et de prendre leur argent ou ils pourraient faire partie d'une opération anti-terroriste avec des renforts lourdement armés en attente.

Nous vous recommandons cependant de ne pas trop vous en prendre aux runners pendant ce scénario, car ils auront prochainement de nombreux ennuis.

ANTIVIRUS

Le principal risque dans cette partie est que les runners ratent la rencontre avec Bala, soit en n'obtenant pas les armes, soit en se faisant tirer dessus.



S'ils se retrouvent sans armes, donnez-leur une chance de grappiller quelques armes bon marché (rien avec une disponibilité supérieure à 3) à Kourou avec quelques recherches et quelques jets d'étiquette (La rue) difficiles.

Si les runners sont gravement blessés ici (ou à tout autre moment de l'aventure), ils devront probablement compter sur eux-mêmes pour se soigner. Le seul hôpital public quelle que soit l'envergure en Guyane se trouve à Cayenne, et il est surpeuplé et en sous-effectif (sans parler de touristes blessés par balle). Si vous vous sentez généreux, les runners peuvent être dirigés vers un chaman qui vit dans les bidonvilles pour les soigner. Le chaman ne se souciera pas de leur comportement urbanisé ou de l'attention auprès des autorités, mais il se souciera de l'argent des runner.

AU BORD DU PRÉCIPICE

EN BREF

Ce scénario détaille l'arkoblock de Proteus où vit et travaille la cible des runners. Tandis que Hausmann lui-même n'opposera aucune résistance aux runners. La sécurité de Proteus est une autre affaire. Hausmann a également un drone inhabituel agissant en tant que "garde du corps".

DITES-LE AVEC DES MOTS

Contemplant kilomètre après kilomètre l'océan bleu désert, vous vous demandez pourquoi quelqu'un voudrait vivre dans un endroit aussi isolé. Ces îles donnent un tout nouveau sens de ce retrouver au "milieu de nulle part", pas étonnant qu'elles les aient été utilisées comme camp de prisonniers. Bien sûr, l'arkoblock est probablement aussi confortable que n'importe quel immeuble de bureaux dans l'étalement urbain, mais pourquoi Proteus voudrait-il en construire un ici ? Les coûts de construction ont dû être astronomiques : cet endroit n'a pas la taille de l'arcologie de Seattle, mais vous ne seriez pas surpris si cela coûtait presque aussi cher à construire.

Et pourtant, il est là, s'élevant soudainement de la mer comme sortant d'un conte de fées. Quatre mètres de falaises abruptes et rocheuses surmontées d'une vingtaine d'étages de béton et de verre, indifférentes aux vagues qui s'écrasent en permanence à sa base. Au bord des îles, le bâtiment continue, plongeant jusqu'au niveau de la mer dans un mur massif incurvé de fenêtres donnant sur l'océan. L'arkoblock plonge au milieu de l'océan, entouré de courants tourbillonnants et de requins qui tournent en rond et il semble qu'il pourrait se dresser ici pendant mille ans sans être perturbé.

ATMOSPHÈRE

L'arkoblock poursuit la dichotomie high-tech/low-tech que les runners ont rencontrée à Kourou. Les îles du Salut sont des blocs de pierre abrupts au milieu d'une mer déchaînée, couvertes de palmiers et de végétation tropicale. Ces îles arides sont couronnées, cependant, par une installation massive et de haute technologie de chrome, d'acier et de plastique, hérissée d'antennes simples et paraboliques. Si les runners entrent dans l'arkoblock, toutes traces de la nature sauvage à l'extérieur auront disparu, ne laissant que des couloirs artificiels et des laboratoires génériques qui pourraient appartenir à n'importe quel bâtiment corporatiste dans le monde.

L'ENVER DU DÉCOR

Alors qu'on dit généralement qu'il est situé sur l'île du Diable. L'arkoblock de Proteus s'étend en fait sur les trois îles du Salut, qui appartiennent désormais toutes à Proteus AG (voir la carte, p.18). Les îles sont situées à environ 15 kilomètres au nord de Kourou, dans des eaux agitées et infestées de requins.

Le complexe se compose d'un seul bâtiment massif, s'étendant sur une vingtaine d'étages au-dessus des îles elles-mêmes et couvrant les distances qui les séparent. Là où il atteint les falaises du côté est des îles, le bâtiment s'étend sur les bords, le long des falaises et sous la surface turbulente de l'Atlantique. Trois à quatre autres étages de laboratoires sous-marins et d'installations résidentielles s'étendent entre les îles et au-delà, sur un kilomètre le long du fond marin peu profond. Contrairement à de nombreuses autres installations de Proteus, seule une petite partie de ce complexe est réellement sous l'eau. L'aile sous-marine de l'arkoblock est principalement utilisée pour le stockage et les laboratoires de recherche aquatech, tandis que la section supérieure contient la majorité des laboratoires aérotech et des installations de construction. La plupart des logements des employés sont situés le long du mur extérieur du bâtiment massif en forme de bloc, face aux îles et offrant une vue spectaculaire sur l'Atlantique. Certains résidents, dont Hausmann, préfèrent les vues sous-marines et possèdent ainsi des appartements dans la partie submergée du bâtiment.

D'autres installations à l'extérieur du bâtiment principal de l'arkoblock occupent le reste des surfaces des îles, l'île Royale, la plus grande des trois îles, est l'endroit où se trouve la rampe de lancement de fusées. L'île Saint-Joseph contient les quais, le hangar et l'héliport de l'arkoblock, les seuls points d'entrée légitimes pour les étrangers et est la plus fortement gardée des îles. L'île du diable elle-même est en grande partie inutilisée, à l'exception d'un sentier de jogging de 3 kilomètres et d'un petit centre de fitness.

À tout moment, il y a généralement deux patrouilles de sécurité itinérantes de trois hommes sur Saint-Joseph et une patrouille de ce type sur chacune des autres îles. Une autre unité de trois hommes est stationnée à chacun des emplacements suivants : les quais, le hangar, la rampe de lancement et à chaque entrée de l'arkoblock (une sur chaque île). Proteus a également trois mages de sécurité stationnés à l'arkoblock, bien qu'un seul soit en service à un moment donné.

Des vedettes à moteur voyagent de Kourou au complexe Proteus chaque jour à l'aube et au crépuscule au profit des employés qui ont besoin de visiter le continent pour une raison quelconque. Des voyages autres que les deux trajets quotidiens peuvent être programmés sur demande spéciale, bien que cela soit rarement nécessaire : la plupart des employés de Proteus sont heureux de rester dans l'arkoblock plutôt que de visiter Kourou. Les voyages en avion ne sont effectués que sur arrangement spécial et sont généralement réservés aux cadres de l'établissement.

Planification de l'extraction

Les notes de Hoff aux runners leur fournissent toutes les informations ci-dessus. Les notes indiquent également que Hausmann fait deux tours de piste de jogging de l'île du Diable vers 06h30 heure locale tous les matins. En dehors de cela, Hausmann passe son temps soit dans le laboratoire de télématrice de l'installation (dans la partie aérienne de l'arkoblock, sur Royale) soit dans ses propres quartiers (dans la section sous-marine de l'arkoblock).





Il fait apparemment peu de rencontres avec les autres employés de Proteus et ne quitte jamais l'arkoblock.

Les runners ont plusieurs options pour décider de la meilleure façon d'infiltrer l'installation, la partie la plus difficile du voyage sera probablement de se rendre sur les îles. En raison de leur emplacement isolé, d'excellents senseurs et d'importantes défenses naturelles. Proteus suppose que la plupart des intrus seront détectés ou vaincus avant qu'ils n'atteignent l'installation. En conséquence, les défenses au sein du complexe sont relativement légères.

Les runners peuvent décider qu'essayer de s'introduire dans l'arkoblock est tout simplement trop risqué. Dans ce cas, Hoff leur offre une chance de capturer Hausmann ailleurs (voir Regard vers l'intérieur, p.20).

Depuis les falaises

Les runners peuvent approcher les îles par l'eau en achetant, louant ou volant un petit bateau à Kourou (ou en utilisant le bateau de Bala de la section précédente). Bien que l'arkoblock dispose d'un radar très puissant, il est extrêmement peu fiable au niveau de la surface de l'eau en raison de la mer agitée autour des îles : cela permet aux runners d'arriver à l'installation sans être détectés s'ils font preuve d'un peu de prudence. Il n'y a cependant qu'un seul point d'amarrage viable sur les îles, et il est occupé par le quai fortement gardé de Proteus. A moins que les runners ne veuillent prendre d'assaut le quai et alerter tout le complexe de leur présence, ils devront escalader les falaises de trente à quarante mètres sur l'une des îles.

Le seuil de base pour les tests d'escalade sur les falaises est de 5, en raison de leurs surfaces rugueuses et brisées, mais les runners recevront un modificateur de seuil de +4 pour la hauteur de la montée et un +2 supplémentaire puisque les rochers sont glissants avec les embruns. Les personnages auront également du mal à démarrer leur ascension, puisqu'ils devront amener leur bateau très près des falaises, là où l'eau est au moins la plus agitée. Si l'un des personnages a un pistolet à grappin, le pilote du bateau devra passer un test de conduite afin de donner au tireur une stabilité à partir de laquelle effectuer son tir. L'eau près des îles est considérée comme un terrain limité, ce qui rend le seuil du pilote égal à la valeur de maniement du bateau +1. Un tir de grappin réussi réduira le seuil pour l'escalade de 4.

Si les runners n'ont pas apporté de grappin, le pilote devra stabiliser le bateau juste à côté des falaises pour que les runners atteignent les falaises et commencent à grimper. Ceci est considéré comme un terrain restreint pour un modificateur de difficulté de +3. L'échec de ce jet nécessitera un test de collision immédiat car le bateau percute la paroi rocheuse de la falaise. Chaque succès sur ce jet permettra à un personnage de commencer son ascension.

Une fois les falaises franchies, les runners peuvent se préparer à mettre la main sur Hausmann. S'ils ont l'intention de le kidnapper pendant son jogging matinal, ils peuvent s'installer à un endroit sur la piste de jogging délivrant une vue agréable sur la mer aux joggeurs, la piste déambule souvent à quelques mètres des bordures de la falaise.

Contrairement aux autres îles, la majeure partie de l'île du Diable est encore très boisée, ce qui limite la visibilité. L'escouade de trois hommes patrouille généralement entre le bâtiment principal de l'arkoblock et le centre de fitness, car il n'y a pas grand-chose d'autre à surveiller sur l'île.

Le plus grand risque de découverte ici ne vient probablement pas des gardes, mais des autres joggeurs. La plupart d'entre eux seront plus préoccupés par leur propre entraînement que par le fait de regarder autour d'eux, mais les runners qui ne sont pas prudents pourraient bien être repérés. Tout jogger qui repère une personne non autorisée continuera probablement à courir et avertira les gardes lorsqu'il atteindra le bâtiment de l'arkoblock. En fonction de l'apparence et des actions des runners, cependant, le joggeur peut simplement crier à l'aide, menant probablement les gardes à vérifier la situation (et éventuellement à déclencher une alarme).

Sous-marin

Les personnages ayant des compétences ou de l'équipement de plongée peuvent essayer d'infiltrer la partie sous-marine de l'arkoblock, capturant Hausmann dans son appartement et évitant complètement la sécurité de surface. Le sonar de l'arkoblock ne pourra rien distinguer de plus petit qu'un mini-sous-marin s'approchant de l'installation. L'eau ici est assez peu profonde: l'arkoblock est construit sur un plateau submergé à l'est des îles et le fond marin n'est qu'à 12-13 mètres sous la surface.

La zone autour de la partie sous-marine du complexe est régulièrement patrouillée par des drones et fréquemment occupée par des requins. Les drones sont les propres modèles de Proteus, des Haifisch II et sont principalement destinés à servir d'observateurs sous-marins mobiles. En plus de permettre aux scientifiques de mener des expériences sous-marines depuis un endroit sûr, les drones sont utilisés pour patrouiller dans la zone autour de l'arkoblock pour déceler toute activité non autorisée.

Divers groupes éco terroristes et anti-corporatistes ont menacé l'installation et, bien qu'aucun d'entre eux n'ait encore attaqué, Proteus se méfie toujours des menaces des sabotages. Il y a huit drones répartis uniformément autour du périmètre sous-marin de l'arkoblock. Chacun est relié à la base par un câble de communication et peut aller jusqu'à 200 mètres du point de connexion du câble.

Drone Haifisch

Maniabilité	Vitesse	Accélération	Structure	Blindage
4/4	30	4	2	0
Signature	Pilote	Senseurs	FC	Charge
5	2	5	0	0

Autres caractéristiques : Une monture firmpoint armée d'un gyrojet [SA, 12M (12E sous l'eau), 10c])

Portée : 0-5 (4), 6-20 (5), 21-40 (6), 41-60 (9)

Rigger de sécurité de Proteus

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4	4	4	3	5	5	3	4(8)

INIT : 4 + 1D6, INIT Rigging : 8 + 3D6

Réserves de dés : Combat 6, Contrôle 8

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 2/3

Race : Humain

Compétences actives : Armes de véhicules 4, Bateaux à moteur 4, Pistolets 3, Sous-marins 4

Compétences de connaissances : Proteus AG 4

Cyberware : Interface de rigging de véhicule (indice 2)

Si des intrus sous-marins sont détectés, les drones seront utilisés pour les surveiller pendant que les forces de défense sous-marines de Proteus se préparent. Dans les cinq minutes suivant une alarme sous-marine, deux bateaux de patrouilles quitteront le quai et se dirigeront vers la zone attaquée, en plus de l'équipage des bateaux, chacun transporte trois "Sub-Marines" de Proteus, des gardes spécialement formés au combat sous-marin. Ils donnent aux intrus une chance de se rendre puis ouvriront le feu. Notez que le sang dans l'eau ici attirera des requins en peu de temps. Pendant que les bateaux de patrouille sont en route, tous les sas menant à l'arkoblock auront une escouade de garde de six hommes en armures de sécurité légères stationnées juste à l'intérieur.

Même si les runners convainquent les gardes de leur sincérité, ils seront confinés dans une petite salle de conférence dans le hangar (avec des gardes postés devant la porte) avec des techniciens de Proteus et réparent leur véhicule. Les chances de se rapprocher de Hausmann avec cette approche sont minces. Il y a cependant un Jackpoint dans la salle de conférence, ce qui peut aider les runners à se préparer pour un autre essai.

Agresser certains employés de Proteus en ville et voler leur identité est une option plus viable. Une poignée d'employés de Proteus se rendent à Kourou pour affaires tous les jours, et les nouveaux employés transférés dans l'établissement viennent généralement du continent. Le conducteur de la vedette vérifie la carte d'identité de Proteus pour chaque passager avec un scanner portatif indice 3, de sorte que toute personne possédant une fausse carte d'identité décente ou une carte volée devrait pouvoir se rendre sur l'île sans problème.

Entrer dans l'arkoblock, cependant, est une autre affaire. Les portes de l'installation ont des scanners indice 6, et les gardes postés aux portes ont également un enregistrement quotidien de qui devrait arriver sur un bateau donné. Toute personne possédant une fausse carte d'identité ne figurera pas sur cette liste et sera interrogée de près par les gardes. Les runners avec une pièce d'identité volée valide devraient être autorisés, car les gardes ne regardent généralement pas de trop près à moins que les ordinateurs ne signalent un problème. Cependant, pour chaque runner qui utilise une carte d'identité volée, lancez un unique test d'Intelligence (6) pour tous les gardes. Un succès signifie qu'ils jettent un coup d'œil au nom sur la pièce d'identité : ce ne sera un problème que si, par exemple, un troll masculin essaie d'utiliser un badge attribué à "Linda Goldblossom". Des réussites multiples signifient que le garde reconnaît le nom de l'employé et se rend compte de la supercherie des runners à moins que le runner ne soit assez proche physiquement de l'employé en question.

Pirater l'Arkoblock

Le système matriciel de l'arkoblock n'est pas accessible de l'extérieur, sauf en le piratant via le réseau satellite de Proteus fortement protégé, de sorte que les runners sans un decker de premier ordre ne pourront pas accéder au système à distance.

Si les runners parviennent à traverser le satellite ou à se brancher depuis l'intérieur de l'installation, ils accèdent au PLTG interne de l'arkoblock, en plus du bâtiment principal, des jackpoints dans la matrice de l'arkoblock peuvent être trouvés sur les quais, le hangar, le rampe de lancement et le centre de fitness. Le meneur de jeu devra créer des faisceaux de sécurité pour tous les hôtes spécifiques auxquels le decker souhaite accéder au sein de la GTLP de l'arkoblock.

GTLP de Proteus Satellite

Code de sécurité: Rouge-10/15/15/13/13/14

Étape de déclenchement	Événement
2	Sonde-5
4	Entrave-5
6	Killer-6. Alerte passive Blaster-6
10	Blaster-8. Alerte active

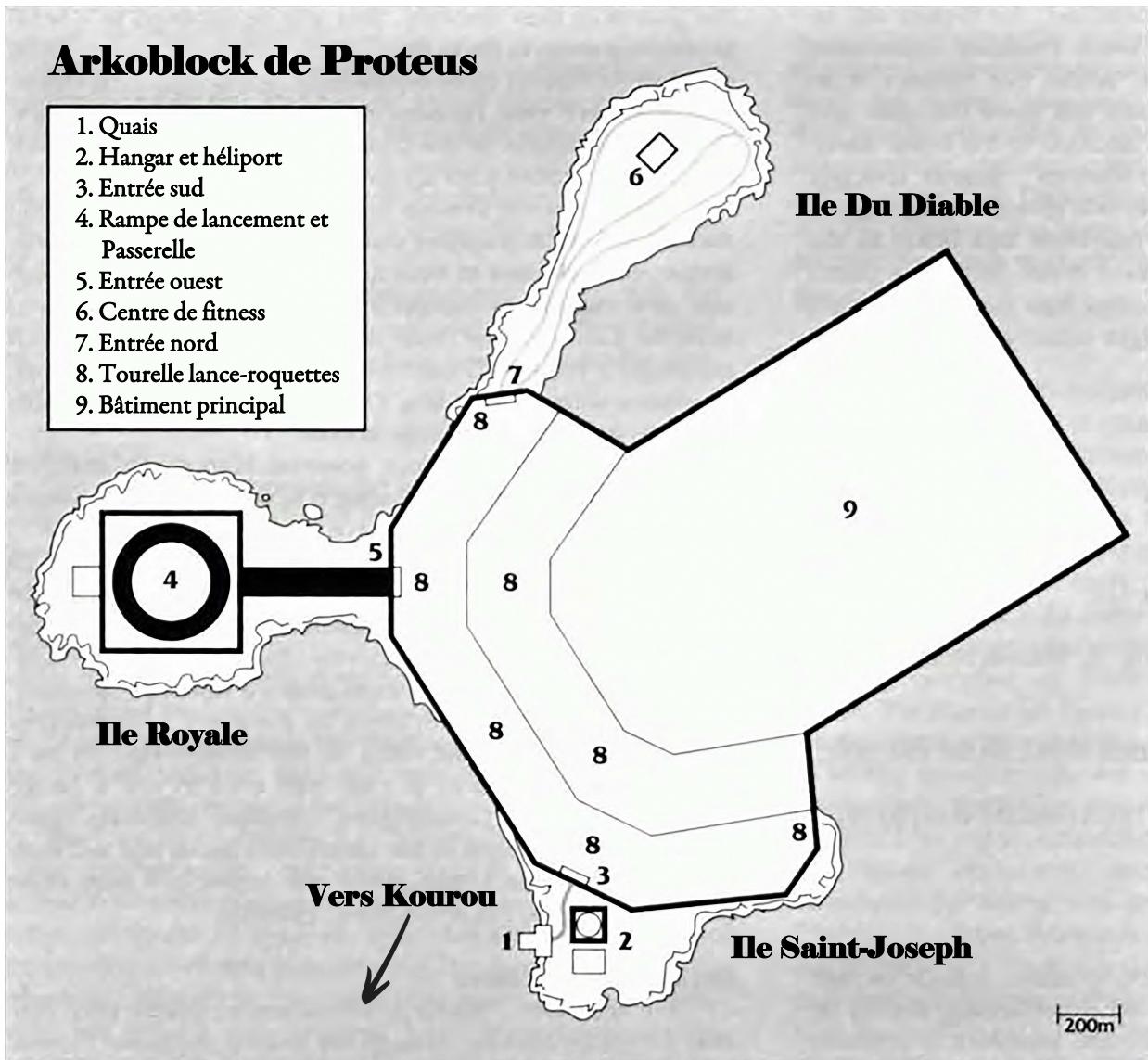
GTLP de Proteus Arkoblock

Code de sécurité: Orange-6/10/10/9/8/10

Étape de déclenchement	Événement
3	Sonde-5
7	Entrave-5
11	Kamikaze-6
14	Killer-6. Alerte passive Blaster-6
17	Blaster-8. Alerte active
20	



Arkoblock de Proteus



Légende de la carte des îles

1. Docks. Une vedette (un Zemlya-Poltava Swordsman) et deux bateaux de patrouille de mer Surfstar Marine Seacop sont généralement amarrés ici. Trois gardes regardent la zone à partir d'un petit poste de garde et un pilote pour chacun des bateaux de patrouille (compétence en Bateau à moteur 5) y est également affecté à tout moment. Un camion de cargaison est garé à proximité pour transporter du matériel entrant vers le bâtiment principal de l'Arkoblock.

2. Hangar et héliport. Ce grand hangar abrite un hélicoptère Hughes Airstar et un jet à voilure basculante Ares Executive pour les voyages d'affaires, un Ares Cargoliner pour le transport lourd et trois Northrup PRC-44F Yellowjackets pour la sécurité. Au moins l'un des Yellowjackets est alimenté et sur la plate-forme, prêt à décoller à tout moment et trois pilotes (compétence de véhicule appropriée 5) sont toujours en position dans le hangar. Trois gardes sont également affectés au hangar.

3. Entrée sud. C'est l'entrée principale de l'Arkblock proprement dit et en tant que tel, c'est le plus décoratif et le plus sécurisé. Trois gardes sont toujours en service dans le hall, avec plus d'appels dans la salle prête à quelques mètres de là.

4. Rampe de lancement et portique. C'est là que les charges utiles sont lancées pour atteindre la plate-forme orbitale Treffpunkt Raumhaufen de Proteus. Les propulseurs d'appoint sont assemblés dans le bâtiment de l'Arkoblock et transportées vers la rampe de lancement sur une plate-forme de lancement mobile. Trois gardes sont positionnés à la base du portique de lancement, bien qu'ils font appel à un bunker souterrain pour le lancement réel pour éviter d'être incinétré par l'explosion.

5. Entrée ouest. Il y a une porte de taille humaine dans ce mur, mais elle est éclipsée par l'entrée de 60 mètres de haut par 50 mètres de large de la salle d'assemblage, qui est aussi grande que l'Arkoblock lui-même. Trois gardes sont positionnés à cette entrée.

6. Centre de fitness. Il s'agit d'un grand centre de fitness bien équipé et d'un spa, rempli d'une grande variété d'équipements d'exercice de pointe. Un pavillon extérieur avec des courts de volleyball et de tennis, des aires de pique-nique et autres est situé derrière le bâtiment lui-même. Aucun gardien n'est positionné ici, bien que des formateurs et d'autres membres du personnel soient présents pendant les heures d'ouverture.

7. Entrée nord. C'est la "porte arrière" de l'Arkoblock, elle voit peu de trafic. Néanmoins, une unité de garde de trois hommes est positionnée ici.

8. Tourelle lance-roquettes. Une mini-tourelle télécommandée contenant un lance-missiles anti-véhicules se trouve sur le toit de l'Arkoblock à chacun de ces emplacements. Des avions non identifiés approchant du complexe sont avertis deux fois avant que les tourelles n'ouvrent le feu.

9. Bâtiment principal. La zone principale, semi-circulaire de l'arche, s'étend vingt niveaux au-dessus des îles et quinze autres niveaux au-dessus des rebords des îles jusqu'à la mer en contrebas. Une partie rectangulaire supplémentaire de quatre étages s'étend sur près d'un kilomètre le long des fonds marins. L'intérieur de l'Arkoblock est largement indiscernable de tout autre immeuble de bureaux corporatistes, avec des couloirs propres, des bureaux coûteux et de nombreuses "oeuvres d'arts" insipides décorant les murs.

Le kidnaping

Hausmann lui-même ne devrait présenter aucun problème aux runners. Il n'est pas particulièrement fort ou rapide et n'a aucune compétence de combat particulier. S'il est attaqué, sa stratégie principale sera de courir comme un diable et d'appeler les gardes. Un tranquillisant ou un sort d'étourdissement devrait le rendre inconscient sans trop de problèmes. Puisque Hausmann est si important pour les plans de Winternight, cependant, le culte ne l'a pas laissé complètement sans défense.

L'un des drones robotiques sur mesure de Winternight a été chargé de protéger Hausmann, planant au-dessus de sa tête chaque fois que Hausmann quitte les limites de l'arkoblock.

Le drone n'est pas activement exploité par un rigger, il réagit donc strictement via l'autopilote robotique, il a été programmé pour ne pas révéler sa présence à Proteus et pour tuer quiconque tente de kidnapper ou de blesser Hausmann, il est équipé d'un système Safe Target (p.33, CC) qui l'empêche de tirer de manière à mettre en danger Hausmann.

Le drone lui-même est une petite unité discrète à poussée vectorielle, de couleur gris foncé et sans aucune marque d'identification. Les riggers ou d'autres personnages connaissant bien les drones peuvent reconnaître certaines similitudes fondamentales entre le drone et les drones de série Ares Guardian. Ce drone semble être un peu plus avancé et ne porte aucune indication sur l'endroit où il a été fabriqué.

Les runners auront probablement peu d'occasions d'examiner le drone en détail puisqu'il est programmé pour s'autodétruire après avoir subi des dégâts mortels. Cette explosion (et les éclats d'obus qui en résultent) causeront des dégâts de 12D à toute personne dans un rayon d'un mètre du drone et de 6D à toute personne à une distance de 1 à 2 mètres. Le système Safe Target du drone l'empêche d'exploser à moins de trois mètres d'Hausmann : il se déclenche cependant une fois qu'il aura dépassé cette distance. Cette explosion attirera presque certainement l'attention de tous les gardes de sécurité à proximité.

Drone de Winternight

Maniabilité Vitesse Accélération Structure Blindage

4	60	6	2	8
Signature	Pilote	Senseurs	FC	Charge
12	3	4	0	0

INIT: 6 + 3D6

Réserves de dés: Adaptation 3

Autres caractéristiques : système d'interprétation Autosoft (Clearsight 3, Sharpshooter 2), programmation avancée du Robot-pilot, Robotic Reflexes 2, une mini-tourelle armée de deux SMG [SA/TR, 7M, 28(c), munitions APDS, atténuateur de son, demi-recul dû à la tourelle]

Portée : 0-10 (4), 11-40 (5), 41-80 (6), 81-150 (9)



Gardes de Proteus

Utilisez les caractéristiques suivantes pour toutes les troupes de sécurité de Proteus à la surface des îles. Utilisez les mêmes caractéristiques pour les gardes à l'intérieur de l'arkoblock, mais notez que les gardes en service dans les sections sous-marines de l'installation ont leurs armes chargées de munitions à fléchettes. Si une alarme est déclenchée, les troupes au sein de l'arkoblock enfilent des armures de sécurité légères et des casques, augmentant leur indice d'armure à 7/6 et abaissant leurs Réserves de dés de combat à 3.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
5	4	4	3	3	4	6	3

INIT: 3 + 1D6

Réserves de dés: Combat 5

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 1/3

Race : Humain

Compétences actives : Athlétisme 3, Interrogation 3, Intimidation 3, Pistolets 4, Pistolets-Mitrailleurs 5, Combat à mains nues 4
Compétences de connaissances : Proteus AG 4

Armes : HK227 [SMG, SA/TR/TA, 7M, 28(c), Visé laser, Système pneumatique (anti-recul) (2), Crosse rétractable]
Portée : 0-10 (3), 11-40 (4), 41-80 (5), 81-150 (8)

Walther PB-120 [Pistolet léger, SA, 6L, 10(c)]

Portée : 0-5 (4), 6-15 (5), 16-30 (6), 31-50 (9)

Armure : Secure Jacket (5/3)

Équipement : Micro-émetteur-récepteur, Menotte en plastique (2 paires)

Mage de sécurité de Proteus

Alors que trois mages de sécurité vivent dans l'installation, un seul est en service à la fois. Il reste dans le bureau de sécurité principal de l'arkoblock et se projettera astralement d'enquêter sur toutes les alarmes déclenchées par les gardes. Le personnel médical est posté à proximité au cas où le mage serait blessé en étant sous projection.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
3	3	3	4	5	5	6	6	4

INIT: 4 + 1D6, Init Astral : 25 + 1D6

Réserves de dés: Combat Astral 7, Combat 6, Sort 5

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme: 1/3

Race: Humain

Compétences actives: Lecture d'aura 4, Conjuration 4, Pistolets 3, Sorcellerie 5

Compétences de connaissances: Théorie magique 4, Proteus AG 4

Sorts: Analyse de la véracité 4, Sonde mentale 4, Éclair spirituel 4, Boule étourdisante 4, Éclair étourdisant 5, Traitement 4

Armes: Pistolet léger Walther PB-I20, SA, 6L, 10(c))

Portée : 0-5 (4), 6-15 (5), 16-30 (6), 31-50 (9)

Armure: Vêtements de protection (3/0)

Remarques: Le mage en service maintient trois élémentaires de puissance 4 en patrouille à chaque instant, un de chaque : Air, Feu et Eau.

DURCIR LE TON

Une façon de rendre les choses plus difficiles pour les runners est de leur infliger un sale temps. Les tempêtes rendront tout type de déplacement en véhicule vers l'île beaucoup plus difficile et pourraient empêcher la vedette à moteur d'effectuer ses voyages prévus vers le continent. De fortes pluies éloignent également Hausmann de la piste de jogging, obligeant les runners à se rendre dans le bâtiment de l'arkoblock pour le récupérer.

Les gardes et les mages de l'installation sont relativement peu puissants. Si vous pensez que les runners ont besoin de plus de défense, ils peuvent facilement être renforcés ou leur nombre augmenté.

ANTIVIRUS

Si les runners sont capturés par Proteus, ils auront de gros problèmes, car la corpo a peu de patience pour ceux qui attaquent sa propriété. S'ils communiquent à Proteus les détails de leur embauche, Hoff sera arrêté : s'ils mentent ou ne disent rien, Hoff sera interrogé, mais réussira à dissimuler son implication. Quoi qu'il en soit, les runners eux-mêmes seront soit exécutés, soit contraints à des emplois à long terme avec la propre division des opérations secrète de Proteus (les bombes corticales sont de merveilleux outils de recrutement). Allez à Ramasser les morceaux, p.31.

Si les runners échouent lors de leur première tentative d'enlèvement, ils auront beaucoup de mal à revenir pour un autre essai. Si Hausmann sait (ou même soupçonne) qu'il a été la cible d'une tentative d'enlèvement, il ne fera certainement pas sa course matinale avant quelques semaines et Proteus affectera un ou deux gardes supplémentaires aux quartiers, au laboratoire, etc. d'Hausmann. Hoff sera très contrarié par l'échec des runners, mais implication, il est prêt à le risquer si l'alternative est vouée à faire leur donner une chance de plus de capturer Hausmann loin de la sécurité de Proteus. Passez à Regard vers l'intérieur.

Si les runners sont trop intimidés par l'arkoblock pour ne pas essayer, Hoff prendra des dispositions pour faire sortir Hausmann de l'île. Passez à Regard vers l'intérieur.

Enfin, si les runners réussissent à kidnapper Hausmann, passez à Coups de foudre, p.22.

REGARD VERS L'INTÉRIEUR

EN BREF

Ce scénario couvre une deuxième approche pour kidnapper Hausmann, cette fois lors d'un dîner sur le continent chez Hoffs. Ils n'auront pas à s'occuper de la sécurité de Proteus ici. Le drone garde du corps d'Hausmann est toujours en activité.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Aussi délabré que puisse être le reste de Kourou, ce quartier est en fait assez agréable. Les bâtiments ne sont pas particulièrement neufs et l'endroit est encore plus chaud qu'un vindicateur après dix minutes de feu nourri, mais cela ressemble généralement à un quartier de banlieue assez agréable et démodé, sans la similitude produite en masse de la plupart des logements corporatistes.

Le bâtiment concerné est une petite maison à deux étages à ossature en A faite de bois sombre et de nombreuses fenêtres. Une terrasse entoure deux côtés du bâtiment. Il y a un petit garage à proximité. Beaucoup d'arbres masquent la vue des voisins et les voisins eux-mêmes sont assez loin... on dirait que cela ne devrait pas être trop difficile. Mais ça paraît toujours comme ça, n'est-ce pas ?

Selon M Johnson, les invités devraient arriver vers 18h30 et le dîner sera servi à 19h30. Votre cible n'aime apparemment pas socialiser, alors Johnson s'attend à ce qu'il parte au plus tard à 21h00, juste assez de temps pour finir le dîner et prendre un verre ou deux avant de s'excuser de sa dérobade. Il vous a également dit d'essayer d'éviter tout dommage collatéral, mais c'est toujours plus facile à dire qu'à faire.

ATMOSPHÈRE

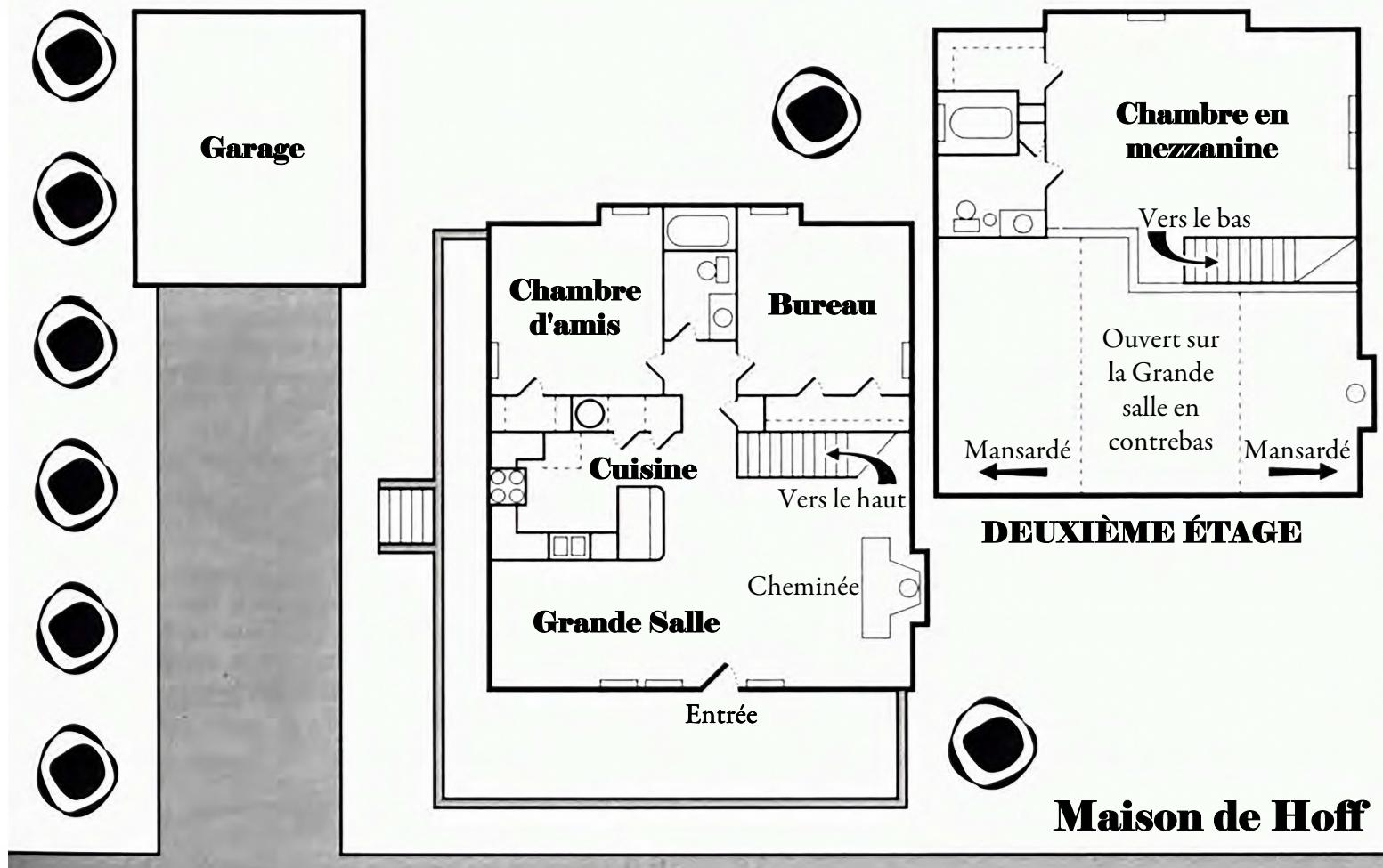
Selon la façon dont les runners gèrent l'extraction, ce scénario peut être calme et sans peine ou chargé en tension. Aucun des invités au dîner ne s'attend à des problèmes sauf Hoff et si les runners exposent leur présence, il fait de son mieux pour agir comme tout le monde. Hausmann devrait avoir l'air d'être la tête d'oeuf typique corporatiste : s'il ne panique pas à l'arrivée des runners, il est surpris et tente de leur résister. Il n'a cependant aucune capacité, ce qui devrait même ralentir les runners.

L'arrivée du drone ange gardien d'Hausmann (voir p.19) devrait être une tournure inattendue et peut suggérer aux personnages qu'il pourrait y avoir plus sur Hausmann qu'il n'y paraît.

L'ENVER DU DÉCOR

Si les runners sont incapables d'arracher Hausmann du complexe de l'arkoblock (ou ont trop peur pour essayer), Hoff a une possibilité alternative. Il a invité toute l'équipe de développement de la charge utile de Götterbote à un dîner chez lui. (Contrairement à la plupart des employés de Proteus, Hoff ne vit pas dans l'arkoblock : il a acheté cette maison à Kourou il y a des années, alors qu'il travaillait pour Saeder-Krupp et a choisi de ne pas déménager lorsqu'il a pris son nouveau poste chez Proteus.) Bien qu'il préférerait que les runners ne s'approchent pas de sa maison pour éviter une éventuelle implication, il est prêt à le risquer si l'alternative est vouée à faire leur donner une chance de plus de capturer Hausmann loin de la sécurité de Proteus. Passez à Regard vers l'intérieur.

Hoff n'informe pas les runners que le site du dîner est sa maison, car il ne veut pas qu'ils connaissent son identité, mais il leur demande d'essayer d'éviter d'endommager des biens ou de blesser des passants sur les lieux. Il suggère également qu'ils capturent Hausmann lorsqu'il quitte la fête, plutôt que de faire irruption.



S'ils choisissent une approche flagrante, Hoff suggère qu'ils essaient de faire croire qu'il s'agit d'un vol et qu'ils prennent Hausmann en otage, apparemment au hasard. (Si Hausmann est victime d'un enlèvement ciblé, Hoff pense que les soupçons retomberont sur lui puisqu'il organise la fête.)

Comme indiqué ci-dessus, le dîner est prévu pour 19h30, heure locale, les invités devant arriver environ une heure avant. Au total, neuf invités seront présents à la fête : Hausmann, deux autres employés célibataires et trois couples. Les invités monteront tous dans le même hélicoptère de l'arkoblock au continent, puis loueront des taxis pour les amener à la maison de Hoffs.

Hausmann n'aime ni les fêtes ni Hoff et bien qu'il ne soit pas assez grossier pour refuser l'invitation, il fera ses excuses et partira peu après le dîner. Il prévoit de prendre un taxi jusqu'aux quais et de prendre le bateau à moteur nocturne pour retourner aux îles, laissant l'hélicoptère aux autres invités. Le bateau part à 21h30, donc Hausmann quittera probablement la fête au plus tard à 21h15 environ. C'est probablement le meilleur moment pour l'attraper, puisqu'il ne manquera pas avant le jour suivant : l'attraper avant ou pendant la fête risque d'attirer l'attention beaucoup plus tôt.

Le système d'alarme de la maison de Hoff a été éteint pour la fête et aucun des invités n'est armé ou magiquement actif, il devrait donc y avoir peu de résistance pour les runners.

Le chauffeur du taxi d'Hausmann porte un pistolet léger pour se défense, mais n'est pas très doué et n'a aucune envie de se lancer dans une fusillade pour quelqu'un qu'il ne connaît même pas : il laissera les runners prendre son passager, son taxi, son portefeuille et son pantalon, tant qu'ils ne lui font pas mal.

Comme décrit dans Au bord du précipice, Hausmann a un drone Winternight qui le protège chaque fois qu'il est à l'extérieur de l'arkoblock : il plane au-dessus de la maison de Hoff pendant le dîner, prêt à se précipiter à la défense d'Hausmann si nécessaire.

Si les runners font beaucoup de bruit via des coups de feu indiscret, ou peut-être un drone qui explose, ils attireront l'attention de la police. Deux voitures de patrouille arriveront sur les lieux dans 1D6 minutes. Si les runners sont à l'apparence lourdement armés, cela conduira la police à faire appel à de lourds renforts.

Le flic moyen de Kourou n'est pas prêt à faire face à une équipe de shadowrunners et la ville n'a pas d'équipe du SWAT à proprement parler. Les autorités locales entretiennent cependant de bonnes relations avec les équipes de sécurité locales de Saeder-Krupp, qui sont beaucoup plus expérimentées dans le traitement de ce genre d'individus. Si les S-K troopers sont appelés, ils arriveront dans 1D6 minutes supplémentaires : si les runners sont toujours là quand ils arrivent, utilisez les mêmes caractéristiques que l'équipe de contre-attaque de Proteus dans Coups de foudre, p.22. Deux autres voitures de police de Kourou accompagneront la brigade de S-K.



Policiers de Kourou

Ces agents se déplacent par binôme, conduisant un corps de Produits Généraux (p.165-166, R.3).

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4	4	4	3	3	3	6	3

INIT : 3 + 1D6

Réserves de dés : Combat 5

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 1/2

Race : Humain

Compétences actives : Interrogatoire 3, Intimidation 4, Pistolets 4, Shotguns 4, Combat à mains nues 4

Compétences de connaissances : Kourou 5, Procédure policière 4

Armes : Defiance T-250 [Shotgun, SA, 10S, 5(m)]

Portée : 10 (4), 11-20 (5), 21-50 (6), 51-100 (9)

Fischetti Security 500 [Pistolet léger, SA, 6L, 12(c)]

Portée : 5 (4), 6-15 (5), 16-30 (6), 31-50 (9)

Armure : Veste blindée (5/3)

Équipement : Micro-émetteur-récepteur, Menotte en plastique (2 paires)

Si les runners se déplacent près de la maison de Hoff, des bruits forts attireront également l'attention de Hoff et de ses convives. Bien que les invités n'affronteront pas un groupe de shadowrunners armés, ils décriront les runners en détail à la police. Hoff faussera ses descriptions pour aider les runners à s'échapper, mais il ne peut pas faire grand-chose concernant les autres invités.

DURCIR LE TON

Peut-être que Proteus s'inquiète pour la sécurité de ses meilleurs scientifiques et place des gardes devant la maison de Hoff pendant la fête. Cela est particulièrement probable si les runners s'en sont déjà pris à Hausmann une fois, dans ce cas, deux gardes de sécurité de Proteus (p.19-20) accompagneront Hausmann de l'arkoblock à la fête et vice-versa.

La police de Kourou peut être renforcée pour donner plus de défis aux PJ. Peut-être ont-ils récemment réussi à augmenter leur budget de formation et d'équipement, ou peut-être ont-ils finalement abandonné l'idée d'une force de police gérée par le gouvernement et ont confié la sécurité à Knight Errant ou à une filiale de Saeder-Krupp.

Si vous voulez vraiment rendre les choses difficiles, peut-être que Hausmann refuse d'assister au dîner après tout, ou part avant que les runners n'arrivent en raison d'une querelle avec Hoff, forçant les runners à se rendre à l'arkoblock et à l'attraper.

ANTIVIRUS

Si les runners échouent ici, leur travail devient beaucoup plus difficile. S'il s'agissait de leur première tentative pour kidnapper Hausmann, ils devront se rendre à l'arkoblock pour faire une autre tentative et Hausmann sera très vigilant. Il n'ira pas faire son jogging matinal s'il pense que quelqu'un essaie de le kidnapper, forçant les runners à entrer dans l'arkoblock et à le récupérer. La sécurité de l'arkoblock sera également renforcée après une tentative d'enlèvement ratée. Voir Au bord du précipice, p.15, pour une tentative d'extraction à l'arkoblock.

Si les runners se font arrêter, ils ont jusqu'au matin pour s'évader de la prison de Kourou : le matin, ils seront remis à la sécurité de Proteus, qui les conduira à la petite prison de l'arkoblock pour un "conditionnement". Voir Rassembler les morceaux pour les détails d'une telle éventualité.

Si les runners ramènent Hausmann dans leur planque, passez à Frappe éclair, p.22.

FRAPPE ÉCLAIR

EN BREF

Après une journée sans incident dans la planque sécurisée avec leur captif, les runners subissent un réveil éprouvant lorsqu'une équipe de frappe Proteus fait une descente dans le bâtiment pour tenter de récupérer Hausmann. Ils pourront peut-être échapper aux troupes corporatistes, mais devront trouver un autre endroit pour cacher leur captif. Ils voudront probablement aussi comprendre comment les hommes de main de la corpo les ont trouvés.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Si les runners font le guet, lisez ce qui suit :

Une autre journée ennuyeuse de baby-sitting à surveiller votre captif, en attendant que la date limite passe. Pas de trido, pas de bière, rien à faire à part attendre et surveiller, surveiller et... attendez une minute. Un véhicule vient par ici, droit sur vous et à toute vitesse. On dirait une fourgonnette, une grosse, pas un transport de troupes et vous êtes prêt à parier qu'il n'est pas là pour livrer des fleurs. Mesdames et messieurs, les emmerdes arrivent.

Si les runners ne font pas le guet, lisez ce qui suit :

Bim badaboum ! Quelque chose vient de fracasser plusieurs fenêtres de la planque. Il y a un flash de lumière aveuglante et vous sentez une sorte de gaz. Que fais-vous ?

ATMOSPHÈRE

Si les runners passent du temps à parler avec Hausmann, il semble être très terre-à-terre, un gars sympathique qui ne sait pas pourquoi il a été enlevé et qui veut juste rentrer chez lui. Paraissez le plus sincère et honnête possible, mentez comme un arracheur de dents à la façon dont le ferait Hausmann. Essayez d'attiser de la sympathie pour lui, amenant peut-être les runners à douter de la moralité de leurs actions : cela rendra l'impact des révélations ultérieures sur les plans de Winternight d'autant plus grand.

Le combat lui-même devrait être difficile, soudain et inattendu. Cela devrait certainement être la partie la plus difficile de l'aventure jusqu'à présent ; les gardes de Proteus sont nombreux et bien équipés. Les seuls avantages des runners sont la planification (Proteus agit sur le fil et se précipite dans la situation sans plan tactique, alors que les runners peuvent avoir un plan d'évasion) et la magie (le mage de Proteus ne peut pas protéger toutes les troupes et leur Volonté n'est pas si élevée).



L'ENVER DU DÉCOR

Une fois que les runners ont échappé à toute poursuite et amené Hausmann à la planque, déterminez ce qu'ils ont l'intention de faire de leur captif. Le garder inconscient est toujours une option populaire, bien qu'il se déshydratera après quelques jours à moins que les runners ne le réveillent périodiquement pour le faire manger et boire (ou, alternativement, lui faire une perfusion intraveineuse pour le garder hydraté).

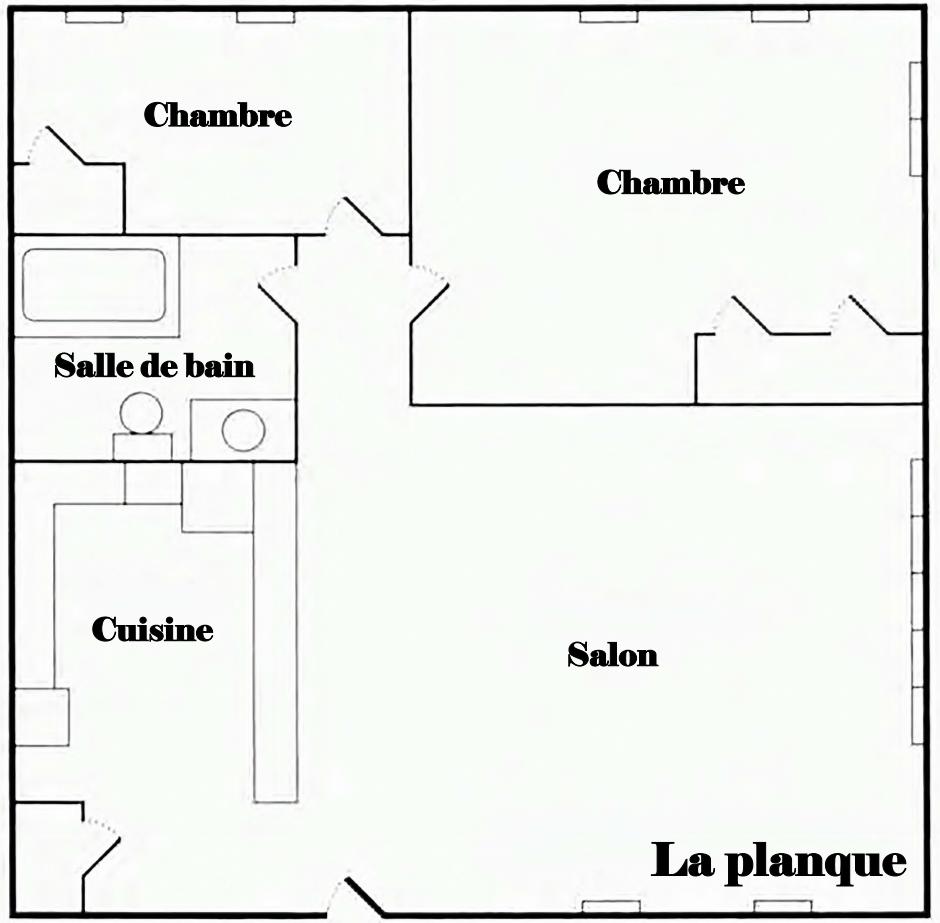
Ils peuvent également vérifier son corps à la recherche d'insectes, de traqueurs, d'argent ou toute autre chose intéressante. Son créditube confirme qu'il est le Heinrich Hausmann qu'ils ont été embauchés pour enlever et qu'il possède une bonne quantité de cyberwares liés à la recherche. En dehors de cela, le seul élément intéressant est une bague en or portant le logo de Proteus. Cet anneau a en fait été fabriqué pour lui par Winternight et contient la puce Safe Target qui empêche les drones Winternight de tirer sur lui. Un scanner indiquera que l'anneau transmet constamment des données et les runners intelligents devraient se débarrasser de l'anneau immédiatement après l'avoir appris.

Si les runners parlent à Hausmann, il admettra sans résistance son nom et qu'il est ingénieur aérospatial pour Proteus. Il tentera d'être amical avec les runners en essayant de déterminer pourquoi ils l'ont kidnappé et ce qu'ils veulent. Il propose également de doubler l'argent que les runners reçoivent s'ils le laissent partir (cette offre est tout à fait sincère, car l'argent n'aura plus aucune raison d'être si le plan de Winternight réussit).

Si on l'interroge sur l'anneau, il dira qu'il l'a reçu lorsqu'il a été embauché par Proteus et ne sait rien sur un quelconque émetteur à l'intérieur. Si on l'interroge sur le drone, il prétendra ignorer son origine ou son objectif. Si les runners utilisent Analyse de véracité ou des sorts similaires. Hausmann cessera simplement de parler dès qu'il se rendra compte qu'il ne peut pas les tromper.

Hausmann ne parlera pas de la sonde de Götterbote à moins d'y être contraint et ne révélera en aucun cas le véritable objectif de la sonde ou son lien avec Winternight. Si une forme de coercition magique ou d'interrogation est sur le point de révéler l'existence de Winternight. Hausmann déclenche sa propre bombe corticale, le tuant instantanément. Bien que cela empêchera le projet Götterbote de se poursuivre, il laissera au moins Winternight poursuivre ses autres plans sans interférence. Alternativement, si vous préférez, vous pouvez laisser les runners découvrir le plan de Winternight avant que Hausmann ne se tue, les forçant à essayer d'arrêter eux-mêmes le lancement de la sonde.

S'ils décident de retourner à l'arkoblock pour arrêter eux-mêmes le lancement de Götterbote, utilisez les informations d'Au bord du précipice, p.15, pour résoudre la tentative. Les runners doivent envahir l'arkoblock et soit endommager suffisamment la fusée porteuse pour retarder le lancement, soit se rendre au centre de contrôle de lancement et forcer la fusée à s'autodétruire. Aucune des deux options ne sera facile, car la sécurité de Proteus sera à son maximum après l'enlèvement d'Hausmann.



Riposte

Alors que les runners ont la main mise sur Hausmann, Proteus et Winternight travaillent tous les deux dur pour retrouver le scientifique disparu. Proteus ne peut compter que sur les moyens conventionnels, interroger des témoins oculaires, etc... à moins que les runners n'aient laissé des traces quelque part le long de la ligne. Winternight, cependant, a deux avantages à essayer de trouver Hausmann. Tout d'abord, l'anneau Safe Target diffuse en permanence sa position ; alors que la portée de l'émetteur n'est que de quelques centaines de mètres, il permet à Winternight d'envoyer des drones qui balayent la ville à la recherche du signal. Deuxièmement, les chamans de Winternight ont accès à des échantillons de l'ADN d'Hausmann, leur permettant d'utiliser Ritual Tracking (p.39, MITS) pour le retrouver. (Si vous souhaitez lancer le dé pour ce rituel, supposez qu'Anderson (p.28) est assisté de deux autres chamans avec des caractéristiques identiques aux siennes.)

Si les runners se débarrassent de l'anneau d'Hausmann avant de l'emmener au refuge et parviennent à contourner le pistage rituel par certains moyens (placer une protection autour du refuge, observer Hausmann astralement et perturber le rituel avant qu'il ne soit terminé, etc.), alors Winternight sera incapable de le trouver et aucune attaque n'aura lieu. Félicitez vos joueurs pour leur minutie et passez à Mascarade, p.25.

Sinon, même si les runners amènent Hausmann ailleurs que dans le refuge fourni par Hoff. Winternight est capable de déterminer l'emplacement d'Hausmann dans les 24 heures suivant son enlèvement. Plutôt que de le sauver eux-mêmes et de risquer d'être découverts, ils transmettent simplement l'information à Proteus sous la forme d'un "appel anonyme". Proteus réagit en envoyant un mage à projection astrale pour vérifier l'endroit et évaluer tous ceux qu'il y trouve. Le mage ne reconnaîtra pas l'aura d'Hausmann, car il n'a jamais évalué le scientifique auparavant. Cependant, si le mage voit quoi que ce soit de suspect, y compris des défenses magiques, des armes à feu, une personne droguée, etc. ou s'il est attaqué, pour faire taire l'enquête, il signalera que la piste semble valide.

Une équipe d'attaque de Proteus se tient prête et arrivera sur les lieux dans les 1D6 minutes suivant le rapport du mage.

L'objectif principal de l'équipe est de récupérer Hausmann vivant et de préférence indemne : son objectif secondaire est de capturer (ou, si nécessaire, de tuer) celui qui l'a enlevé. Les troupes se déployeront à partir de leur véhicule et encercleront le bâtiment le plus rapidement possible, puis commenceront l'attaque. Ils investiront le bâtiment rapidement et brutalement, lançant des grenades flash à travers les fenêtres et par la suite avec des grenades à gaz Neuro-Étourdissante. Ils entreront alors dans le bâtiment par les portes avant et arrière simultanément, abattant tous ceux qu'ils trouveront et vérifiant systématiquement l'ensemble du bâtiment. Ils ont l'intention de neutraliser tout le monde, puis de trier qui est qui plus tard.

Escouade de sauvetage de Proteus

L'équipe arrive dans un transport Ares Mobmaster (p.169-170, RJ). Utilisez ces caractéristiques pour les 10 unités d'infanterie de l'escouade : ils sont également accompagnés d'un rigger (même caractéristiques, mais ajoutez la compétence Voitures (6) et une Interface de rigging pour véhicule (2)) et un mage (voir ci-dessous).

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
5	4	4	3	4	4	5	4

INIT : 4 + 1D6 (4 + 2D6)

Réserves de dés : Combat 6

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 2/3

Race : Humain

Compétences actives : Fusils d'assaut 5, Athlétisme 3, Interrogatoire 3, Intimidation 4, Pistolets 4, Combat à mains nues 4

Compétences de connaissances : Proteus AG 4

Cyberware : Accroissement de Réflexes 1, Smartlink

Armes : Colt M22A2 [Fusils d'assaut, SA/TR/TA, 6M Étourdissant, 40(c) avec 2 chargeurs supplémentaire (un gel, un normal), Smartlink, Système pneumatique (1)]

Portée : 0-50 (2), 51-150 (3), 151-350 (5), 351-550 (7)

Underbarrel Mini-Grenade Launcher [Arme Lourde, CC, Spécial, 6(m), Chargé de grenades flash]

Portée : 5-50 (4), 51-100 (5), 101-150 (8), 151-300 (9)

2 grenades Neuro-Stun VII [Grenade, 6S Étourdissant]

Portée : 0-12 (4), 13-20 (5), 21-40 (8), 41-80 (9)

Walther PB-120 [Pistolet léger, SA, 6L, 10(c), Smartlink]

Portée : 0-5 (2), 6-15 (3), 16-30 (4), 31-50 (7)

Armure : Armure de sécurité légère et casque (7/6) avec émetteur-récepteur, Isolation chimique et Respirateur

Mage de Proteus

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
3	3	3	4	5	5	6	6	4

INIT : 4 + 1D6, Init Astral : 25 + 1D6

Réserves de dés : Combat Astral 7, Combat 6, Sort 5

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 1/3

Race : Humain

Compétences actives : Lecture d'aura 4, Conjuration 4, Pistolets 3, Sorcellerie 5

Compétences de connaissances : Théorie magique 4, Proteus AG 4

Sorts : Analyse de la véracité 4, Sonde mentale 4, Éclair spirituel 4, Boule étourdissante 4, Éclair étourdisant 5, Traitement 4

Armes : Walther PB-120 [Pistolet léger, SA, 6L, 10(c)]

Portée : 0-5 (4), 6-15 (5), 16-30 (6), 31-50 (9)

Armure : Armure de sécurité légère et casque (7/6) avec Émetteur-récepteur, Isolation chimique et Respirateur

Notes : Le mage a trois élémentaires de puissance 4 en attentes, un de chaque entre Air, Feu et Eau.

Si les runners s'échappent, ils devront trouver un nouvel endroit pour se terrer. Comme ils n'ont aucun contact dans la région, cela peut être plus difficile qu'il n'y paraît. De nombreuses personnes dans les zones les plus pauvres ou à Kourou seraient prêtes à accepter l'argent des runners en échange de les laisser se cacher dans leurs maisons ou leurs magasins. Bien sûr, ces mêmes personnes seraient également disposées à accepter l'argent de Proteus pour avoir dénoncé un groupe de criminels recherchés, ce n'est donc peut-être pas une si bonne idée.

Une autre alternative est de se cacher dans la jungle, qui commence littéralement à quelques mètres à l'extérieur de la ville. Proteus ne fouillera pas la jungle tout de suite, donc cela peut être une option sûre pour les runners, s'il on peut classer, l'humidité, les maladies, les sables mouvants, les caïmans et les serpents venimeux comme étant "sûrs". Une troisième option serait de rester dans leur camionnette (ou d'en voler une autre), en se déplaçant périodiquement pour ne pas éveiller trop de soupçons.

Bien sûr, si les runners ne se sont pas débarrassés de la bague d'Hausmann ou n'ont pas pris de précautions contre le pistage rituel, cette méchante scène peut se répéter un jour ou l'autre. Si tel est le cas, il est probablement préférable de passer à Mascarade, avant que les choses ne deviennent trop sanglantes.

DURCIR LE TON

Une douzaine de soldats en armure de sécurité avec un soutien magique ne vous suffisent pas ? Eh bien, le Mobmaster peut contenir jusqu'à 15 soldats plus le rigger et le mage, vous pouvez donc ajouter quelques personnes supplémentaires. Vous pouvez également leur donner une meilleure armure et/ou des points de caractéristiques supplémentaires, donner au rigger des drones avec lesquels jouer, ajouter un autre mage ou un appui de la police locale, etc.

ANTIVIRUS

Si les runners sont capturés, Proteus les envoie à l'arkoblock pour faire face à des poursuites. Passez à Ramasser les morceaux, p.31.

S'ils s'échappent mais que Hausrnann est secouru, ils peuvent tenter de remettre la main dessus, bien que Hausmann ne quittera pas l'arcologie et aura des gardes supplémentaires stationnés près de lui à tout moment. Par la même occasion, Winternight pourrait décider de régler ses derniers détails avant que Hoff et les runners ne causent plus de problèmes. Demandez à Hoff d'appeler les runners et de demander à les rencontrer, puis continuez avec Face à Face, p.29, en modifiant le texte descriptif en conséquence.

S'ils s'en tirent avec Hausmann, ou parviennent à éviter complètement l'attaque, passez à Mascarade.

MASCARADE

EN BREF

Dans cette partie, Hoff contacte les runners et prend des dispositions pour que Hausmann soit libéré plus tôt. Le Hoff qui les rencontre, cependant, est en fait Anderson, un chaman corbeau toxique déguisé travaillant pour Winternight. Si les runners remettent Hausmann, tout se passe bien : sinon, c'est l'enfer qui se déchaîne.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Quelque chose se met à sonner. Au bout d'un moment, vous réalisez que c'est le téléphone que votre Johnson vous a laissé.

« Bonjour. » dit une voix familière lorsque vous répondez. Il n'y a pas de vidéo, mais vous reconnaissiez la voix de M. Johnson. « Il y a un changement de plan. Retrouvez-moi ce soir à minuit au Sporting and Aero Club et amenez-le avec vous. Vous recevrez le reste de vos honoraires; remettez-le-moi et votre travail sera terminé. Des questions? »

Lorsque les runners arrivent sur le lieu de rendez-vous, lisez à haute voix ce qui suit :

Il s'avère que le Sporting and Aero Club a été abandonné depuis des années : il y a une clôture à mailles losangées autour de toute la propriété et un gros cadenas sur le portail d'entrée, mais la serrure a été ouverte et assez récemment, à en juger par son apparence, c'est très calme ici à cette heure de la nuit; on aimerait presque pouvoir entendre le murmure familier ou la circulation tentaculaire plutôt que tout ce silence.

Vous ne savez pas exactement où aller; le bâtiment est assez grand et le clair de lune ne révèle pas grand-chose sur l'endroit où pourrait se trouver M. Johnson. Vous commencez à vous diriger vers la porte d'entrée lorsque vous entendez un faible sifflement provenant du côté du bâtiment.

Échangeant des regards avec le reste de votre équipe, vous vous déplacez prudemment dans cette direction. C'était apparemment la zone piscine, bien qu'elle se soit asséchée il y a longtemps et qu'elle ne soit plus qu'un trou de béton fissuré dans le sol. Une passerelle couverte longe le bord du bâtiment rempli de piles rouillées de meubles de patio en fer forgé. A l'ombre de cette passerelle, vous pouvez à peine distinguer une ombre solitaire, debout dans un coin.

« Bonjour », dit-il. « Concluons notre affaire. » Vous avez reconnu sa voix : c'est sans hésitation celle de M. Johnson. Il sort un petit sac en vinyle, ouvre le dessus et vous montre ce qui ressemble à un certain nombre de créditubes à l'intérieur. Laissant le dessus ouvert, il s'avance et place le sac au bord de la piscine, juste en face de vous. « Laisse là mon ami Heinrich, s'il te plaît », dit-il. « Je vais faire le tour de la piscine de ce côté pour aller jusqu'à lui, vous faites le tour de la piscine de l'autre côté pour récupérer votre argent et tout le monde repart content, hmm ? » Il vous regarde avec impatience.

ATMOSPHÈRE

Jouez le facteur effrayant pendant cette scène. Le complexe thermal abandonné est sombre et silencieux et pourtant suffisamment exposé pour que quiconque passe devant puisse voir les runners. On ne sait pas qui ou quoi pourrait se cacher dans l'ombre.

M. Johnson, cependant, n'est apparemment pas affecté par la nature troublante de toute la situation. Peu importe à quel point les runners l'ont dépassé en nombre, il agit comme s'il contrôlait totalement la situation. C'est peut-être la chose la plus effrayante de toutes.

N'oubliez pas de fournir un ou plusieurs indices pour diriger les runners à la maison de Hoffs, qui est le seul endroit où ils pourront découvrir ce qui s'est réellement passé depuis le début.



L'ENVER DU DÉCOR

Après que leur première tentative pour récupérer Hausmann (via Proteus) a échoué, Winternight a décidé de prendre les choses en main. Plusieurs des rapports d'Hausmann du culte suggéraient qu'il trouvait l'ambition de Hoff suspecte et estimaien que le scientifique plus âgé pourrait essayer quelque chose de sournois qui pourrait causer des problèmes au projet Gôterbote. En constatant ça, Anderson, le chef de la cellule d'Hausmann, a décidé de rendre visite à Hoff et ... de discuter de la situation avec lui. Hoff ne supporte pas les menaces de mort et a avoué sa complicité à Anderson et tout le reste.

Voulant résoudre les choses le plus simplement possible, Anderson persuade Hoff de contacter les runners et d'organiser la libération d'Hausmann. Au cours de cet appel, un porte flingue de Winternight a son pistolet pressé contre l'arrière de la tête de Hoffs tandis qu'Anderson surveille et écoute attentivement tout soupçon de supercherie ou de trahison. Hoff est terrifié, mais ne veut pas le révéler par peur de ce qu'Anderson lui fera. Son objectif est d'organiser la rencontre et de raccrocher le plus rapidement possible : il reportera toute question qui n'est pas directement liée à la rencontre, en disant par qu'il y répondra ce soir-là. Si les runners posent des questions sur la rencontre, il y aura une légère pause le temps qu'Hoff obtienne ses réponses d'Anderson. Une fois la rencontre organisée et la communication terminée, Anderson tue Hoff et s'en va. Il ira lui-même à la rencontre, se faisant passer pour Hoff via un sort de masque physique (puisque il ne sait pas si les runners ont déjà vu Hoff en personne).

La rencontre

Le Sporting and Aero Club était autrefois le meilleur centre de fitness de Kourou, avec des terrains de handball, de racquetball et de tennis, des piscines, des jacuzzis, des saunas, des tables de massage, etc.

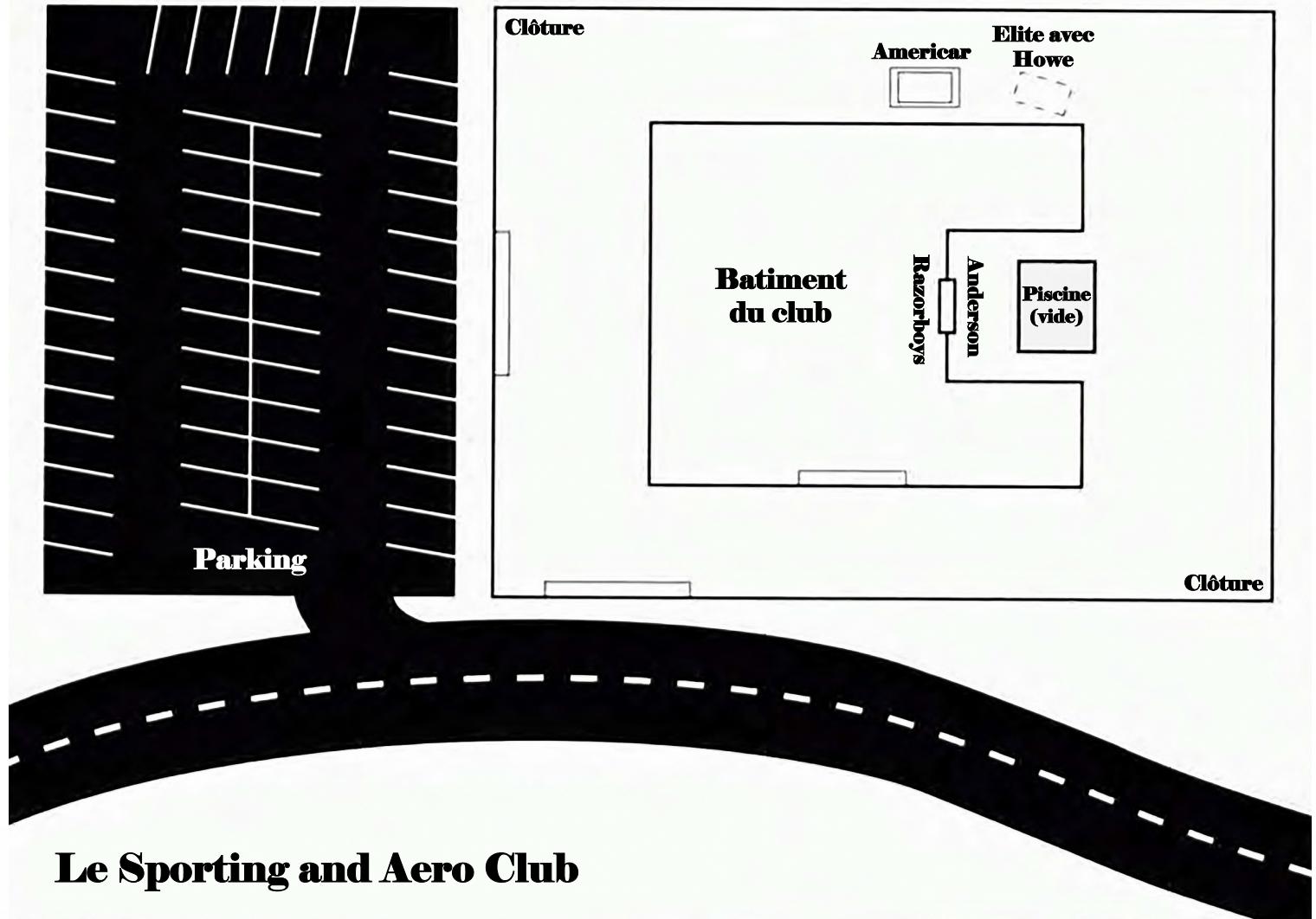
Il était maintenu en activité par des employés de l'installation spatiale française à proximité et des touristes occasionnels et lorsque Saeder-Krupp a repris la base française et a construit son propre club de santé pour ses employés, le club ne pouvait plus se permettre de rester ouvert. Maintenant, c'est abandonné, délabré, sombre et sinistre.

Anderson attend les runners près de la piscine comme décrit ci-dessus. Il n'est pas seul. Deux drones planent à une distance discrète (contrôlés par un rigger attendant dans une voiture à proximité) et trois razorboys bardés de cyber se cachent à l'intérieur du bâtiment du club en cas de problème. Anderson veut résoudre l'affaire sans effusion de sang si possible, mais n'a pas l'intention de laisser les runners s'en tirer à nouveau avec Hausmann. Les renforts sont prêts au cas où.

Lorsque les négociations commencent, Anderson propose simplement de payer aux runners le reste de leurs honoraires convenus en échange d'Hausmann. Si les runners rechignent à cela ou se plaignent du niveau d'opposition que Proteus envoie après eux, Anderson n'hésite pas à offrir un "Bonus de flexibilité" égal à 50% supplémentaires des honoraires des runners. Cela en soi peut indiquer aux runners que quelque chose se trame. considérant à quel point Hoff était avare dans les premières négociations. En dernier recours, Anderson proposera de payer aux runners le double de leurs honoraires.

Si les runners sont d'accord, Anderson produit la quantité appropriée de crédibuses certifiés et l'ajoute au sac posé au bord de la piscine. La routine de marche autour de la piscine place les runners dans une position privilégiée pour être pris en embuscade par les hommes de mains d'Anderson, si cela devenait nécessaire, Anderson écouterà toutes demandes alternatives raisonnable pour l'échange, bien qu'il ne paiera pas d'argent sans être certain que Hausmann est vivant.





Le Sporting and Aero Club

Les runners ont plusieurs façons possibles de comprendre qu'Anderson n'est pas leur M. Johnson d'origine. Le sort Masque Physique est probablement la meilleure chance de découvrir que quelque chose ne va pas. Les personnages qui réussissent un test de résistance verront le vrai visage d'Anderson sous l'illusion, et les personnages qui réussiront à évaluer Anderson prendront également conscience de l'illusion. Anderson ne connaît pas non plus tous les détails de l'accord que Hoff a conclu avec les runners : il connaît les bases, le taux de rémunération, etc., mais ne connaît pas les détails des conversations qu'ils ont eues avec Hoff (à l'exception de l'appel téléphonique pour organiser cette rencontre).

Si un runner fait référence à une conversation antérieure, Anderson ne la saisira pas.

Si les runners disent à Anderson qu'ils ne pensent pas qu'il soit l'homme qui les a embauchés, le chaman sourira légèrement et haussera les épaules. « Est-ce que c'est vraiment important ? » dit-il d'une voix grasse et aiguë. « Vous recevrez votre argent et votre employeur d'origine ne se plaindra jamais de votre service. Vous n'entendrez plus parler de lui, alors je pense qu'il vaut mieux que vous concluiez votre affaire avec moi. » Il relâchera le sort à ce stade.

Si les runners essaient d'arnaquer Anderson, comme prendre l'argent sans remettre Hausmann, le chaman devient mécontent. « C'est un deal très simple. » dit-il sévèrement. « S'il vous plaît, ne compliquez pas les choses plus que nécessaire. Ramenez-moi Herr Hausmann, prenez votre argent et partez.

Autrement, les choses pourraient devenir désagréables pour tout le monde. » Si nécessaire, il fera signe à Howe (son Rigger) d'amener les drones plus bas pour “inciter” les runners à coopérer; il y a deux drones, chacun identique à celui qui défendait Hausmann dans Au bord du précipice (p.15).

Les drones n'ouvriront pas le feu à moins que le combat n'éclate, mais Anderson espère que leur présence aidera à intimider les runners pour qu'ils partent. Anderson ne révélera cependant pas la présence des trois razorboys, les réservant comme son as dans sa manche en cas de combat. La première priorité des agents de Winternight dans ce scénario est de faire sortir Hausmann vivant, l'argent et même leur propre vie sont relativement sans importance. Si les runners remettent Hausmann, Anderson les laissera librement prendre l'argent (qui est valable et dans la bonne quantité) et partira sans incident. Si un combat éclate, ses premières cibles seront toute personne menaçant directement Hausmann, même si lui ou ses copains sont en plus grand danger : il n'utilisera aucun sort à effet de zone dommageable qui pourrait affecter Hausmann et ainsi de suite. Anderson est susceptible d'invoquer un esprit de grande puissance pour aider son équipe. Si l'un des agents de Winternight parvient à Hausmann, il essaiera immédiatement de se retirer du combat avec lui, de se rendre à l'un de leurs véhicules (une berline Toyota Elite équipée de Rigger mais autrement indescriptible et une Ford Americar) et fuir.

Comme dans Regard vers l'intérieur (p.20), des coups de feu non discrets finiront par attirer la police. Cependant, le club se trouve dans un quartier plus reculé de la ville, il leur faudra donc 2D6 minutes pour arriver.

Quelle que soit la fin de cette scène, essayez de fournir un ou plusieurs indices dirigeant les runners vers la maison de Hoff et Anderson veut qu'ils aillent à sa maison afin qu'il puisse les faire porter le chapeau pour le meurtre de Hoff; de plus, la maison détient des informations dont les personnages auront besoin pour comprendre les plan de Winternight. Voici quelques suggestions:

Le sac contenant les crédits à une étiquette à l'intérieur indiquant, "Si trouvé, veuillez le retourner à" suivi de l'adresse de Hoff. Le vrai Hoff n'aurait pas utilisé ce sac pour la récompense, mais Anderson a juste attrapé tout ce qu'il lui passait sous la main.

Si les runners tuent une partie ou la totalité de l'équipe d'Anderson, l'un des corps peut porter un bout de papier avec l'adresse de Hoff dessus.

Anderson donnera aux runners l'adresse d'une autre planque qu'ils pourront utiliser, puisque la première a été compromise; il s'agit en fait de l'adresse de la maison de Hoff. Si les runners reconnaissent l'adresse, Anderson sourit et dit qu'« il n'en aura plus besoin ».

Anderson

Anderson, un chaman Raven toxique, est un elfe grand et mince avec de longs cheveux blonds ondulés et des yeux marron foncé. Malgré sa belle apparence et son attitude agréable (si cool), c'est un adversaire sans merci qui sacrifiera n'importe qui et n'importe quoi pour atteindre son objectif, la destruction de toute vie sur Terre. Né dans l'un des États les plus pollués d'Allemagne, Anderson a toujours cru que l'humanité devait être punie pour avoir abusé de la Terre et de ses créatures. Il n'a jamais suivi la pente descendante classique du chaman "normal" vers la Voie Toxique, il est devenu directement toxique. Winternight vient de lui donner un sens pour les croyances avec lesquelles il a grandi.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
4	7	4	7	6	6	6	8(11)	6

INIT : 6 + 1D6

Réserves de dés : Combat astral 9, Combat 9, Puissance 3, Sort 6

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 4/4

Race : Elf

Compétences actives : Lecture d'aura 4, Conjuration 5, Armes blanches 5 (Épée 7), Étiquette 4, Interrogation 5, Intimidation 5, Leadership 5, Négociation 4, Sorcellerie 7, Furtivité 4, Combat à mains nues 4

Compétences de connaissances : Kourou 4

Totem : Corbeau (toxique), +2 dés sur tous les sorts de Manipulation (marqués d'un astérisque) et +2 dés pour invoquer les esprits de l'air toxiques. Il reçoit une pénalité de +1 sur tous ses seuils magiques lorsqu'il n'est pas à ciel ouvert.

Sorts : Agonie 5, Altération de la mémoire 5, Armure 5, Vérité 4, Détection d'un Individu 4, Songe 4, Oeil de la meute 4, Influence 5, Éclair de foudre 6, Boule mana 5, Sonde Mentale 5, Masque physique 5, Rediriger 5, Coup de tonnerre 4

Armes : Épée focus d'arme Puissance 2 (6M)

Couteau (4L)

Armure : Vêtements renforcés, Chemise ultra renforcée (4/2)

Ein, Zwei et Drei

Ce sont trois razor boys locaux qui travaillent pour Anderson depuis environ un an, mais n'ont aucune idée d'être en lien à Winternight. Anderson les paie bien, leur achète la plupart de leurs cyberwares et leur fournit des puces BTL en récompense d'un travail bien fait.

En conséquence, ils lui sont très fidèles. Quant à ses murmures occasionnels sur la destruction de la vie sur Terre, eh bien, qui prend ces choses au sérieux ?

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
5(7)	5	5	3	3	4	2	4(6)

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

Réserves de dés : Combat 6

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 3/4

Race : Humain

Compétences actives : Voiture 3, Cyber-Implan de Combat 5, Étiquette 2 (La rue 4), Intimidation 4, Furtivité 4, Pistolets-Mitrailleurs 6

Compétences de connaissances : Kourou 4

Cyberware : Yeux cybernétiques (Compensation anti-flash, Vision thermographique, Vision nocturne), Armure dermique (2), Lames digitales, Smartlink, Réflexes câblés (1)

Armes : SCK Model 100 (Pistolets-Mitrailleurs, SA/TR, 7M, 30(c) avec 2 chargeurs supplémentaires (tous APDS), Smartgun, Atténuateur de son]

Portée : 0-10 (2), 11-40 (3), 41-80 (4), 81-150 (7) Lames digitales (5M)

Armure : Veste renforcée (5/3)

Howe

Howe est le rigger de l'équipe de Winternight et le seul (à part Anderson et Hausmann) qui sait pour qui il travaille vraiment. Ce métahumain est né dans une riche famille humaine, sa race était une source d'embarras dans la société policière et il a été déshavoué dès son plus jeune âge. Il est devenu un homme aigri rempli de haine et est heureux d'aider Winternight dans sa quête pour détruire l'humanité.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
5	4	5	3	4	4	2,3	4(8)

INIT : 4 + 1D6, INIT Rigging : 8 + 3D6

Réserves de dés : Combat 6, Contrôle 8

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 2/3

Race : Ogre (Ork)

Compétences actives : Voiture 6, Électronique 4, Étiquette 2 (La rue 4), Armes de véhicules 6, Pistolets 4, Avion à poussée vectorielle 3 (Opérations à distance 6)

Compétences de connaissances : Kourou 5

Armes : Savalette Guardian (Pistolet lourd, SA/TR, 9M, 12(c) avec 1 chargeur supplémentaire, Smartgun)

Portée : 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (4), 41-60 (7)

Cyberware : Datajack, Smartlink, Interface de contrôle de véhicule (2)

Armure : Veste renforcée (5/3)

Équipement : Deck de commande à distance (6)

DURCIR LE TON

Vous pouvez décider qu'Anderson veut éliminer les runners, qu'ils coopèrent ou non, auquel cas ce scénario devient un simple guet-apens. Vous pouvez toujours fournir plus de drones à l'équipe Winternight, mais si vous voulez vraiment brutaliser vos joueurs, vous pouvez ajouter quelques chamans toxiques supplémentaires. Contrairement à la plupart des toxiques, les membres de Winternight travaillent ensemble pour une cause commune et vous pouvez combiner leurs indices de puissance en un seul pool de dés, à répartir entre les chamans comme vous le souhaitez lors d'un tour de combat donné.

ANTIVIRUS

Si les personnages prennent tout ou une partie des font d'Anderson et retournent chez Hoffs, continuez avec Face à Face.

S'ils sont toujours en possession d'Hausmann, Anderson continuera à tenter de les retrouver via la magie rituelle et tout autre moyen disponible. Si la cellule d'Anderson est détruite, cependant, Winternight ne poursuivra pas les personnages joueurs, puisque le reste de l'organisation connaît peu de choses sur les plans de Götterbote.

S'ils ne vont pas chez Hoffs, passez à Rassembler les morceaux, p.31.

FACE À FACE

EN BREF

Suite à un indice lors de la rencontre avec Anderson, les runners atteignent l'appartement de Hoff et découvrent son cadavre. Plus important encore, ils découvrent un enregistrement de son meurtre, qui révèle également l'importance du lancement de Gotrerbore de demain et l'effet devastateur qu'il y aura s'il réussit. Ils devront également échapper à une agression policière, grâce à un cadeau de départ de Winternight.

DITES-LE AVEC DES MOTS

La maison est calme et sombre à l'exception d'une seule lumière vers l'arrière. Aucun signe de personne bougeant à l'intérieur non plus. En regardant de plus près, cependant, vous remarquez que la porte d'entrée de la maison est entrouverte, se balançant d'avant en arrière à cause de la brise chaude.

Si les personnages joueurs entrent dans la maison et commencent à regarder autour d'eux, dites-leur ce qui suit :

Vous entrez prudemment dans la maison, à l'affût de tout signe de vie, mais c'est calme à l'intérieur. Tout dans la pièce à l'entrée semble être en ordre, mais alors que vous vous dirigez vers l'arrière de la maison, vos narines captent l'incomparable odeur cuivrée du sang. La porte du bureau est ouverte et la lumière est toujours allumée, révélant la nature de cette odeur.

M. Johnson est étendu sur sa chaise de bureau au centre de la pièce. Ses mains sont menottées derrière la chaise : sa tête est rejetée en arrière, ses yeux ouverts et fixes. Il y a un net trou de balle dans son front, visiblement tiré de très près : le trou à l'arrière de sa tête est beaucoup plus grand et le dossier de la chaise et le tapis en dessous sont couverts de sang séché et de fragments d'os. Un revolver de petit calibre gît sur le sol à quelques mètres du corps.

Il n'y a aucun mouvement dans la pièce, à l'exception d'un petit message clignotant sur l'écran de télécommunication de son bureau. « ENREGISTREMENT TERMINÉ - ESPACE DE STOCKAGE PLEIN. » ça dit. « LECTURE ? (O/N) »

Si et quand les personnages écoutent l'enregistrement télécom, lisez ce qui suit à voix haute :

L'enregistrement commence avec M. Johnson assis à ce bureau, dans cette même pièce. Il regarde la caméra pendant un moment, puis son visage change dans une expression triste. « Herr Verdan », dit-il, « Je regrette autant que quiconque ce qui est arrivé à Heinrich. Mais nous ne pouvons pas, non, ce n'est pas bon. » Il secoue la tête, s'arrête un instant, puis recommence.

« Herr Verdan. La sécurité d'Heinrich est plus importante que le lancement de la sonde, mais c'est entre les mains de la police maintenant. Nous devons, non, non, sincère. Être sincère. » Il marque une nouvelle pause, cette fois en regardant la caméra d'un air grave. « Herr Verdan. Heinrich voudrait que nous poursuivions le lancement. Je sais qu'il le ferait. Mais nous ne pouvons pas utiliser son package de charge utile sans lui. Je déteste avoir l'air sans cœur, mais nous devons choisir une autre charge utile et »

Cette fois, Johnson est interrompu par un crash quelque part hors caméra. Il bondit sur ses pieds, surpris et tape précipitamment sur le clavier en direction de la touche PAUSE. Apparemment, il a raté, car l'enregistrement continue de tourner alors qu'il fait quelques pas vers la porte du bureau. Quelques secondes après avoir quitté le champ de vision de la caméra, il est littéralement renvoyé dans le cadre, percutant contre le mur du fond et tombant lourdement au sol. Un homme musclé et manifestement cybernétisé entre dans le cadre et le frappe brutalement dans la cage thoracique alors qu'il tente de se relever. Alors que Johnson retombe au sol, le Vatjob (Quelqu'un ayant reçu un grand nombre d'implants cybernétiques ou de biosystèmes) recule pour un autre coup de pied, mais est arrêté par l'arrivée d'un grand elfe aux cheveux blonds.

« Patience, Zwei. » dit-il avec un accent allemand à la voie douce et cultivé. « Ne faisons pas de mal à Herr Hoff, du moins jusqu'à ce qu'il nous ait dit ce que nous voulons savoir. Un autre humain cybernétisé entre dans le cadre et ensemble, ils soulèvent Johnson, nommé explicitement Hoff, sur sa chaise de bureau et lui menottent les mains derrière lui.

« Monsieur Hoff. » dit l'elfe. « Nous savons que vous êtes responsable de la disparition d'Heinrich Hausmann. » Hoff le fixe, les yeux écarquillés et en sueur, apparemment trop terrifié pour répondre. « Bien que votre désir d'améliorer votre position au sein de Proteus AG soit admirable, il est très important pour nous que Herr Hausmann fasse monter sa charge utile à bord de la sonde cométaire. Cela nécessite qu'il soit au travail pour la faire fonctionner. C'est très important pour nous. Une question de vie ou de mort, en somme. Comprenez-vous ce que je veux dire ? » Hoff hoche la tête en tremblant. « Bien. Pour commencer, vous allez tout me dire sur votre petit plan. »

Tout en bégayant et transpirant, Hoff raconte à l'elfe son accord avec vous, l'argent, la planque et ainsi de suite. Il n'essaie même pas de retenir quoi que ce soit. Lorsqu'il a terminé, l'elfe tapote ses doigts pensivement pendant qu'il réfléchit.

« Je suppose que vous avez un moyen de contacter les personnes que vous avez embauchées ? », demande-t-il. Encore une fois. Hoff acquiesce. « Vous allez le faire maintenant. Expliquez que le plan a changé et que vous souhaitez obtenir la libération de Herr Hausmann. Vous leur paieriez le reste de leurs honoraires et ils libéreront Herr Hausmann. Demandez-leur de vous rencontrer à minuit ce soir au Sporting and Aero club et d'amener Herr Hausmann avec eux. Bien compris ? Ne dites rien de ce qui se passe ici : dites seulement exactement ce que je vous ai dit. » L'un des razorboys accentua ce commentaire en armant bruyamment son revolver près de l'oreille de Hoff.

Hoff hoche la tête et regarde vers une table basse. « Le téléphone est là-bas. » bégaye-t-il. « Deuxième tiroir. Composez le numéro abrégé 1. » Le deuxième razorboy prend le téléphone indiqué, compose le numéro et le tient près de l'oreille de Hoff. Vous entendez une partie d'une conversation que vous avez déjà entendue.

Quand Hoff raccroche le téléphone, l'elfe sourit. « Bien joué. Herr Hoff. En récompense, je vous accorde une mort rapide, une bien plus gentille attention que ce qu'endurera le reste de l'humanité après le lancement de la sonde Götterbote demain. »

Hoff commence à babiller. « Mais ils m'attendent ! Je dois être là ce soir ! Vous avez besoin de moi là-bas !

L'elfe secoue la tête en souriant. « Non, ce n'est pas le cas. » Il regarde un instant l'homme assis sur la chaise, puis son image scintille. Soudain, une réplique exacte de Hoff se tient là où se trouvait l'elfe, regardant son jumeau dans la chaise, « Vous voyez », dit-il, sa voix correspond exactement à celle de Hoff. « Ils verront exactement la personne qu'ils attendent ce soir. » Son image scintille à nouveau et une fois de plus l'elfe se tient de nouveau là où il était. « Alors vous voyez, nous n'avons plus du tout besoin de vous. »

Alors que Hoff commence à cracher de manière incohérente des plaidoyers pour sa vie, le razorboy avec le revolver place le canon directement au centre du front et des yeux de Hoff. Le sang jaillit, Hoff se contracte pendant une seconde ou deux, puis se relâche.

« Ça ne ressemblera pas à un suicide, abattu de la sorte. » le deuxième razorboy grogne. Le premier hausse les épaules et laisse tomber le pistolet au sol. Il se déplace pour rompre les liens d'Hausmann avec sa lame digitale de poignet lorsque l'elfe l'arrête.

« Non, laisse-le comme ça. » dit-il. « Je crois que nous pouvons trouver quelqu'un d'autre pour assumer la responsabilité du meurtre de Herr Hoff. Je méprise tellement les détails. Donnez-moi ce téléphone. » Sur ce, le trio quitte la pièce.

La vidéo continue pendant un certain temps, ne montrant que le cadavre de Hoff, avant de se terminer brusquement par un message d'erreur « ESPACE DE STOCKAGE INSUFFISANT ».

ATMOSPHÈRE

C'est là que tout se dévoile. Les runners seront en mesure de reconstituer l'histoire, mais doivent trouver quoi en faire à temps pour faire la différence. La scène devrait commencer comme une combustion lente, la tension montant à mesure qu'ils visionnent l'enregistrement et culminant avec l'arrivée des forces de police pour attraper les "meurtriers" en flagrant délit.

L'ENVER DU DÉCOR

Comme décrit dans la séquence vidéo, Hoff s'entraînait à aborder le sujet de la charge utile de Götterbote avec son patron, en s'enregistrant sur ses télécommunications pour examiner les séquences. Heureusement pour les runners, Hoff a accidentellement laissé l'enregistreur en marche, permettant aux runners de découvrir ce qui s'était passé. Sans se rendre compte que ses paroles étaient conservées pour la postérité, Anderson a traité Hoff de manière brutale et efficace comme par son habitude. Si les runners ont vu Anderson sans son sort Masque Physique et/ou ont rencontré les razorboys de Winternight pendant Masquerade, ils les reconnaîtront certainement dans l'enregistrement.

Le piège

Une fois que les runners ont eu la chance de visionner l'enregistrement, ou lorsqu'ils partent s'ils ont téléchargé l'enregistrement pour un examen ultérieur, ils ont une dernière surprise. Comme Anderson l'a laissé entendre pendant l'enregistrement, il prévoit de faire porter le chapeau les runners pour le meurtre de Hoffs. Imitant la voix de Hoff à travers son sort, Anderson s'est enregistré en tant que "Hoff" signalant des hommes avec des armes à feu faisant irruption dans sa maison, puis son téléphone étant brusquement coupé.

Un drone de Winternight à haute altitude a été chargé de surveiller la maison de Hoff et lorsque les runners se sont rendus sur les lieux, il a appelé la police de Kourou et a diffusé l'enregistrement. La police a naturellement contacté Proteus et Proteus et les forces de police se sont précipités vers la maison juste à temps pour retrouver les runners debout au-dessus du cadavre d'un scientifique de Proteus. Inutile de dire que cela semble suspectif.

La police tentera d'encercler la maison avant que les runners ne s'en aperçoivent, si possible. Ils donnent d'abord aux runners une chance de se rendre, ne voulant pas se lancer dans une fusillade. Anderson, cependant, veut que la police tue les runners : la police supposera que les runners ont tué Hoff et sans témoins vivants à interroger, devrait fermer le cas et ni soulever de questions qui pourraient mettre en danger Winternight. Si Howe est toujours en vie et voit les runners tenter de se rendre, il demandera au drone d'ouvrir le feu sur la police depuis la maison, ce qui devrait suffire à inciter la police à tirer sur les runners.

L'opposition des runners dans ce scénario se compose de huit policiers de Kourou (utilisant les caractéristiques de Regard vers l'intérieur, p.20) et d'une équipe d'assaut de Proteus (utilisant les caractéristiques de Frappe éclair, p.22).

DURCIR LE TON

Si l'un des agents de Winternight est toujours en vie après la mascarade, il peut très bien observer la scène à distance pour s'assurer que tous les runners soient tués. Avec une paire de jumelles optiques pour Anderson et un fusil sniper pour chaque razorboy survivant, l'équipe de Winternight a de très grandes chances d'empêcher l'un des runners d'atteindre l'équipe d'intervention en vie. Bien sûr, la police désapprouvera quiconque tente de tuer ses prisonniers, donc Winternight devra être prudent ou risquer de se révéler.

ANTIVIRUS

Si les runners ignorent le message sur le système telecom de Hoffs, ils ne sauront probablement jamais ce qui s'est passé. La police finira par trouver le message et se rendra compte que les runners sont innocents, bien qu'il soit peut-être trop tard pour eux à ce moment-là.

S'ils décident de faire passer le message à Proteus et/ou à la police de Kourou, ils peuvent déjouer le complot de Winternight.

S'ils décident de retourner à l'arkoblock pour arrêter eux-mêmes le lancement du Götterbote, utilisez les informations de Au bord du précipice, p.15, pour résoudre la tentative. La sécurité de Proteus sera au plus haut après l'enlèvement d'Hausmann et le meurtre de Hoff. Les runners doivent envahir l'arkoblock et soit endommager suffisamment la fusée d'appoint pour retarder le lancement, soit se rendre au centre de contrôle de lancement et forcer la fusée à s'autodétruire. Aucune des deux options ne sera facile.

Quoi qu'il arrive, passez à Rassembler les morceaux pour conclure.

RASSEMBLER LES MORCEAUX

LA FIN

Le meilleur moyen de survie des runners est de fournir d'une manière ou d'une autre une copie de l'enregistrement du système telecom de Hoffs à Proteus et/ou à la police de Kourou. Bien que cela ne les rend pas moins fautif du kidnapping de Hausmann, cela prouvera leur innocence dans le meurtre de Hoff et soulèvera également des questions sur ce que Hausmann était en train de faire.

Proteus interrogera certainement Hausmann de manière poussée (s'il est encore en vie) et examinera son package de charge utile, découvrant ainsi la bombe nucléaire avant qu'il ne soit trop tard. La nouvelle ne sera jamais rendue publique, évidemment et Hausmann disparaîtra sans laisser de trace ; c'est à vous de décider si Proteus met fin à la vie d'Hausmann ou si Winternight parvient à le libérer à temps.

Une autre éventualité, Winternight pourrait tuer Hausmann pour l'empêcher de révéler quoi que ce soit sur Winternight. Si l'information des runners mène directement à la découverte de la trahison d'Hausmann, Proteus sera probablement disposé à laisser partir les runners, bien qu'ils puissent demander aux runners de rembourser la corpo pour tout dommage qu'ils ont causé à la propriété ou au personnel de la corpo.

Si Hausmann est mort, la bombe nucléaire sera toujours découverte alors que Proteus remplace la charge utile dans la sonde Götterbote. Sans la vidéo, la corpo n'aura aucune idée de ce que faisait Hausmann et voudra toujours capturer les runners pour les interroger. L'histoire des runners cadrera avec ce que Proteus a appris, cependant, et les runners peuvent encore probablement se tirer d'ennuis.

Si les runners parviennent à arrêter eux-mêmes le lancement de Götterbote, ils attireront toute l'attention de Proteus et pas dans le bon sens. Ce projet était une priorité pour la corpo et celui qui l'a déjoué a coûté des millions de nuyens à Proteus. À moins que les runners ne puissent prouver ce que Hausman avait en tête, ils auront des agents Proteus après eux pour une sacrée chasse à mort.

Si le lancement se poursuit avec l'arme nucléaire d'Hausmann à bord, les runners ont échoué. À moins que vous ne vouliez vraiment que la comète de Halley frappe la Terre et envoie la planète dans un hiver nucléaire, vous devez trouver un moyen de faire échouer le lancement de la sonde. Bien sûr, d'autres mégacorporations orientées vers l'espace (Saeder-Krupp, Ares, Novatech et Yamatetsu) veulent que le lancement de Proteus échoue, même sans connaître l'existence de la bombe nucléaire. N'importe lequel d'entre eux pourrait bien essayer d'envoyer une équipe secrète jusqu'à l'installation orbitale de Treffpunkt Raumhaufen de Proteus pour arrêter le lancement.

Vous pouvez faire en sorte que cela se produise en arrière-plan de votre campagne ou même embaucher les runners pour faire la tentative s'ils sont prêts à entreprendre une autre mission si rapidement. Si vous voulez vraiment émerveiller vos joueurs, vous pourriez faire mal tourner la run anti Götterbote d'une autre corpo et faire détruire toute la station Treffpunkt par une explosion nucléaire inexplicable. Cela augmenterait certainement les tensions entre les différentes mégacorpos et pourrait devenir un événement majeur dans l'histoire de vos campagnes.

À moins que les runners ne range Proteus de leur côté (ou n'aient réussi à garder leur visage caché de la police pendant toute la durée de leur séjour), ils ne pourront pas utiliser les billets de retour achetés pour eux par Hoff. Revenir à aux UCAS peut devenir une aventure en soi, obligeant les runners à faire face à des contrebandiers de la Ligue des Caraïbes. La sécurité des frontières amazoniennes ou un certain nombre d'autres obstacles.

Si Anderson ou Howe sont en vie, les runners devront peut-être faire face aux représailles de Winternight à l'avenir. Le culte n'accorde généralement pas beaucoup d'importance à la vengeance, car il y a trop de risques d'exposition. Si les runners en savent trop sur Winternight (ou si le culte pense qu'il en savent trop), cependant et surtout s'ils ont déjoué le plan d'Hausmann, le culte fera un effort supplémentaire pour faire taire les runners. Ces efforts impliqueront des mercenaires plutôt que de véritables membres de la secte, afin de réduire le risque d'une nouvelle exposition.

ATTRIBUER LE KARMA

Attribuez du Karma individuellement selon les règles de la p.240, SR3. Attribuez du karma à chaque membre de l'équipe en fonction des réalisations suivantes :

- Survivre à la run 2 points
- Niveau de menace 2 points
- Empêcher l'arme nucléaire d'être lancer 1 point

INVESTIGATION

Étant donné que les personnages seront dans un pays étranger pendant la majeure partie de cette aventure et donc loin de leurs contacts réguliers, il n'y aura pas beaucoup d'opportunités pour les démarches traditionnelles. La recherche matricielle et les appels longue distance sont toujours possibles, mais la plupart des sujets sur lesquels les runners peuvent vouloir poser des questions sont peu connus dans les UCAS.

LA GUYANE FRANÇAISE

Les informations ci-dessous peuvent être facilement trouvées via une simple recherche matricielle (seuil 4).

La Guyane française est souvent appelé simplement Guyane aujourd'hui; la partie "française" du nom était principalement utilisée pour distinguer le territoire de la Guyane voisine, qui n'est plus qu'une autre partie du nord de l'Amazonie, en fait, la Guyane française est l'une des rares régions du nord de l'Amérique du Sud qui n'a pas été conquise par L'Amazonie, bien qu'elle soit entourée par l'Amazonie sur trois côtés (avec l'océan Atlantique sur le quatrième). Ce n'est pas à cause du manque d'intérêt de l'Amazonie ou des fortes défenses de la Guyane, mais parce que la Guyane française est, comme son nom l'indique, un protectorat de la France et que le gouvernement amazonien ne veut pas s'attaquer à l'Europe pour moins de cent mille kilomètres carrés de terres.

Les ressources physiques de la Guyane sont minimes : outre l'agriculture de subsistance, les principales industries sont la foresterie et l'extraction de l'or, qui ne génèrent pas beaucoup de revenus pour la nation, son principal atout est en fait sa localisation ; le pays se trouve presque directement au sommet de l'équateur, ce qui le rend idéal pour lancer des fusées en orbite géostationnaire, en plus de l'installation offshore de Proteus, l'ancienne base de l'Agence spatiale européenne à Kourou appartient désormais à Saeder-Krupp. Novatech construit actuellement sa propre installation de lancement à l'extérieur de Cayenne.

La population du pays est fortement divisée entre le petit pourcentage d'employés riches et hautement qualifiés qui travaillent dans les diverses installations aérospatiales et les personnes pauvres et sans instruction qui exploitent les fermes, les réserves de bois et les mines de Guyane. S'ils ont la chance d'avoir un emploi, à cet égard, c'est finalement assez similaire aux UCAS, sauf que les pauvres sont encore plus pauvres en Guyane. Le crime, l'alcoolisme, la consommation de drogue et de puces sont endémiques parmi les classes inférieures, et par-dessus tout il y a beaucoup de ressentiment envers les cadres supérieurs corporatistes privilégiés, les installations corporatistes sont suffisamment bien défendues pour éloigner les fauteurs de troubles potentiels.

Le français est la langue officielle du pays, mais la majorité de la population parle en réalité un créole franco-amérindien. L'anglais est également largement parlé. La fièvre jaune et la rage sont assez répandus et les vaccinations sont recommandées. Il est également conseillé aux voyageurs de rester à l'écart du lait et des produits laitiers locaux et de s'en tenir à l'eau bouillie en dehors des grandes zones métropolitaines.



Götterbote

A plusieurs moments de l'aventure, les coureurs peuvent tomber sur le nom de Götterbote. Une simple recherche Matrix (Target Number 5) leur permettra d'apprendre qu'il s'agit du nom de Proteus pour sa sonde cométaire, ainsi que le date de lancement prévu. La sonde sera propulsée de l'arkoblock Proteus' Devil's Island jusqu'à la station orbitale Treffpunkt Rilumhē\ufen, où elle sera chargée sur une fusée spatiale et lancée vers la comète de Halley. Toute autre information sur la sonde est cassée et ne peut être trouvée qu'à l'intérieur du propre système Matrix de Proteus.

Le nom est allemand pour "Dieu-messager".

HEINRICH HAUSMANN

Recherche matriciel seulement (Seuil 6)

Succès Résultats

- 0 Aucun résultat, mon pote.
- 1-2 Nationalité allemande, née en 2034. Diplômé en génie électronique de l'Université de technologie d'Aix-la-Chapelle, quatre années d'études supérieures à l'institut d'astrophysique de Potsdam, actuellement employé par Proteus AG, célibataire, aucun membre de la famille vivant.
- 3 Excellentes notes et évaluations des employés tout au long de sa carrière. Il a remporté un prix scientifique national en Allemagne au cours de sa dernière année à l'université. Actuellement affecté à l'arkoblock de Proteus ac sur l'île du Salut en Guyane Française. Affectation exacte inconnue.
- 4 On pense qu'il a conçu des systèmes de capteurs primaires pour l'installation orbitale Treffpunkt Raumhaufen de Proteus.

PROTEUS AG

Tous contacts corporatistes (Seuil 4)

Succès Résultats

- 0 Hmph. Ce n'est pas une mégacorporation triple-A, je n'ai pas pris la peine de garder un œil sur eux.
- 1-2 Une mégacorporation AA allemande. Ils se spécialisent dans l'industrie lourde, en grande partie sur l'aquatechnologies.
- 3 Ils sont extraterritoriaux depuis une dizaine d'années et commencent à attirer l'attention du Big Ten.
- 4 Proteus commence à se développer dans le domaine aérospatial : ils viennent de terminer une nouvelle grande arcole en Amérique du Sud dédiée uniquement aux lancements orbitaux. Ils ne sont pas encore une menace pour Ares et Novatech, mais ils sont surveillés de très près.
- 5 Oui, je crois que la nouvelle arcole de Proteus est en Guyane française, maintenant que vous le dites.

OMBRES PORTÉES

Henri Hausmann

Hausmann a 26 ans, il est petit et svelte et on dirait qu'il tomberait s'il était frappé par le moindre courant d'air, et plus fatallement par le moindre coup de poing. Cela dit, il est tout à fait capable de tuer la majorité de la population de la Terre, et il est plus que disposé à le faire. Des années d'endoctrinement au fondement de Winternight ont fait de lui un psychopathe presque parfait, bien qu'il n'ait pas vraiment eu besoin de beaucoup d'aide en cours de route.



Hausmann est un homme extraordinairement intelligent avec une personnalité charmante et une capacité remarquable à mentir pour se sortir de presque toutes les situations. Malgré la contrainte de sa capture et de son emprisonnement, il apparaît comme quelqu'un de calme et sans peur tout au long de l'aventure. S'il voit une chance de s'échapper, il la saisira : s'il est repris, il ignorera simplement toute punition et gardera les yeux ouverts pour tenter de nouveau sa chance.

Veuillez noter que, bien qu'Hausmann soit équipé d'une interface de contrôle de véhicule, ce n'est pas un rigger au sens habituel du terme. Il utilise l'interface de contrôle pour contrôler les drones de recherche et du matériel accessible à distance, mais aurait un mauvais rôle en tant que pilote de combat.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
3	4	3	5	6	6	3	5(9)

INIT : 5 + 1D6, **INIT de rigging :** 9 + 3D6

Réserves de dés : Combat 8, Contrôle 9

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 2/2

Race : Humain

Compétences actives : Voiture 2 (Contrôle à distance 4), Étiquette 4 (Corporatiste 6), Leadership 4, Négociation 6, Combat à mains nues 3

Compétences de connaissances : Astrophysique 6, Informatique 5, Électronique 6, Électronique C/R 6

Cyberware (tous alphaware) : Datajack, Mémoire céphaloware(100 Mp) USP mathématique (3), Bombe corticale(Micro-bombe), Interface de contrôle de véhicule (2)

...ATTRAPER UNE ÉTOILE FILANTE...



HORS DE L'OBSCURITÉ : PROLOGUE

Bipipepepep...

La console entièrement éclairée et le bip saccadé secoue tout le monde hors de leur routine.

« Que se passe-t-il? » a demandé Ivan Kolenko, chef de projet pour Gagarine, surpris par un rapport d'activité.

« Il est de retour ! Gagarine nous a envoyé un signal ! » L'ingénieur est excité comme une pile électrique.

« Êtes-vous sûr, Richards? »

« Positif, le flux de données est venu du point mort de notre suivi par satellite. »

Ivan décroche un téléphone à proximité. « Yoshi, va dans la salle de contrôle. Tu ne vas pas le croire ! »

• • • •

Les pas de course de Yoshi Hakeda résonnent du bout du couloir, annonçant son arrivée haletante. Il se précipita dans la pièce et s'arrête devant Ivan et les lumières dansantes de la console.

« Quoi? Qu'est-ce qu'il y a? » Yoshi haleta, sa poitrine se soulevant. Trois paquets de cigarettes par jour lui ont laissé le souffle coupé par le plus bref des efforts physiques.

« Félicitations. Yoshi, il semble que nous n'aurons pas à faire une croix sur Gagarine après tout. » Ivan sourit, en gardant en tête que la nouvelle pourrait plonger Yoshi dans un infarctus complet.

Yoshi resta sans voix pendant une bonne minute, regardant chaque visage souriant, essayant désespérément de reprendre son souffle.

« Yoshi, on ne plaisante pas. C'est une bonne nouvelle ! » dit Ivan en lui donnant une tape dans le dos.

« Non, je suis ravi. Hoooo. Je suis à bout de souffle, en carafe. » Yoshi a instinctivement posé une cigarette entre ses lèvres et l'a allumée, je savais qu'il s'en sortirait. Je le savais. Il tira une bouffée, expira, puis se pencha pour reprendre son souffle. « Alors, qu'est-ce que ça dit ? »

« Pas grand-chose jusqu'à présent, il y a une certaine corruption dans les données et certains chiffres n'ont aucun sens. Nous les filtrons maintenant. » Richards garde les yeux rivés sur les écrans pour capter tout et n'importe quoi. « Le module de mémoire du senseur est hors ligne. »

« Quoi? » Le mot venait simultanément de Yoshi et d'Ivan.

« Le module senseur. Il est hors ligne. » Richards a répété les mots pour être sûr qu'ils l'ont bien entendu. « Ce qui peut indiquer un problème avec les systèmes primaires. Fondamentalement, tout ce que nous avons, ce sont des données d'entretien de base, pas d'images ou de mesures scientifiques jusqu'à présent. Nous savons que la plupart des autres systèmes, y compris le guidage, sont opérationnels, bien que le système de communication ne soit qu'à moitié fonctionnel. La surveillance à longue portée montre que la sonde est intacte, bien qu'il soit difficile à dire de si loin. Nous ne pouvons pas accéder à la mémoire, donc nous ne savons pas s'il a scanné quoi que ce soit lors de son survol de la comète. Il est toujours programmé pour déposer son module de senseur lorsqu'il passe par la Terre, bien qu'il ait légèrement dévié. Nous ne savons donc toujours pas où ce module atterrira. »

Les yeux de Yoshi s'égarent et la panique s'installe. Iwano le sent aussi et reste silencieux, attendant que Yoshi fasse le premier pas.

« Excusez-moi une seconde. Je dois passer un coup de fil. » La peau de Yoshi pâlit alors qu'il s'éloigne pour transmettre la nouvelle à son patron, Saru Iwano.

Le directeur général de Yamatetsu. Il erre dans le couloir et allume une autre cigarette, sa trente-deuxième du jour. Il compose le numéro privé et attend. La sonnerie se termine à peine que la voix d'Iwano se fait entendre à l'autre bout du fil. En mode vocal uniquement.

« Oui? » Sa voix est grave et sinistre.

« Pardonnez le dérangement, M. Iwano-san, mais j'ai des nouvelles. »

Yoshi attend une réponse mais il n'y eut que du silence, alors il continua son rapport, enrobant son discours d'un air de fausse certitude.

« Monsieur, nous avons reçu un contact de Gagarine. Je savais que ce n'était pas perdu. » Yoshi prend une longue bouffée après avoir annoncé la bonne nouvelle et expire, il a besoin de se préparer pour la mauvaise.

« Je suis content de l'entendre. Maintenant, donne-moi la mauvaise nouvelle. » Il n'y avait pas moyen de tromper Saru Iwano, et Yoshi le savait. Il est en fait soulagé qu'Iwano puisse percevoir l'inquiétude dans sa voix.

« Bien, monsieur. Nous ne savons pas encore s'il a enregistré des lectures de capteurs sur la comète après que nous ayons perdu le contact avec elle : il se peut qu'il se soit simplement éteint et n'ait rien enregistré. Nous ne pouvons pas revendiquer une victoire tant que nous n'avons pas récupéré et analysé le module de senseur, que nous devrons récupérer à partir d'un point d'impact inconnu. » Les mots s'envolèrent de la bouche de Yoshi. Mieux vaut en finir rapidement que prolonger l'agonie avec des excuses.

Puis vint un grand silence.

Enfin, Iwando répond. « Yoshi, je trouve qu'aucune de ces nouvelles ne sont bonnes, en fait. Je trouve que tout ça sent mauvais. » Iwano s'arrêta brièvement. Pendant l'interruption de la conversation. Yoshi se met à prier qui ou quoi que ce soit pour que sa vie soit épargnée.

« Nous ne pouvons pas revendiquer une victoire tant que nous n'avons pas d'informations concrètes sur les senseurs entre nos mains, en fait, nous ne pouvons même pas laisser échapper la nouvelle du retour de Gagarine, car si nous ne pouvons pas récupérer le module ou s'il ne contient aucune donnée, nous passerons davantage pour des imbéciles. Si tel est le cas, j'aurais préféré que Gagarine soit perdu à jamais.

« Votre équipe travaillera maintenant sans relâche. Remettez Gagarine en ligne et déterminez s'il a collecté quelque chose. Si c'est le cas, récupérez-le à tout prix. Nos ennemis chercheront à garder ces données hors de notre portée par n'importe quelle moyen. » Rien à ce sujet ne quitte votre cercle et vous me mettez immédiatement au courant de tout. Compris ? »

« Oui Monsieur. »

« Et je veux une liste complète de toutes les personnes de votre établissement qui sont au courant de cela dans l'heure. Précisez qu'il y aura des conséquences en cas d'échec. Est-ce que vous me comprenez, Yoshi ? »

« Oui. »

Sans un mot de plus, Iwando met fin à la conversation. La ligne s'arrête et Yoshi reste immobile et seul dans le couloir.

Sa vie est sur le point de devenir un enfer.

PRÉPARATION DE L'AVENTURE

TRAME DE FOND ET SYNOPSIS

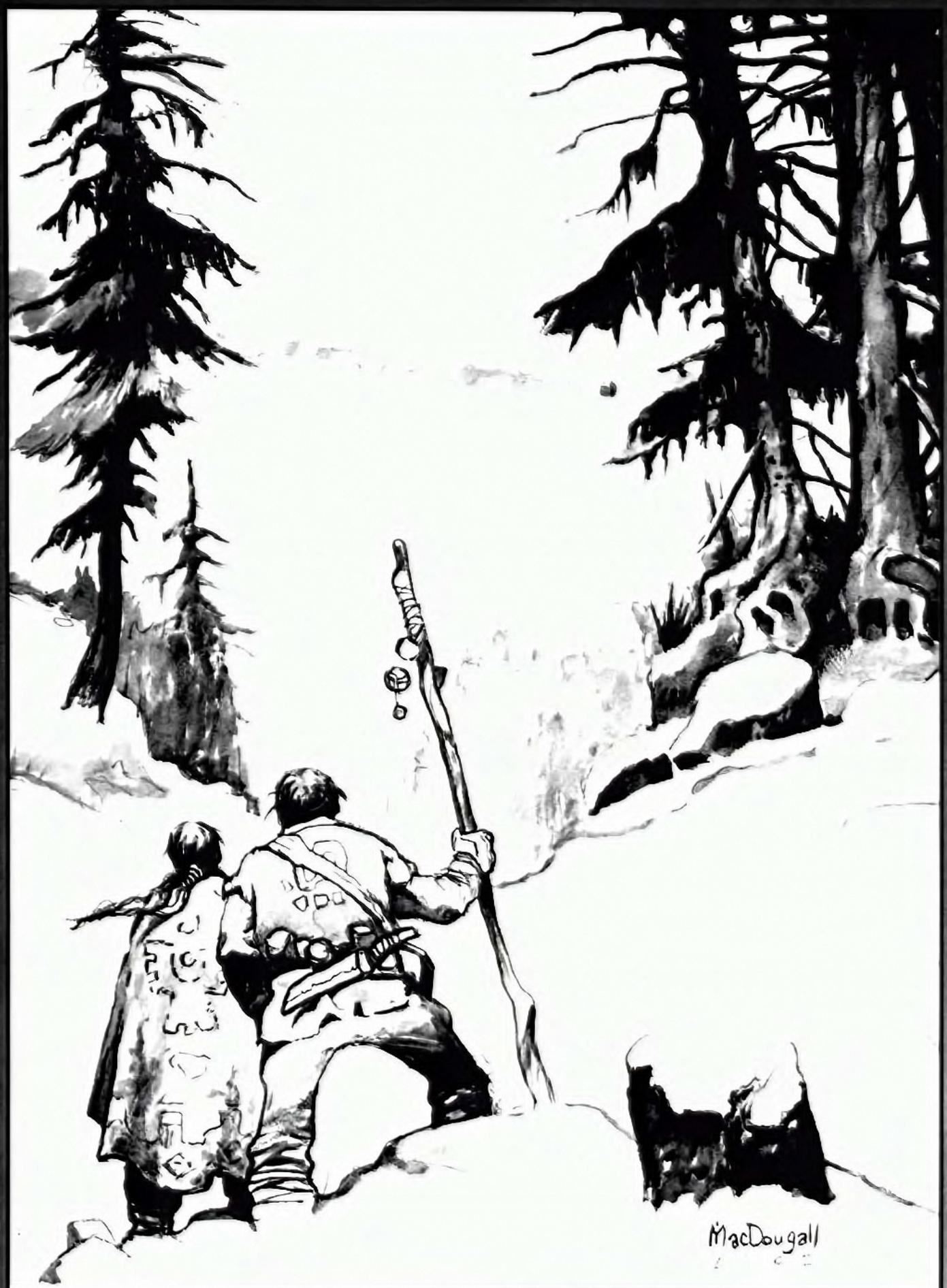
Lors de la première étape de la course aux sondes en 2061, la seule mégacorporation à avoir approché une sonde près de la comète de Halley était Yamatetsu. Leur "victoire" fut cependant de courte durée, car le contact avec Gagarine fut perdu peu de temps après que ses capteurs aient pu commencer à recueillir des informations sur la comète, au grand embarras de Yamatetsu. Toutes les tentatives pour rétablir la communication ont échoué et la sonde a été présumée perdue. Quelque chose s'est mal passé, mais personne ne savait exactement ce que c'était.

Puis au début de 2062 après le périhélie de Halley, Gagarine a renvoyé une transmission en rafale vers la Terre, choquant le personnel à bout de Yamatetsu. Ils ont rapidement réalisé que Gagarine n'était pas pleinement opérationnel. Plus important encore, ils étaient frustrés de constater qu'ils ne pouvaient pas accéder aux données des capteurs que la sonde aurait pu accumuler, ni même dire si elle était capable de l'avoir fait. Les données ont été enfermées dans un module de senseur que Gagarine a été programmé pour larguer lors de son survol au-dessus de la Terre. Ne voulant pas risquer de perdre de nouveau la face, Yamatetsu a choisi de garder ce développement secret jusqu'à ce qu'ils puissent vérifier le contenu du module. Le seul problème était que Gagarine était légèrement hors de sa trajectoire, et personne ne savait où le module atterriraient.

Alors que le trafic de données et les transmissions s'intensifiaient entre Yamatetsu et Gagarine, d'autres corps ont commencé à soupçonner que Yamatetsu préparait quelque chose. Les runners font alors leur entrée, ils sont embauchés pour récupérer les données qui prouveront que Yamatetsu a rétabli le contact avec Gagarine et d'autres détails importants sur le projet pour un tiers anonyme. Pour ce faire, les runners doivent accéder à un GTLP sécurisé de Yamatetsu à bord de la station orbitale Shibanokujii, accessible uniquement via une liaison satellite depuis certaines installations de Yamatetsu. S'ils réussissent, tout va bien et ils sont payés et continuent leur vie.

Début mai 2062, après avoir terminé d'autres jobs, les runners sont à nouveau embauchés par le même employeur. En utilisant les données récupérées plus tôt, leur employeur a suivi la trajectoire de Gagarine et veillé à ce qu'elle déploie le module de senseur. Le module s'est écrasé au milieu de nulle part, dans le secteur du Conseil Algonkien-Manitou contrôlé par des sécessionnistes anti-technologiques.

L'objectif de la mission des runners peut prendre plusieurs formes, en fonction de l'identité de leur véritable employeur définie par le meneur de jeu (Voir Notes pour le meneur de jeu, p.36). On peut leur demander de récupérer le module (ou au moins être la seule équipe à récupérer les données), de le détruire purement et simplement, de corrompre les données mais de laisser le module intact ou de placer des preuves de sabotage.



MacDougall

1962

Les runners sont transportés vers le territoire nouvellement séparé de Manitou pour rechercher le site de l'accident, Yamatetsu a été assez rapide pour envoyer une équipe pour le récupérer avant tout le monde, mais ils se sont heurtés aux rebelles Manitou. Le module est désormais entre les mains des Manitou. Les runners sont obligés de retrouver sa piste jusqu'à un village voisin de Manitou. Qu'ils entrent dans la ville de leur plein gré ou en tant que captifs, ils doivent déterminer où se trouve le module, sans parler de convaincre les Manitou de le remettre. Lorsqu'une deuxième équipe de Yamatetsu apparaît sur les lieux, une situation déjà tendue devient encore plus intéressante.

Malgré les enjeux élevés de cette run, elle ne nécessitera pas une équipe puissante, juste une équipe habile. La puissance de feu n'est peut-être pas nécessaire du tout, la finesse et la douceur de parler seront bien plus importantes.

NOTES POUR LE MENEUR DE JEU

Il appartient entièrement au meneur de jeu de déterminer quelle partie intéressée engage les runners. Ce choix aura un effet sur le cours des événements. Les principaux acteurs sont répartis ci-dessous par leurs objectifs et leurs paramètres de mission pour la deuxième mission (ils ont tous le même objectif pour la première mission), dans certaines scènes, il y aura des notes fournissant des détails sur ce qui doit se passer dans la scène à correspondre aux motivations de l'employeur spécifique.

Ares

Damien Knight est aussi intéressé à mettre la main sur les données, et si possible, également le module (même si les runners ne peuvent récupérer que des morceaux d'épave) ainsi il aimerait voir Yamatetsu perdre. Si les runners ne peuvent pas obtenir les données exclusivement pour Ares, ils auront l'ordre de les détruire.

Aztechnologie

Les Azzies veulent que le module et les données soient détruits et ne se soucient pas beaucoup de la façon dont cela se produit. Ils ne veulent tout simplement pas que Yamatetsu remporte la course aux sondes.

Saeder Krupp

Lofwyr est curieux de voir quelles données la sonde a recueillies, mais il ne veut pas qu'elles tombent entre les mains de quelqu'un d'autre, en particulier celles de Yamatetsu. Les runners seront invités à télécharger les données, à ne laisser aucune trace et à effacer les données du module et à le laisser derrière lui.

Shiawase

Shiawase veut que les données et le module soient détruits et ils préféreraient qu'il semble que les dommages proviennent du crash.

Autres possibilités

Si le meneur de jeu a un autre employeur en tête, il y a probablement un moyen de l'intégrer. D'autres possibilités incluent Novatech, Proteus, Shibata ou les UCAS ou d'autres gouvernements. La plupart d'entre eux veulent simplement s'assurer que la sonde Gagarine n'a pu obtenir de lectures par les capteurs sur la comète, car cela donnerait à Yamatetsu une éligibilité valable de gagner la course aux sondes. D'autres peuvent vouloir les données à leurs propres fins, ou ils peuvent vouloir accuser un autre rival de les avoir détruites.

À SAVOIR

Pour mieux comprendre l'histoire de fond, il est recommandé aux meneurs de jeu de lire la section Opération comète de L'année de la comète p12. Le chapitre sur le Conseil Algonkian-Manitou dans Les ombres de l'Amérique du nord sera également utile pour comprendre l'histoire et la politique de cette région en crise. Enfin, Corporate Download peut être utile pour comprendre les motivations de certains employeurs potentiels.

DÉLICIEUX SUNDAE

EN BREF

Les runners sont invités à rencontrer un Mr. Johnson dans un salon de crème glacée. Il les engage pour voler des données sur une grille privée de Yamatetsu sur la station orbitale Shibanokujii. Le réseau est accessible en pénétrant par effraction dans Alaxa, une petite filiale de biotechnologie qui dispose d'une liaison satellite dédiée à la station orbitale.

DITES-LE AVEC DES MOTS

C'est certainement l'un des endroits les plus étranges que vous ayez jamais rencontrés. L'enseigne au néon qui pend au-dessus du trottoir indique "Lickety-Splits Old fashioned ice cream". Le fixer ne mentait pas, c'est bien un glacier. Un ork obèse se tient devant la porte. Par la vitrine de la boutique, il fait particulièrement sombre, on ne voit que la silhouette d'un comptoir à glaces et d'un tas de chaises renversées, entourant les tables. L'ork vous regarde de haut en bas, puis marmonne. « Une glace? » Le mot semble étrange venant d'un individu aussi imposant avec un visage marqué par une vie de combat de rue.

Après que les runners aient prononcé la réponse appropriée :

L'ork ouvre la porte du Lickety-Splits. « Tout au fond. » Il s'écarte et vous fait signe d'entrer. L'odeur agréable des cônes gaufrés et des glaces emplit votre nez. Lorsque vous atteignez l'arrière-salle, M. Johnson attend, assis à une table de jeu fragile avec un banana split à moitié mangée devant lui. Il est extrêmement petit mais ce n'est pas un nain, avec des jambes noueuses, qui semblent toujours en état de larche. Une moustache fine et soignée est taillée sur sa lèvre supérieure. Un grand ork se tient par-dessus son épaule, tenant un cornet de gaufre rempli de crème glacée au chocolat. Une rangée de tabourets est disposée pour votre arrivée.

Mr. Johnson parle dans un coinnoisement surréaliste, comme si ses cordes vocales avaient vrillé en accord avec le reste de son corps. « Je suis heureux que vous ayez tous répondu présent dans un délai aussi court. Asseyez-vous s'il vous plaît. Est-ce que l'un d'entre vous aimerait une glace ? Elles sont plutôt bonnes ici. »

Après que les runners aient passé leurs commandes de crème glacée :

M. Johnson fait un signe de tête à l'ork, lui indiquant qu'il peut quitter la pièce et aller chercher votre glace. « Le travail en question nécessite d'opérer dans un timing serré, mais je ne doute pas que vous puissiez le gérer. En termes simples, nous aimerions que vous entrez dans une petite installation de biotechnologie, qui est nouvelle dans la région, et que vous vous appropriiez certaines données d'un serveur distant sécurisé. Dois-je continuer ? »

S'ils acceptent d'en savoir plus :

« Excellent. Votre travail consistera à entrer et à sortir le plus discrètement possible, à pénétrer dans leur réseau sécurisé et à utiliser leur liaison satellite montante pour récupérer des données à partir d'une banque de données orbitale. Mes employeurs aimeraient que les données soient publiées rapidement et fourniront un bonus important pour la livraison sous 48h. » L'ork rentre dans la pièce avec votre glace... « On fait affaire ? »

ATMOSPHÈRE

Bien que ce soit, à bien des égards, une rencontre standard, il y a une touche de surréalisme. Jouez sur l'emplacement inhabituel, l'apparence inhabituelle de M.Johnson et le bon goût inhabituel de la vraie crème glacée à l'ancienne (pas de soja).

Les runners reçoivent le minimum d'informations nécessaires pour terminer la run. Les détails sont un luxe que les runners n'auront que bien plus tard. La vitesse est la chose la plus importante pour l'employeur, encore plus que la qualité réelle de la prise (bien que cela ne fasse jamais de mal d'avoir les deux) et les runners doivent être sous pression d'agir rapidement.

L'ENVER DU DÉCOR

Les runners sont initialement contactés pour ce travail par l'un de leurs fixeurs habituels. Tout ce que le fixer sait, c'est que c'est une mission d'effraction, un travail de vol de données, une sécurité physique légère, une lourde sécurité matricielle. Le fixer leur donne le lieu, l'heure de la réunion et la phrase secrète en réponse: "Arc-en-ciel"

M.Johnson (voir Ombres portées, p.55) traite directement avec les runners, bien que ses choix d'endroits soit carrément étranges. Interrogé sur le choix des lieux de rencontre, il répond pas un « Chacun ses goûts » ou « Qui irait suspecter un endroit comme ça? ». Il encouragera les runners à prendre de la crème glacée, au point où ils pourraient trouver ça suspect.

Ses intentions sont innocentes et les glaces sont plutôt bonnes.

La run

M.Johnson offrira des données par étapes, au fur et à mesure que chaque niveau d'attente est atteint, davantage d'informations seront révélées. Leur cible est Alaxa, une petite corporation de biotechnologie située à Everett. Yamatetsu possède Alaxa, mais la mégacorporation a été très discrète sur les investissements dans l'entreprise, espérant qu'un certain anonymat apportera une certaine sécurité.

Alaxa mène des recherches sur de nouvelles conceptions de bioware et met l'accent sur le laboratoire biologique zéro-g de Yamatetsu sur la station Shibanokuji. Ce laboratoire se trouve être sur le même GTLP utilisé par les autres projets classifiés orientés vers l'espace de Yamatetsu, y compris la mission Gagarin.

M.Johnson espère que les runners pourront pénétrer à l'intérieur d'Alaxa et accéder à cette GTLP via leur liaison montante par satellite. La liaison montante se fait normalement une fois par heure, quand la station est au-dessus, ce qui dure généralement de deux à six heures. La liaison montante par satellite utilise des transmissions en rafale d'une minute, il n'y aura donc qu'une courte fenêtre d'opportunité pour obtenir les données.

Une fois qu'ils ont accédé au GTLP, M.Johnson souhaite que les runners localisent les détails concernant un ensemble spécifique de transmissions que Yamatetsu a fait et reçus (il fournira les dates, les heures, les longueurs et les numéros du transmetteur).

Il soupçonne que ces transmissions sont une communication entre Yamatetsu et le défaillant Gagarine, mais il ne le dira pas aux runners, au lieu de cela, il veut connaître les détails suivants : qui était à l'origine de la transmission, à qui était elle destiné, de quoi il s'agissait et de tous les autres détails pertinents. Une fois qu'ils ont les données et qu'ils sont en sécurité, ils doivent contacter leur fixer pour le lui livrer.

Une fois les modalités de paiement et de livraison réglées, les runners disposent de tout ce dont ils ont besoin pour se lancer : les plan d'Alaxa, une liste des moments où une connexion en liaison montante peut être établie et un robot de recherche à utiliser sur le système orbital. (voir Trouver les données, p.40).

La paye

Le salaire est de 8 000 ¥ par runner, avec un bonus de 10 % pour une réussite dans les 48 heures. Mr.Johnson offrira jusqu'à 25% à l'avance. Le salaire individuel peut être augmenté de 500 ¥ par runner ou le bonus de réalisation rapide peut être augmenté de 5% pour chaque réussite à un test de Négociation (5).

DURCIR LE TON

Cette scène concerne davantage le roleplay que le combat, alors mettez en avant le facteur d'étrangeté. M.Johnson peut insister pour se rencontrer au salon de crème glacée pendant qu'il est ouvert, plutôt qu'après les heures de trafics, dans ce cas, la rencontre sera entourée d'enfants qui crient, jouent, enduits de crème glacée, épuisent leurs parents à proximité et regardent nerveusement les runners. Certains enfants peuvent être fascinés (ou effrayés) par les runners, interrompant la réunion par leurs questions ou leurs cris. Alternativement, M. Johnson peut provenir d'une culture où refuser l'hospitalité est une infraction grave, mettant les runners dans la position où ils doivent accepter la mystérieuse glace s'ils veulent prendre le travail.

Pour augmenter le défi de la run proposée, M.Johnson peut demander au decker de l'équipe de laisser derrière lui une Smart Frame dans le GTLP de Yamatetsu. Cette Smart Frame surveillera la transmission vers et depuis Gagarine, transmettant les données à l'employeur de M. Johnson.

ANTIVIRUS

Si les runners sont basés dans une ville autre que Seattle, l'installation d'Alaxa peut se trouver dans le district industriel le plus proche.

Si les runners n'ont pas de decker dans leur équipe, Mr.Johnson peut leur fournir une Smart Frame qui obtiendra les informations qu'il souhaite, les runners n'ayant qu'à pénétrer dans Alaxa et à les télécharger au bon moment.

Alternativement, M. Johnson peut recommander quelques contacts de decker, permettant au meneur de jeu de faire appel à un decker PNJ pour le travail (utilisez l'archetype du Decker de Combat fourni dans SR3).

APPEL VERS LES ÉTOILES

EN BREF

Les runners pénètrent dans l'installation d'Alaxa, accèdent à la liaison montante du satellite et volent les données du magasin du datastore orbital de Yamatetsu.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Le bâtiment d'Alaxa est petit et sans prétention. Deux étages de briques grises couvert de deux rangées de fenêtres identiques, ça a l'air autant high-tech qu'une usine de matelas. Une clôture à mailles losangées de deux mètres surmontée de barbelés rouillés parcourt tout le périmètre. Le terrain est terriblement négligé. Les mauvaises herbes et les pissenlits étoffent l'herbe verte et brune clairsemée et quelques buissons secs et assoiffés parsèment la pelouse. Un portail d'entrée principale avec un boîtier à carte d'accès à glissière semble être le point d'accès à travers la clôture.

ATMOSPHÈRE

Cette run n'est pas une grande épreuve physique, c'est une question de subtilité. Les choses peuvent devenir intéressantes si les runners deviennent arrogants. Le temps est un facteur essentiel, alors assurez-vous que l'équipe ressent le tic-tac de l'horloge.

Les runners peuvent trouver d'autres données de valeurs au sein d'Alaxa (données de recherche, liens vers Yamatetsu, informations sur les tests sur le terrain, les expéditions de fournitures) ou avoir le temps de parcourir ce qu'il y a dans le datastore orbital (liste des patients, imagerie satellite, codes de sécurité, informations sur les délais d'approvisionnement), dans ce cas, utilisez les règles de PayData, p.49, Matrix.

L'ENVER DU DÉCOR

Un grillage de deux mètres de haut surmonté de fil de rasoir entoure la propriété d'Alaxa. Il y a des caméras à luminosité nocturne montées sur plusieurs poteaux et des caméras thermographiques dans les angles du bâtiment, ce qui permet une couverture complète de la zone. Un parking avec un garage non attenant (abritant une ambulance et un véhicule de sécurité) est juste après le portail de sécurité.

Pendant les heures de pointes, les runners auront du mal à réaliser le vol de données car il y a trop d'activités s'agitant autour des bureaux. Cependant, lorsque l'horloge sonne 17h, Alaxa se vide aussi rapidement que si le bâtiment est en feu à l'exception peut-être d'un cadre de bas niveau et de son secrétaire (voir Durcir le ton, p.40) qui participent à une "activité extraconjugale".

Depuis que Yamatetsu a caché sa propriété d'Alaxa (ou du moins, ils pensent qu'ils l'ont fait). La propriété d'Alaxa ne bénéficie pas des avantages de l'extraterritorialité.

Sécurité du bâtiment Alaxa

Mis à part l'entrée principale gardée et une évacuation d'urgence à l'arrière (verrouillée de l'intérieur), il existe peu de façons d'accéder au bâtiment. Le toit a un accès pour l'entretien, quelques bouches de ventilations, des antennes et une parabole (surveillée par caméra de sécurité). Les fenêtres du bâtiment reflètent l'extérieur grâce au verre réfléchissant et ne s'ouvrent pas. Le système de ventilation est fortement filtré et est différent pour chaque étage, ce qui le rend inutile comme moyen de sortie. Le bâtiment est maintenu à une pression légèrement négative pour empêcher les échantillons aéroportés de s'échapper.

La sécurité est moyenne, les caméras infrarouges et les détecteurs de mouvement (indice 5) surveillent les couloirs et les laboratoires. Les portes extérieures et les laboratoires nécessitent des maglock pour y accéder (maglocks indice 4). Il y a des portes coupe-feu dans chaque couloir principal qui se fermeront si un incendie est détecté.

Dans l'espoir de garder publiquement leurs distances de Yamatetsu.

Alaxa n'utilise pas les gardes de sécurité de Yamatetsu, au lieu de cela, ils embauchent des flics de la Lone star entraîné qui ont besoin de revenu supplémentaire (voir ci-dessous). Ils ont également embauché une seule mage attitrée nommée Alice Hernandez pour gérer leur sécurité magique. Elle a placé une barrière magique puissance 4 à l'extérieur autour du bâtiment et à chacun des laboratoires de recherche et du bureau de la sécurité. Même si elle n'est pas sur place, elle sera alertée si des personnes font intrusion dans ces quartiers.

A n'importe quelle moment, Alaxa aura trois gardes sur place (deux si Hernandez est également sur place). Hernandez ne peut pas être en service à chaque instant, alors elle surveille l'établissement en quarts de huit heures échelonnés. S'il y a eu récemment des incidents de sécurité inhabituels ou inexplicables, Alaxa apportera un ou deux gardiens supplémentaires.

Gardes d'Alaxa

Ces flics en congé sont généralement fatigués du surmenage et ne sont donc pas aussi alertes qu'ils devraient l'être. En tant que flics, ils ont tendance à répondre aux situations de sécurité avec bravoure et peuvent gérer en cas de crise. Ils tenteront d'immobiliser les intrus avec leurs splatguns (p 114 et 116, m&m) ou tasers. Dès qu'ils se rendent compte qu'ils ont affaire à des shadowrunners, ils seront au téléphone avec Lone Star pour appeler des renforts. Un garde restera toujours dans le local de sécurité, surveillant les caméras et les alarmes, pendant que les autres patrouillent ou s'occupent d'autres tâches.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4	5	4	4	4	4	5	4

Init: 4 + 1d6

Réserves de dédes: Combat 6

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme: 3/3

Compétences actives : Athlétisme 2, Biotech 1 (Premiers soins 3), Voiture 3, Informatique 3, Étiquette 2 (Corporation 4), Intimidation 3, Armes de lancement 3, Négociation 3, Pistolets 5, Furtivité 2, Combat à mains nues 4

Arts martiaux: Bagarres 4

Compétences de connaissances : Personnel d'Alaxa 2, Politiques corporatiste 3, Loi 3, Procédures de sécurité 3, Tactiques de petite unité 3

Armes : Defiance Super Shock [Taser, SA, 10E, 4 (M), Lunette de visée nocturne)

Portée : 0-5 (4), 6-10 (5), 11-12 (6), 13-15 (9)

Splatgun [Armes de lancement, CC, 1 tir et 1 recharge]

Portée : 0-10 (4), 11-20 (5), 21-50 (6), 51-100 (9)

HK 277 [Mitrallette, SA/TR, 7m, 32 (c), Visée laser]

Portée : 0-10 (3), 11-20 (4), 21-50 (5), 51-100 (8)

Armure: Manteau pare-balles (2/1)

Équipement: Micro-récepteur (indice 2), Panique bouton, Téléphone de poignet, Carte d'accès.

Alice Hernandez, mage de sécurité d'Alaxa

Alice Hernandez a découvert son talent magique lors d'une excursion à Aztlan à l'âge de 18 ans et travaille depuis à affiner son talent. Elle a toujours eu un côté protecteur et a trouvé un travail facile dans la sécurité. Elle n'aime pas utiliser sa magie pour blesser les gens, mais elle le fera pour se protéger ou protéger les personnes sous son aile.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
4	4	4	4	5	5	6	6	4

INIT : 4 + 1D6, INIT Astral : 24 + 1D6

Réserves de dés : Combat Astral 7, Combat 7, Sort 5

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 3/3

Compétences actives : Athlétisme 2, Lecture d'aura 5, Biotech 1 (Premiers soins 3), Voitures 3, Conjuration 6, Armes tranchantes 4, Électronique 3, Étiquette 3 (Corporation 5), Armes de lancement 1, Négociation 4, Pistols 4, Sorcery 6, furtif 3

Compétences de connaissances : Leadership 2, Menaces magiques 4, Procédures de sécurité 3, Tactiques de petite unité 3

Sorts : Armure 4, Barrière astrale 6, Spectacle 4, Métal brûlant 6, Lévitation 4, Doigts Télékinésiques 5, Éclair Mana 5, Barrière physique 4, Nuage pestilental 5, Traitement 5, Démantèlement 5

Armes : Defiance Super Shock Fraser, SA, 1 OS, 4(m), Lunette de visée nocturne]

Portée : 0-5 (4), 6-10 (5), 11-12 (6), 13-15 (9)

Splatgun [Armes de lancement, CC, 1 tir et 1 recharge)

Portée : 0-10 (4), 11-20 (5), 21-50 (6), 51-100 (9)

Couteau (5M)

Armure: Manteau pare-balles (2/1)

Équipement: Focus de sorts non réutilisable 3 (Métal brûlant), Focus de sorts non réutilisable 4 (Éclair Mana), Focus de maintien 6 (Barrière physique), Panique Bouton, Téléphone de poignet, Carte d'accès.

Notes : Hernandez a deux

élémentaires à sa disposition, un élémentaire d'air de puissance 3 (3 services) et un élémentaire d'eau de puissance 5 (3 services).

Disposition du bâtiment d'Alaxa

La coloration intérieure est uniformément grise et d'une propreté antiseptique. Les bureaux sont recouverts de moquette, tandis que le hall et les laboratoires sont carrelés.

Bureaux: Chaque bureau est pour l'essentielle une copie de celui d'à côté, mis à part une poignée d'objets personnels (photos, plantes, "jouets" de bureau). Un meuble de bureau avec une station de travail et une armoire de rangement se trouve dans chacun. Les stations de travail dans les bureaux se connectent au réseau d'Alaxa grâce à un mot de passe.

Laboratoires d'analyses: Le système à double porte maintient un environnement propre.

L'apparence est élégante et de couleur blanche. Toutes sortes d'équipements de laboratoire biologique sont ici, boîtes de Pétric, centrifugeuses, synthétiseurs d'ADN, tubes à essai, filtres, réfrigérateurs, etc. Il y a aussi des stations de travail.

Chambre froide: Un frisson flotte dans l'air de cette pièce, elle est remplie de rangées d'unités de réfrigération à portes vitrées.

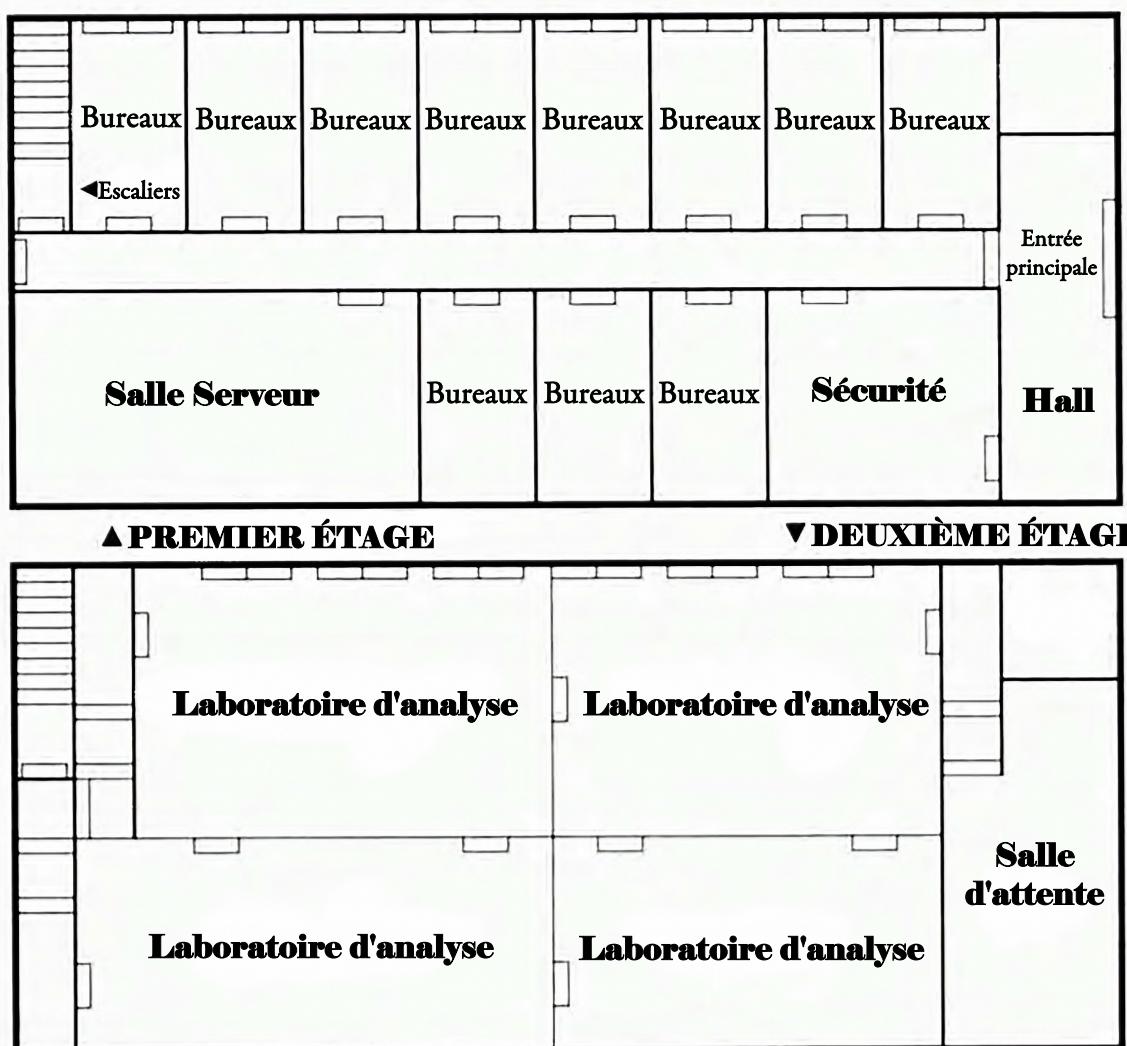
Tous les échantillons portent une étiquette alphanumérique (par exemple "SFTS-4596", "Récipient 8-N42B", "Neurocyst-j149V65X", etc.) et un code à barres. Les portes sont toutes cadenassées. La plupart des articles ressemblent à des tissus, échantillons ou de petites plaques de gelé.

Environ la moitié des échantillons ici valent quelque chose, les autres sont des tissus courants trouvés dans n'importe quel laboratoire biotechnologique ou médical décent, si les runners en prennent, supposez que la valeur par échantillon est égale à 100 ¥ fois le résultat d'un test ouvert avec une compétence appropriée (la biotechnologie, la médecine et la science étant les meilleures). Si les runners prennent juste un assortiment au hasard, le tout vaut 3D6 x 50¥.

Local de sécurité : Il y a deux meubles de bureaux de part et d'autre de la pièce ; chacun avec six moniteurs et une console de contrôle. Une armoire fermée à clé contenant des masques à gaz et des armes de rechange, quelques chaises, quelques casiers et des étagères de rangement avec sacs à dos et porte-documents complètent l'inventaire. Cette pièce dispose d'un maglock indice 6, seuls les gardes et quelques employés ont des cartes d'accès valides.

De là, l'ensemble de l'installation peut être surveillé et la plupart des mouvements de personnel peuvent être suivis. Toutes les portes peuvent être verrouillées ou ouvertes et le réseau de communication mis hors ligne.

Local d'Alaxa



La salle serveur : Des racks de divers matériels informatiques bordent la salle. Il y a deux tables de travail et deux cyberterminaux. Des armoires de rangement et de stockage contiennent des supports de sauvegarde, des disques optiques, de l'équipements de diagnostic et du papier d'imprimante est contre le mur du fond. La plupart des systèmes sont opérationnels. Cette salle dispose d'un maglock indice 6, seuls les gardes et certains employés ont des cartes d'accès valides.

Serveur d'Alaxa et GTLP de Yamatetsu

Le serveur d'Alaxa n'est pas accessible depuis la matrice, il est accessible depuis l'une des stations de travail à l'intérieur du bâtiment d'Alaxa, l'antenne parabolique sur le toit ou les ordinateurs de la salle des serveurs, il est sculpté pour apparaître comme une pile grouillante de pièces de puzzle sur un fond clair. Chaque fois qu'une action est réussie, quelques pièces de puzzle se rassemblent et forment une icône ou un paysage approprié.

Lorsque Shibanokaji est au-dessus, le serveur d'Alaxa ouvre une liaison montante vers lui une fois par heure pour une transmission en rafale d'une minute. Pour qu'un decker accède au GTLP, il doit être dans le serveur lorsque la liaison montante se produit et se doit se connecter avec succès. Il devra alors accomplir tout ce qu'il doit faire en 1 minute (20 tours de combat). Après cela, il sera expulsé et devra attendre la prochaine transmission en rafale.

Le GTLP de Yamatetsu est sculpté comme un fantastique paysage extraterrestre, avec des corps célestes massifs qui tournent dans le ciel étoilé.

PLAN DE SÉCURITÉ

Serveur d'Alaxa

Code de sécurité: Orange-6/8/12/8/10/12

Indice de déclenchement	Événement
5	Sonde-5
12	Alerte passive, Kamikaze-6
21	Alerte active, Blaster-8
27	Arrêt

Yamatetsu PLTG

Code de sécurité: Rouge-8/14/14/12/12/16

Indice de déclenchement	Événement
2	Sonde-9
6	Brouilleur-6
10	Marqueur-6
15	Alerte passive, Blaster-6
19	Brouilleur-7
22	Alerte active, Kamikaze-8
25	Foudre-9
30	Kamikaze Plus-10

Gagarin Transmission Host

Indice de Déclenchement	Événement
3	Sonde-5
8	Sonde-9
12	Marqueur-6
15	Alerte passive, Blaster-5
19	Brouilleur-7
22	Active Alert, Kamikaze-8
25	Foudre-9
30	Kamikaze Plus-10

Trouver les données

Pour trouver les données que M. Johnson veut, le decker doit d'abord effectuer une opération de Locate Access Node(Localiser le nœud d'accès), pour trouver le serveur qui contient les données de la communication avec Gagarine. Une fois trouvé, le decker doit effectuer une opération de Logon to Host(Connexion au serveur), puis une opération de Locate File(Localisation de fichier) pour traquer les données de valeurs. La recherche commencera à trouver des données pertinentes une fois que le decker aura atteint 5 succès. À ce stade, il peut arrêter la recherche et télécharger ce qu'il a, ou continuer à chercher et télécharger tous les fichiers en une seule opération.

L'opération de recherche peut révéler beaucoup de choses, selon la minutie du decker. La plupart des fichiers concernent des lectures d'instruments et des rapports sur l'état, la position, la trajectoire et d'autres données de télémétrie de Gagarin. Une analyse complète du module senseur de Gagarine et diverses simulations de trajectoire sont également disponibles, au total, l'ensemble complet des fichiers pertinents fait 500Mp.

Pour déterminer la quantité d'informations que le decker obtient, consulter le tableau de recherche de Gagarine. Le meneur de jeu doit noter exactement combien de succès sont obtenus lors de la ou des opérations de localisation de fichier, car ils affecteront le bonus des runners à la fin de la mission.

Si un personnage prend la peine de parcourir les fichiers après les avoir téléchargés, demandez-lui de faire un test de compétence technique ou de connaissance (4) approprié. Chaque succès révélera une information, comme indiqué entre parenthèses sur le tableau de recherche de Gagarine.

Table de recherche de Gagarin

Succès	Résultats de la recherche
0-4	Impossible de trouver les données.
5	25MP de fichiers de synthèse et de données basique de sonde (Yamatetsu a rétabli le contact avec Gagarin).
6	50MP, y compris les rapports de condition de sonde (Gagarine est endommagé, seulement partiellement communicatif et légèrement hors cours).
7	100MP de correspondance de télémétrie et de sonde (les données du capteur de Gagarin ne peuvent pas être accessibles à distance).
8	250MP de données de trajectoire et de rapports de sondes détaillés (Gagarin déposera un module de capteur lorsqu'il passe par la Terre).
9+	Tous les fichiers pertinents (500MP), y compris les simulations (Yamatetsu s'attend à ce que le module de capteur ne soit pas sur la cible (la mer du Japon, près de Vladivostok), mais du touché quelque part en Amérique du Nord à la place.)

Livrer la marchandise

Si les runners quittent le site en un seul morceau avec les données, ils procèdent à l'échange avec M.Johnson (à l'endroit où le meneur de jeu ou les shadowrunners préfèrent) sans complications. M.Johnson vérifiera les données grâce à son secrétaire de poche et après un moment ou et un examen, leur donnera un paiement bonus égal à 1 000 fois le nombre de succès à leur test de réussite de recherche moins cinq ($1\,000 \times [\text{succès}-5]$).



M.Johnson n'est pas intéressé à acheter des échantillons biologiques qu'ils ont pu prélevés, bien qu'il puisse être intéressé par d'autres données que les runners ont obtenues. Il demandera de les examiner d'abord et de les payer plus tard.

DURCIR LE TON

Le moyen le plus simple d'augmenter le défi des runners ici est simplement d'augmenter la sécurité d'Alaxa. Des gardes supplémentaires peuvent être disponibles, ou la corporation peut avoir installé plusieurs nouveaux systèmes de prévention des intrusions (tampons de pression, faisceaux de déclenchement laser, systèmes de distribution de gaz ou pire). Si les runners alertent les gardes, la Lone Star peut répondre à l'appel de ses collègues officiers avec une vitesse et une force de frappe maximales.

Si les runners volent certains des échantillons biologiques, l'un des conteneurs pourrait se briser et provoquer une éruption cutanée ou une autre réaction, peut-être même quelque chose qui nécessitera des soins médicaux importants.

Pour un jeu de rôle amusant, les runners pourraient tomber sur Charlie Davis et sa secrétaire, Maria Munns. Charlie est un nain marié de cinquante-deux ans et cadre de bas niveau à Alaxa qui a une relation avec Maria, une humaine multi-divorcée de trente-quatre ans. Au cours des trois derniers mois, les deux ont continué leurs fogueuses rencontres après les heures de bureau et débattent de l'opportunité ou non de montrer leur relation en public (les agents de sécurité le savent, mais les ignorent en dehors des plaisanteries régulières).

Faites entendre aux runners leurs gémissements de plaisir et amenez-les à découvrir leur relation extraconjugale au sommet d'une photocopieuse. Charlie et Maria coopéreront avec les runners de peur que leur liaison ne soit révélée et ils ont peu de loyauté envers Alaxa. Cependant, ils nieront catégoriquement leurs activités (la femme de Charlie à la maison le tuerait si elle le découvrait) et plaideront pour que leur secret soit gardé. Les runners peuvent même être en mesure d'extorquer quelques nuyens sur l'affaire ou Charlie peut être en mesure de fournir aux runners des informations s'ils sont perplexes.

Le GTLP de Yamatetsu a du personnel de sécurité et des administrateurs système, donc si le decking se fait trop facilement ou trop rapidement, faites apparaître un opérateur système de sécurité (voir p.127, Matrix). Supposons que l'opérateur système ait la compétence Informatique 6, Small Unit Tactics 2 (Matrice 4), Réserve matriciel 4, un cyberdeck Transys Highlander et divers utilitaires d'indice 6. Alternativement, les fichiers recherchés par M.Johnson peuvent être encodés par une CI de brouillage (indice 9) ou même des data-worms (voir p.93, Matrix).

Si le meneur de jeu veut vraiment faire de cette run un défi, les runners peuvent être emmenés à se rendre directement à Shibanokuji pour obtenir les données. Bien que Shibanokuji soit une station orbitale, sa visite est coûteuse et la run ne sera pas facile. Plus de détails sur Shibanokuji et les aventures spatiales peuvent être trouvés p.87, Station balnéaire spatial Shibanokuji

ANTIVIRUS

Si les ratent l'effraction d'Alaxa ou attirent l'attention de la Lone Star, ils devront peut-être trouver un autre moyen d'accéder au GTLP d'Yamatetsu. Cela nécessitera de trouver une autre installation de Yamatetsu avec une liaison montante dédiée, et celles-ci sont rares. En dernier recours, ils devront peut-être se rendre à Shibanokuju directement.

Si les systèmes matriciels sont trop sécurisés pour le decker, la fenêtre d'opportunité peut être étendue pour donner plus de temps au piratage. Si les runners n'ont pas leur propre decker et s'appuient sur un PNJ ou un moyen alternatif de la part de M.Johnson, l'opération prendra une minute complète et les runners obtiendront le minimum de données.

S'il s'avère que les runners ne peuvent pas obtenir les données, même après plusieurs essais, ils devront signaler leur échec et ils ne seront pas embauchés pour la deuxième partie de la run.

JOUONS DE NOUVEAU, MR.J

EN BREF

Quelque temps après la première mission, M. Johnson contacte les runners avec une opportunité d'emploi d'urgence. Les runners se rendent à Thunder Bay (dans le Conseil Algonkian-Manitou) où se déroule la rencontre. Le travail implique la récupération d'un module de données écrasé dans le Grand Nord Blanc. Selon la personne qui a embauché l'équipe, ils peuvent également recevoir de l'équipement spécial ou des informations ainsi que des objectifs spécifiques.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Cette fois, M.Johnson semble avoir choisi un endroit plus approprié pour une rencontre. La cabane en rondins délabrée se faisant passer pour un bar n'a peut-être jamais connu de jours meilleurs, mais il n'y a certainement jamais eu de crème glacée servie ici. Diverses animaux empaillés sont disposées dans la pièce principale, certaines avec respect, d'autres non, comme l'écureuil sur des skis portant des lunettes. Une pièce à l'arrière a été préparée pour vous et M.Johnson est assis à la table en bois sculpté, avec son garde du corps ork qui vous est familier derrière son épaulé gauche et un imposant grizzly en peluche sur sa droite.

« Ravi de vous revoir tous. J'espère que vous avez fait un agréable voyage. Notre dernière affaire s'est bien déroulée, alors j'espère que nous pourrons travailler de nouveau ensemble. Cette tâche est assez différente de notre engagement précédent, elle nécessitera de la rapidité, de la mobilité et peut-être quelques négociations délicates. La mission elle-même vous emmènera plus loin en terre algonquienne-manitou, sur le territoire que les sécessionnistes de la tribu Manitou ont revendiqué comme le leur. Un petit engin s'y est écrasé. Votre objectif se concentre sur sa récupération, il est d'une importance vitale que vous atteignez cet appareil avant tous les autres et que vous seul accédez à son contenu.

J'ose espérer que vous n'avez pas fait tout ce chemin juste pour refuser, mais avant que je ne vous en dise plus. J'ai besoin de savoir que vous êtes partant. Accepterez-vous cette mission ? »

Une fois que les runners sont d'accord :

« Excellent, nous pouvons vous fournir quelques éléments pour vous faciliter la tâche. Nous souhaitons un achèvement dans les 24 heures, mais nous comprendrons si des événements se produisent et prolongeront le calendrier. »

Le ton de la voix de Mr.J n'est pas convaincant et il a probablement dit ça à contrecœur, mais vous l'aurez compris, dans ce métier, tout le monde veut que tout soit fait avant hier.

« Conformément à notre dernier accord, nous offrirons une prime pour un achèvement rapide. La mission elle-même vous emmènera à l'intérieur des terres de Manitou. Nous vous amènerons près de la zone en vous fournissant le transport et vous ramènerons chez vous une fois la mission terminée. Vous devrez voyager vers le nord par vos propres moyens à partir de notre point d'arrêt situé dans la ville de La Ronge. Vous pourriez avoir des difficultés à franchir la frontière et à vous déplacer sur le territoire de Manitou, étant donné les tensions actuelles, alors n'attirez pas l'attention sur vous.

« La cible est un vaisseau spatial qui s'est écrasé, oh... il lève un bras noueux et regarde sa montre. « Il y a environ deux heures. Nous avons des coordonnées approximatives du point de crash, mais vous devrez peut-être faire quelques recherches. Je vais vous dire tout de suite que d'autres le recherchent déjà et pourraient même être hostiles. Heureusement, la situation politique a créé des problèmes que nous pouvons exploiter à notre avantage.

ATMOSPHÈRE

Bien que M.Johnson donne aux runners un délai d'intervention "flexible", ils devraient quitter la rencontre avec un sentiment d'urgence. Soulignez le dédain de M.Johnson d'avoir à offrir à l'équipe un délai prolongé. Faites-leur sentir qu'il est dans leur "intérêt" de le faire rapidement, comme pour toute shadowrun, leur réputation est en jeu.

Les runners peuvent assembler certaines des pièces et demander sans détour quel est le lien entre l'accident et Gagarine, mais M.Johnson en révélera le moins possible (bien qu'il soit impressionné par les observations pertinentes venant de leur part).

L'ENVER DU DÉCOR

Yamatetsu (et leurs concurrents qui sont au courant) ont suivi attentivement les progrès de Gagarine. En raison de l'état défaillant de la sonde, personne ne peut prédire exactement où et quand le module de senseur foulera le sol. M.Johnson répond à la situation en contactant les runners environ une semaine à l'avance et en les mettant "en attente". Il leur dit simplement qu'il aura sûrement besoin de leurs services la semaine prochaine. Lorsqu'il les appelle, il leur demande de sauter dans un avion immédiatement et de le rencontrer dans la ville qu'il précisera à ce moment-là. Il ne peut pas fournir plus de détails, mais il proposera à 500¥ par runner pour venir le rencontrer dans un si court délai, ainsi que de rembourser les billets d'avion et les dépenses imprévues pendant leur absence. Ils sont invités à apporter tout l'équipement dont ils pensent avoir besoin pour une mission prolongée. Lors de l'appel, Johnson dit aux runners de le rencontrer à Thunder Bay, au sein du Conseil Algonkian-Manitou. Le vol est aussi calme que nécessaire et les runners sont accueillis à l'aéroport et conduits à la rencontre.

La rencontre

La rencontre a lieu au Pines Club, un dépotoir rustique qui a sans aucun doute un charme d'arrière-pays. Les runners arrivent pendant que le club est fermé. M.Johnson aura probablement un feu qui brûle dans la cheminée en pierre, créant un effet de lumière de scintillement sinistre ou convivial à la pièce, selon l'état d'esprit des runners face à la vie dans une cabane en rondins.





Mac Dougall

Les objectifs exacts de la mission dépendent du véritable employeur (voir Notes pour le meneur de jeu de jeu, p.36). Quel que soit leur commanditaire, les runners doivent se rendre en premier sur le site du crash et au module de senseur. Les Johnson comptent sur le fait que Yamatetsu aura du mal à accéder aux terres de Manitou pour récupérer le module.

Le salaire est de 20 000 ¥ par personne, avec jusqu'à 25 % payable en avance. Une prime de 10% sera versée pour un achèvement dans les 48 heures. Le tarif peut être augmenté de 1 000 ¥ (ou ils peuvent augmenter le bonus d'achèvement rapide de 5 %) pour chaque réussite à un test de Négociation (5). Ils peuvent obtenir une avance directement ou l'argent peut être déposé sur les comptes de leur choix. M.Johnson voudra également une preuve de réussite à leur retour.

Ils peuvent également demander de l'équipement spécifique qui, selon eux, sera vital pour la mission, dont la plupart peuvent être fournis par M.Johnson (voir C'est qui le patron? ci-dessous). Le reste fera l'objet de négociations, très probablement acheter sur leur salaire ou ils devront l'obtenir par eux-mêmes.

Les runners seront transportés de Thunder Bay à La Ronge, une ville située à 50 kilomètres au sud de la rivière Churchill. Ils recevront également un moyen de transport qu'ils pourront utiliser à partir de là, très probablement un SUV modifié (comme un Land Rover ou Gaz Willys Nomad, p.166, R3).

C'est qui le patron ?

Selon l'employeur de M. Johnson, les runners peuvent obtenir de l'aide supplémentaire pour ce travail :

Ares : Ares a les meilleures données sur le site de crash du module et de bons contacts à Thunder Bay. Ares peut également offrir des linguasofts algonquins et iroquois, des équipements de survie, des armes et des accessoires.

Aztechnology : Aztechnology a une influence significative au sein de l'AMC, certains pensent qu'ils sont le vrai pouvoir derrière le trône. M.Johnson peut fournir de l'équipement de survie, des documents d'identité AMC valides, un moyen de transport supplémentaire (un deuxième véhicule, des chevaux, etc.) à La Ronge, une carte décente de la région de Manitou et un lieu approximatif de l'accident. Cependant, le pouvoir d'Aztechnology ne s'étend pas sur le territoire de Manitou : en fait, les Manitou ont une aversion sérieuse envers les interférences d'Aztechnology. Si on sait pour qui travaillent les runners, il pourrait y avoir de sérieux problèmes.

Saeder-Krapp : S-K a peu d'influence dans l'AMC, mais il peut fournir des linguasofts algonquins, un GPS et du matériel de survie. Si les runners ont besoin d'un rigger, Johnson peut les présenter à un rigger de véhicule (utilisez l'archétype SR3).

Shiawase : Shiawase peut fournir aux runners un DAM (p.289, SR3), une unité de stockage de puces avec un datalock et des fournitures médicales.

L'AVÈNEMENT MANITOU

Les choses ne sont plus aussi amicales qu'elles l'étaient autrefois dans l'AMC. Pour ceux d'entre vous qui n'ont pas le supplément L'amérique des ombres, voici la version courte : la tribu Manitou, majoritairement elfique et anti-technologie, s'est déclarée indépendante de l'AMC, s'emparant des terres au nord de la rivière Churchill et les revendiquant comme les leurs. De nombreuses personnes ont été expulsées du territoire et il y a eu des affrontements frontaliers constants avec l'armée de l'AMC. Pour certains, c'est comme le vieux temps de l'activisme autochtone et une chance de se faire une place. Pour Aztechnology et les élites de l'AMC, les Manitou sont des fauteurs de troubles qui poussent le pays vers la guerre civile.

DURCIR LE TON

Pour donner à cette mission un sentiment d'urgence plus important, M. Johnson peut simplement appeler les runners à la dernière minute, plutôt que de les avertir environ une semaine à l'avance, dans ce cas, il devra peut-être offrir plus d'incitations aux runners, afin de laisser tomber tout ce qu'ils font et de se précipiter dans un pays étranger pour un petit boulot.

Alternativement, Johnson peut avoir plus de détails sur le lieu d'atterrissement à l'avance, auquel cas il amènera les runners à Thunder Sky tôt et les fera attendre le temps que le module s'écrase sur Terre. Cela permet aux runners de passer du temps dans la ville miteuse de Thunder Bay et d'avoir des débâcles avec des gangs de contrebandiers, des pickpockets et de jeunes bravos qui cherchent à se faire un nom.

Tous les personnages elfiques, en particulier ceux d'ascendance tribale, pourraient rencontrer de l'hostilité à leur rencontre à Thunder Bay, en particulier de la part de quiconque a été durement touché par la sécession des Manitou. Cette hostilité pourrait exploser en attaque verbale ou physique, attirant peut-être les passants.

ANTIVIRUS

Les runners peuvent vouloir une prime de risque ou plus d'informations. S'il semble que ce sera un problème décisif, donnez-leur quelque chose de raisonnable et passez à autre chose, M.Johnson souhaite que cette run commence dès que possible.

Il y a de fortes chances que les runners ne soient pas de Thunder Bay, alors il peut être plus difficile d'établir des contacts, surtout si ce n'est en personne. Ils n'auront qu'à négocier. Thunder Bay est une vraie ville, ils ont donc un accès facile au monde extérieur.

Si les runners ont leurs propres véhicules (et riggers), vous voudrez peut-être ajuster le calendrier afin que M.Johnson leur donne suffisamment de temps pour apporter leur moyen de transport.

LE GRAND NORD BLANC

EN BREF

Les runners doivent se rendre sur le territoire de Manitou et localiser le lieu du crash. Le module n'est plus là, ils doivent donc faire un travail de détection pour le retrouver. Ce faisant, les runners tombent sur les répercussions d'un combat entre une équipe de Yamatetsu et de Manitou.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Même à travers la brume basse, vous pouvez dire que quelque chose de chaud s'est à l'apparence rapidement tombé ici. Une tranchée de plusieurs dizaines de mètres de long fume encore. Les arbres se sont fait aplatis sur toute sa longueur. Au bout de la tranchée se trouve un cratère, entouré d'arbres brûlés et des restes calcinés de quelques bêtes à quatre pattes. Le sol reste sensiblement plus chaud que la zone environnante, gardant à distance la neige légère que vous avez traversée pendant des heures. La brume se répand sinistrement dans le sillon comme si elle coulait dans le sol vide. Quelque chose de métallique brille à l'intérieur du cratère, mais ce n'est pas tout. Vous voyez des traces. Quelqu'un est déjà venu ici.

Message Urgent...



Lorsqu'ils atteignent la zone d'embuscade :

Vous suivez les traces et vous apercevez soudain des signes révélateurs : des marques de râteau dans la neige, des points d'impact dans les arbres, des trous d'explosion sur la terre autrement vierge. Des lambeaux de tissu pendent de branches cassées. Ensuite, vous repérez les corps, la neige tachée de sang, il ne manque plus que l'odeur de la cordite et tous les éléments seraient au complet, mais cela a probablement été balayé par la légère neige qui est tombée depuis que la bataille a fait rage.

En regardant autour de vous, vous réalisez que l'endroit est le parfait pour une embuscade. Un piège mortel. Attaqués de toutes parts par des gens qui connaissaient bien le territoire, les pauvres types n'eurent jamais aucune chance. Seules deux questions demeurent : qui a fait cela et où sont-ils maintenant ?

ATMOSPHÈRE

Ce scénario comprend plusieurs découvertes. D'abord, les runners découvrent que quelqu'un d'autre les a devancé sur leur objectif. Puis ils发现 que ces personnes sont mortes. Les runners auront probablement plus de questions que de réponses au fur et à mesure qu'ils avancent.

Les runners sont probablement hors de leur élément ici. Voyageant à travers la toundra enneigée, à des milliers de kilomètres de l'étalement le plus proche, ils devraient se sentir comme des étrangers, des intrus sur un sol étranger, des étrangers dans un pays étranger. N'hésitez pas à augmenter leur psychose d'être surveillé ou suivi.

L'ENVER DU DÉCOR

Les runners peuvent emprunter plusieurs itinéraires sur les terres de Manitou, en fonction de leur moyen de transport et des informations fournies par leur employeur. Le premier défi est de franchir la frontière que les sécessionnistes de Manitou ont déclarée, la rivière Churchill. Les troupes de l'AMC gardent cette frontière, dans l'espoir d'empêcher les Manitou de s'engager dans des missions de sabotage et d'éloigner toute aide de Manitou. De leur côté, les Manitou surveillent avec vigilance les signes d'une invasion de l'AMC. Heureusement, l'AMC est un territoire vaste et il y a de longues étendues de terre qui sont relativement non surveillées.

Pour les besoins de cette aventure, les runners doivent avoir des moments de tensions en traversant la frontière, mais ils doivent traverser la rivière sans difficulté. De nombreux ponts ont été détruits ou minés par les Manitou et les autres sont fortement gardés, les runners devront donc improviser un moyen de traverser la rivière. La rivière a de nombreux tronçons qui, bien qu'assez larges, ne sont pas très profonds et sont facilement guéables. À la discréption du meneur de jeu, la rivière peut être suffisamment gelée pour que les personnages puissent traverser à pied.

Le terrain sur le territoire de Manitou est composé de petites collines, de cours d'eau, d'arbres, de forêts non denses et de rochers. La région reçoit peu de précipitations, mais une neige légère a récemment recouvert la région, elle est également peu peuplée, bien que les runners puissent rencontrer des Manitou ruraux (ou des sympathisants).

Trouver le site du crash

Les informations fournies par leur Johnson rapprocheront suffisamment les runners vers le site du crash pour qu'il ne leur faille que 1D6 heures de recherche pour le trouver. Si les runners recherchent par voie aérienne, ils devraient le trouver assez rapidement, car la zone du crash a marqué le sol. Les runners peuvent essayer de parler aux locaux pour obtenir des informations (c'est au bon vouloir du meneur de jeu de savoir s'ils ont entendu, vu ou su quoi que ce soit à propos de l'accident), bien que les habitants se méfient des intentions des runners.

L'équipe de Yamatetsu

À l'insu des runners, Yamatetsu a envoyé une équipe de récupération pour récupérer le module peu de temps après son crash. Bien que l'équipe de Yamatetsu ait atteint les lieux plusieurs heures avant les runners, ils ont constaté qu'ils n'étaient pas les premiers à être sur place. Il se trouve qu'un groupe de Manitou locaux a enquêté sur le site du crash, récupéré le module et l'a ramené à leur colonie.

L'équipe de Yamatetsu a dit à leur transport par hélicoptère de quitter la zone et d'attendre leur appel pour ramassage, puis s'est lancé sur la piste des Manitou qui l'a conduit en ville. Les Manitou soupçonnaient que des étrangers pourraient être attirés à venir dans la région, alors ils ont organisé une embuscade. L'équipe de Yamatetsu a été confrontée à une violation de propriété sur le territoire de Manitou et a eu la possibilité de se rendre. Cependant, le chef d'équipe de Yamatetsu a fait le mauvais choix et des combats ont éclaté. Malgré leur équipement et leur entraînement, l'équipe de Yamatetsu était en infériorité numérique et n'était pas préparée face à la tactique et à la magie des Manitou. Ils ont été éliminés, sans aucun survivant.

Le site du crash

Une profonde et longue entaille dans le sol et des débris métalliques sont tout ce qui reste du support du module. Un tas de terre retournée se dresse en hauteur au bout de l'entaille, indiquant la dernière position. Le sol ici est plus chaud de plusieurs degrés que l'air ambiant, ce qui provoque un brouillard en surface car la fissure dans le sol gelé laisse échapper le peu de chaleur qui restait à l'intérieur. Tout personnage qui examine l'épave et réussit un test d'Électronique (4) peut dire qu'un composant de la charge utile du vaisseau a été physiquement retiré. Ils ne trouveront aucun signe du module de senseur qu'ils devaient récupérer.

Les traces laissées par l'équipe de Yamatetsu montrent clairement que quelqu'un a devancé les runners jusqu'au site. Si les runners fouillent la zone, demandez-leur de faire des tests de Perception (6), puis consultez la Table de Recherche du Site de Crash.

TABLE DE RECHERCHE DU SITE DE CRASH

Réussites

Réussites	Résultats
1	Il y a six paires d'empreintes.
2	On dirait qu'un hélicoptère a atterri à proximité. Les empreintes provenaient de l'hélicoptère.
3	Les empreintes sillonnent la zone, puis se dirigent vers le nord-est.
5	Il y a des empreintes légèrement plus anciennes et mieux dissimulées autour du site de l'accident. Ce groupe était sur le site avant l'autre et ils portaient des bottes différentes avec des semelles plus plates.
6	Les secondes empreintes se dirigent également vers le nord-est.

Le site de l'embuscade

Lorsque les runners tombent sur le site de l'embuscade, ils trouvent six cadavres (l'équipe de Yamatetsu) épargnés dans la neige. Les Manitous les ont achevés, ont dépouillé les corps de leurs effets personnels puis les ont laissés aux loups. Un test de Perception (8) réussi permet de découvrir une piste discrète menant vers le nord-est. Les Manitou ont également subi des pertes, il peut donc y avoir d'autres signes menant les runners vers la ville de Niwimaja (voir Une cuillerée de sucre, p.46).



MacDougall

Si les personnages examinent les corps, ils trouveront des insignes et des appellations indiquant que Yamatetsu les a employés. Les Manitou n'ont laissé aucun équipement ou arme utile derrière eux. Si des personnages examinateurs réussissent un test de Biotech, de Médecine ou d'Autopsie (4), ils notent que la majorité de l'équipe de Yamatetsu semble être morte de coupures, d'entailles et de blessures par perforation plutôt que par balles, ce qui indique que l'équipe de Yamatetsu a été achevée au contact et/ou par de l'armement faiblement technologique. Si un personnage évalue la zone, il remarque un léger champ magique de 1 à cause des meurtres, mais les Manitou ont pris soin de supprimer leurs signatures astrales.

L'esprit de l'air

Avant de quitter la zone, un chaman Manitou a invoqué un esprit de l'air puissance 7 et lui a demandé de surveiller la zone avec les instructions d'empêcher quiconque de suivre les Manitou au-delà de ce point. Si les runners se déplacent pour suivre les pistes au nord-est, l'esprit se matérialisera subtilement comme une rafale de vent qui tourbillonne sur et autour de la zone, il utilisera son pouvoir de Confusion pour faire perdre l'orientation des personnages, ciblant d'abord les magiciens, il peut utiliser sa Dissimulation pouvoir se dissimuler aux autres, entraînant le groupe dans une partie de cache cache pour le débusquer, il peut également utiliser ses pouvoirs de Mouvement et d'Accident pour gêner les runners.

Bien qu'ils fassent attention à ne pas révéler trop ouvertement sa présence, les runners perspicaces peuvent rapidement se rendre compte que quelque chose ne va pas.

DURCIR LE TON

La première recommandation pour augmenter la difficulté dans ce scénario est d'ajouter du mauvais temps. Des vents forts, un froid intense, de la grêle ou du brouillard rendront le travail des personnages plus difficile.

Si les runners ont envie de se battre, entraînez les dans une rencontre frontalière hostile avec les Manitou, l'armée de l'AMC ou les forces d'Aztechnology. Aucun des camps ne poursuivra les runners de l'autre côté de la frontière, mais ils font suffisamment de bruit pour attirer les runners vers leurs rivaux de l'autre côté. Si les personnages tentent de traverser un pont, rendez-le piégé : s'ils traversent la glace, elle risque de s'effondrer sous leurs pieds.

Une autre option pour une équipe avide d'action serait une rencontre avec une partie de la faune locale. Un piasme (p.39, Critters) ou un ours à cornes (p.144, YOTC) sont les deux possibilités, tout comme les loups ou autres charognards se régalaient des cadavres de l'équipe Yamatetsu, ou attirés par la scène sanglante.

Les runners peuvent même rencontrer une "équipe de récupération" rivale lorsqu'ils trouvent le site du crash, envoyé par une autre mégacorporation essayant d'empêcher Yamatetsu de gagner la course aux sondes.

Enfin, le meneur de jeu peut augmenter le facteur effrayant de la scène d'embuscade. Les runners peuvent tomber au milieu de celle-ci sans s'en apercevoir au début, choisir un personnage particulièrement inapte à la survie en milieu sauvage ou non perceptif pour découvrir le premier corps de Yamatetsu. Le pauvre type peut enfonce son pied directement dans la poitrine d'un cadavre gisant à terre, se prenant le pied dedans et le forçant à le secouer. Il restera des morceaux du corps sur sa botte et son pantalon, qui ne se détacheront pas facilement.

ANTIVIRUS

Si les runners ne remarquent pas les pistes menant au nord-est où s'ils décident de se replier sur les terres de l'AMC après avoir découvert que le module est manquant, vous devrez trouver un moyen de diriger les runners à Niwimaja. Peut-être qu'ils se perdent et découvrent le site de l'embuscade, ou qu'ils se heurtent à une patrouille de Manitou et sont capturés. En dernier recours, ils peuvent se heurter à une présence militaire sérieuse de l'AMC à la frontière, les forçant à retourner sur les terres de Manitou.

Si l'esprit de l'air s'avère trop puissant pour les runners, rappelez-vous qu'il ne dure que jusqu'au prochain coucher de soleil ou coucher de soleil après son invocation. Finalement, il disparaîtra et laissera le runner tranquille.

UNE CUILLERÉE DE SUCRE

EN BREF

Les runners suivent le module jusqu'à la petite ville de Niwimaja, une propriété de la tribu Manitou. Les runners devront décider comment traiter avec la tribu, la violence ne les mènera pas loin, la tribu ne révélera pas facilement qu'elle a le module ou ne le remettra pas aux runners. Les runners auront la chance de rester quelque temps et de connaître la tribu et ses conflits internes, peut-être leur seule chance de récupérer le module par eux-mêmes.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vos pieds ont heurté la terre battue d'un sentier de randonnée, non, attendez, en y regardant de plus près ça a l'air d'être une route. On dirait que l'asphalte a été déterré et que la route a été recyclée formant un sentier habillé. En regardant dans la direction du sentier, vous voyez un groupe de bâtiments nichés parmi les collines et les arbres à quelques kilomètres, entourés de tentes et de huttes fabriquées à partir de matériaux biologiques. Plusieurs silos de stockage se dressent sur des sentiers de terre et de vastes jardins. Des rangées de bâtiments résidentiels aboutissent au centre de la ville, où se trouve un grand bâtiment rustique à clocher. Vous ne voyez aucun signe de routes ou de véhicules, juste des sentiers enrobés, de petits parcs et des chevaux.

Vous jetez un coup d'œil autour de vous à la recherche de signes de patrouilles organisées qui pourraient rechercher des intrus, mais tout ce que vous voyez, ce sont des routines de la vie quotidienne et des mouvements dans la ville.

Si les runners entrent ouvertement dans Niwimaja :

Vous essayez de vous comporter comme si vous étiez d'ici en vous déplaçant calmement de manière décontractée, vous dirigeant vers le centre-ville, mais il est évident d'après les regards portés sur vous, que l'intégration ne passe pas. Personne ne crie ou ne commence à agiter des armes dans votre direction, mais vous devenez le centre des regards et des conversations. Les yeux s'attardent sur l'équipement que vous transportez.

La nouvelle de votre présence doit se répandre. Vous n'avez traversé que quelques pâtes de maisons lorsqu'un groupe de tribaux se glisse tranquillement et en toute sérénité depuis divers coins et recoins, en suivant votre rythme tout en vous encerclant. Ils sont à l'apparence armés, mais aucun d'entre eux n'agit de manière hostile : leur équipement est dépareillé et dépassé, comprenant de vieux fusils et des armes de chasse archaïques. Une elfe trapue aux cheveux de jais prend les devants, regarde en arrière et vous fait signe de la suivre sans un mot.

Lorsque les runners entrent dans la salle du conseil :

Votre escorte vous emmène jusqu'au grand bâtiment du centre-ville, en traversant un jardin communautaire qui était autrefois un parking. Deux peaux d'animaux a remplacé les portes en verre du bâtiment à l'entrée, agissant comme un sas pour garder la chaleur à l'intérieur,

La méthode est peut-être démodée, mais particulièrement efficace: la chaleur à l'intérieur du bâtiment est étouffante, alimentée par deux grands foyers fumants, centrés à chaque extrémité du bâtiment. D'un côté du bâtiment se trouvent diverses tables et panneaux d'affichage annonçant un commerce ou un besoin ainsi que des services et des rassemblements. L'autre côté est rempli de bacs de rangement intégrés et de ce qui semble être des vêtements et des objets de cérémonie tribals.

Une voix grisonnante, mais quelque peu apaisante, vient de l'elfe sans fard ni faux-semblants, qui se réchauffe les mains près du feu sur le côté proche du bâtiment. « Je n'arrive jamais à chasser tout le froid me parcourant les os pendant cette période de l'année. Je suis le chef Youngman. Je soupçonne que vous voulez parler. »

ATMOSPHÈRE

Les runners sont des étrangers et ça devrait se ressentir en percevant chaque regard, mot ou geste croisé sur leur chemin en ville. Les manitous prennent leur mode de vie, leur politique et leur culture au sérieux et accorderont aux runners autant de respect qu'ils en reçoivent. Le parti pris antitech de la tribu se fera sentir de façon subtile et évidente.

L'arrivée des runners a déclenché une série d'événements qui échapperont à leur contrôle s'ils ne font rien (ce qui est possible). Une grande partie de ce qui se passe est basée sur les motivations personnelles des PNJ en plus du développement naturel des événements. Les runners devront trouver des alliés et prendre parti pour avoir de réelles chances de succès.

Les runners vont se retrouver au milieu d'une "querelle de famille". Il auront une opportunité de dresser les uns contre les autres et de profiter des rivalités et des alliances existantes si elles peuvent être découvertes. Si les runners ont la prévoyance de réaliser que Yamatetsu viendra pour le module, ils peuvent essayer de prédisposer les Manitou contre la megacorpo. Encore une fois, ce sont des manœuvres subtiles et un jeu de rôle aiguisé qui permettront aux runners d'obtenir ce qu'ils veulent, pas des armes à feu tirant dans tous les sens.

L'ENVER DU DÉCOR

Les runners remontent la piste jusqu'à la ville Manitou de Niwimaja. La milice tribale a récupéré le module recherché par les runners et l'a ramené à Cloud Talon, le guérisseur de la tribu. Seul Cloud Talon sait où il se trouve, et pour l'instant il n'est pas intéressé à le dire à qui que ce soit. Les runners doivent déterminer si les Manitou ont le module et ensuite comment l'obtenir.





Ni l'un ni l'autre ne sera facile. La violence et la force ne permettront pas aux runners d'obtenir le module. La meilleure chance des runners est de négocier avec la tribu. Cela impliquera de traiter face à face avec les Manitou, de s'impliquer dans la politique locale et éventuellement de dresser divers factions locales les unes contre les autres.

Les PNJ Manitou

Les Niwimaja Manitou sont divisés en différentes factions, incarnées par quelques PNJ qui veulent soit : a) tuer les runners et en finir avec eux, b) détruire le module, c) vendre le module au plus offrant, d) obtenir les données et les publier dans le monde entier, e) se retirer d'ici et se laver les mains de toute l'affaire le plus rapidement possible, ou f) en vouloir à tout le monde d'avoir apporté cela à la tribu. Le meneur de jeu doit se familiariser avec les différents PNJ Manitou et leurs motivations spécifiques, comme détaillé dans le Ombres portées, p.55.

Niwimaja

La ville de Niwimaja a été réaménagée par les Manitou pour se conformer à leurs principes de permaculture (l'intégration des communautés à l'écologie locale en utilisant des méthodes à faible impact, durables et respectueuses de l'environnement). La majeure partie de la ville est sans électricité, à l'exception de quelques habitations qui utilisent l'énergie solaire ou l'électricité produite par des éoliennes.

Les véhicules sont rares et les routes ont été remplacées par un tracé urbain plus convivial pour les piétons.

La ville a peu de structures permanentes, la plupart d'entre elles regroupées au centre de la ville. Le reste de la communauté utilise une structure semi-permanente et mobile, des dômes géodésiques préfabriqués construits à partir de matériaux recyclés aux tentes fabriquées à partir de peaux d'animaux conservés. Quelques cabanes dans les arbres sont même construites au milieu des troncs plus robustes. De petits feux sont utilisés pour chauffer les habitations et de minces panaches de fumée s'élèvent à travers la ville.

La ville n'a qu'une seule liaison matriciel, cachée et inutilisée dans le bazar de la salle du conseil.

Habitants de Niwimaja

La tribu Manitou est une tribu réunie, formée à l'origine comme un groupe entièrement elfique, mais ouverte à tous les métatypes. Plusieurs de ses membres sont en fait issus d'autres groupes ethniques tribaux, tandis que d'autres sont traités de "peaux roses". Il y a des représentants des Cris guerriers et territoriaux, des Montagnais pacifiques mais fortement anti-technologie et de la tribu naskapie de vagabonds qui s'accrochent farouchement aux anciennes méthodes dans une tentative désespérée de se tailler un nouvel avenir.

La ville de Niwimaja est principalement elfique, avec un bon nombre d'humains tribaux et une poignée d'autres races métahumaines, bien que cela soit peut-être moins flagrant que dans d'autres parties du territoire de Manitou en raison de la prévalence de tribus plus anciennes qui coexistent avec les Manitou dans la ville.

Il y a actuellement plus de 500 personnes dans et autour de la ville, pour la plupart armées et connaissant intimement le territoire environnant. Les habitants travaillent ensemble et partagent les responsabilités de la ville, y compris la défense. Ils envoient régulièrement des patrouilles frontalières pour surveiller les incursions militaires de l'AMC.

La ville elle-même, dirigée par le chef Youngman, s'approvisionne comme elle peut tout au long de l'année en prévision de l'augmentation de la population hivernale. Pendant les mois d'hiver, les citadins permanents font du commerce et du troc avec les nouveaux arrivants contre des nouveautés, des fournitures exotiques et quelque soit les devises pour l'année à venir. C'est un moment de grandes réjouissances et de divertissements, succinctement réunis par le besoin mutuel, malgré leurs tendances individualistes. Cependant, tout n'est pas parfait : les perturbations se produisent plus souvent qu'on ne le souhaiterait, d'où la nécessité d'une police intertribale. Bien sûr, il y a des difficultés que la population et la police ne peuvent pas gérer seules et c'est alors que le chef, son conseiller et Cloud Talon interviennent pour résoudre les différends.

Étant composé principalement de tribus locales, tout le monde à Niwimaja ne parle pas l'anglais ou d'autres langues européennes comme le français ou l'allemand. La grande majorité parle algonquin ou cri, avec un pourcentage décent de naskapi et de montagnais, une partie de la population elfique connaît également le Sperethiel. Il pourrait donc y avoir une barrière linguistique entre les runners, l'équipe Yamatetsu et les tribaux. Tous les dirigeants de la tribu parlent anglais, bien que la plupart des affaires tribales officielles soient menées dans une langue tribale.

Étant donné le parti pris généralement anti-tech des Manitou, les personnages avec du cyberware apparent auront tendance à être évités (tous les modificateurs sociaux sont augmentés de +1). De même, les Riggers et autres personnages qui dépendent fortement de la technologie seront informés de l'impact de leurs jouets sur le monde. Si les personnages ont un véhicule, il leur sera demandé de le garer en dehors de la ville. Si c'est une voiture qui consomme des combustibles fossiles, elle peut être sabotée quand les runners ne regardent pas.

Le conseil tribal

Composé de cinq membres, comprenant le chef, les conseillers sont tous élus, bien que certains aient une prétention hérititaire à l'autorité de leur tribu. Peu de sessions du conseil se font à huis clos et diverses personnes y assistent régulièrement, en particulier Cloud Talon (l'homme-médecine non officiel de la tribu) et Thunderwalker (le chef de la milice non officiel). Les conseillers sont :

Chief Youngman, un elfe plus âgé et l'un des premiers Manitou.

Shaun Ojibwan, un universitaire nain qui voit à la fois le danger et l'opportunité dans le module.

Mawnee Eaglefather, un chaman elfe Aigle qui souhaite prendre la place de Cloud Talon.

Jamis Bearpaw, un ork et le plus radical des anti-technologies.

Dallanis Surseeker, une femme elfe naskapie et chaman corbeau.

Plus d'informations sur ces PNJ et leurs objectifs peuvent être mauvais dans Ombres portées, p.55.

Se faufile en ville

Une entrée clandestine en ville n'apportera aucun avantage supplémentaire aux runners et peut même apporter plus de méfiance. Les gens gardent un œil sur quiconque s'approche de la ville et la ville est relativement peuplée, donc la furtivité sera nécessaire pour se déplacer sans se faire remarquer.

Si les runners font quelque chose pour attirer les soupçons, une milice réagira et tentera de les appréhender. Les runners seront traités comme des criminels à moins qu'ils ne puissent fournir une explication convaincante de leurs activités. Les runners capturés et déterminés à être hostiles seront escortés jusqu'à la frontière de l'AMC et expulsés des terres de Manitou.

Arrivée en ville

Si les runners s'approchent ouvertement de Niwimaja, ils seront accueillis par Thunderwalker et sa patrouille comme décrit ci-dessus. Les étrangers ne sont pas monnaie courante et on supposera que les runners ont quelque chose à voir avec les événements récents (le crash du module de la sonde et l'escarmouche avec l'équipe Yamatetsu). Ils seront "invités" en ville pour parler au chef Youngman. Thunderwalker gardera les runners sous surveillance jusqu'à ce que Youngman les ait interrogés et dise de ne plus le faire.

Si les runners jouent les innocents et gardent leurs intentions cachées, les Manitou seront méfiants, mais permettront aux runners de rester s'ils ont une bonne couverture. Si les runners disent une sorte de demi-mensonge, comme prétendre rechercher un "météore". Thunderwalker leur dira qu'il s'est écrasé il y a environ un jour au sud-ouest de Niwimaja et leur demandera de se mettre en route.

Si les runners déballent tout et disent qu'ils recherchent un satellite ou un module de sonde écrasé, ils seront interrogés rigoureusement pour savoir pour qui ils travaillent et quelles sont leurs intentions. On leur demandera spécifiquement s'ils travaillent avec l'équipe de Yamatetsu (il sera évident que Thunderwalker a une mauvaise opinion de cette équipe et comment ils ont réagi). Youngman et Thunderwalker ne donneront aucune information sur le module pour le moment, affirmant qu'il faudra d'abord consulter les autres ainées. Après l'interrogatoire, les runners seront autorisés à rester à Niwimaja et à se déplacer librement dans la ville, tant qu'ils ne semeront pas le trouble. Ils ne seront pas arrêtés ou ouvertement gardés, mais Thunderwalker et les autres garderont un œil sur leurs activités. Si nécessaire, Thunderwalker leur trouvera un endroit où séjourner dans l'une des maisons communes, pour vivre en communauté avec une douzaine de tribaux. Loin d'être luxueux, c'est comme une auberge de jeunesse, en plus froid.

À moins que les runners ne soient ouvertement hostiles, la ville dans son ensemble sera plutôt heureuse de les voir, de commercer avec eux et de leur parler. Les étrangers sont rares, surtout en cette période de pénurie et certains Manitou apprécieront d'avoir de nouveaux visages aux alentours. Cependant, tout le monde ne sera pas d'accord sur la présence de l'équipe. Beaucoup seront mécontents de leur utilisation des ressources de la ville et pourraient facilement réagir par la violence s'ils sont provoqués. D'autres verront l'arrivée opportune d'étrangers comme une chance parfaite de se disputer le pouvoir et l'influence au sein de la tribu. Quelques-uns seront mécontents de l'arrivée de toute influence non Manitou dans la ville.

L'impact du module

Quand les événements commencent, très peu de gens en ville connaissent le module : ceux qui le connaissent le taisent. Une fois que les runners arrivent et racontent leur histoire. Mawnee Eaglefeather (voir Ombres portées, p.55) voit une opportunité de travailler contre Cloud Talon et commence à comploter et à planifier en fonction de ses objectifs. Cela consiste en partie à commencer de répandre la dissidence dans la ville au sujet de prise et de la dissimulation du module écrasé. Au fur et à mesure que de plus en plus de gens le découvrent, les choses se corse, avec la formation de factions et l'opinion publique sur l'échiquier.

Cloud Talon n'a pas prévu l'agitation de Mawnee, pensant qu'elle verrait bien l'utilité d'avoir le module malgré les problèmes qu'elle a eu avec lui, dans ce cas, la jalousie de Mawnee a supplanté sa raison, et elle en profitera pour affaiblir Cloud Talon de sa position de et renforcer la sienne.

Même sans les machinations de Mawnee, ceux qui sont au courant sont divisés. Ils veulent uniformément le meilleur pour la ville et leurs habitants, mais ne savent pas qui apporte la meilleure solution.

Dans un premier temps, les différents PNJ seront neutres ou méfiant vis-à-vis des runners. Quelques-uns peuvent se lier d'amitié avec eux (Shaun Ojibwan) ou au moins faire semblant d'être amicaux (Mawnee). Thunderwalker pensera qu'ils sont dangereux, mais suivra la tendance de Cloud Talon sur la façon de les traiter. Voir les descriptions individuelles des personnages pour les attitudes et les préjugés spécifiques, en particulier, la race d'un runner et la présence de cyberware sera importante.

La présence des runners provoquera au moins une, sinon plusieurs, séances du conseil. Chaque faction enverra un représentant au conseil pour exposer son cas et persuader un ou plusieurs conseillers de suivre la ligne de conduite qu'ils préfèrent. Plus les runners resteront longtemps, plus ces assemblés auront lieu fréquemment, de sorte que certains conseillers seront occupés soit en assemblés, soit en réunion avec d'autres la plupart du temps, surtout une fois que Mawnee commencera à faire bouger les choses. Les runners n'auront probablement PAS l'occasion de plaider eux-mêmes leur cause devant le conseil tribal, ils doivent donc se concentrer sur l'obtention d'une "représentation" en se frayant un chemin dans le cœur de l'une des factions.

À moins d'incroyables manœuvres politiques de la part des runners, le conseil n'aura pas pris de décision avant l'arrivée de l'équipe de Yamatetsu. Certains conseillers penchent peut-être d'une manière ou d'une autre, mais tout cela pourrait changer avec un nouvel acteur en ville.

La cachette du module

Le module de données est, littéralement, juste sous les pieds. Après avoir reçu le module de Thunderwalker, Cloud Talon a invoqué un esprit de la terre pour l'aider à le cacher profondément sous terre dans une caisse protégée (indice 6). Personne ne l'a vu faire et personne en ville n'est au courant de la cachette. Ceux qui connaissent le module et l'implication de Cloud Talon soupçonnent qu'il l'a caché dans son pavillon de médecine ou chez lui, mais très peu sont prêts à risquer sa peau pour prouver la théorie.

Si les négociations se déroulent suffisamment bien, le module sera donné à quelqu'un. Cloud Talon invoquera l'esprit pour déterrer la caisse, qu'il ouvrira ensuite remettre son contenu.

Recherche du module

Si les runners décident de partir à la recherche du module, ils ne le trouveront pas à moins qu'ils ne décident de creuser et de creuser profondément.

Même dans ce cas, il ne sera pas facile à trouver et la tribu s'opposera certainement à ce qu'ils creusent le sol ou invoquent un esprit pour le faire. De plus, sans radar pénétrant dans le sol ou installation d'imagerie sonar, les runners ne sauraient même pas par où commencer. Un esprit avec le pouvoir de recherche (voir p.99, MITS) peut être une option, mais aura toujours du mal à localiser le module, surtout si les runners ne savent pas à quoi il ressemble. Des sorts tels que Détection (Objet) peuvent également fonctionner. Si la version correcte du sort est connue, mais la protection et le fait d'être sous terre rendront les choses plus difficiles.

DURCIR LE TON

Si les runners n'ont pas d'elfes dans leur groupe, ils pourraient rencontrer victime de forts préjugés de la part des tribus elfiques. Un groupe anglo-saxon peut rencontrer la même chose. Si les runners se sentent trop à l'aise, une vague de xénophobie pourrait éclater dans la ville et détourner les discussions du conseil envers le module pour un exil précipité des "étrangers". Cela peut servir de générateur de motivation pour que les runners aient à "prouver leur valeur" à travers une série de tests.

Le meneur de jeu peut également faire monter d'un degré l'attitude des radicaux anti-tech Manitou. Ils peuvent exiger que les runners détruisent une partie de leur équipement avant d'entrer dans la ville, ou le "donnent" au bac de recyclage ou à d'autres utilisations.

Le meneur de jeu doit improviser des scénarios aléatoires impliquant les runners et les citadins. Ceux-ci peuvent aller de la bonne humeur (jouer à des jeux avec des enfants Manitou, boire et raconter des histoires autour du feu) aux actions neutres (troc contre des marchandises) jusqu'aux hostilités (un jeune Manitou interpellant les runners contre l'AMC ou des espions corporatistes). Le meneur de jeu peut même inclure une certaine romance, Mawnee Eaglefeather, Thunderwalker ou Shaun Ojibwan sont tous des intérêts amoureux potentiels pour les shadowrunners.

ANTIVIRUS

Le plus grand défi pour le meneur de jeu ici est de faire avancer le scénario après que les runners aient parlé avec Youngman. Le meneur de jeu doit se familiariser avec les motivations et les personnalités des PNJ et concevoir une série de rencontres potentielles qui aideront à faire avancer l'intrigue. Les shadowrunners eux-mêmes peuvent être suffisamment proactifs pour semer le trouble pour que le meneur de jeu n'ait qu'à élaborer les réponses des PNJ à leurs actions, mais vous devriez garder quelques courtes rencontres à portée de main au cas où.

Si les runners baclent complètement l'ouverture des négociations avec les Manitou, ils peuvent se retrouver arrêtés et conduits à la frontière AMC-Manitou, où ils seront exilés, dans ce cas, vous voudrez peut-être faire tomber les runners capturés et leurs escortes Manitou sur l'équipe de Yamatetsu (voir Trop de cuisiniers). Les runners peuvent être en mesure de retourner la situation à leur avantage, ou de s'échapper si les hostilités éclatent.

Les runners peuvent également choisir de ne pas entrer ouvertement dans la ville au début, mais plutôt de regarder depuis la périphérie et d'essayer de déterminer l'emplacement du module. Si les runners s'attardent trop longtemps et ne prennent aucune mesure, faites-les surprendre par une patrouille de Manitou et capturez-les, puis emmenez-les directement à la rencontre avec Youngman.

Si les runners envisagent sérieusement de s'attaquer à toute la ville, rappelez-leur qu'ils sont en infériorité numérique d'au moins 50 contre 1 et que les Manitou sont bien armés, connaissent la région et ont de la magie puissante.

Si les shadowrunners prennent des otages et menacent de les tuer, Youngman remettra le module, mais les Manitou feront de leurs mieux pour s'assurer que les runners ne quittent pas leur territoire en vie (et ils peuvent également signaler la présence et l'acquisition des runners à Yamatetsu, mettant la mégacorporation sur les trace des runners).

Si les runners n'ont aucune chance dans leurs manœuvres politiques ou leurs négociations, l'un des Manitou pourrait prendre leur parti ou les conseiller sur la manière d'approcher Cloud Talon ou le chef Youngman.

TROP DE CUISINIERS

EN BREF

Alors que les runners manœuvrent pour acquérir le module des Manitou, une deuxième équipe de Yamatetsu atteint la zone et s'approche de la ville. Cette rencontre dépendra des succès que les runners ont réalisés jusqu'à présent. S'ils deviennent les nouveaux meilleurs amis avec les Manitou, les représentants de Yamatetsu mettront tout le charme en oeuvre et offriront exactement ce dont le Manitou a besoin. Si les runners ont du mal à rallier la tribu de leurs côtés, les membres de l'équipe de Yamatetsu se montrent arrogants et exigent le retour du module.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Si Yamatetsu fait une approche en douceur

Un vieil homme Manitou s'approche de vous, le visage sculpté par l'âge et la sagesse. Il s'arrête devant vous, un léger sourire aux lèvres. Vous ne l'avez jamais vu auparavant mais sa présence vous semble familière. Vous pouvez percevoir votre reflet dans ses yeux noirs charbon. Le reflet miroite un instant puis disparaît dans l'obscurité de ses pupilles. « Il y en a d'autres. Ils cherchent la même chose que vous. Ils sont ici. » Il cligne des yeux et votre reflet réapparaît. Son sourire s'élargit, il lève une main fripée pour vous saluer, puis se retourne et s'éloigne.

Si Yamatsu passe à l'offensive

Une vieille Manitou s'approche de vous. Sa bouche est légèrement ouverte pour aspirer de l'air en sifflant. Des années d'arthrite l'ont transformée en une grotesque parodie de vie. Ses yeux sont blanc laiteux et aveugles. Elle se déplace à un mètre près de vous et secoue la tête d'un côté à l'autre, lentement, comme si ses yeux morts pouvaient voir, vous fixant les un à la suite des autres. « Tu as emmené ça ici, démon. » Sa voix est rauque mais retentissante. Sa main flétrie tremble violemment lorsqu'elle vous pointe du doigt. « Démon. » Sa réprimande terminée, la vieille femme se retourne et s'éloigne. Au même moment, le grondement d'une foule qui se rassemble peut être entendu au loin. Les habitants de la ville se précipitent en périphérie de Niwimaja, les armes à la main. Quelque chose se passe et ça n'est sûrement pas bon.

ATMOSPHÈRE

C'est l'heure du bouquet final. D'une façon ou d'une autre, Yamatetsu est là pour résoudre la situation et ils prévoient de parvenir à leur fin à tout prix. Si les runners ne font rien pour soutenir leur cause, l'équipe de Yamatetsu obtiendra le module et partira.

Les runners n'auront alors que deux options, se confronter immédiatement avec l'équipe de Yamatetsu ou leur tendre une embuscade plus tard. Ni l'une ni l'autre ne s'avérera simple.

L'ENVER DU DÉCOR

Moins d'un jour après l'arrivée des runners à Niwimaja, une seconde équipe de Yamatetsu s'est posée près du site de l'accident, comme les runners, ils ont remonté la piste jusqu'à Niwimaja. Ils s'approchent ensuite de la ville pour apprendre ce qu'ils savent et s'ils ont le module.

Les runners ont peut être bien progressé avec les Manitou, ou peut-être remontent-ils un ruisseau sans pagaine, mais maintenant tout va changer. Les runners bénéficiant de n'importe quelle expérience pourront apprécier le professionnalisme de l'équipe de Yamatetsu. Leur chef sait parler et le reste de l'équipe suit son exemple sans poser de questions et veillent les uns les autres.

Point de vue de Yamatetsu

Si l'équipe de Yamatetsu adopte une approche fluide, elle voudra parler au chef ou au conseil pour conclure un accord pour le module. Les runners ne seront probablement pas invités à cette discussion, mais un jeu de rôle soigné pourrait les faire entrer, en fonction de leurs efforts jusqu'à présent, certains Manitou considéreront l'équipe corpo comme des intrus indésirables, mais ils prétendront simplement être venus récupérer leur propriété sur laquelle ils ont un droit valable et promettent de partir dès qu'ils l'obtiendront. Quoi qu'il en soit, les différentes factions confronteront les runners et l'équipe de Yamatetsu pour voir qui mérite le prix.

Si l'équipe de récupération utilise une approche hostile, ils se promèneront dans la ville, les armes à la main et exigeront la restitution de leur bien corporatiste. Sans proposer d'arrangements. Sans poser de questions. Cette équipe de Yamatetsu a vu ce que les Manitous ont fait à la première équipe et ils ne vont pas donner au Manitou une chance de leur faire la même chose. L'équipe de récupération de Yamatetsu est cependant professionnelle et n'utilisera pas la violence à moins d'être provoquée. Ils savent que tuer des membres de la tribu ne permettra pas de récupérer le module et entraînera probablement la mission en échec, dans ce cas, la ville se tournera vers les runners comme alternative. Une chose que les habitants de Niwimaja n'aiment pas, c'est qu'on leur dise quoi faire, surtout quand cela se présente sous la forme de menaces corporatistes.

Alternativement, l'équipe de Yamatetsu pourrait tenter de se faufiler en ville et de voler le module, mais comme Cloud Talon est le seul à savoir où il se trouve, cette approche est vouée à l'échec. Ils recourront à cette tactique, cependant s'ils ne découvrent pas l'emplacement du module et que les négociations ont échoué.

Quelle que soit l'approche, l'arrivée de l'équipe de Yamatetsu vendra la mèche, peut-être pas quant à la nature exacte de ce que contient le module, mais quelque chose d'important pour que le monde extérieur se retrouve dans la ville. Si les runners n'ont pas été entièrement honnêtes avec leurs nouveaux amis, ces liens peuvent s'effondrer rapidement lorsque Yamatetsu commence à bavarder.



Gagner le concours

En plus de plaider sa propre cause, l'équipe de Yamatetsu tentera de mettre en doute l'honnêteté, la motivation, la crédibilité ou la fiabilité des runners. Ils pourraient même essayer d'éliminer les runners ou de produire des preuves les impliquant dans un crime ou une autre infraction contre la tribu. L'équipe de Yamatetsu peut également offrir aux Manitou des ressources, des informations sur Aztechnology ou sur le gouvernement de l'AMC, certains conseillers verront cela comme une occasion particulière de faire avancer la revendication d'indépendance des Manitou vis-à-vis de l'AMC et tenteront d'obtenir de Yamatetsu un soutien pour leur sécession en échange du module.

Puisqu'il y a une sorte de concours entre les runners et Yamatetsu pour obtenir le module, n'hésitez pas à les faire passer toutes sortes de tests. Si ni les runners ni Yamatetsu ne présentent un argument suffisamment solide, le conseil pourrait déterminer qui remporte le module en fonction de qui peut supporter le plus de frustration ou d'humiliation. Les événements possibles incluent : faire participer les deux parties à une hutte de sudation, un concours de contes, trouver la meilleure blague ou énigme, garder les enfants pendant une partie de chasse, nettoyer une mise à mort récente ou sculpter un totem. C'est l'occasion pour le meneur de jeu de s'amuser, « D'accord, M. Shadowrunner, voyons à quelle vitesse vous pouvez écorcher un renard arctique avec un couteau en os. »

Si les événements tournent aux hostilités, toute aide que les runners offrent aux Manitou sera appréciée et ne pourra que plaider leur cause. Si les runners attaquent l'équipe de récupération sans provocation, les Manitou s'en moqueront jusqu'à ce que cela les mette en danger, même si cela influencera la façon dont les runners sont perçus par de nombreux Manitou.

Finalement, une décision sera prise quant à ce qu'il faut faire avec le module. Le meneur de jeu devra se conformer à la décision des PNJ Manitou en fonction des arguments et des actions entreprises par les runners. Si les runners gagnent, l'équipe de Yamatetsu s'en prendront à eux une fois qu'ils auront quitté la "zone amical" de Niwimaja. Pierre o'Rourke, le chef de l'équipe de récupération de Yamatetsu, sera fair-play en ville, mais sera embusqué dans les buissons pour s'occuper des runners. L'échec n'est pas une option pour lui.

Le chef de l'équipe de récupération de Yamatetsu

Pierre o'Rourke est un elfe québécois qui a signé avec Yamatetsu il y a six ans et s'est fait un nom dans leurs divisions de la sécurité et des opérations. Son objectif, venant directement de son commandant de section, Nikolai Rostov, est de récupérer le module de données intact, ou au moins de copier la mémoire centrale et de détruire le module afin que personne d'autre ne puisse l'obtenir. Il a été pleinement informé de la situation politique au sein de l'AMC et fera tout ce qu'il est possible à mettre en œuvre pour mener à bien sa mission. Il tentera d'obtenir l'autorisation de son commandant pour toute transaction majeure, mais il dispose d'une autorisation suffisante pour réaliser une transaction au nom de la corporation. Yamatetsu veut récupérer le module : ils s'inquièteront de tenir leur engagement de n'importe quelle manière plus tard.

A noter que Pierre communique avec son équipe en japonais.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
6	6	5	5	5	5	6	8	5(9)

INIT : 5 (9) + 1D6 (3D6)

Réserves de dés : Combat 8

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 7/4

Race : Elfe

Compétences actives : Athlétisme 6, Biotech 2 (Premiers soins 4), Vélo 3, Voiture 3, Centrage 4, Armes contondantes 6, Informatique 3, Électronique 3, Étiquette 4 (Corporation 5, La rue 6), Leadership 4, Négociation 5, Intimidation 4, Tactiques pour petites unités 6, Pistolets 6, Fusils d'assaut 6, Furtivité 8, Arme de jet 5, Combat à mains nues 6

Connaissances : Algonien 4 (L/E 2), Politique de l'AMC 4, Apache 3, Bushido 4, Politique corporatiste 4, Anglais 2 (L/E 1), Français 4 (L/E 2), Japonais 3 (L/E 1), Méditation 4, Microtronique 3, Psychologie 5, Opération de reconnaissance 4, Combat d'esprit 4

Arts martiaux : Aïkido 6 (Combat rapproché, Lancer, Tournoiement)

Métamagie (Initié rang 2) : Centrage (méditation), Camouflage

Pouvoirs d'adepte : Perception astrale, Perception Accrue (sens de la direction, vision nocturne, vision thermographique), Réflexes Améliorés 2, Frappe névralgique, Arme en main

Nanoware : Nanosymbiotes

Armes : AK-97 [Fusils d'assaut, SA/TR/TA, 8M, CR 3 (4), 38 (c), 3 Chargeurs supplémentaires, Crosse pliante, Système pneumatique 3, Visé laser]

Portée : 0-50 (3), 51-150 (4), 151-350 (5), 351-500(8) Ares Viper Silvergun [Pistolet lourd, 9E(f), SA/TR, 30(c), 1 chargeur supplémentaire, Visé laser]

Portée : 0-5 (3), 6-20 (4), 21-40 (5), 41-60 (8)

Grenade à commotion cérébrale [12M Étourdissant]

3 couteaux de lancer [6M]

Jo Stick [6M Étourdissant, Allonge +1]

Armure : Veste pare-balles (4/3)

Équipement : Micro-émetteur-récepteur (indice 3, avec indice de cryptage 3), GPS Nav-Dat, Téléphone satellite, Kit de survie, Arme Focus 2 (Jo Stick)

Hommes de mains de l'équipe de récupération de Yamatsu (4)

Ces troupes de Yamatetsu sont toutes bien entraînées et forment une équipe depuis plus d'un an. Dans une situation de combat, deux couvriront les spécialistes électronique et magique, un couvrira le chef d'équipe et le quatrième couvrira les trois premiers hommes de mains. Trois sont humains, un est un nain (les caractéristiques des nains sont notées avec un astérisque).

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
6(7*)	5	5(7*)	4	5	5(6*)	4.1	5(6)

INIT : 5 (6) + 1D6 (2D6)

Réserves de dés : Combat 7 (8*)

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 6/4

Race : 3 humains, 1 nain

Compétences actives : Fusils d'assaut 6, Athlétisme 4 (5), Biotech 2 (Premiers secours 4), Vélo 3, Voiture 3, Informatique 4, Électronique 4, Étiquette 3 (La rue 6), Intimidation 4, Négociation 3, Pistolets 5, Furtivité 6, Combat à mains nues 3

Connaissances : Politique de l'AMC 3, Politique corporatiste 4, Anglais 3 (L/E 1), Japonais 3 (L/E 1), Microtronique 3, Psychologie 3, Opérations de reconnaissance 4, Tactique 4, Structure de Yamatetsu 4

Arts martiaux : Karaté 3 (Attaque totale)

Cyberware (tous alphaware) : Réflexes boostés 2, Yeux cybernétiques [Vision nocturne, Thermographique, Compensation anti-flash], Datajack, Interface de logiciel de connaissances, Smartlink

Bioware (tous cultivés) : Synthécarde

Nanoware : Nano Symbiotes

Armes : AK-97 [Fusils d'assaut, SA/TR/TA, 8M, CR 3 (4), 38 (c), 3 Chargeurs supplémentaires, Crosse pliante, Système pneumatique 3, Smartgun)

Portée : 0-50 (2), 51-150 (3), 151-350 (4), 351-500(7) Ares Viper Silvergun [Pistolet lourd, 9E(f), SA/TR, 30(c), 1 chargeur supplémentaire, Smartgun]

Portée : 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (4), 41-60 (7)
Grenade à commotion cérébrale [12M Étourdissant)

Couteau (6M (8M*))

Armure : Veste pare-balles (4/3)

Équipement : Micro-émetteur-récepteur (Indice 3, avec cryptage indice 3), GPS Nav-Dat, Kit de survie, Medikit, Trauma patch, Divers linguasofts (Indice 3)

Spécialiste en électronique de l'équipe de récupération de Yamatsu

Le travail du spécialiste consiste à localiser le module et à vérifier son contenu. Elle a l'ordre de télécharger les données du module vers Yamatetsu via une liaison montante par satellite dès qu'elle met la main sur le module de données.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
5	5	5	4	6	5	4.3	5

INIT : 5 + 1D6

Réserves de dés : Combat 8, Tâche 1

Race : Humain

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 5/4

Compétences actives : Fusils d'assaut 5, Biotech 2 (Premiers secours 4), Vélo 3, Voiture 3, Informatique 6, Électronique 6, Électronique C/R 4, Étiquette 4 (La rue 6), Intimidation 3, Négociation 3,

Pistolets 5 **Connaissances :** Politique de l'AMC 3, Politique Corporatiste 4, Cybertechnologie 4, Allemand 5 (L/E 2), Japonais 4, (L/E 2), Myotonique 5, Psychologie 3, Opérations de reconnaissance 3, Système de sécurité 4, Tactique 4, Structure de Yamatetsu 4

Cyberware (tous alphaware) : Yeux cybernétiques [Vision nocturne, Thermographique, Compensation anti-flash], Datajack, Mémoire céphaloware (200 Mp), Smartlink

Bioware (Tout cultive) : Booster cérébral 1

Nanoware : Nano Symbiotes

Armes : AK-97 [Fusils d'assaut, SA/TR/TA, 8M, CR 3 (4), 38 (c), 3 Chargeurs supplémentaires, Crosse pliante, Système pneumatique 3, Smartgun)

Portée : 0-50 (2), 51-150 (3), 151-350 (4), 351-500(7) Ares Viper Silvergun [Pistolet lourd, 9E(f), SA/TR, 30(c), 1 chargeur supplémentaire, Smartgun)

Portée : 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (4), 41-60 (7)

Grenade à commotion cérébrale [12M Étourdissant)

Couteau (6M)

Armure : Veste pare-balles (4/3)

Équipement : Pisteur de signaux(ASO) et 2 Émetteur de signaux(ASO), Cyberdeck CMT Avatar avec liaison montante par satellite, DéTECTEUR d'anomalie magnétique (Indice 5), Puces à mémoire avec Datalock, Kit électronique, Clé d'accès Maglock (Indice 6), Microphone directionnel (Indice 4)

Spécialiste en magie de l'équipe de récupération de Yamatsu

Ce mage à la solde sait qu'il a affaire à de puissants chamans, il gardera donc les yeux ouverts sur l'activité des esprits. Dans une situation de combat, il se protégera ainsi que Pierre O'Rourke en priorité et il protégera le reste de son équipe s'il sent qu'il peut le supporter. Il ciblera d'abord les magiciens adverses.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
7	5	4	4	5	6	6	7	5

INIT : 5 + 1D6 (2D6), **INIT Astral :** 26 + 1D6

Réserves de dés : Astral 1, Astral Combat 8, Combat 8, Sort 6 **Réserve de Karma/Indice de professionnalisme :** 6/4

Race : Ork

Compétences actives : Fusils d'assaut 4, Lecture d'aura 3, Biotech 2 (Premiers soins 4), Voiture 3, Conjuration 6, Electronique 3, Étiquette 4 (Magie 5), Leadership 3, Négociation 4, Pistolets 5, Sorcellerie 7, Furtivité 3, Armes de jet 4

Connaissances : Algonquin 3 (L/E 1), Politique corporatiste 4, Français 3 (L/E 1), Histoire 4, Japonais 3 (L/E 1), Menaces magiques 4, Psychologie 3, Opérations de reconnaissance 3, Esprits 4, Tactique 4, Structure de Yamatetsu 4

Sorts : Analyse d'Objet 4, Antidote 6, Armure 4, Métal brûlant 6, Couche de Glace 4, Invisibilité 5, Lévitation 4, Éclair Mana 5, Confusion de masse 5, Barrière physique 6, Masque physique 6, Ombre 4, Boule Étourdissante 6, Traitement 5

Métamagie (Initié rang 1) : Bouclier

Bioware : Accélérateur synaptique (niveau 1)

Armes : AK-97 [Fusils d'assaut, SA/TR/TA, 8M, CR 3 (4), 38 (c), 3 Chargeurs supplémentaires, Crosse pliante, Système pneumatique 3, Visée laser)

Portée : 0-50 (3), 51-150 (4), 151-350 (5), 351-500(8) Ares Viper Silvergun [Pistolet lourd, 9E(f), SA/TR, 30(c), 1 chargeur supplémentaire, Visée laser)

Portée : 0-5 (3), 6-20 (4), 21-40 (5), 41-60 (8)

Grenade à commotion cérébrale [12M Étourdissant)

3 couteaux de lancer [6M]

Équipement : Focus de sorts non réutilisable 3 (Métal brûlant), Focus de sorts non réutilisable 4 (Éclair Mana), Anneau d'argent et d'or (Focus de pouvoir 2), Focus de maintien 4 (Armure), Focus de maintien 5 (Invisibilité)

Élémentaires : Élémentaire d'Air (Puissance 4, 3 services), Élémentaire d'Eau (Puissance 4, 3 services), Élémentaire de Feu (Puissance 5, 3 services), Élémentaire de Terre (Puissance 4, 4 services)

DURCIR LE TON

Peut-être que malgré toutes les précautions prises par Cloud Talon, il a été vu en train de dissimuler le module et sa a été rapporté à Eaglefeather. Lorsque toutes les négociations sont terminées et que le caisson de protection est récupéré par Cloud Talon, la sonde n'est pas à l'intérieur, cachée ailleurs par la prétendue Femme médecin pour la tribu. Les négociations doivent reprendre et cette fois tous les paris sont ouverts. Cette scène peut devenir aussi complexe que le meneur de jeu peut le décider. Une autre option est une position obstinée de Cloud Talon. Le conseil peut prendre une décision, mais Cloud Talon refuse de fournir le module, citant une vision horrible l'avertissant de ne pas laisser le module à qui que ce soit, de peur de déchaîner le mal sur le monde. Mawnee agira, comme prévu, directement contre Cloud Talon à ce stade en soulignant son mépris du conseil contre lui pour tout ce que cela vaut. Les runners peuvent alors se ranger du côté de Mawnee et soutenir son coup d'État, ou soutenir le fervent Cloud Talon et le convaincre que leurs intentions sont les plus pures (ouais, c'est vrai) et que sa vision ne se réalisera que si le module tombe entre mauvaises mains (voir : Yamatetsu).

ANTIVIRUS

Il est possible que les runners retournent les Manitou contre eux, ou donnent le dessus à Yamatetsu, dans ce cas, Yamatetsu prendra le module et appellera un hélicoptère juste à l'extérieur de la ville. Si les runners ratent leur chance de le reprendre ou de le détruire, le module se retrouve entre les mains de Yamatetsu.

Si les runners obtiennent le module de sonde mais risquent d'être anéantis par l'embuscade Yamatetsu, gardez à l'esprit que l'équipe Yamatetsu ne fera rien qui puisse potentiellement endommager le module. Vous pouvez également fournir aux runners une escorte des Manitou jusqu'à la frontière.

RASSEMBLER LES MORCEAUX

C'EST LA FIN

Si les runners sortent de Niwimaja avec le module de données (ou le détruisent) et passent l'embuscade de Yamatetsu, ils doivent toujours retourner à l'AMC. Ils peuvent avoir des ennuis avec l'armée de l'AMC ou les troupes d'Aztechnology à la frontière, ou même avec d'autres corporations rivales qui pensent à tort qu'ils travaillent pour Yamatetsu.

S'ils réussissent leur mission, M. Johnson les félicite, les paie et les renvoie chez eux. Des dispositions sont prises pour gérer tout nettoyage ou transport.

Si, à un moment donné, les runners prennent le temps d'accéder au module de données (ou s'ils copient le contenu pour y accéder ou le vendre plus tard), ils constateront que les données sont hautement cryptées. Après plusieurs mois d'essais, ils peuvent casser le cryptage, seulement pour constater que la majorité des données de senseur transportées par le noyau de mémoire sont corrompues et finalement inutiles, certains tests de connaissances réussis révèlent que de précieuses lectures de senseur restent intactes, et les données sont incomplètes, incohérentes et évocatrices d'anomalies, en fait, les lectures les plus claires des senseurs ne fournissent aucune donnée sur la comète, mais indiquent clairement la présence d'un autre engin spatial/sonde suivant le rythme de la comète dans sa chevelure. Un examen plus approfondi des données suggère qu'un drone ou des drones vraisemblablement envoyés à la surface de la comète pour prélever des échantillons font des aller et retours avec l'engin non identifié.

Le meneur de jeu peut donner la tournure qu'il préfère à cette révélation, mais la chose principale devrait être que quelqu'un ou quelque chose a secrètement battu toutes les autres sondes dans la course à la comète. Ce mystère devrait donner à réfléchir les personnages pendant un certain temps. Comment et pourquoi l'organisme inconnu qui a envoyé cet engin a-t-elle gardé secrète sa mission et sa victoire dans la course aux sondes ? Ont-ils trouvé quelque chose à la surface de la comète et l'ont-ils ramené sur Terre ?

Si Yamatetsu récupère les données, ils n'y accéderont que pour découvrir la même chose. Ces résultats sont le pire cauchemar de Yamatetsu. Les grands espoirs qu'ils avaient de tirer une victoire des mâchoires de la défaite sont anéantis. Gagarine n'a pas réussi à gagner la course aux sondes. Plutôt que de révéler les données, Yamatetsu l'enterra tranquille et acceptera sa défaite.



ATTRIBUER LE KARMA

Ces récompenses s'ajoutent aux avantages normaux de bon jeu de rôle, de courage, d'intelligence, de surprise et d'humour (p.240, SR3).

Succès	Résultats
Survivre	1
Réaliser le vol de donnée d'Alaxa/Shibanokujii	1
Ne pas être repéré, pisté ou tuer qui que ce soit dans le processus	1
Récupération ou destruction des données du module (comme indiqué)	2
Négocier avec succès avec les Manitou	1
Utiliser l'arrivée de Yamatetsu à leur avantage	1
Solution créative à la situation ou aux problèmes	1

INVESTIGATION

Si les personnages fouinent un peu et font le tour de leurs contacts, les tableaux suivants vous aideront à déterminer ce qu'ils dénichent.

Alaxa

Contacts appropriés : corporation (Seuil 4), recherche matricielle (Seuil 4), médical (Seuil 5), la rue (Seuil 6)

Succès Résultats

0	C'est pour aider à chier, un nouveau laxatif ? T'as quelque chose à me dire ?
1	Oh oui, la société de biotechnologie. Ils sont relativement nouveaux. Ils ont un bureau pourri à Everett ou un endroit du genre.
2	Ils font principalement de la recherche et des simulation, plutôt que de la mise en œuvre. Des trucs principalement sous cultures.
3	Ils ont beaucoup d'argent à dépenser pour une nouvelle corporation. J'ai entendu dire que leurs bailleurs de fonds sont en Asie.
4	Ils ont un contrat avec l'une des AAA pour travailler sur des applications issues de la biotechnologie développées dans des laboratoires zéro-g.
5+	Yamatetsu est le propriétaire. Le rapprochement est bien caché, mais c'est bien une filiale.

M. Johnson

Contacts appropriés (Seuil 6) : corporation, la rue, fixer (gouvernement si approprié pour l'employeur)

Succès Résultats

0	Il t'a servi de la vraie glace ? Merde, j'aimerais que mon Johnson assouvisse ma gourmandise
1	On dirait qu'il est là pour un meurtre. Il travaille probablement pour quelqu'un d'important.
2	Ah ouais, la crevette ratatinée à la voix stridente et les deux ork. Il a une solide réputation. Bizarre et excentrique, mais solide.
3	Il n'a jamais baisé personne, je peux te l'assurer.
4	Il engage à nouveau les équipes efficaces, donc je ferais du bon travail si j'étais toi.
5+	Il a tendance à embaucher pour des emplois qui ont plus à offrir qu'il n'y paraît.

Gagarine

Contacts appropriés : Yamatetsu (Seuil 3), cultiste des comètes ou fan de l'espace (Seuil 3), autre corporation (Seuil 4), Recherche matricielle (Seuil 4)

Succès Résultats

0	C'était une des sondes de la comète, tu ne regardes pas les infos ?
1	Ils pensaient qu'elle allait réussir, mais elle a disparu avant sa télétransmission. Un gros désastre pour Yamatetsu : il y a fort à parier que des têtes sont tombées.
2	Tout le monde ne pense pas qu'elle soit vraiment perdue. Officiellement, personne n'a pu recontacter la sonde depuis l'année dernière, mais ils ont essayé.
3	La sonde a été conçue pour correspondre à la trajectoire de la comète autour du soleil, puis revenir vers la Terre et déposer une charge utile de senseur avec des échantillons de la couronne de la comète, éparpillant toutes ces merdes un peu bizarres. En supposant que le reste fonctionne, elle est toujours là-haut à faire son truc. S'ils la faisaient fonctionner à nouveau, cela pourrait être un énorme coup.
4	Il y a eu un rapport selon lequel il a envoyé un signal vers la Terre récemment, mais personne ne sait si c'était pour de vrai ou juste une interférence.
5	Quelqu'un à Yamatetsu pense que Gagarine fonctionne toujours. Il y a eu toutes sortes de données étranges sur et hors de leurs réseaux corporatistes, il y a eu des mouvements dans et hors de leurs installations de lancement.
6	J'ai entendu dire que les tentatives mises en œuvre pour recontacter la sonde ont lieu sur l'orbite de Shibanokujii.

Shibanokujii

Contacts appropriés : Yamatetsu (Seuil 3), recherche matriciel (Seuil 4), milieu spacial ou corporatiste (Seuil 4)

Succès Résultats

0	Quand avez-vous appris le japonais ?
1	C'est un endroit pour faire la fête en orbite. Une grande attraction touristique de Yamatetsu, c'était l'endroit incontournable pour admirer la comète l'automne dernier.
2	C'est un grand lieu de loisirs, mais ils font aussi de la médecine à faible gravité là-bas, certains grands noms se sont rafistolés tout en regardant les étoiles.
3	Il y a un laboratoire médical là-haut, probablement des recherches sont en cours avec la zéro-g disponible. Mis à part le tourisme, l'accès est très serré.
4	D'autres corps aimeraient avoir une plate-forme concurrente ou pourraient lui causer problème.

OMBRES PORTÉES

M.Johnson

M.Johnson est visiblement défiguré, mais on ne sait pas immédiatement ce qui a causé les dommages à son corps et malheur à quiconque pose des questions à ce sujet.

Ses bras sont déformés et repliés, son corps est cicatrisé et sa voix est aiguë et nasillarde. Son esprit est vif, cependant, et il est un fin négociateur.

M. Johnson a travaillé pour son employeur pendant plusieurs années avec une bonne feuille de route. Lorsque la nouvelle de la transmission de Gagarine est arrivée, son nom figurait sur la liste des candidats pour gérer le côté obscur de l'opération. Ses manières sont calmes et amicales et il aime parler dans des expressions familières lorsque cela est possible, pensant que cela aidera à mettre les runners à l'aise, compte tenu de son apparence physique faiblarde et du grincement de sa voix. Il n'est pas du tout gêné par sa condition physique et, en fait, cela l'a même rendu encore plus confiant. Il a fait suffisamment de recherches sur les runners pour savoir qu'ils sont qualifiés pour la première manche et qu'ils possèdent d'autres compétences qui pourraient s'avérer utiles pour une mission prolongée.

Il s'habille bien, mais avec une touche décontracté dans sa tenue afin qu'il ne ressemble pas à un requin corporatiste.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
3	3	2	5	6	7	5	4

INIT: 4 + 1D6

Réserves de dés: Combat 8

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme: 6/4

Race: Humain

Compétences actives: Informatique 4, Électronique 4, Étiquette 6 (Corporation 7, La rue 8), Interrogation 4, Leadership 5, Négociation 7, Pistolets 4, Tactiques de petite unité 4

Connaissances: Politiques corporatiste 6, Anglais 4 (L/E 2), fixer 4, Japonais 4 (L/E 2), Droit 4, Opérations secrètes Megacorporatistes 6, Procédures de sécurité 5, Shadowrunners 5

Armure: Manteau renforcé [4/2]

Les gardes de M. Johnson

Le travail de ces gardes du corps orks est de protéger M. Johnson, et ils donneront leur vie pour le faire. En cas de problème, ils le sortiront rapidement de la zone et maintiendront les runners à distance jusqu'à ce qu'ils puissent s'échapper. Portant des manteaux en cuir jusqu'aux cuisses, des jeans foncés et des bottes, ils sont intentionnellement habillés pour se ressembler.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
6	5	4	3	4	5	3,2	4(6)

INIT: 4 (6) + 1D6 (3D6)

Réserves de dés: Combat 7

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme: 5/4

Race: Ork

Compétences actives: Athlétisme 4, Biotech 2 (Premiers soins 4), Voiture 4, Étiquette 2 (Corporatiste 4, La rue 4), Intimidation 4, Négociation 3, Pistolets 6, Tactiques de petite unité 4, Mitraillette 6, Furtivité 4

Connaissances: Politiques corporatiste 3, Loi 3, Shadowrunners 2, Rues citadines 4, Procédures policières 2, Mercenaires 2

Cyberware (tous alphaware) : Réflexes boostés 3, Yeux cybernétiques [Thermographique, Vision nocturne, Compensation-anti flash, Augmentation électronique 1], Smartlink

Armes: HK 227 [Mitraillette, 7M, SA/TR/TA, CR 2(3), 28(c), 1 chargeur supplémentaire, Smartgun]

Portée : 0-10 (2), 11-40 (3), 41-80 (4), 81-150 (7)

Ares Viper Silvergun [Pistolet lourd, 9E(f), SA/TR, 30(c), 1 chargeur supplémentaire, Smartgun]

Portée : 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (4), 41-60 (7)

Grenade fumigène

Armure: Manteau renforcé [4/2]

Matériel: Micro émetteur-récepteur (Indice 2), Trauma patch, Medikit

Véhicule: Eurocar Westwind 2000 avec Blindage 2

Marche-tonnerre

Femme de descendance et d'éducation Cree (Peuple amérindien habitant une vaste région allant de l'est du Canada à l'ouest jusqu'à l'Alberta et le Grand lac des Esclaves), Thunderwalker est le chef de la milice de Niwimaja, ayant elle-même formé nombre d'entre eux. Elle a déjà servi dans l'armée de l'AMC (ironiquement spécialisée dans les applications de combat de la technologie moderne) avant de devenir dégoûtée par les attitudes anti-elfes et anti-femmes qu'elle rencontrait fréquemment. Thunderwalker n'a pas de penchant particulier contre la technologie, mais elle est exceptionnellement fidèle à la cause Manitou et extrêmement hostile à ceux qui la menacent (en particulier les mégacorps), il est peu probable qu'elle réagisse positivement envers les étrangers, encore moins envers ceux qui arrivent avec hostilité.

Thunderwalker est une femme elfe de taille moyenne, aux cheveux courts et noirs et aux yeux noirs perçants. Son allure reflète de sa carrière militaire, de ses petits repas économiques à la randonnée pédestre. Elle ne se promène jamais sans la moindre arme, allant de son redoutable couteau de combat à son long et lourd fusil d'assaut, dont le canon est cranté sur toute sa longueur.

C'est une femme sensée et qui dénoncera avec véhémence toute influence extérieure au sein de la tribu. C'est elle et son unité d'élites qui ont éliminé la première équipe de Yamatetsu, ramenant la sonde à Cloud Talon pour qu'il l'examine. Indépendamment de son opinion personnelle, elle obéit aux édits de Cloud Talon par-dessus tout, l'ayant accepté comme son officier supérieur depuis leur première rencontre.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
5	7	5	5	5	5	6	6

INIT: 6 + 1D6 (2D6)

Réserves de dés: Combat 8

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme: 5/4

Race: Elfe

Compétences actives: Fusils d'assaut 6, Athlétisme 5, Biotech 2 (Premiers secours 4), Voiture 2, Armes tranchantes 4 (Couteau 6), Étiquette 3, Intimidation 4, Leadership 5, Pistolets 3, Armes de trait 2 (Arc 4), Petite unité tactique 4, Furtivité 7

Connaissances: Algonkién 4 (L/E 2), Militaire de l'AMC 5, Politique de l'AMC 4, Cree 4 (L/E 2), Anglais 3 (L/E 1), Chasse 5, Champ magique 3, Politique Manitou 4, Zone Niwimaja 5, Animaux paranormaux 3

Bioware: Régulateur de sommeil, Accélérateur synaptique 1

Armes: AK-97 [Fusils d'assaut, SA/TR/TA, 8M, CR 3 (4), 38 (c) 3 chargeurs supplémentaires, crosse pliante, Système pneumatique 3, Visé laser)

Portée : 0-50 (3), 51-150 (4), 151-350 (5), 351-500 (8)

Couteau de combat [6M]

Armure: Combinaison camouflage [3/2]

Équipement: Trauma patch, Médikit

Chef Robert "Silver-Tongue" Youngman

Un homme instruit et influent tant à l'intérieur qu'à l'extérieur de la tribu. Le chef Youngman est un homme d'État elfique du Manitou.



En fait, il est l'un des fondateurs de la tribu Manitou et était un protégé d'Adrian Silvermoon (et plus tard l'un de ceux qui l'ont évincée). Bien qu'il n'en ait pas l'air, il vient d'avoir cinquante ans.

Youngman porte des vêtements indigènes stéréotypés, bien que ce soit un bâtard anglo. Il a toujours quelques plumes orange distinctives posées dans ses cheveux ou toute coiffe qu'il porte, portant avec lui un air d'autorité palpable. C'est un elfe physiquement imposant, avec un comportement sérieux et une voix qui peut être à la fois menaçante et apaisante. Il y a cependant une joie en lui qui peut être visible et ressentie et il regarde souvent le monde avec les yeux d'un enfant.

Youngman est un diplomate habile qui place la valeur et les besoins de la tribu au-dessus de ses besoins personnels (les siens ou ceux d'un autre), faisant toujours des choix pour le groupe et non pour une seule personne. Il est à la fois juste et équitable et refuse de prendre des décisions sans avoir autant d'informations que possible dans une circonstance donnée, sans tomber dans le piège de l'indécision.

Le chef serait peut-être le plus grand allié de n'importe quel groupe pour faire face aux Manitou, mais il est aussi le plus difficile à mettre dans la poche. Il soutient à fond Cloud Talon en public mais a commencé à le réprimander en privé pour avoir refusé d'impliquer le Conseil intérieur de Manitou et d'autres autorités tribales dans l'affaire en cours.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
7	4	5	6	5	6	6	4

INIT : 4 + 1D6

Réserves de dés : Combat 7

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 10/4

Race : Elfe

Compétences actives : Athlétisme 4, Biotech 5, Armes blanches 3, Étiquette 4, Instruction 4, Interrogation 2 (Détection des mensonges 4), Leadership 6, Négociation 4 (Marchandise 6), Armes de traits 1 (Arc 3), Fusils 4

Connaissances : Algonkien 3 (L/E 1), Administration 4, Corps AMC 3, Politique de l'AMC 6, Anglais 5 (L/E 2), Haudenosaunee 3 (L/E 1), Politique Manitou 6, Zone Niwimaja 5, Peinture 6

Cloud Talon

Le vieil homme connu sous le nom de Cloud Talon est plein de contradictions. Ce n'est pas un homme réservé, bien que l'on sache peu de choses sur son histoire avant qu'il ne rejoigne les Manitou dans leur lutte pour l'indépendance. C'est un chaman Haudenosaunee (Iroquois) très bien formé, habile dans les arts de la guerre, de la paix et de la diplomatie, comme un maître d'échecs, il a la capacité de prévoir à l'avance plusieurs mouvements et d'anticiper tous les résultats potentiels. Il est le premier à prendre la défense de son peuple et le dernier à s'écartez de la bonne voie. Il sait qu'un jour il devra mourir, soit à cause de ses actes, soit de vieillesse et ne le craint pas, sachant qu'il y en a un autre pour prendre sa place dans la tribu.

Cloud Talon est respecté au sein de la tribu, en particulier par Thunderwalker, qui le vénère comme aucun autre. Bien qu'il ne soit pas officiellement nommé homme médecin de la tribu, le poste est le sien par consensus, au sein du conseil, son avis reçoit la considération qu'il mérite et est généralement considéré comme le deuxième plus important après le chef Youngman lui-même.

Il sait qu'Eaglefeather le considère comme son ennemi juré mais ne lui en veut pas, la voyant plutôt comme égarée du droit chemin et comme étant son remplaçant logique, même si elle n'est pas au courant de son opinion à son sujet.

Cloud Talon lui-même vit dans une hutte en terre à la périphérie de Niwimaja. Sa mesure est creusé dans le sol et comporte une seule pièce de bonne taille et plusieurs commodités modernes, dont un radiateur portatif, une unité de préparation des aliments et une petite lampe. La demeure donne l'impression d'être un camping de longue durée. Sa loge de médecine est installée à quelques mètres de sa porte en contrebas, près du plus vieux pin qu'il a pu trouver dans la région.

Cloud Talon est en quelque sorte un joker dans ce scénario. Chacun a une idée différente de ses motivations, et il ne dit pas grand-chose au-delà de termes très généraux. Il assure aux gens que son objectif est d'améliorer la vie de la tribu, mais ne dira pas précisément comment il espère y parvenir. Cela commencera à ennuyer certaines personnes au fil du temps et la situation reste en suspens.

Lorsque Thunderwalker lui a apporté le module écrasé, il a immédiatement vu une opportunité pour les Manitou d'obtenir un avantage. Selon lui, il serait assez précieux pour être échangé contre quelque chose d'utile au Manitou. Il sera très intéressé de savoir ce que l'équipe de Yamatetsu (et dans une moindre mesure, les runners) est prête à offrir au Manitou en échange du module.

Co	Ra	F	Ch	I	V	M	E	Ré
4	4	4	5	6	6	9	6	5

INIT : 5 + 1D6, **INIT Astral :** 29 + 1D6

Réserves de dés : Astral 3, Astral Combat 8, Combat 8, Sort 7

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 9/3

Race : Humain

Compétences actives : Lecture d'aura 5, Biotech 2 (Premier soin 4, Médecine naturelle 5), Voiture 3, Conjuration 8, Electronique 3, Enchantement 4, Etiquette 4 (Tribal 7), Leadership 6, Négociation 5, Pistolets 4, Sorcellerie 7, Infiltration 3, Armes de jet 4

Connaissances : Politique de l'AMC 6, Anglais 3 (L/E 1), Flûte 6, Français 6 (L/E 3), Haudenosaunee 4 (L/E 2), Histoire 4, Esprits Locals 4, Zone Manitou 5, Naskapi 4 (L/E 2), Ojibwe 4 (L/E 2), Psychologie 6, Menuiserie 4

Sorts : Agonie 6, Analyse d'Objet 4, Analyse de la véracité 4, Barrière astrale 6, Contrôle du feu 4, Guérison des maladies 5, Désintoxication 6, Spectacle 4, Soins 5, Lumière 4, Doigts Télekinésiques 4, Oxygénéation 3, Préservation 3, Résistance à la douleur 4, Changeforme 4, Stabilisation 5

Totem : Wapiti (+1 dé pour les sorts de santé, + 1 dé pour la défense contre les sorts, +2 dés pour les esprits de la terre ; -2 dés pour les sorts de combat)

Métamagie (initié grade 3) : Invocation, Masque, Bouclier

Armes : Colt American L36 [Pistolet Léger, SA, 6L, CR 0, 11 (c)]

Portée : 0-5 (4), 6-15 (5), 16-30 (6), 31-50 (9)

Lance [5M] (mise au point empilée)

Couteau [5L]

Armure : Manteau doublé (4/2)

Equipement : Focus de sorts non réutilisable 4 (Soins), Focus de sorts non réutilisable 3 (Agonie), Focus de maintien 4 (Changeforme), Lance (Focus multiple, puissance 3, esprit (forêt) 2), Loge chamanique (indice 7)



Dallanis Starseeker

Dallanis est membre de la faction naskapie des Manitou, une talentueuse chamane sorcière, adepte de Corbeau et possédant l'intelligence, la ruse et le charisme caractéristiques de son totem. Elle erre dans les terres autour de la ville, rassemblant les matériaux dont sa tribu a besoin grâce à la générosité de la nature. Elle croit que la société technologique et industrielle est intrinsèquement imparfaite et oppressive, alors elle la rejette. Elle veut que les personnages et tout autre non-Manitou quittent la ville et la zone qu'elle considère comme une terre tribale dès que possible et est prête à faire presque n'importe quoi pour s'en assurer. C'est une pragmatique, consciente qu'il faut faire des compromis, mais en choisissant soigneusement où elle penche pour ne pas renverser son noyau philosophique.

Bien qu'elle ne sache pas où se trouve le module et même ne savait rien à ce sujet jusqu'à l'arrivée des runner, elle a beaucoup d'influence et de ressources locales. Son objectif principal est de faire disparaître le module, les personnes étrangères et leur équipement. Elle assistera quiconque fera en sorte que cela se produise rapidement. La façon dont elle traite les étrangers est basée sur le respect avec lequel ils se comportent envers elle. Il est peu probable qu'elle s'allie avec les runners, car leur arrivée et la révélation du module font partie du même problème, dans le but d'éloigner tous les étrangers, cependant, elle verra les runners comme étant plus abordables que l'équipe de Yamatetsu.

Physiquement, Dalianis est une jeune femme humaine d'une trentaine d'années, à l'apparence Hourish dont le tempérament et froid et le sec. Ses cheveux sont noirs et longs, et ses yeux sont d'un brun profond et étincelant et semblent contenir une sagesse au-delà de ses années. Elle s'habille en tenue traditionnelle avec une panoplie d'équipements pour temps froid plus modernes et efficaces.

Co	Ra	F	Ch	I	V	M	E	Ré
3	4	3	6	6	5	6	7	5

INIT : 5 + 1D6, **INIT Astral :** 27 + 1D6

Réserves de dés : Astral 1, Astral Combat 8, Combat 7, Sort 6

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 5/3

Race : Humain

Compétences actives : Lecture d'aura 6, Biotech 4 (Médecine naturelle 5), Conjuration 6, Armes tranchantes 4, Enchantement 2, Étiquette 4, Leadership 4, Négociation 3, Sorcellerie 5, Discréption 5

Connaissances : Politique de l'AMC 5, Botanique 5, Danse 4, Écologie 5, Anglais 3 (L/E 1), Haudenosaunee 3, Zone Manitou 4, Naskapi 5 (L/E 3), Permaculture 5

Sorts : Modification de la température 4, Vue animale 3, Calmer un Animal 3, Diagnostic 4, Correction 4, Reptation du gecko 5, Combustion 4, Influence 5, Transformation 5, Vent 4

Totem : Corbeau (+2 dés pour les sorts de manipulation, +2 dés pour les esprits du ciel, +1 à tous les seuil lorsqu'ils ne sont pas à ciel ouvert)

Métamagie (Initiation Grade 1) : Purification

Armes : Couteau (3L)

Armure : Cuir véritable [0/2]

Jamis Bearpaw

Un des Montagnais traditionnels. Jamis est le chef de facto de la faction radicale anti-technologie de la tribu locale Manitou.

Il prend le rôle d'adversaire rapproché contre quiconque possède des cyberwares ou des gadgets de haute technologie, « vous utilisez ce gadget, ou ce gadget vous utilise-t-il ? » est l'un de ses dictons préférés). Jamis ne s'habille que de ce que la Terre Mère lui accorde à travers elle ou les armes d'autres membres de la tribu. Il porte un couteau Hint et est armé si nécessaire d'un puissant arc en bois, fabriqué de ses propres mains et d'un complément de flèches faites de branches perdues.

Jamis porte une patte d'ours à l'aspect vigoureux sur sa main droite, gagnée dans la confrontation qui lui a valu son nom et les trois cicatrices rouges sur sa joue droite. C'est un Ork massif, plus en circonférence qu'en taille, épais en muscles mais toujours capable de grand atout de rapidité. Des rumeurs selon lesquelles il est un adepte circulent dans la tribu, mais son aura n'en montre rien, en vérité, il est juste un homme compétent et puissant, à la fois physiquement et psychologiquement.

Bien qu'il soit peu probable que Jamis se range du côté des personnages ou de Yamatetsu, il peut apprécier la compagnie d'un ou de plusieurs d'entre eux. Si l'un des personnages n'est pas bardé d'équipements de haute technologie (adeptes ou magiciens), il les apprécie, essayant peut-être de les persuader d'abandonner le peu de technologie qu'ils utilisent encore, il est peu probable qu'il adopte un point de vu similaire à toute autre force d'invasion et pourrait donc devenir un allié précieux pour les personnages.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
7	4	7	3	5	5	6	4

INIT : 4 + 1D6

Réserves de dés : Combat 7

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 4/4

Race : Ork

Compétences actives : Biotech 5, Armes tranchantes 5, Intimidation 4, Leadership 4, Armes d'hast/Bâtons 4, Armes à projectiles 4 (Arc 7), Armes à projectiles C/R 4, Fusils 3, Furtivité 6, Armes de jet 4, Combat à mains nues 5

Connaissances : Politique de l'AMC 3, Botanique 3, Menuiserie 4, Anglais 3 (L/E 1), Haudenosaunee 3 (L/E 1), Chasse 4, Zone Niwimaja 5, Ojibwe 3 (R/W 1), Faune 3, Travail du bois 4

Armes : Arc [9M, 20 flèches]

Couteau à silex (8L)

Bâton [9M Étourdissant]

Armure : Cuir véritable (0/2)

Shaun Ojibwan

Étudiant en affaires politiques historique, Ojibwan est généralement celui qui tisse la politique de la tribu Niwimaja Manitou. Son avis est respecté et pris en compte en ce qui concerne les relations extérieures.

Ojibwan n'est pas particulièrement opposé à l'influence technologique, considérant la technologie elle-même comme un outil neutre. Il est anticapitaliste et opposé au rôle oppressif que jouent les mégacorps dans la société moderne (et à la façon dont ils utilisent la technologie pour l'appliquer). Il est convaincu que l'AMC envahira bientôt la région des Manitou, soutenue par Aztechnology, à moins que les Manitou ne puissent rassembler un soutien au niveau mondial. Bien qu'il pense que conserver le module de sonde ne fera qu'apporter des ennuis à la tribu, il y voit une opportunité pour les Manitou de favoriser un allié mondialement connu ce qui pourrait être une ouverture pour l'équipe Yamatetsu.

Ojibwan se comporte avec gentillesse. Il a une voix ferme, dépourvue d'agressivité et essaie de regarder chaque participant dans les yeux dans une conversation, ce qui est difficilement réalisable en raison de sa stature naine diminuée. Il est un peu chauve, mais ses cheveux conservent leur couleur noire de jeunesse malgré son âge avancé. Ses gestes sont ceux d'un homme fatigué et ses épaules s'inclinent parfois comme s'il devait supporter le poids du monde, qui semble se relever quand le danger actuel commence à passer, ou du moins semble passer. Malgré son visage indulgent, ses yeux sont sombres et ardents, remplis d'une profonde intelligence et d'une fureur contenue.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
5	3	3	4	5	7	6	4

INIT : 4 + 1D6

Réserves de dés : Combat 7

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 4/2

Race : Nain

Compétences actives : Instruction 5, Leadership 4, Négociation 5, Fusils 3, Furtivité 4, Combat à mains nues 3

Connaissances : Politique de l'AMC 6, Théorie Anarchiste 3, Economies 4, Anglais 5 (L/E 4), Haudenosaunee 3 (L/E 1), Théorie Marxist 5, Ojibwe 5 (L/E 4), Histoire Politique 6, Mouvements Social 4, Sociologie 5

Mawnee Saukuk Eaglefeather

Mawnee Eaglefeather a incorporé le nom de son grand-père dans le sien à sa mort. Comme il était l'ancien guérisseur tribal, elle a supposé qu'elle serait le prochain choisi, malgré le fait qu'il n'a pas nommé de successeur à sa mort. Le conseil tribal ne l'a pas choisie, ni aucune autre d'ailleurs, mais Loud Talon l'étranger, est devenu l'homme médecine accepté de la tribu. Mawnee l'a mal pris et a choisi le vénérable Cloud Talon comme étant son ennemi, un fait qui n'a pas échappé à l'attention du conseil tribal ou de l'homme lui-même.

En tant que puissant chaman Aigle, Mawnee n'est pas dépourvue de défense ou d'atout et est beaucoup plus subtile que son totem ne l'implique. Sa beauté d'elfe noire est inégalée dans la tribu, un fait qu'elle utilise à son avantage. Beaucoup de membres du conseil municipal et de membres respectés doivent leur position à son silence. Il y a un courant de jalousie entre elle et Dallanis.

En ce qui la concerne, le module est un cadeau envoyé par la Terre Mère et le Père Ciel, qu'elle a l'intention d'utiliser le mieux possible, en retournant autant de membres de la tribu et du conseil contre Cloud Talon et tous ceux qui se rangent à ses côtés que possible. Elle a commencé à jouer le rôle de faire-valoir pour Cloud Talon dans le passé et c'est une occasion en or de continuer : peut-être que cette fois-ci, il se mettra en colère à cause de cela.

Compte tenu de ses manipulations et de ses manœuvres, elle est une alliée potentielle probable et puissante pour toute partie cherchant à obtenir le module. Elle adoptera la position qui, selon elle, attirera les étrangers à solliciter son aide, à moins que cela ne puisse nuire à la tribu. Malgré son ambition, elle serait un homme médecine modèle pour la tribu, ayant les compétences magiques et portant l'intérêt de la tribu dans son cœur. Malheureusement, sa vendetta actuelle arrive un peu tard, mais dans l'ensemble, elle reste une protectrice fidèle de la tribu.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
3	6	3	8	6	6	8	6

INIT : 6 + 1D6, **INIT Astral :** 28 + 1D6

Réserves de dés : Astral 2, Astral Combat 10, Combat 9, Sort 6

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 7/3

Race : Elfe

Compétences actives : Lecture d'aura 5, Biotech 5 (Médecine naturelle 7), Centrage 6, Conjuration 6, Divination 5, Armes tranchantes 4, Enchantement 4, Étiquette 7, Intimidation 5, Leadership 5, Négociation 4, Sorcellerie 6, Discréption 5, Combat à mains nues 3

Connaissances : Algonkiens 5 (L/E 3), Politique de l'AMC 4 (Manitou 6), Rêve 5, Flore et Faune 6, Forêts locales 5, Naskapi 4 (L/E 2), Ojibwe 6 (L/E 3), En chantant 6, Sperethiel 4, Tissage 5

Sorts : Antidote 5, Armure astrale 4, Clairaudience 4, Clairvoyance 4, Vérité 5, Soin de maladie 4, Détection des ennemis 3, Détection de la Vie 5, Diagnostic 4, Songe 5, Soins 6, Influence 6, Sonde mentale 5, Brume 4, Camouflage Physique 5, Double image physique 4, Éclair Étourdissant 5, Tonnerre 5

Totem : Aigle (+2 dés pour les sorts de détection, +2 dés pour tous les esprits du ciel)

Métamagie (grade d'initiation 2) : Centrage (chant), Divination (rêve)

Armes : Couteau [4L]

Armure : Vêtements en cuir véritable (0/2)

Équipement : Focus de sorts non réutilisable 4 (Vérité), Focus de sorts non réutilisable 3 (Sonde Mentale), Bracelet en bois (Focus de maintien 4, Double image physique 4, Loge Shamanic(Indice 7)

Esprit allié : "Gichi-baapi-animikliwaanakwad" (Grand nuage d'orage qui rit, "Gichi" en abrégé), Puissance 4,

Plan d'origine : Royaume du ciel, Rapidité 5, Immunité aux armes normales, Matérialisation, Liaison Sensorielle, Sorcellerie 5, Tonnerre 5,

Forme : Grand aigle spirituel

Milice Manitou

Ces personnes font partie de la milice et des unités de sécurité de la ville et des environs.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4	5	4	4	3	4	6	4

INIT : 4 + ID6

Réserves de dés : Combat 6

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 1/3

Race : Elfe

Compétences actives : Fusils d'assaut 4, Biotech 3, Armes tranchantes 3, Armes à projectiles 2 (Arc 4), Armes à projectiles C/R 2, Furtivité 4, Armes de jet 4, Combat à mains nues 3

Connaissances : Politique de l'AMC 3, Botanique 3, Anglais 3 (L/E 1), Haudenosaunee 3 (L/E 1), Chasse 3, Zone Niwimaja 3, Faune 3

Armes : AK-97 (Fusils d'assaut, SA/TR/TA, 8M, CR 3 (4), 38 (c) 3 chargeurs supplémentaires, crosse pliante)

Portée : 0-50 (4), 51-150 (5), 151-350 (6), 351-500 (9)

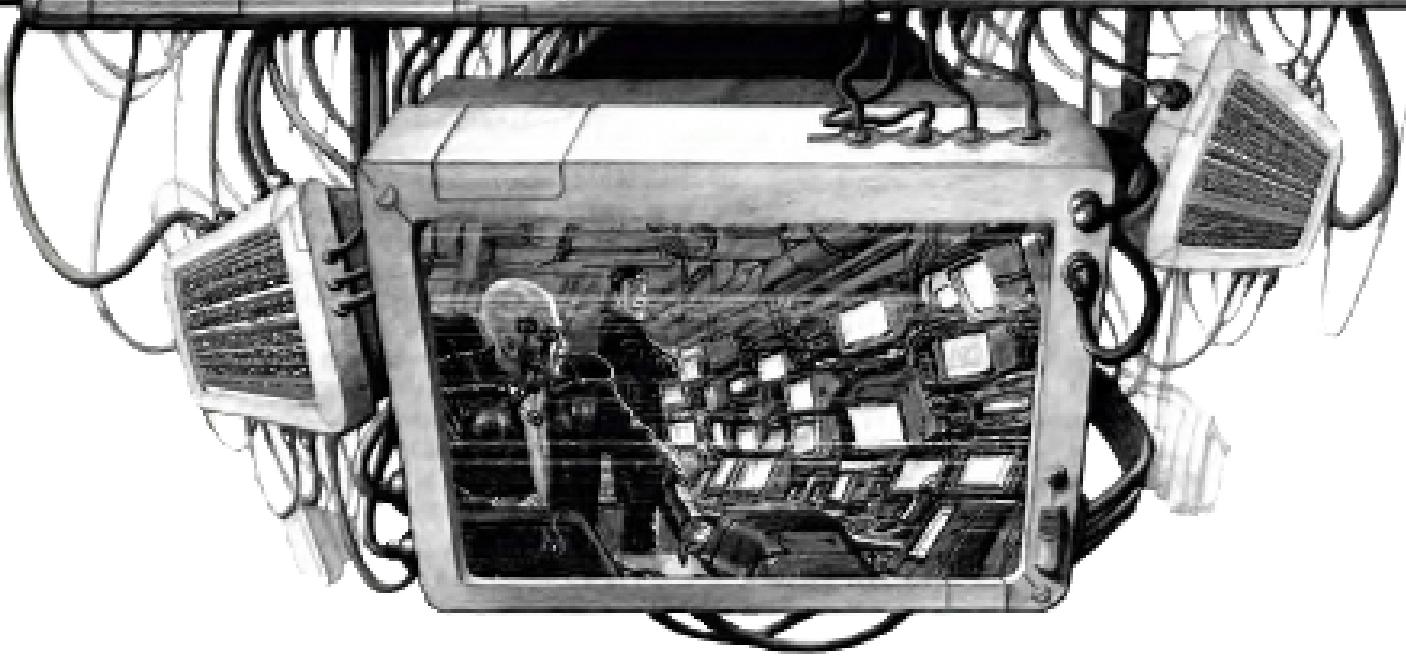
Arc [6M, 20 flèches]

Couteau [4L]

Lance [5L]

Armure : Gilets pare-balles (4/2)

...LE PRIX DE LA LIBERTÉ...



PREMIERS PAS

Trois ring-a-dings à l'oignon, un demi-sandwich au jambon détrempé et une tasse froide de soykaf. C'est tout ce qui reste du déjeuner "gastronomique" prévu pour le précieux captif.

Sherman repoussa les restes de sa nourriture, grimaçant devant les restes de laitue flétrie et les taches de graisse laissées sur le calepin. Il prit les premières feuilles de papier et les arracha, les jetant négligemment par terre. Son visage plissé de dégoût, il ramassa les restes de son déjeuner et les jeta avec précaution dans la poubelle.

« Ça suffit. » marmonna-t-il. « J'en peux plus »

Un courant d'air soudain serpenta sur le sol et éparpilla les papiers jetés. La peur passa sur le visage de Sherman alors qu'un clic sourd résonnait dans le couloir à l'extérieur. La brise se meurt, laissant les pages sans vie sur le tapis industriel. Passant nerveusement ses doigts dans ses cheveux gris-brun clairsemés, il sentit sa main trembler.

Allez, ne gâche pas tout. Pas maintenant.

Sherman attrapa une nouvelle feuille de papier et un crayon, griffonnant à la hâte des chiffres et des symboles au milieu de la page. Un battement de cœur plus tard, un homme armé portant une armure de sécurité est apparu à la porte de son bureau. Sherman déglutit et attendit un décompte mental complet de trois avant de lever les yeux, espérant désespérément qu'il n'avait pas l'air aussi nerveux qu'il ne l'était.

L'homme était grand, athlétique et avait l'air d'un officier de sécurité. Son badge porte le nom "Lt. Radford", et sa forte mâchoire, sa coupe de cheveux militaire et son arme à feu vraiment impressionnante affirmaient que c'était un "Knight Errant" presque aussi clairement que son logo sur l'épaule. Il tenait lâchement l'un des derniers modèles de Predator à ses côtés dans une posture qui était en quelque sorte censée ne pas sembler menaçante, comme si le fait qu'il n'était pas dans son étui serait ignoré.

Donc je suppose que tu es le dessert du jour. J'espère que tu es moins compétent que tu en as l'air.

« Tout va bien, Dr Royce ? Le major Layton craignait que vous ne soyez pas satisfait de votre nourriture. Lt Radford a sourit du sourire "All-American Boy" qui l'a probablement aidé à décrocher la mission en premier lieu. Il était probablement censé être bon avec des scientifiques très nerveux ou je-ne-sais-quoi.

« Non non, tout va bien. J'essayais juste de comprendre où se trouvait un problème dans le code, mais tout va bien maintenant. Parfois, la saisie sur papier est toujours utile. » Sherman montra le papier devant lui, souriant timidement. « Aucun problème. »

Le lieutenant Radford hocha la tête, souriant à nouveau. « Content de l'entendre. Si vous avez besoin de quoi que ce soit, il suffit de faire signe à la caméra de surveillance ou de nous appeler, nous sommes juste à côté »

Sherman sourit et hocha la tête. « Je ne manquerai pas de vous le faire savoir. Merci. »

Le lieutenant Radford s'est retourné et a disparu hors du champ de vision, un second courant d'air et un clic faisant savoir à Sherman que son gardien était sorti. Putain de Major Layton. Je suppose que le chien de garde commence à soupçonner quelque chose. Heureusement pour moi, il est temps de bouger de toute façon. J'en ai marre de le cacher plus longtemps et je suppose que ça commence à se voir. Je ne peux pas me permettre de déraper maintenant.

Sherman retourna à son cyberdeck et s'y connecte, le bureau moderne et terne autour de lui se dissolvant dans les murs dorés brûlés et le mobilier confortable du serveur d'Ares, niveau 12, d'un seul mouvement, il traversa la pièce vers un coin ombragé. Le mur s'estompa et se transforma en une alcôve tamisée avec un miroir. Il toucha le cadre à trois endroits. Puis regarda l'image miroir de son icône se transformer en un visage brouillé.

C'est une ligne sécurisée », parlait l'image. « Où avez-vous obtenu ce numéro ? »

« Je l'ai reçu d'un ami commun, M. Johnson. Il s'appelle Gabriel. »

La silhouette dans le miroir se tait, puis acquiesce. « Continuez. »

« J'ai une proposition qui, je pense, va vous intéresser... »

PRÉPARATION DE L'AVENTURE

Comme pour la plupart des aventures Shadowrun, le meneur de jeu doit lire et se familiariser avec Le prix de la liberté avant de l'exécuter. Cette aventure emmènera les personnages à travers l'Amérique du Nord et même en orbite. Les meneurs de jeu doivent avoir une connaissance de base de la géographie et de la politique du Sixième Monde avant de lancer cette aventure et l'accès à Target: Wastelands pour la partie spatiale de la run sera utile. Le meneur de jeu peut également avoir recours à L'Amérique des Ombres ou Target: Smuggler Havens pour obtenir des informations sur certains des lieux que les personnages visiteront au cours de la run.

TRAME DE FOND

Le prix de la liberté place les shadowrunners dans la position peu enviable de jouer au chat et à la souris avec trois corporations très puissantes, la victoire dans la Course aux sondes étant le prix du gagnant, mais en vérité, ce ne sont pas les runners que les corps veulent. C'est l'homme qui tire les ficelles, leur employeur. L'aventure est ouverte et peut être organisée en fonction de ce qui convient le mieux aux personnages et à la campagne en cours.

L'histoire commence avec le Dr Sherman Royce, l'un des meilleurs scientifiques d'AresSpace qui est actuellement affecté aux sondes Velox I et II. C'est un brillant scientifique et programmeur, expert en systèmes de télémétrie et de guidage. Malheureusement, même la société américaine Friendliest Corp peut être un peu autoritaire lorsqu'il s'agit de protéger l'un de ses actifs les plus précieux et Sherman ressent la pression d'une surveillance 24 heures sur 24.

Royce a rejoint Ares peu de temps après avoir obtenu son doctorat et il a fait un travail remarquable pour eux au cours de la décennie qui a suivi. Mais au fur et à mesure que sa réputation et sa stature grandissaient au sein de la corporation, sa liberté diminuait en conséquence. La situation n'a fait qu'empirer lorsqu'un de ses camarades a été extrait par une corpo rivale au début de la Course aux sondes, poussant Ares à augmenter considérablement la sécurité de ses citoyens de valeur restants.

L'emploi et la vie entière de Royce sont devenus une affaire semblable à une prison. Il est sous surveillance constante, il ne peut pas quitter le territoire d'Ares sans une autorisation spéciale et une troupe de gardes "observateur" et il a depuis longtemps perdu la maigre vie sociale qu'il entretenait. Même son activité matriciel est surveillée et réduite, bien que ses compétences lui permettent parfois de contourner ces mesures.

Enfin, avec la Probe Race qui a propulsé le projet aux yeux du public et le renforcement de la sécurité qui en a résulté après l'accident de Gigas, Royce en avait assez. Il savait, cependant, qu'Ares n'avait aucune intention de permettre sa démission de la corpo et il a donc conçu un plan d'évasion.

La première chose dont Royce a besoin, c'est d'argent. Bien qu'être un scientifique affilié à Ares ne soit pas sans avantages, le nuyen n'est pas vraiment sur la liste des avantages. Il a été assez bien payé, mais la plupart de la rémunération de son travail est payé en nature par le luxe, les voyages ou les placement corporatistes, parfaitement valables tant qu'il reste dans le monde qui lui est assigné, mais pratiquement inutiles pour disparaître sur une île de la Ligue des Caraïbes, afin d'obtenir de l'argent, il doit obtenir une monnaie d'échange et les choses les plus précieuses qu'il a à offrir sont les sondes d'Ares.

Lors de la programmation des systèmes de guidage de Velox I et Velox II. Royce a créé un virus qu'il a surnommé "Liberty". Ce virus, qui est déclenché à distance, donne à la sonde de fausses données et l'envoie sur une autre voie, réduisant ses chances de rencontrer la comète de Halley, ainsi que les chances d'Ares de gagner la Course aux sondes. Avec cette monnaie d'échange en réserve. Royce entreprend d'utiliser ses contacts extérieurs à la corporation pour obtenir discrètement le nom du chef de projet du cheval noir dans la Course aux sondes : la sonde Aztechnology/Shibata/Federated Boeing, Kepler.

Le contact de Royce au projet Kepler a manifesté un grand intérêt pour ce que Royce prétendait pouvoir faire et a conclu un accord où Royce serait payé un montant important afin de faire changer de trajectoire Velox I. Royce ne recevra l'argent que si la sonde est sabotée avec succès, cependant et afin d'activer le virus et de faire changer l'orientation de la sonde, il a besoin que certaines tâches soient accomplies.

Les runners sont embauchés par l'intermédiaire d'une Fixer nommée Annika Griebe, qui a déjà travaillé comme Johnson pour Ares avant d'avoir des "différents" avec et s'est séparé de la corpo. Elle a une solide réputation pour organiser des activités discrètes pour des individus dans diverses corporations sans se faire remarquer, bien qu'il est bien connu (dans les ombres tout du moins) qu'elle refuse par principe d'organiser des runs qui bénéficieront d'Ares.

Royce contacte Annika pour un travail, expliquant qu'il a besoin d'une activité de maintenance sur un relais à la station Apollo. Les runners sont invités à s'infiltrer dans la station Apollo en utilisant les identifiants de sécurité d'Ares fournis, afin de rencontrer leur contact, Sketch, puis se faufiler à l'extérieur de la station et apporter des modifications à un relais de communication de secours. Ces changements permettront à Royce d'activer le virus à distance après le lancement. L'astuce, cependant, c'est qu'ils n'ont que 48 heures pour se rendre à la station, faire les modifications et prendre la navette pour rentrer chez eux. On dit aux runners que si ils réussissent, il y aura davantage de boulot qui suivront.



Vingt-quatre heures après le retour des runners sur Terre. Velox I fait la une des journaux, ayant désespérément bougé de sa trajectoire et perdu sa chance de rencontrer la comète au deuxième passage. Ares compte maintenant sur Velox II et Royce est un homme beaucoup plus riche. Cependant, son temps avec Ares arrive à son terme et il doit partir avant qu'ils ne réalisent qu'il était responsable. À cette fin. Royce met en action la deuxième partie de son plan et organise sa propre extraction.

Les runners sont contactés moins d'un jour plus tard par Annika, qui les informe du nouvel emploi avec un taux de rémunération considérablement augmenté. Leur travail consiste à extraire le Dr Royce de l'installation d'Ares dans la Silicon Valley et à le livrer à la Nouvelle-Orléans. Ce travail n'est pas une partie de plaisir, mais la paye est correcte.

En arrivant à la Nouvelle-Orléans, Royce demande aux runners de réaliser un autre travail pour lui. Soucieux d'assurer à la fois sa liberté et sa stabilité financière en dehors du monde corporatiste. Royce veut vendre aux enchères la dernière sonde au plus offrant. En utilisant le paradis des données d'Asgard, il trouve un acheteur. Le meneur de jeu a ici la possibilité d'utiliser Shibata ou Ares comme gagnant. Royce engage les runners pour agir comme intermédiaires pour lui, ne voulant pas risquer de faire savoir à l'une ou l'autre des corps où il se trouve au cas où ils voudraient changer ses plans de retraite. Il envoie le groupe échanger les données contre une preuve de paiement, puis lui rendre compte suite à l'échange.

À l'insu des runners, cependant, leur statut privilégié par Royce n'est pas ce qu'il semble être. En premier lieu, le gagnant de l'enquête veut leurs informations et est terriblement intéressé à ce que le Dr Royce assiste à une entrevue en personne, que ce soit pour se venger ou pour emploi . Ils ont envoyé une équipe de leurs meilleurs éléments pour s'en assurer en mettant toutes les chances de leur côté. Deuxièmement, le perdant de l'enquête n'a pas l'intention de laisser passer sa chance de gloire et de fortune et a envoyé une équipe pour capturer à la fois l'information et Royce, ou du moins pour s'assurer que personne d'autre n'obtient ni l'un ni l'autre. Troisièmement, Royce est un homme qui est à la fois très attaché à l'idée de vivre en dehors d'une corporation et est conscient de l'énorme pression qu'une corporation peut exercer lorsqu'elle veut vraiment quelque chose. À cette fin, il a engagé son fixer préféré pour fournir une deuxième équipe de runners afin de s'assurer que la première équipe ne le trahisse pas.

La fin de l'aventure dépend vraiment de l'ingéniosité des joueurs et de l'éthique de leurs personnages. S'accrochent-ils à l'idée d'une vie indépendante et accomplissent-ils la mission ? Trahissent-ils leur employeur face à la tentation ? Peuvent-ils tenir tête aux équipes d'intervention corporatistes assez longtemps pour revenir à Royce avec l'argent ? Velox II subira-t-il le même sort que son homologue ?

Quel que soit le résultat, il est certain que les personnages en sortiront avec de nouveaux amis et de nouveaux ennemis par la même occasion.

SUEUR FROIDE SUR LE MONDE

EN BREF

Dans ce scénario, les personnages rencontrent leur Johnson, Annika Griebe. Elle est l'une des fixeurs d'élite de la scène de Seattle et travailler pour elle serait comme ajouter une nouvelle corde à son arc.

Les runners sont contactés avec un message indiquant que Mme Griebe aimerait leur parler d'une opportunité de boulot. Elle organise une rencontre au Vertigo, un club de danse chic qui a reçu des critiques élogieuses. Au club, ils rencontrent Annika, qui parle d'une promenade de santé impliquant un voyage rapide dans l'espace, tous frais payés. La partie la plus difficile de la run est le délai de 48 heures, comme elle l'explique, mais si le travail réussit, une deuxième mission plus lucrative suivra juste derrière.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Les choses ont changé depuis le succès du GRIME, mais ce n'est rien comparé au monde de la nuit. Vertigo est animé avec la basse rythmique des derniers morceaux de power-jungle. Des lumières stroboscopiques se diffusent sur la porte, la rendant verte puis jaune, rouge puis verte à nouveau. Un duo de jumelles a remplacé le viseur troll standard de la rue, les deux femmes étant attrayantes, musclées et légèrement chromées. Vêtues de combinaisons moulantes en vinyle blanc et noir, elles sont habillées pour tuer, une expression qui semble particulièrement appropriée pour ces femmes. Un coup d'œil vous fait dire que ce sont des professionnelles et qu'il ne faut pas se moquer d'elles. Alors que vous approchez de la porte, la femme en noir sur la gauche s'approche de vous, vous regardant d'un œil examinateur. « Vertigo est un lieu sans armes, pour la sécurité de nos clients. » dit-elle. « Avez-vous une invitation ? Sa compagne en blanc sur la droite vous fouille rapidement, puis les deux s'écartent. La femme à gauche vous remet un ticket en échange de vos armes. « Bonne nuit. »

Lorsque les personnages entrent à l'intérieur, lisez ce qui suit :

Vertigo est un carnaval délirant. Des hommes larges et musclés au dos emplumé discutent près du bar. Un humain de petite taille avec une corne dépassant du centre de sa tête dérape avec insouciance d'un côté à l'autre de la piste de danse. Il est devenu difficile de distinguer le prothétique du réel dans ce pêle-mêle de folie.

En appréciant la scène chaotique, vous repérez votre contact, une femme debout près d'une porte à l'autre bout du club. Elle est grande et blonde et vêtue d'un costume d'affaires Donce' Fabrini. Des lunettes encadrent ses yeux bleu électrique. Elle croise votre regard et hoche la tête, puis se retourne et entre dans l'arrière-salle.

Le rythme tonitruant du Vertigo s'estompe en un grésillement statique lorsque vous entrez dans l'arrière-salle. Un grand Amérindien chromé avec des lunettes noires foncées ferme la porte, puis va se placer à côté de Mme Griebe. Une simple pression de son doigt allume le générateur de bruit blanc alors qu'elle vous invite à vous asseoir. « Je suis à la recherche de nouveaux freelancers pour une éventuelle mission en deux parties. Vous m'avez été recommandé et je suis intéressé à acquérir vos services pour M.Johnson, un client corporatif.

« Ce que je recherche, c'est un groupe pour se rendre à la station orbitale Apollo et apporter un petit ajustement à un équipement. Le voyage aller-retour sera organisé et les autorisations appropriées seront fournies. Vous devez cependant, terminer la tâche et être sur le chemin du retour sur Terre dans les 48 heures suivant votre départ. Il ne devrait pas y avoir de difficultés, mais il n'y a pas non plus de marge d'erreur. J'offre 10 000 \$ par membre de l'équipe à la fin. Le succès sera récompensé par la deuxième partie de la mission à votre retour, qui sera beaucoup plus lucrative. Êtes-vous intéressé ?»



Si les personnages acceptent le Job, lisez ce qui suit :

« Bien, je suis sûr que nous pouvons tous les deux profiter d'un retour sur investissement de notre temps. L'équipement est un relais de communication situé à la station Apollo. Il y a un individu sur la station appelé Sketch. Il vous attendra et vous fournira les informations requises quant à l'emplacement de l'équipement, et vous aidera pour tout autre besoin que vous pourriez rencontrer. N'oubliez pas que vous devez accomplir la tâche dans les 48 heures. Après cela, vos laissez-passer de sécurité expireront et la date limite pour la modification sera passée. »

ATMOSPHÈRE

Griebe a beaucoup d'argent. Elle paie bien, elle prend soin des siens et elle a la réputation inébranlable de ne jamais se retourner contre les runners qui travaillent pour elle, à moins que ce ne soit de leur faute. Elle ne va pas très souvent à la recherche de nouveaux talents et refuser signifierait probablement qu'elle n'appellera plus jamais. Si les runners tentent de marcher dans la cour des grands, c'est leur chance. S'ils font déjà partie des "grands", alors travailler avec Griebe n'est qu'une nouvelle plume à leur chapeau, une plume qui aura l'air terriblement belle pour d'autres Johnson puissants plus tard.

L'ENVER DU DÉCOR

Les personnages peuvent tomber ce job grâce à une variété de contacts. Mme Griebe commence sa recherche en contactant des fixers. Si les personnages n'ont pas de fixer, elle les atteindra par le biais de contacts avec la pègre. Elle est en contact avec des personnalités de chacun des syndicats du crime locaux. Mme Griebe envoie également des messages via des contacts au paradis de données de Seattle Shadowland. Les personnages peuvent découvrir la run à travers l'une de ces affiliations. Mme Griebe n'utilisera pas les contacts corporatistes pour localiser les shadowrunners.

Le contact des personnages leur téléphonera et leur dira qu'une Mme Griebe aimerait les rencontrer et discuter d'un "emploi possible". Mme Griebe demande à rencontrer les personnages à 20h au centre-ville au Club Vertigo. Ils doivent donner le mot de passe "liberté" aux videurs. Les videurs ont un indice professionnel de 3 et effectuent une recherche rapide, conformément au tableau des modificateurs de recherche physique, p.233, SR3.

Au cas où

La réunion se déroule à un moment où le bar atteint son paroxysme d'excitation. Le créneau horaire de 20h à 00h est celui où le DJ en activité monte sur scène pour faire tourner les derniers morceaux. La piste de danse regorge de métahumains et de changelings, offrant une couverture suffisante à l'équipe de sécurité de Mme Griebe pour suivre chaque mouvement des personnages.

L'équipe de Griebe est bien déguisée et dispersée dans tout le bar; elle comprend un chaman ours, trois frères samouraïs des rues, un rigger et un spécialiste tactique elf. (Voir Ombres portées, p.81, pour les caractéristiques.) Deux des trois frères sont jumeaux. Lorsque les personnages arrivent, il faut leur faire passer un test de Perception (5) pour remarquer qu'un des frères les regarde. S'ils réussissent, ils doivent réaliser un deuxième test de Perception (5) pour repérer son jumeau ailleurs dans la foule. Le troisième frère samouraï est l'amerindien dans la pièce avec elle.

Le Vertigo est avant tout un club de danse, mais il est tenu par des professionnels qui ne veulent pas de désordre. Tout problème entraînera l'arrivée de la Lone Star, rassemblant ceux qui ne jouent pas bien avec les autres et escortant tout le désordre jusqu'à la station. Mme Griebe et son équipe ne participeront pas aux ennuis au-delà de se défendre et quitteront immédiatement les lieux. Elle et le propriétaire sont amis et le personnel la couvrira très efficacement.

Le seul but d'Annika Griebe dans ce scénario est d'embaucher les runners. Elle ouvre les négociations avec une offre de 10 000¥ par runner. Elle est autorisée à monter jusqu'à 20 000¥ par runner si nécessaire. Faites un test de négociations opposées (6). Pour chaque succès excédentaire du négociateur de l'équipe, ses honoraires augmentent de 1 000 ¥. Elle ne courvrira pas les frais occasionnés, car il n'y en aura pas à moins que les runners ne se plantent d'une manière ou d'une autre.

Si les personnages la force à parler pour obtenir plus d'informations avant d'accepter, elle refuse tout simplement. Elle a la réputation d'en rester là si besoin et attend une réponse affirmative des runners. S'ils refusent, elle conclura l'entretien et partira en leur souhaitant une agréable soirée.

Contrôle de mission

Une fois que les runners se sont mis d'accord sur un paiement raisonnable, Mme Griebe révèle leur mission. Les runners doivent prendre un vol en navette spatiale de Cap Canaveral à la station spatiale Apollo, se faisant passer pour une équipe de sécurité Boeing fédérée. Une fois sur place, ils doivent modifier un relais de communication/télémétrie de secours en insérant une puce de données cryptée et en tapant une séquence sur le clavier intégré. L'un des contacts de Mme Griebe, un homme qui se fait appeler Sketch, est déjà sur la station. Il n'a pas accès au relais en question, mais il peut leur dire où le trouver. Elle fournit une brève description d'un homme asiatique aux cheveux noirs que l'on trouve généralement au bar d'Apollo. Le meneur de jeu trouvera des détails supplémentaires sur la run dans Vers les étoiles, p.64.

Une fois ce travail terminé, ils doivent sauter dans la navette d'Ares de retour et redescendre sur Terre. Les fausses identités et les habilitations de sécurité dont ils disposent ne dureront que 48 heures, après quoi ce n'est qu'une question de temps avant qu'elles ne soient découvertes. S'ils ratent leur vol prévu, ils seront responsables d'organiser leur propre transport vers le puits gravitationnel.

Mme Griebe place plusieurs boîtes sur la table. Ils contiennent des combinaisons Federated Boeing et des visas d'autorisations pour la navette, dans le dossier du dessus se trouve une puce de données cryptée et un bloc-notes avec une série de chiffres écrits à la main. Elle leur recommande de mémoriser les numéros, puis de les détruire.

Une fois que Griebe a obtenu les informations personnelles des runners, elle peut également leur fournir des badges d'identification Federated Boeing Security, des billets pour la navette et des billets pour Cap Canaveral pour chacun des runners dans les 24 heures. L'avion doit décoller le lendemain matin à 8h.

Pendant que les runners examinent les données, Griebe rassemble ses affaires pour quitter la pièce. Après s'être levée, elle demande aux runners s'ils ont des questions. Elle refuse de répondre aux questions sur son client, déclarant seulement qu'il s'agit d'une préoccupation interne à Ares.

DURCIR LE TON

Ceci est simplement l'introduction, donc il n'y a pas encore beaucoup besoin de commencer à envenimer les choses. Mme Griebe est une professionnelle et elle est franche avec eux au sujet du travail à venir. Si les personnages veulent un peu d'excitation, cependant, le Vertigo est en grande partie un club de changeling, avec tous les problèmes raciaux qui l'accompagnent. Les runners devront peut-être pratiquer leurs talents de slam-dance pour traverser le club, ou ils devront peut-être repousser la tendresse d'un changeling en état d'ébriété. En dehors du club, ils peuvent se heurter à une manifestation des Humanis ou à la frappe d'un syndicat local pour imposer leur racket de protection aux propriétaires du dub.

ANTIVIRUS

Il est peu probable que les personnages refusent une rencontre, mais l'un d'eux pourrait le faire. Si cela arrive, il y a deux façons d'appâter les personnages. Une option consiste à offrir aux personnages de l'argent à l'avance. Griebe serait prête à payer les runners 1 000 ¥ par personne juste pour assister à la réunion et entendre son offre. Une autre option consiste à utiliser un contact ou un fixer existant pour impliquer davantage les personnages. Le contact leur dira de ne pas refuser un travail de la part de Griebe. S'il le font, ils tireront un trait sur l'opportunité de consolider leur réputation en tant qu'acteur majeur.

D'autres problèmes peuvent surgir. Les runners peuvent commencer un combat dans le Vertigo avant que la rencontre n'ait lieu. Si cela se produit, Mme Griebe reporte la rencontre plus tard dans la nuit dans un endroit plus privé. Elle envoie une limousine chercher les personnages au coin d'une rue du centre-ville. Ils discutent affaires pendant que le chauffeur roule sur l'autoroute. Ensuite, elle les laisse là où elle les a trouvés.

VERS LES ÉTOILES

EN BREF

Les personnages arrivent à Cap Canaveral et se dirigent vers l'installation de lancement d'Ares, pour grimper dans une navette d'Ares à destination d'Apollo. Une fois qu'ils ont passé la sécurité, ils sont emmenés à travers une orientation conçue pour enseigner aux nouveaux arrivants dans l'espace à quoi s'attendre. Ils montent à bord de la navette et sont emmenés à la station Apollo où ils rencontrent leur contact, Sketch. Il leur dit où se trouve l'équipement, à l'extérieur de la station et comment ils peuvent obtenir du matériel de sortie spatiale.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Votre avion atterrit à Orlando avant midi. Une brise froide s'est levée du nord, vous faisant rêver de chez vous et d'endroits similaires avec moins de gardes de sécurité. Un homme humain plus âgé vêtu d'un uniforme de navette avec un logo Ares dessus se dirige vers vous et le reste des passagers débarquant, portant une pancarte disant « Navette de l'installation de lancement d'Ares. Départs toutes les 15 minutes. 15 ¥ par passager. » Vous chargez vos bagages et vous embarquez à bord. Au moment où vous vous asseyez, le chauffeur monte dans le bus et démarre le moteur. « Bienvenue en Floride. » dit-il, un soupçon d'accent Confédéré est décelable dans la voix.

Une fois les runners arrivés sur la rampe de lancement :

En sortant de la camionnette, on a l'impression d'entrer dans la proverbiale fosse aux lions. La présence de sécurité corporatiste ici est massive. Les agents de sécurité d'Ares passent devant vous en armure légère, brandissant leurs fusils d'assaut. La présence d'Ares est la plus courante et ils gèrent le niveau de sécurité extérieur. Au-delà des points de contrôle, cependant, vous pouvez voir un certain nombre de logos corporatistes différents affichés. Quelque part au-delà se trouve une navette spatiale argentée et blanche Tout comme celles du nid, c'est votre billet pour les étoiles, copain. Tous à bord.

Une fois la navette prête à partir :

Le rugissement d'une navette spatiale ne ressemble à rien de ce que vous avez connu auparavant. Vos oreilles craquent lorsque votre corps est repoussé dans votre siège avec la force de recul d'un Panther Cannon. Dix minutes plus tard, votre corps souffre sous la pression incessante et vous commencez à vous demander si cela finira un jour.

La douleur des forces g s'atténue au fur et à mesure que la navette monte en spirale dans le puits de gravité. La pression écrasante cède la place à un calme étrange. Vous pouvez sentir vos bras se lever de leurs accoudoirs et il vous vient à l'esprit que si vous n'étiez pas attaché, vous flotteriez. Le pilote annonce par l'interphone que la navette a quitté l'atmosphère terrestre, faisant ouvrir les protection des hublots. La vue est à couper le souffle.

La Terre n'a jamais l'air aussi paisible que depuis l'orbite. En surface, sous la lueur sale des néons et des ruelles obstruées, il est difficile de croire que tout puisse paraître si propre. Des volutes de couronnes grises et blanches forment une planète bleu et vert parfait, une planète qui n'existe qu'ici.

Votre pilote vous dit de vous préparer à l'accostage lorsque les protection de fenêtre se ferment. Vous entendez un bruit sourd alors que la navette se met en place, suivi de l'anneau métallique des pinces d'amarrage qui se verrouillent sur votre navette. Le pilote parle par l'interphone et dit. « Mesdames et messieurs, bienvenue dans la station spatiale Apollo en orbite terrestre basse. »

Lorsque les personnages vont à la rencontre de Sketch, lisez ce qui suit :

Griebe a dit que Sketch était généralement dans le bar, alors voilà, c'est le seul sur la station, donc ce n'est pas comme s'il était difficile à trouver. "Water Works" est apparemment le nom de l'endroit, écrit sur un panneau attaché à côté de la porte d'entrée. Vous pouvez dire immédiatement que ce n'est pas comme dans un bar typique de la Terre. Pour commencer, tout le monde flotte. Il n'y a pas de tables, pas de chaises, juste un bar le long d'un mur à mi-hauteur du plafond et des groupes de personnes flottantes éparses dans la pièce avec des sachets de matériaux buvables, complétés par des pailles.

Alors que vous flottez dans la pièce, essayant de ne pas entrer en collision avec qui que ce soit, vous voyez quelqu'un au bar qui correspond à la description qui vous a été donnée. Un homme aux cheveux noirs flotte à côté du bar, un verre à la main, parlant bruyamment à une femme humaine qui semble s'ennuyer. Il vous regarde et vous voit approcher, puis fait un grand geste vers la dame, élevant la voix pour que tout le monde l'entende.

« Ah, les touristes en quête d'aventure. Tout le monde veut un peu de ma marchandise, semble-t-il. Je reviens bientôt, ma colombe. »

La femme sourit et se détourne alors que Sketch flotte vers vous. « Pouvez-vous aller dans mon bureau ? »

ATMOSPHÈRE

Les personnages savent qu'ils se dirigent vers un voyage unique toutes dépenses payées vers les étoiles, leur seul objectif étant de faire joujou avec du matériel et ils sont payés pour cela. Ils devraient être suffisamment excités à l'idée d'y aller, alors laissez-les vivre cette excitation tout au long du scénario.

L'installation de lancement d'Ares est immense et dessert des navettes d'un certain nombre de corporations et d'intérêts gouvernementaux différents. L'ampleur de l'installation de lancement d'Ares devrait être écrasante, donnez leur une chance de tout respirer.

Comme à chaque fois que vous allez dans un endroit complètement nouveau, cet environnement devrait sembler très peu familier aux personnages, leur causant au moins un peu d'inconfort. La sécurité est extrêmement élevée, les vérifications extrêmement approfondies et même leurs faux laissez-passer de sécurité ne les sauveront pas beaucoup. Jouez l'orientation et à quel point tout cela semble étrange, même s'il est livré avec tout le charme connu du rituel de la ceinture de sécurité présenté par l'hôtesse de l'air. Après leur passage dans l'espace, l'environnement passe d'inconnu à étranger. Vous pouvez utiliser cette opportunité pour jouer les éléments merveilleux d'être dans l'espace ainsi que les éléments gênants et bizarroïdes.

L'ENVER DU DÉCOR

La navette pour Apollo part deux heures après l'arrivée des runners, ce qui leur donne suffisamment de temps pour passer par la sécurité et subir une brève orientation de mise en garde pour les nouveaux voyageurs dans l'espace. Une fois à bord, ils auront environ 40 heures pour effectuer les modifications et faire profil bas avant que leur navette de retour ne parte pour la Terre. S'ils la manquent, ils seront livrés à eux-même.

Vérification de sécurité

Cap Canaveral est un immense site de lancement qui dessert non seulement Ares, mais également d'autres corporations et gouvernements de moindre importance dotés d'actifs en orbite basse. Même plusieurs autres mégacorps, comme MCT et Shiawase, ont des lancements à faible sécurité à partir d'ici.

Étant donné que tant de trafic spatial passe par Cap Canaveral, la sécurité est très stricte. Les personnages doivent passer par trois points de contrôle distincts afin d'atteindre le lanceur. Chaque point de contrôle est occupé par quatre agents de sécurité, un mage de combat et un représentant corporatiste (Ares au premier point de contrôle, des représentants corporatistes spécifiques chez les deux derniers Boeing fédérés, dans ce cas). Le représentant est un agent politique en place pour gérer des situations telles que des colis ou des individus avec des autorisations spéciales.

Le premier point de contrôle est la porte d'entrée, pour entrer dans le bâtiment de lancement, les personnages sont fouillés et soumis à une observation astrale. Ils doivent également fournir une pièce d'identité et un permis d'embarquement, dans ce cas, le permis un visa d'autorisation d'embarquer dans la navette. La rampe de lancement d'Ares est un site commercial, donc les personnages remarqueront un groupe d'hommes d'affaires de haut niveau errant dans le port en attendant de prendre un vol vers la station de destination. Il est clair que les personnages ne sont pas dans leur élément ici.

Les fausses pièces d'identité et visas fournis par Griebe résisteront à un examen minutieux, mais chaque runner doit réussir un test d'Étiquette (corporation) (4) pour éviter d'agir de manière suspecte et d'être détenu par la sécurité.

Si un personnage échoue, toute l'équipe est mise de côté (sauf s'ils sont entrés séparément) et ils doivent montrer leur identification à un représentant d'Ares et clarifier leurs intentions. Traitez cela comme une situation de jeu de rôle. Si les personnages gardent leur sang-froid et présentent une bonne histoire, le représentant les laissera passer. Si les personnages semblent nerveux ou méfiants ou si leur histoire semble maladroite, l'un des personnages doit réussir un test d'étiquette (corporation) ou de Négociation (6) afin de rassurer la sécurité sur leur histoire. Si le personnage fait défaut, l'équipe sera placée en état d'arrestation par Ares Security et interrogée en profondeur. Les personnages devront se sortir d'une situation difficile et trouver un autre moyen d'embarquer dans la navette.

Le deuxième point de contrôle est la porte d'embarquement. Les personnages sont à nouveau fouillés et leurs autorisations sont vérifiées. Le dernier point de contrôle se trouve à bord de la navette elle-même. Les effets personnels des runners sont fouillés et rangés avant le départ.

Une fois que les runners ont passé le point de contrôle final. Un agent de la navette suit une conférence chorégraphiée sur la sécurité. Les passagers sont encouragés à effectuer tout passage aux toilettes avant le départ, car ils ne seront pas autorisés à quitter leur siège pendant la durée du vol (sauf en cas d'urgence). L'utilisation du harnais à cinq points est expliquée, tout comme les bulles de sauvetage à utiliser si la navette se décompresse. L'avertissement et la clause de non-responsabilité suivants sont également émis : « L'utilisation de la magie et/ou la tentative de contact avec le plan astral en dehors de l'atmosphère terrestre entraîneront des risques de graves traumatismes psychologiques et à la mort, ni Ares ni Federated Boeing ne seront tenu responsables des dommages matériels ou des blessures causés à des personnes éveillées qui se livreront à ces actes. Des sédatifs sont disponibles sur demande auprès des agents de la navette ».

Bien que chaque point de contrôle de sécurité soit redondant, ils sont également entièrement indépendants. Un mensonge réussi au premier point de contrôle ne fera pas nécessairement passer le runner au deuxième point de contrôle. D'un autre côté, cela signifie également que ce qui n'a pas fonctionné la première fois peut fonctionner la deuxième fois. Chaque groupe d'agents de sécurité fouille les personnages à la recherche d'armes et de cyberwares (Scanner magnétique indice 4, Renifleur chimique indice 3, plus une fouille au corps). Les personnages ne seront analysés astralement qu'au premier point de contrôle. Les personnages détectés comme porteurs de cyberarmes seront escortés au centre médical, où les cyberarmes seront désactivées. Les focus d'armes seront confisqués. Les identifiants de sécurité Federated Boeing autorisent les armes à fléchettes, narcojects et les taser, que les personnages seront autorisés à porter à la station (mais pas dans la navette). Aucun autre type d'armement n'est autorisé.

Outre le personnel de sécurité visible, la rampe de lancement est patrouillée par trois élémentaires de l'air liés puissance 5 qui ont pour instruction de contacter le bureau principal de la sécurité d'Ares en cas de problème majeur.

Agent de sécurité (2)

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
5	4	5	5	4	5	3,3	4(6)

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

Réserve de dés : Combat 6

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 2/3

Race : Humain



Compétences actives : Fusils d'assaut 4, Biotech 3, Électronique 4, Étiquette 4, Pistolets 4, Combat à mains nues 4

Connaissances : Contrebande 4, Fausse identification 4, Psychologie 3, Procédures de sécurité 5, Techniques de contrebande 3

Cyberware: Smartlink, Réflexes câblés 1 avec Déclencheur de réflexes

Armes : AK-97 [Fusils d'assaut, SA/TR/TA, 8M, CR 3 (4), 38 (c) 1 chargeur supplémentaire, Crosse pliante, Smartlink]

Portée (SR): 0-50(2), 51-150(3), 151-350(4), 351-500(7)

Defiance Super Shock [Taser, SA, 10S Étourdissant, 4 (m), Smartlink]

Portée : 0-5 (2), 6-10 (3), 11-12 (4), 13-15 (7)

Armure: Armure de sécurité légère (6/4)

Mage de sécurité

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
3	5	3	5	6	5	6	6	5

INIT: 5 + 1D6, **INIT Astral :** 26 + 1D6

Réserves de dés: Combat astral 8, Combat 8, Sort 5

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme: 2/3

Race: Humain

Compétences actives : Fusils d'assaut 2, Lecture d'aura 5, Conjuration 5, Étiquette 4 (Corporatiste 6), Pistolets 4, Sorcellerie 6

Connaissances : Contrebande 3, Fausse identification 2, Magie 4, Psychologie 5, Procédures de sécurité 5, Techniques de contrebande 2

Sorts : Catalogue 5, Sens du combat 5, Confusion 5, Détection des ennemis 6, Détection des explosifs 5, Soins 4, Barrière physique 6, Boule Étourdissante 4, Éclair Étourdissant 5

Armes : AK-97 [Fusils d'assaut, SA/TR/TA, 8M, CR 3 (4), 38 (c) 1 chargeur supplémentaire, Crosse pliante]

Portée (SR): 0-50(4), 51-150(5), 151-350(6), 351-500(9)

Defiance Super Shock [Taser, SA, 10S Étourdissant, 4 (m), Lunette de visée à vision nocturne]

Portée (SR): 0-5 (4), 6-10(5), 11-12 (6), 13-15 (9)

Armure: Armure de sécurité légère (6/4)

Représentant corporatiste

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
3	4	3	5	6	5	5,8	5

INIT: 5+1D6

Réserves de dés: Combat 7

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme: 3/2

Race: Humain

Compétences actives : Informatique 4, Électronique 3, Étiquette 5 (Corporatiste 7), Interrogation 5, Leadership 5, Négociation 5

Connaissances : Politique corporatiste 4, Réglementation douanière 6,

Psychologie 5, Procédures de sécurité 5

Cyberware: Datajack

La vie sur Apollo

La station Apollo est un site commercial. Ares l'utilise comme plaque tournante du transport et source de revenus en louant des espaces de pod à d'autres corporations sans les moyens ni le désir de créer leur propre station. C'est une situation unique, car nulle part ailleurs vous ne trouverez une telle variété de corporations fraternisant dans un si petit endroit. En conséquence, c'est aussi devenu un lieu de pause repos et de détente pour ceux qui gagnent leur vie ici.

Les résidents d'Apollo sont des gens sympathiques avec une communauté assez soudée. La plupart des résidents traînent dans la zone de loisirs, regardant des tridéo, se nourrissant ou jouant à des jeux en apesanteur, bien que les zones de loisirs illicites voient également leur juste part de résidents. Apollo entretient un trafic de drogue et de prostitution animé et il est également possible d'acheter des armes de combat rapproché sur le marché noir. Des objets tels que des électro-matraques et des poings américains se vendent avec un modificateur de +4 à leur indice de rue en raison de la difficulté à les faire entrer dans l'espace. La disponibilité de ces articles est 1,5 fois supérieure à l'indice de disponibilité actuelle.

La partie principale de la station est le long couloir vertical (dans la mesure où cela compte) que les habitants appellent "Main Street". Toutes les zones de travail de la station sont reliées directement à cette partie de la station et les sections sans pods attenants sont utilisées comme zones d'accostage pour les navettes entrantes. Main Street et les pods immédiatement attenants sont à zéro gravité.

Vers le haut de la station se trouvent trois longs bras menant à des modules d'habitation, appelés "Park Place", "Marvin Gardens" et "Vermont Avenue ". Park Place et Marvin Gardens sont les quartiers permanents des scientifiques et des travailleurs qui vivent dans la station. Vermont Avenue, l'endroit où les personnages se verront attribuer des quartiers, est réservée aux visiteurs temporaires de la station. Les sections sont reliées à l'extrême par de longs ascenseurs à ciel ouvert.

Les zones d'habitation ont une faible gravité artificielle due à la rotation de la station. Les runners seront affectés à une petite suite, composée de deux cabines de 2 mètres x 3 mètres à 3 lits superposés et d'une salle de bain partagée entre eux. Les couchettes ont des sangles pour maintenir les runners dans le lit, mais ne sont conçues que pour des personnes de taille humaine standard. Les orks et les trolls ne rentreront pas dans les couchettes. La salle de bain se compose d'une toilette à vide, de six urinoirs sous vide individuels, de kits d'hygiène personnelle génériques, d'un miroir et de lingettes pré-humidifiées pour le toilettage spongieux.

A l'autre bout de Main Street se trouve la zone de loisirs. Le bar de la station, le Water Works, est situé juste à côté ainsi qu'une petite zone commerciale. Diverses activités illicites, telles que la salle de jeux et le bordel Community Chest, sont des activités en apesanteur, se trouvant dans des pods vacants à proximité. La station Apollo est décrite plus en détail p.88, Station Apollo.

A bord de la station

L'environnement dans l'espace rend difficiles même les aspects les plus simples du shadowrunning. Le manque de gravité rend non seulement le combat spatial difficile, mais il rend également le mouvement spatial difficile. Les règles pour opérer et combattre en apesanteur se trouvent à la p.91, Utilisation des joueurs dans l'espace.

La station Apollo est également à l'étroit. Les trolls et les orks auront du mal à entrer et à sortir des zones en raison des petites portes. Les personnages souffrant de claustrophobie seront nerveux tout le temps.

Les personnages éveillés peuvent subir des effets handicapant de la distorsion mana (voir p.85, MITS) dans l'espace. Apollo a effectivement un champ magique de 9. Lorsque les personnages éveillés entrent dans l'espace, ils seront immédiatement conscients de leur déconnexion de la manosphère. À la discréption du meneur de jeu, ils peuvent souffrir d'effets secondaires psychologiques tels que le découragement et le désir de rentrer chez eux.

Sécurité d'Apollo

La présence de sécurité à bord d'Apollo est avant tout une force de maintien de la paix. Apollo a plus de sécurité physique que la plupart des stations n'en offrent, car il y a plus de roulement ici que dans la plupart des autres stations. La sécurité intérieure se présente sous la forme d'unités de sécurité de trois personnes qui patrouillent avec un rythme semi-régulier. Les unités travaillent par quarts de huit heures, deux unités à la fois : les gardes non en service peuvent être appelés immédiatement en cas d'urgence. Ils n'effectuent pas de vérifications à l'embarquement sur les navettes qui arrivent, mais ils accueillent généralement les navettes pour s'assurer que tout va bien.

Si la sécurité repère les runners en train de faire quelque chose de douteux, ils enquêteront. Les runners devront faire un test d'Étiquette (Corporation) (5) afin de convaincre les gardes qu'il n'y a pas de problème. Un échec indiquera que les gardes arrêteront les runners tout en vérifiant leurs autorisations, un processus qui pourrait prendre entre 1 et 12 heures, prenant un temps précieux à la mission.

Agents de sécurité d'Apollo

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
5	5	5	5	4	5	3,5	4(6)

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

Réserves de dés : Combat 6

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 3/3

Race : Humain

Compétences actives : Athlétisme 5, Massues 5, Électronique 4, Étiquette 4, Intimidation 3, Pistolets 4, Combat à mains nues 5

Connaissances : Résidents d'Apollo 4, Marché noir orbital 3, Procédures de sécurité 5, Opérations de récupération spacial 4

Cyberware : Smartlink, Réflexes câblés (indice 1)

Armes : Ares Viper Silvergun [Pistolet lourd, SA/TR, 9E (f), 30 (c) avec Silencieux intégré, Smartlink]

Portée : 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (4), 41-60 (7)

Électromatraque [6S Étourdissant, Allonge +1]

Armure : Veste renforcée (5/4)

Contacter Sketch

Le Water Works est l'endroit où Griebe a dit de trouver Sketch et il est exactement là où elle a dit qu'il serait. Sketch est un homme aux cheveux noirs et aux yeux noirs d'origine Asiatique du Sud-Est. Son accent est cependant britannique et il est sociable. Il aime échanger des "histoires de guerre" avec les nouveaux arrivants (ou avec tous ceux qui arriveront à le supporter assez longtemps), mais il est toujours professionnel de bout en bout.

Sketch indique aux personnages que le relais qu'ils doivent modifier se situe au-dessus de la station, à l'extérieur. Il n'y a aucun moyen d'y accéder de l'intérieur : ils devront sortir dans l'espace. Il leur dit qu'ils peuvent utiliser des combinaisons spatiales (voir p.94, Équipement spatial) et de l'équipement de sortie dans l'espace situé dans le sas A en haut de la station.

S'il on lui propose d'accompagner les runners à l'extérieur, Sketch refusera.

Il n'a rien sous la main qui permettra aux runners de passer les maglocks, et seuls les résidents de la station Ares (pas les transitoires comme lui) sont autorisés d'accès. Il proposera cependant une distraction aux gardes pour les éloigner du poste de garde pendant 30 minutes en échange de 4 000 ¥ payé d'avance.

Si les runners sont amicaux avec Sketch et ne lui en veulent pas pour ses pratiques commerciales pragmatiques, il peut devenir un contact de niveau 1 une fois la run terminée.

Sketch

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
3	4	3	6	4	4	6	4

INIT : 4 + 1D6

Réserves de dés : Combat 6

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 2/2

Race : Humain

Compétences actives : Athlétisme 4, Étiquette 5 (Corporation 7, Monde souterrain 8), Négociation 5 (Pourparler 7), Pistolets 5, Shotguns 4

Compétences de connaissance : Planque de la zone habitable d'Apollo 4, Escrime 6, Marché noir orbital 6, Contrebande orbital 7

Armure : Gilet pare-balles (2/1)

Sortie dans l'espace

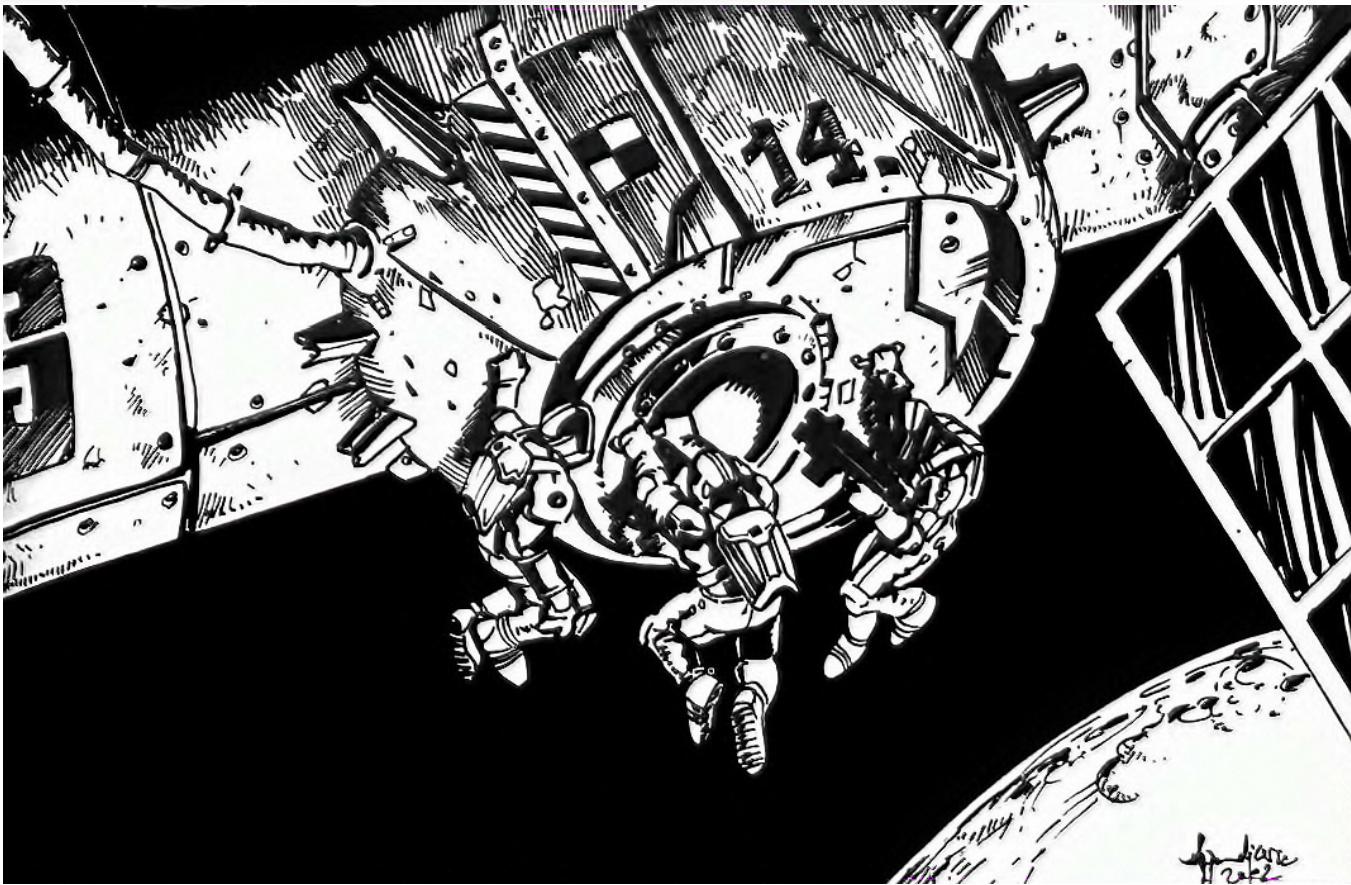
L'entrée du sas A utilise un maglock à empreinte palmaire indice 6 pour la sécurité (p.232, SR3), connecté à une alarme au poste de garde à mi-chemin de Main Street. La porte menant à l'extérieur est dotée d'un maglock supplémentaire à empreinte palmaire indice 7 pour plus de sécurité et ne s'ouvrira pas du tout à moins que la porte intérieure ne soit fermée.

Une fois que les runners seront à l'intérieur, ils devront s'habiller. Chaque combinaison est livrée avec un programme d'aide intégré concernant son utilisation correcte, ainsi que des instructions de base pour la sortie dans l'espace. Il y a une connexion datajack à l'intérieur du casque, ainsi qu'un affichage d'avertissement sur l'écran qui indiquera tout problème au fur et à mesure qu'il en surviendrait, afin de terminer la mission, les runners devront avoir la puce cryptée et le code mémorisé.

Traverser la coque extérieure de la station pour se rendre au relais est une expérience unique. Pour beaucoup, ce sera aussi tout à fait terrifiant. Demandez aux personnages de faire un test de Volonté (5) pour éviter d'être submergés et paralysés par la peur. Il s'agit principalement d'un scénario de jeu de rôle. Tirez parti de l'anxiété de flotter dans l'espace sans rien vous séparer du vide à part une combinaison spatiale. Les runners devraient vraiment le faire exprès pour gâcher cette partie de la run, mais le meneur de jeu devrait se sentir libre de faire transpirer un peu les joueurs.

Trouver le bon relais nécessite un test d'Intelligence (5). Ils doivent ensuite ouvrir le relais avec un test électronique C/R (7) (la difficulté accrue due à l'utilisation de gants de combinaison spatiale, insérer la puce dans la fente à la base du relais et taper le code sur le clavier intégré. Assez simple, hein ?

Une fois de retour à l'intérieur, les personnages sauront rapidement si les gardes ont été alertés ou non. S'il n'y a pas la sécurité Apollo qui les attend devant la porte intérieure, ils décideront si et comment ils peuvent couvrir leurs traces. Les navettes en direction de la terre d'Ares partent une fois toutes les 24 heures, et le nombre d'endroits où se cacher sur une station spatiale est très limité.

**DURCIR LE TON**

Le bâtiment de lancement d'Ares regorge de personnes en costumes corporatistes de toutes sortes de corps, grandes et petites. Cela signifie des M.Johnsons potentiel. Si vous voulez repousser les limites, dites à l'un des personnages qu'il reconnaît une personne d'un travail antérieur, soit en tant que Johnson, soit en tant que cible. Avant qu'ils ne puissent se mettre à couvert, la personne se tourne vers les runners. Si la personne dit à la sécurité que les personnages sont des shadowrunners, ils ne monteront jamais à bord de la navette. Cela signifie que les runners devront bluffer ou user de jeux de rôle tout au long de la rencontre, jouer à cache-cache ou faire taire le Johnson discrètement.

Alternativement, les identifiants fournis par Griebe pourraient ne pas être à toute épreuve, nécessitant du bagou et une attitude convaincante de la part des personnages afin de combler les lacunes administratives.

Les risques liés à la sortie dans l'espace à Apollo peuvent également être aggravés de plusieurs manières. Le sas A peut être gardé par un garde de sécurité, ou il peut être surveillé par un rigger de sécurité de la station Apollo. Alternativement, un decker peut avoir besoin d'accéder au serveur de sécurité d'Apollo pour ouvrir les portes du sas. Enfin, les runners peuvent rencontrer une équipe de travail de la station effectuant des réparations dans la partie extérieure d'Apollo; cet équipe peut remettre en question la présence et les activités des runners, alertant peut-être la sécurité.

N'oubliez pas non plus qu'il s'agit d'un scénario chronométré. Dressez des obstacles sur le chemin des runners qui peuvent les ralentir. Peut-être que les runners se retrouvent mêlés à la pègre mal famé de la station et doivent sortir Sketch d'une impasse avant qu'il ne puisse les aider.

ANTIVIRUS

Les choses iront mal si les personnages décident que la rampe de lancement est l'endroit pour sortir leurs armes. Toute confrontation armée entre les personnages et la sécurité entraînera l'annulation du lancement et l'appel d'équipes professionnelles de sécurité pour régler le problème. Si cela se produit (et que les personnages s'échappent en un seul morceau), les runners devront trouver une autre navette pour les envoyer dans l'espace. Bien que cela soit possible, cela entrave gravement la run, il est possible de prévoir une deuxième navette à lancer en destination du centre aérospatial Edwards au sud de la Californie dans les prochains jours. Les personnages devront voler jusqu'à Edwards et trouver un moyen de monter à bord de cette navette. Si au moins un personnage est capable de traverser la sécurité, autorisez ce personnage à monter à bord de la navette et qu'il essaye de terminer cette phase de la mission par lui-même.

Si les personnages échouent complètement à la mission, l'aventure est terminée. Sans l'ajustement du relais, le code pour initier Liberty ne sera pas envoyé et la sonde ne sera pas déviée, Royce ne sera pas payé et n'aura pas les moyens d'engager une équipe d'extraction. Sa sera rapé pour la deuxième mission lucrative mentionnée par Griebe. Au moins, ils avaient une chance d'atteindre les étoiles.

AU FOND DU PUITS, DANS LA VALLÉE

EN BREF

Une fois que les personnages auront terminé avec succès l'épreuve de sabotage, ils apprendront la perte de la sonde Velox I d'Ares. Un jour plus tard, ils seront contactés par Griebe et se verront proposer un deuxième emploi impliquant l'extraction de l'un des meilleurs scientifiques d'Ares d'une installation de la Silicon Valley. On dirait qu'ils jouent dans la cour des grands maintenant.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Le téléphone sonne et votre cœur s'emballe. Vous répondez et entendez la voix de Mme Griebe, avec un soupçon d'accent allemand « Bien jouer, la deuxième mission dont je dispose est à réaliser avec un calendrier légèrement plus serré, mais les récompenses sont proportionnelles à l'effort à fournir. Les détails vous attendent actuellement dans une boîte de dépôt du Shadowland adressée à "Runner X", en mot de passe : Griebe. Les laissez-passer et les documents nécessaires vous seront livrés par mon coursier au plus tard demain midi. Vous pouvez commencer immédiatement. Si vous avez un problème avec les conditions d'emploi, vous pouvez m'appeler au numéro que je vous ai laissé et nous pourrons en discuter. Ne tardez pas cependant : je ne veux pas faire attendre mon client. »

ATMOSPHÈRE

Le première mis en bouche de l'intrigue comprend la révélation que les runners peuvent avoir causé un dysfonctionnement de la sonde Velox I. Décrivez le sentiment d'angoisse dans l'estomac des runners lorsqu'ils entendent la nouvelle. Ils viennent de faire un gros coup et les gros boulots apportent beaucoup de bouffées de chaleur. Jouez sur la parabole des runners à propos des représailles potentielles.

Pour la prochaine run, il y a deux ambiances à faire ressortir. La première est la fierté professionnelle. C'est un gros travail et les runners doivent le ressentir. Quelque chose comme cela pourrait les mettre sur la voie d'une retraite anticipée (et saine), ainsi que du respect, du glamour et de toutes ces choses dans les modes de vie des runners que vous voyez dans les tridéos. Le deuxième grand ressenti est l'argent. Bien que la récompense n'est une somme sortant de rêves fortunés, c'est un pécule substantiel, ainsi qu'un aperçu des choses à venir s'ils réussissent. Jouez sur les ambitions des personnages autant que nécessaire.

L'ENVER DU DÉCOR

Lorsque les personnages vérifient la boîte de dépôt, ils trouveront une mission pour extraire un scientifique nommé Sherman Royce d'une installation d'Ares dans la Silicon Valley. Une fois que le Dr Royce est en main, ils doivent se rendre à la Nouvelle-Orléans et le livrer à une adresse qu'il leur fournira. Le paiement proposé est de 50 000¥ par runner de l'équipe, avec jusqu'à 10 000¥ de frais de mission remboursés en fin de run, afin de marchander le prix, les runners devront l'appeler au numéro qu'elle fournit et se justifier. Ils devront faire un test opposé de Négociations (6). Pour chaque succès net du négociateur de l'équipe, son montant augmente de 5 000¥.

Selon le récapitulatif de mission fourni aux runners. Le Dr Royce est au courant de l'extraction et s'y attend. Il dirigera les runners autant que possible, mais il est fortement surveillé et gardé dans l'une des zones les plus sécurisées du complexe. Il travaille sur les projets de sonde Ares Velox et donc la sécurité sera renforcée.

Si on demande à Mme Griebe qui est son client, elle refusera de répondre. Elle refusera également de les rencontrer en personne, invoquant des contraintes de temps. Si les personnages se plaignent de la sortie dans l'espace requise dans le travail précédent, elle révélera qu'elle n'était pas au courant de cette complication, mais que si n'importe qui pouvait faire ce dont elle avait besoin, elle n'aurait pas besoin de shadowrunners. Les plaintes continues la poussera simplement à retirer l'offre. La façon dont les runners se comportent devrait déterminer s'ils continueront ou non à obtenir du travail de Mme Griebe à l'avenir.

Les documents remis aux runners par courrier comprennent une puce de données avec les plans d'étage de l'installation vue de dessus, des photos de Royce et des détails limités sur la sécurité de l'installation. L'enveloppe contient également de faux passeports pour les faire traverser facilement les frontières internationales et des billets d'avion pour l'aéroport international d'Ares-San Jose, l'aéroport le plus proche de leur destination. Ils recevront également des billets d'avion pour eux et le Dr Royce (avec une fausse identité) pour voler de l'aéroport international de San Francisco à la Nouvelle-Orléans. Tout ce dont les runners ont besoin sera à obtenir par leur propre moyen.

La vérité derrière cette mission est que le Dr Royce est leur employeur. Il a utilisé l'argent qu'il a reçu d'Aztechnology/Shibata/Federated Boeing pour saboter Velox I pour payer son extraction d'Ares, d'où le salaire considérablement augmenté pour la deuxième manche. Le succès de la run précédente a fait une impression favorable sur Royce, et il a encouragé Annika Griebe à embaucher la même équipe pour son extraction. Il veut cependant que son identité en tant qu'initiateur de la mission reste secrète, de peur que les runners ne se retournent contre lui pour gagner les faveurs d'Ares.

Il n'y aura pas de faux badges de sécurité cette fois, pas facile à obtenir dans cette mission. Chaque temps mort que les runners obtiennent, ils devront les gagner.

L'actualité sur Velox

S'il arrive que des personnages vérifient les actualités pour des nouvelles qui pourraient se rapporter à leur run précédente, passez-leur la Note à la p.83. Les runners ne devraient pas découvrir cette nouvelle avant d'avoir reçu la deuxième offre d'emploi de Griebe. Si les runners ne vérifient pas, vous devriez trouver un moyen de faire passer les informations aux personnages d'une autre manière. Peut-être qu'un contact mentionne la grande nouvelle, ou qu'un personnage entend par hasard la news pendant qu'il traîne dans un bar et célèbre la run réussie.

Si les personnages contactent Griebe pour l'interroger sur Velox I, elle ne confirmera ni n'infirmera leurs soupçons. Elle fera remarquer aux runners qu'il est préférable pour eux de ne pas faire d'hypothèses et que moins ils en savent sur les détails de certaines missions, plus ils sont en sécurité.

Se rendre dans la Silicon Valley

Comme indiqué ci-dessus, les runners ont reçu des billets d'avion aller simple pour la Silicon Valley. Cependant, ils ne sont pas obligés de les utiliser s'il existe un autre moyen de s'y rendre. Le tarif standard pour un trajet de contrebande illégale de Seattle à la Silicon Valley est d'environ 2 500 ¥ à 5 000 ¥ par passager.

Si les runners utilisent les billets d'avion, ils retrouveront l'aéroport de San José dans un état de sécurité renforcée. Depuis que le général Saito a pris le pouvoir dans la Bay Area. Ares a monté une campagne de vigilance armée pour protéger ses actifs dans la Silicon Valley. Pour plus d'informations sur les événements récents impliquant Saito et Ares, voir p.103, L'année de la Comète, p.6, Treath 2 ou p.50, L'Amérique des ombres.

Si les personnages empruntent un autre itinéraire, ils devront peut-être d'abord traverser le protectorat californien de Saito. Cela peut être particulièrement difficile pour les métahumains, qui seront arrêtés, interrogés et harcelés par les troupes de Saito. Ces gardes utiliseront toutes les excuses possibles pour traîner les fauteurs de troubles métahumains vers un "camp de relocalisation".

La Silicon Valley n'est pas entourée de murs, mais les troupes d'Ares gardent ouvertement son périmètre, tout comme les troupes de Saito patrouillent prudemment juste à l'extérieur de ses frontières. Les runners peuvent faire leur entrée depuis n'importe quel point de la ville. Si les runners entrent ouvertement, ils devront passer par deux points de contrôle distincts et ils feraient mieux d'avoir une bonne histoire. Les troupes de Saito se méfieront des combattants de la résistance métahumains utilisant la Silicon Valley comme lieu de rassemblement sûr, tandis que les troupes d'Ares se méfieront des espions envoyés par Saito et se méfieront particulièrement des personnes d'ascendance asiatique. Si les runners essaient d'entrer discrètement, ils peuvent être confondus avec une intrusion armée par l'un ou l'autre camp.

En bas dans la vallée

Dans la Silicon Valley proprement dite, les runners verront partout des signes de sécurité élevé : les Ares Citymasters parcourent les rues, les troupes sont campées dans des endroits stratégiques et des graffitis anti Saito recouvrent les murs de la ville. Le spectre de l'invasion hante l'air et la peur se cache derrière les yeux de tous ceux que les shadowrunners rencontrent. La machine Ares Security est conçue pour arrêter un assaut frontal complet, ce qui signifie qu'ils pourraient ne pas remarquer un petit groupe furtif de shadowrunners. Peut-être.

Malgré la tension, la plupart des résidents continuent leurs routines quotidiennes. Les chambres d'hôtel sont faciles à trouver car le tourisme est en baisse, mais les prix sont un peu plus élevés que d'habitude. Une chambre moyenne coûtera 150 ¥, tandis qu'une chambre bas de gamme coûtera 60 ¥. Les coûts des produits du marché noir dans la région montent en flèche, avec des prix facilement supérieurs de 100 à 150 % dans tous les domaines. Les runners seront obligés de payer cher s'ils ont laissé leurs jouets préférés à la maison.

DURCIR LE TON

Il y a beaucoup d'accros et de complications que le meneur de jeu peut lâcher sur les personnages ici, peu importe comment ils décident de se rendre dans la Silicon Valley. Si les runners arrivent, les troupes d'Ares pourraient être sur les basques des runners, les soupçonnant de venir saboter les défenses d'Ares. Les runners devront peut-être être convainquant pour sortir de l'aéroport, et même dans ce cas, Ares pourrait affecter une équipe de sécurité pour surveiller les runners et les surveiller. Alternativement, les personnages peuvent rencontrer un employé d'Ares à l'aéroport qui les reconnaît de la mission Apollo, peut-être même un agent de sécurité qui a été réaffecté après avoir laissé un shadowrun se passer sous sa surveillance.

Si les runners empruntent une autre route vers la Silicon Valley, ils risquent de se retrouver empêtrés dans la tourmente du paysage politique californien.

S'ils engagent un passeur pour les faire entrer, le passeur peut transporter une cargaison d'armes pour l'Armée populaire métahumaine, une cargaison dont les troupes de Saito ont eu vent et ont tendu une embuscade pour l'intercepter. Ou le passeur peut demander aux runners d'aider l'AMP en échange du transport. Cela permet au meneur de jeu d'impliquer les runners dans toute sorte d'affaires clandestines anti-Saito dans la Bay Area.

ANTIVIRUS

Si les runners sont capturés ou retardés sur le chemin de la Silicon Valley, le travail n'est pas complètement perdu. Plus les runners mettent de temps à faire l'extraction, plus les soupçons pèsent sur le Dr Royce. Si les runners tardent trop longtemps, ils devront peut-être tirer Royce des griffes de la garde de sécurité de Knight Errant. S'ils prennent vraiment beaucoup de temps. Royce peut être transféré dans une prison ou un centre de détention d'Ares pour être jugé pour trahison. Griebe voudra toujours que les runners terminent le travail, mais les enjeux seront encore plus élevés.

Si les runners décident qu'ils s'est un trop gros coup pour eux après avoir entendu les nouvelles de Velox, ils peuvent hésiter à prendre une autre run contre Ares. Griebe leur assurera que leur identité est en sécurité et elle utilisera leur réputation professionnelle comme monnaie d'échange pour les convaincre d'accepter le poste. Si les runners refusent toujours, elle coupera ses relations avec eux et trouvera une autre équipe pour prendre le travail.

Les runners peuvent avoir besoin d'un contact dans la Silicon Valley auprès duquel acheter du matériel et des armes. S'ils le demandent, Griebe organisera une rencontre avec un membre local de la Triade qui pourra peut-être fournir ce dont ils ont besoin moyennant une majoration, bien sûr.

LIBÉRATION

EN BREF

Les runners doivent s'introduire dans une installation Ares de haute sécurité et extraire le Dr Royce. Une fois qu'ils l'ont, ils doivent l'emmener à la Nouvelle-Orléans avant qu'Ares ne les rattrape.

DITES-LE AVEC DES MOTS

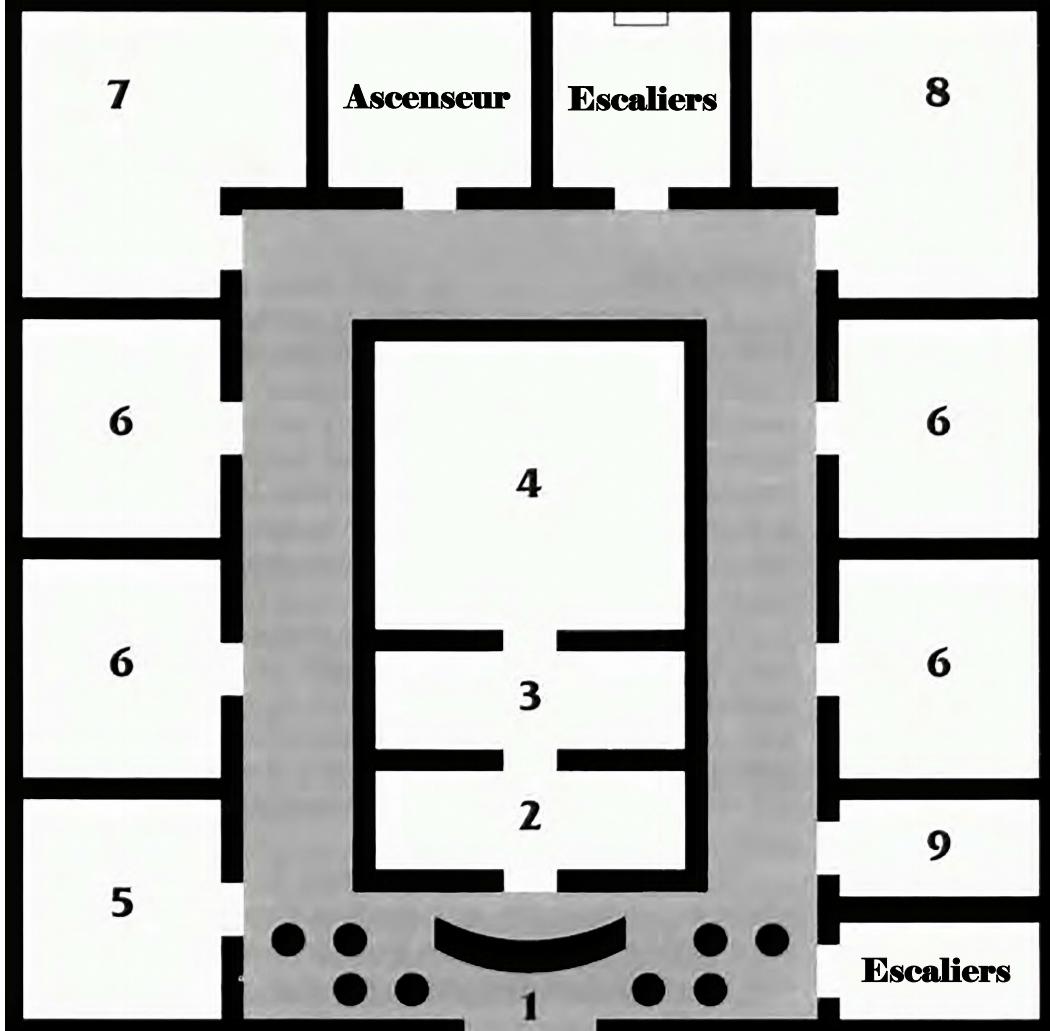
Vous avez déjà utilisé le terme esclave corporatiste, mais vous n'avez jamais vu un parc d'activités qui ressemblait à une prison aussi insipide et sans âme que ce complexe AresSpace dans lequel se trouve votre cible. De hauts murs ternes sont gardés par de véritables tours de guet, traversé uniquement par une seule porte métallique avec des pièges antichars pour dissuader l'éperonnage. Les arbres malades et les arbustes apathiques ne font rien pour animer l'aménagement paysager entre une demi-douzaine de bâtiments ressemblant à des bunkers. Un sentier pédestre à l'allure peu inspirante serpente entre les bâtiments, parsemé de quelques bancs décrépis, mais ni l'un ni l'autre ne semblent être utilisés. Il est difficile de distinguer les dortoirs, les zones de loisirs des bureaux et les zones de travail. Vous ne pouvez pas imaginer à quel point il doit être ennuyeux de vivre et de travailler ici.

ATMOSPHÈRE

Jouez l'atmosphère oppressante et carcérale de l'enceinte corporatiste. Les gens qui travaillent ici vivent plus comme des détenus que comme des citoyens prisés de la mégacorporation.



Bâtiment de travail de Royce(Rez-de-chaussée)



Les runners devraient être en mesure de sentir pourquoi pourquois le Dr Royce soutient son extraction. Une fois que les runners l'ont sorti d'AresSpace, il deviendra exalté et exubérant, comme un esclave libéré.

L'ENVER DU DÉCOR

L'installation AresSpace va être un écrou difficile à casser pour les runners. Heureusement, ils ont des cartes, des informations privilégiées sur les systèmes de sécurité et la coopération de leur cible pour les aider.

Le parc d'affaires AresSpace

Le parc d'affaires est assez grand, englobant environ quatre pâtés de maisons et comprenant six bâtiments. Chaque bâtiment ne compte que trois étages (sans compter les trois niveaux de sous-sol). Les runners n'ont qu'à s'occuper d'un bâtiment près du bord du parc, où Royce travaille de longues heures. Les autres bâtiments abritent plus de bureaux, les dortoirs, des installations de loisirs (salle de sport, théâtre sim, une salle de jeux, quelques magasins), un poste de sécurité (y compris un rigger de sécurité 24h/24 et un chaman de sécurité qui ne travaille que la nuit) et un centre opérationnel avec un lien direct vers AresSpace Command à Houston. Chaque bâtiment est relié par un tunnel souterrain vidéo-surveillé : les travailleurs sont "encouragés" à faire la navette entre les bâtiments via l'accès au tunnel à l'écart des "zones de parc" entre les bâtiments.

Cet endroit est restreint et nécessite une autorisation spéciale.

Un mur de béton de trois mètres (indice de barrière 16) entoure l'ensemble de l'enceinte, avec des tours de guet placées à chacun des quatre coins et à la porte. Un faisceau laser protège le haut du mur qui nécessite un test de Perception (6) pour le remarquer et un test d'Athlétisme (6) pour grimper en toute sécurité sans trébucher. Chaque tour de guet est dotée de fenêtres à occultation opaque extérieure (indice de barrière 8) et abrite un seul garde. Des caméras vidéo à vision nocturne sont montées sur chaque tour de guet, couvrant les murs, la porte, la zone devant les murs et une partie du parc.

La porte en elle-même est légère (indice de barrière 6), mais un ensemble de pièges antichars (indice de barrière 24) la protège contre les enfoncements. La porte elle-même ne peut être ouverte et contrôlée que par le garde de la tour de guet de la porte ou le rigger de sécurité, elle se déplace sur des rails rainurés et prend 3 tours de combat complets pour s'ouvrir ou se fermer. Un lecteur de carte (Indice 4) sur un poteau permet aux conducteurs de présenter leurs identifiants, qui sont vérifiés par le gardien avant qu'il n'ouvre la porte.

Au lever et au coucher du soleil, le chaman de la sécurité invoque un esprit de la ville de puissance 5 pour patrouiller sur le terrain de l'enceinte et chasser tous les intrus astraux (voir Patrouille astrale, p.88, MITS).

Lorsque le chaman est de service la nuit, l'esprit est accompagné d'un esprit veilleur puissance 3 qui a pour ordre de signaler immédiatement tout intrus astral au chaman de sécurité. L'ensemble du parc d'affaires a un champ magique de 1.

Le rigger de sécurité dispose de deux drones contre les intrus. Un drone Ares Sentinel (voir p.172, R3) est monté sur des rails le long du mur de la porte (il peut basculer de chaque côté du mur), il transporte un fusil d'assaut Ares Alpha (p.22, CC chargé de munitions AV et grenades à commotion cérébrale, à l'intérieur du terrain, un drone Ares Guardian (p.177, R3) contrôlé via hardline peut être appelé. Le Guardian transporte un Ares HV MP-LMG (p.24, CC chargé de munitions APDS).

La circulation à l'intérieur et à l'extérieur du parc de bureaux est fluide. Seuls quelques cadres vivent à l'extérieur du parc et des gardes du corps les escortent vers et depuis le lieu de travail dans des voitures blindées. Peu d'employés sont autorisés à partir et ceux qui le font sont soit escortés par des gardes, soit tenus de porter un signal de suivi et de signaler une heure à laquelle ils reviendront. Le reste du trafic est constitué de camions de livraison occasionnels et de visiteurs, bien que les visiteurs doivent faire approuver leur visite à l'avance.

Immeuble de travail de Royce

Le bâtiment dans lequel Royce travaille et passe la majeure partie de son existence rêvée est un bloc carré gris terne de trois étages, tout comme les autres. En fait, la seule chose qui le distingue des autres est un panneau étiqueté "Bâtiment C". Les quelques "fenêtres" sont des rectangles de blocs de verre qui laissent entrer la lumière mais obstruent la vision.

Les cartes ci-dessus et à p.72 illustrent deux niveaux du bâtiment de Royce. Le plan du rez-de-chaussée donne la disposition du premier palier. La carte du niveau souterrain -2 fournit la disposition du deuxième sous-sol, où se trouve le bureau de Royce. Les descriptions des deux étages sont fournies ci-dessous. Les autres étages du bâtiment ne sont pas représentés, mais ont la même disposition que le deuxième sous-sol.

Presque toutes les pièces et tous les couloirs du bâtiment sont surveillés par une caméra vidéo à vision nocturne, reliée au local de sécurité du bâtiment (salle 2 du rez-de-chaussée) et au rigger de sécurité du complexe. Chaque porte de l'établissement est verrouillée avec un maglock d'indice 4 équipé d'un lecteur de carte et d'un scanner rétinien. La plupart des portes du bâtiment ont un indice de barrière de 4, bien que les portes de la cage d'escalier aient un indice de barrière de 8.

Légende du rez-de-chaussée

Salle 1 : L'entrée du bâtiment est étrangement calme. Le bureau d'un réceptionniste est vide en face de l'entrée (il n'est occupé par la sécurité que lorsqu'ils attendent des visiteurs). Huit piliers parsèment le sol en marbre. Il y a un jackpoint derrière le bureau.

Salle 2 : C'est le local de sécurité. Il y a trois gardes de sécurité en service à la fois, bien qu'un ou deux puissent patrouiller ou surveiller les employés. Une banque de moniteurs affiche tous les flux vidéo. Il y a neuf casiers personnels et un casier d'armes contenant trois fusils de combat Ares Alpha.

Salle 3 : Cette salle abrite les ordinateurs qui gèrent les différents hôtes matriciels utilisés par cette installation.

Salle 4 : Une salle de conférence avec diverses présentations et accessoires médiatiques.

Salle 5 : Salon, salle de jeux et espace fumeur. Il y a généralement au moins un employé qui fait une pause ici, même tard le soir.

Salle 6 : Bureaux. La plupart des employés de cet étage sont du personnel administratif, des bureaucrates, des comptables et des secrétaires. Il y a beaucoup de dossiers papier.

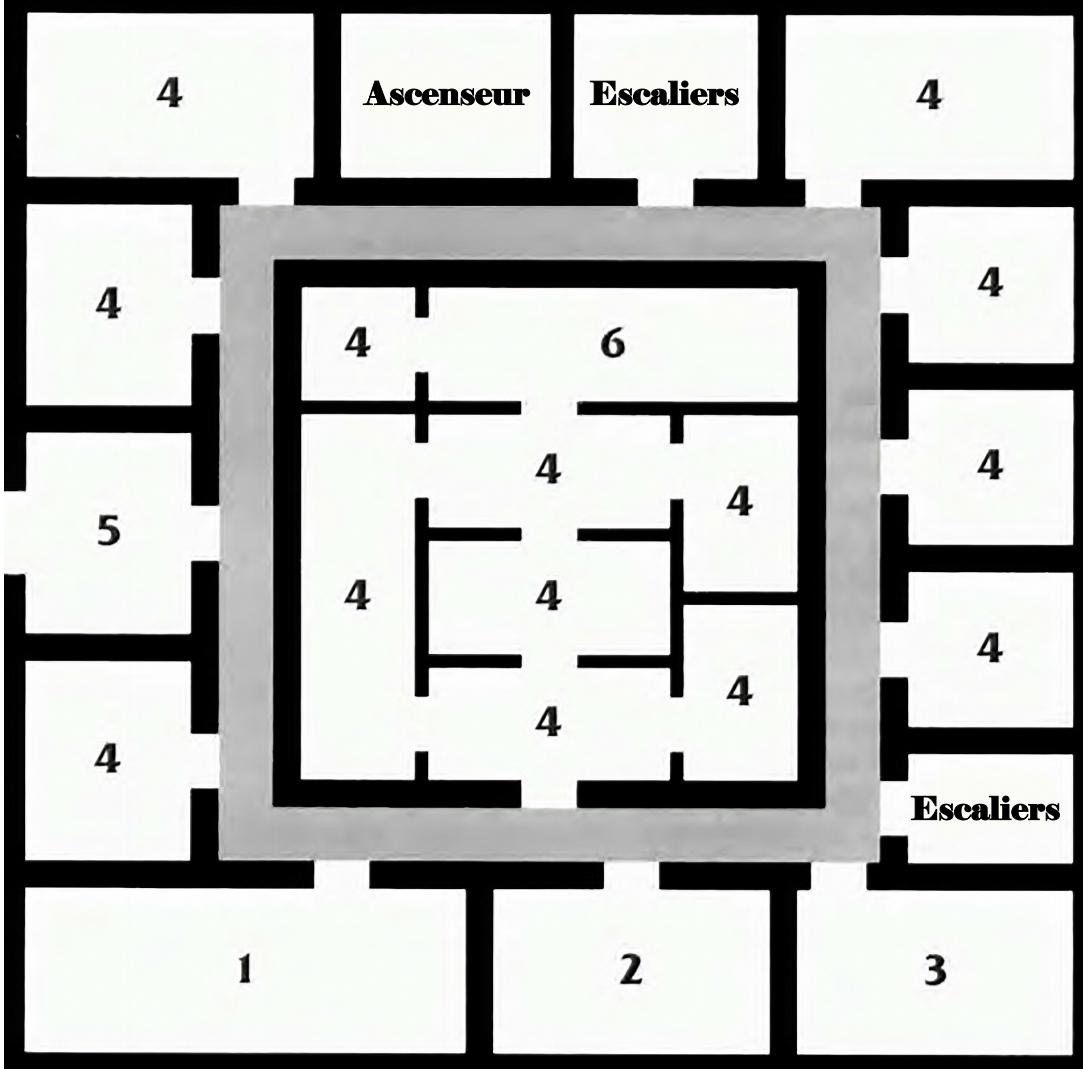
Salles 7 et 8 : Bureaux exécutifs. Plus grand, plus beau, avec des bibelots plus chers.

Salle 9 : Salles de bains mixtes.

Ascenseur : l'ascenseur ne nécessite qu'un simple passage d'une carte d'accès pour fonctionner. Au rez-de-chaussée, il a une porte arrière qui s'ouvre sur l'arrière du bâtiment pour les approvisionnements et les expéditions.

Cages d'escalier : La cage d'escalier arrière a également une sortie de secours à l'arrière du bâtiment. La cage d'escalier avant a une boîte en verre avec une hache d'incendie ([Force]E, Allonge +1) à l'intérieur.

Bâtiment de travail de Royce(Niveau souterrain -2)



Légende du niveau souterrain -2

Salle 1 : Cafétéria et salle de repos. Rempli de distributeurs automatiques, de tables, de canapés et de jeux.

Salle 2 : Salle de conférence.

Salle 3 : Salles de bains mixtes. Un petit placard contient des fournitures d'entretien.

Salle 4 : Bureaux. Ce niveau est presque exclusivement rempli de programmeurs qui passent leurs longues heures de travail branchés, vérifiant ou écrivant du code, brûlant des puces, etc.

Salle 5 : Entrée du tunnel. Environ 20 mètres plus bas, le tunnel se divise, une moitié menant au bâtiment A (autres bureaux) et l'autre menant au bâtiment D (dortoirs).

Salle 6 : Le bureau de Royce, il est clairsemé et épuré, contrairement à de nombreux bureaux environnants.

Système de matriciel d'AresSpace

Le système matriciel du parc d'affaires AresSpace est connecté à matrice (Griebe peut fournir l'adresse du noeud d'accès). Le système utilise une combinaison de configuration d'accès à plusieurs niveaux/serveur à serveur. Plus on va loin, plus les serveurs deviennent difficiles d'accès et plus il est probable qu'un decker se heurte à un chokepoint ou à un serveur avec un NAS chronométré. Les systèmes AresSpace sont sculptés pour imiter le système solaire et divers corps célestes.

Pile de sécurité des serveurs prioritaires d'AresSpace**Code de Sécurité:** Orange-8/13/13/12/11/12

Étape de déclenchement	Événement
3	Trace-8 avec trap Killer-12
7	Killer-10
10	Kamikaze Plus-10
13	Alerte Passive
16	Construct-8
19	Alerte Active
24	Scout-8
27	Foudre-8
30	Arrêt

Pile de sécurité du bâtiment C**Code de Sécurité:** Red-6/15/16/17/15/13

Étape de déclenchement	Événement
2	Probe-7
6	Kamikaze-9
10	Alerte Passive
12	Kamikaze Plus-5
16	Kamikaze Plus-7
20	Alerte Active
22	Crippler-7
25	Ripper-7
28	CI Noir Non-Letale-7
30	Arrêt

Réussir la run

Bien que la sécurité du composé AresSpace soit étroite, les runners ont plusieurs façons d'accéder à Royce. Si les runners demandent, Griebe a une capacité limitée à échanger des messages avec Royce, même si les runners ne devraient pas être autorisés à trop exploiter cela (Royce ne veut pas que la sécurité intercepte la communication, après tout). Si les runners veulent que Royce soit à un certain endroit du bâtiment à un certain moment, par exemple, il peut probablement s'arranger : sortir du bâtiment est peu probable. Si les runners demandent des détails de sécurité spécifiques, le meneur de jeu décide si Royce les fournit en fonction de la difficulté que vous souhaitez pour la run. Si les runners demandent une copie des empreintes rétiniennes de Royce pour contourner les scanners rétiniens, il peut probablement s'arranger. Il ne pourra pas leur obtenir de carte d'accès, bien qu'il puisse être en mesure d'informer les runners lorsqu'un autre employé quitte le zone afin qu'ils puissent "l'obtenir" de lui.

Si les runners déclenchent une alarme quel qu'elle soit (déclencher un faisceau laser, ne pas réussir à tromper un maglock, dissiper l'esprit de la ville), l'ensemble du complexe passera en état d'alerte passive. Tout le personnel de sécurité en service sera tenu de s'enregistrer, informé de l'éventuelle violation de la sécurité et invité à patrouiller et à rechercher des signes d'intrusion avec une vigilance accrue. S'il n'est pas de service, le chaman de sécurité sera appelé (ce qui prend 4 + 1D6 minutes). Si une deuxième alarme est déclenchée, le complexe sera verrouillé. Tous les maglocks seront passés en mode verrouillé jusqu'à ce que la situation soit terminée, le personnel de sécurité en congé sera appelé et les barrières de sécurité (indice de barrière 12) glisseront sur chaque entrée de bâtiment (y compris les tunnels).

Officier de sécurité Knight Errant

Comme les employés d'AresSpace, ces gardes sont tenus de vivre sur place et ont des options extrêmement limitées pour se déplacer hors du site.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
4	4	5	3	4	3	3	3	4(7)

INIT: 4 (7) + 1D6 (2D6)**Réserves de dés:** Combat 6 (4 avec armure)**Réserve de Karma/Indice de professionnalisme:** 2/3**Race:** Humain

Compétences actives : Fusil d'assaut 5, Biotech 3, Voiture 2, Électronique 4, Étiquette 3 (Corporation 4), Armes lourdes 3, Pistolets 5, Combat à mains nues 5

Connaissances : Politique corporatiste 3, Structure d'entreprise Knight Errant 3, Procédures de sécurité 5

Arts martiaux: Muay Thai 5 (Coup de pied, Balayage)

Cyberware : Accroissement de réaction 1, Smartlink-2, Réflexes câblés 1 (avec Déclencheur de réflexes)

Armes : Ares Alpha [Fusil d'assaut, SA/TR/TA, 8M, 42(c), CR 2, avec smartlink-2, viseur à ultrasons et 2 chargeurs supplémentaires]

Portée : 0-50 (2), 51-150 (3), 151-350 (4), 351-550 (7)

Lance-grenades Underbarrel [Armes lourdes, CC, 8 (m) avec Télémètre laser et Grenades à commotion cérébrale ([12]M Étourdissant)]

Portée : 5-50 (2), 51-100 (3), 101-150 (5), 151-300 (5)

Ares Crusader [MP, SA/TR, 6L, 40 (c), CR 2, avec smartlink-2 et 3 chargeurs supplémentaires.]

Armure : Armure de sécurité légère (7/6) avec Casque, Isolation chimique, Emetteur-récepteur [indice 4 avec chiffrement 4] et Vision par ultrasons

Équipement: Menottes en plastacier, Lampe de poche**Chaman Aigle Knight Errant**

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
4	5	3	5	5	6	6	6	5

INIT: 5 + 1D6, **INIT Astral:** 26 + 1D6

Réserves de dés: Astral 1, Astral Combat 8, Combat 8 (7 avec armure), Sort 5

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme: 3/4**Race:** Humain

Compétences actives : Lecture d'aura 3, Conjuration 5, Étiquette 3 (Corporatiste 4), Leadership 2, Pistolets 3, Sorcellerie 6, Combat à mains nues 5

Connaissances : Procédures de confinement magique 5, Groupes magiques 4, Psychologie 4, Procédures de sécurité 4

Arts martiaux: Muay Thai 5 (Coup de pied, Zoning)

Totem : Hibou (+2 Sorcellerie et Invocation la nuit, +2 tous les SR magiques le jour)

Sorts : Vérité 4, Détection de la Vie 5, Oeil de la meute 4, Lévitation 5, Éclair Mana 4, Cécité de masse 6, Éclair Spirituel 5, Éclair Étourdissant 5, Démantèlement 6
Métamagique (Grade d'initier 1) : Invocation

Armes : Ares Viper Silvergun [Pistolet lourd, SA/Bf, 9S (f), 30 (c) avec silencieux intégré et 2 chargeurs supplémentaires]

Portée : 0-5 (4), 6-20 (5), 21-40 (6), 41-60 (9)



Armure : Armure de sécurité légère (7/6) avec Casque, Isolation chimique, Émetteur-récepteur [indice 4 avec Cryptage 4] et Vision par ultrasons

Équipement : Menottes en plastacier, Lampe de poche, Focus de maintien 5 (Détection de la vie)

Knight Errant Security Rigger

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
8	3	8	1	4	5	2,3	3(7)

INIT : 3 (7) + 1D6 (3D6)

Réserves de dés : Combat 6 (3 avec armure), Contrôle 7

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 3/4

Race : Troll

Compétences actives : Fusil d'assaut 3, Voiture 5, Électronique 4, Électronique C/R 4, Armes de véhicules 4, Pistolets 2, Combat à mains nues 3, Appareils Volants à poussée vectorielle 4

Connaissances: Personnel d'AresSpace 3, Structure corporatiste de Knight Errant 3, Procédures de sécurité 5, Tactiques de Shadowrunner 4, Équipement de pointe 4

Arts martiaux : Muay Thai 3 (Coup de pied)

Cyberware : Datajack, Smartlink-2, Interface de rigging de véhicule 2

Armes : Ares Alpha [Fusil d'assaut, SA/TR/TA, 8M, 42 (c), CR 2, avec Smartlink-2, Viseur à ultrasons et 2 chargeurs supplémentaires]

Portée : 0-50 (2), 51-150 (3), 151-350 (4), 351-550 (7)

Lance-grenades Underbarrel [Armes de véhicules, CC, 8 (m) avec télémètre et grenades à commotion cérébrale ([12]M Étourdissant)]

Portée : 5-50 (2), 51-100 (3), 101-150 (5), 151-300 (5)

Ares Crusader [Pistolets, SA/TR, 6L, 40 (c), CR 2, avec smartlink-2 et 3 chargeurs supplémentaires.]

Armure : Armure de sécurité légère (7/6) avec Casque, Isolation chimique, Émetteur-récepteur [indice 4 avec Cryptage 4] et Vision par ultrasons

Équipement : Menottes en plastacier, Lampe de poche

Se rendre à l'aéroport et à la Nouvelle-Orléans

Une fois que les runners ont Royce, ils doivent foncer à l'aéroport de San Francisco. L'aéroport est sur le territoire de Saito, pas dans la Silicon Valley, donc les runners devront passer les troupes d'Ares et les gardes de Saito à la frontière. Si Ares est à la poursuite des runners, cela peut être difficile. Ares ne poursuivra pas les runners dans le protectorat californien, mais ils feront tout ce qu'ils peuvent pour empêcher les runners de s'échapper, les canardant avec des munitions lourdes si nécessaire. Les troupes de Saito tenteront de saisir un groupe de runners en fuite pour un interrogatoire.

Les personnages peuvent choisir de trouver leur propre chemin vers la Nouvelle-Orléans, que ce soit par un passeur ou simplement un série distincte d'étapes de voyage. Gardez à l'esprit que Griebe a préparé à l'avance une fausse carte d'identité pour Royce et qu'il est victime d'une extraction volontaire, il ne devrait donc pas être difficile à escorter via les canaux grand public.

DURCIR LE TON

L'augmentation de la difficulté de cette run peut facilement être réalisée en ajoutant plus de éléments de sécurité. Les employés d'AresSpace pourraient être obligés de porter des balises radio afin que leur emplacement soit toujours connu, il devrait être difficile de les retirer (sinon Royce les enlèverait simplement) et ils pourraient contenir une fonction anti-extraction.

(une charge de gaz étourdissant, une injection létale pour tuer Royce plutôt que de le laisser tomber entre de mauvaises mains, etc.). Le meneur de jeu peut également ajouter des dispositifs de sécurité magique supplémentaires (protections, esprits liés, animaux de garde paranormaux) ou des dispositifs de sécurité (plaques de pression, fils de déclenchement ou même systèmes de distribution de gaz étourdissant).

Si les runners ne se sont pas coordonnés avec Royce, il se peut qu'il ne soit pas dans son bureau lorsqu'ils viennent le chercher, à la place, il peut dormir dans son dortoir ou traîner dans le bâtiment de loisirs. Les runners peuvent être contraints de le retrouver sans alerter la sécurité dans le processus.

ANTIVIRUS

Si la sécurité au parc AresSpace est trop difficile pour les runners, essayez de leur distribuer une "carte chance" plutôt que d'atténuer la sécurité. Peut-être que Royce a vent d'une grande réunion ou d'une inspection par un haut dirigeant d'Ares, donnant aux runners une chance d'infiltrer un groupe de visiteurs. Peut-être que Royce casse "accidentellement" une pièce d'équipement importante qui nécessite que des "spécialistes" soient appelés pour une réparation ou un remplacement.

Si les runners ratent la mission et se font attraper ou tuer, alors les choses suivent leurs cours. Royce sera plus soucieux de sauver sa propre peau que d'aider les runners. Si les runners ratent la mission mais s'échappent, ils peuvent réessayer, mais la sécurité sera plus stricte, dans ce cas, il peut être plus facile de dévoiler les actions de Royce et de le placer en état d'arrestation. Les runners peuvent alors avoir l'occasion de l'attraper alors qu'Ares le conduit au procès.

THE BIG EASY

EN BREF

Les runners arrivent à la Nouvelle-Orléans et escortent Royce jusqu'à sa destination. Là, ils rencontrent un fixer nommé Mercy, Royce et Mercy leur demandent de rester pour un travail supplémentaire, mais leur disent de rester discrets jusqu'à ce qu'ils l'aient mis en place. Les runners ont quelques jours à passer à la Nouvelle-Orléans pendant que Royce met le virus Liberty et le sort de Velox II aux enchères.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous arrivez à l'adresse qui vous a été donnée, mais vous devez la vérifier par deux fois. La boutique se trouve dans une longue allée commerciale près de Bourbon Street. Des rideaux de dentelle blanche ornent les fenêtres et un panneau au-dessus indique "Roger's Boutique". Vous commencez à vous demander si le magasin n'est pas une sorte de façade.

En gardant la tête basse et vos crans de sûretés levés, vous escortez le Dr Royce à travers la porte. L'intérieur est à l'image de l'extérieur, avec plus de dentelles, des meubles du début du XXe siècle et une vitrine présentant plus d'une centaine de masques de toutes formes et tailles, certains ressemblant à des masques rituels issus de cultures tribales.

Une voix de femme interrompt vos pensées. « Certains d'entre eux ont plus de cent ans », dit-elle en entrant dans la pièce derrière un rideau de velours bleu. Elle est grande, même pour une elfe, bien plus de deux mètres de haut avec de longs cheveux noirs et des lèvres rouges. Elle porte une robe en tricot bleu clair qui met en valeur sa peau bronzée. « Je m'appelle Mercy. Comment puis-je vous aider? »

ATMOSPHÈRE

La Nouvelle-Orléans a une saveur unique avec sa culture de rue dynamique, sa magie sauvage et son histoire sordide. La ville attire un flux constant de personnes, des touristes aux contrebandiers, ce qui en fait un endroit idéal pour se faire oublier pendant un moment. Les runners ont la chance de se poser et de se détendre après quelques runs tendues et peut-être même de perdre une partie de leur crédibilité durement gagnée. Dans les coulisses, cependant, Ares se rapproche de leur piste et le danger se profile à l'horizon.

L'ENVER DU DÉCOR

La première chose à faire pour les personnages est de déposer Royce. Royce se présentera à Mercy et ils remercieront tous les deux les shadowrunners pour un travail bien fait. Mercy distribuera aux runners leur paiement final. Avant leur départ, cependant. Royce leur demandera de rester dans le coin, car il aimeraient les embaucher pour faire un travail de plus pour lui. À ce stade, il révèle qu'il est en fait celui qui les a embauchés pour les deux dernières runs. Il essaiera de gagner leur sympathie, alors il leur dit exactement à quoi il essaie de s'échapper et pourquoi. Il leur demande de trouver un logement pour 72 heures, puis de lui rendre un petit service. Il aimeraient que les runners agissent comme son représentant lors d'une rencontre avec un particulier et procèdent à un échange de marchandises. Ce sont tous les détails qu'il fournira à ce moment-là, mais il leur offrira 500 ¥ chacun par jour pour les garder sous le coude.

Dans la rue

En supposant que les personnages soient d'accord, ils ont trois jours à passer à la Nouvelle-Orléans. Permettez aux personnages de se détendre et de s'amuser, d'effectuer des démarches et de localiser des fournisseurs du marché noir pour pratiquement tout ce dont ils ont besoin. Tout ce qu'ils ont à faire est de payer pour l'obtenir. Mercy fournit elle-même un assortiment de produits du marché noir. Elle est marchande de Talismans et vend des matériaux magiques et peut même mettre la main sur des armes et des focus de pouvoir.

Le meneur de jeu est encouragé à développer quelques petites intrigues pour les runners lorsqu'ils explorent la Nouvelle-Orléans, des détails sur Crescent City peuvent être trouvés dans Target: Smuggler Havens ou à la p.68 de L'Amérique des ombres.

Certains runners peuvent constamment vouloir garder un œil sur d'éventuels problèmes, craignant qu'Ares ne les retrouvent. Cette paranoïa est bienvenue, et le meneur de jeu devrait jouer avec. Malgré tout son désir de mener une vie indépendante, Royce est essentiellement un employé corporatiste et il ne fait vraiment pas confiance aux runners pour ne pas le trahir. À cette fin, il a engagé l'équipe personnelle de Mme Griebe (voir p.81) pour garder un œil sur les runners et s'assurer qu'ils ne le vendent pas, lui et son code, au plus offrant. Cette équipe surveillera discrètement les runners pendant qu'ils passent du temps à la Nouvelle-Orléans. Si les personnages sont à l'affût, ils peuvent comprendre qu'ils sont surveillés. Jouez-en, donnez-leur peut-être même quelques aperçus de l'équipe de Griebe, mais ne laissez pas les runners les attraper. L'équipe de Griebe a pour ordre de se retirer immédiatement et de ne pas se battre si elle est remarquée.

Vente aux enchères de Royce

Maintenant qu'il est libéré des contraintes d'Ares, Royce est soucieux d'assurer sa liberté financière. Avec l'aide de Mercy et Griebe, Royce met le code d'activation du virus Liberty qui est à bord de la sonde Velox II aux enchères via le paradis des données d'Asgard (voir p.34, Target : Matrice).

Il informe également AresSpace et son contact du projet Kepler de la vente aux enchères et les encourage à faire des offres.

Quelle que soit la corporation qui enchérira le plus, elle recevra le code. Les offres sont dues dans les 48 heures et sont soumises à des boîtes de dépôt anonymes sur Asgard. Royce contactera les gagnants et organisera une rencontre pour le lendemain soir dans la région de la Nouvelle-Orléans.

Si les runners ont un decker dans leur équipe, Royce demandera de l'aide au decker pour organiser la vente aux enchères et la réunion. Il préfère faire le moins de choses possible lui-même afin de minimiser les chances d'être retrouvé et repris.

Le meneur de jeu peut profiter de cette opportunité pour choisir le résultat qui convient le mieux à sa campagne en choisissant si Ares ou Aztechnology/Shibata/fedBoeing remporte l'enchère. Le gagnant de l'enchère enverra une équipe corporatiste d'élite pour prendre possession du code lors de la réunion prévue, qui se tiendra aux Chantiers Navals d'Etienne. Les runners doivent prendre la puce à code crypté et l'échanger contre le paiement.

Les deux corporations sont profondément investies dans la victoire de la Course aux sondes et, par conséquent, ne sont pas disposées à accepter la perte de cette opportunité. La corporation perdante fera tout ce qui est en son pouvoir pour retrouver Royce et rencontrer le gagnant de l'enchère. Grâce à un travail acharné, un informateur interne ou simplement de la chance, ils réussiront et enverront ainsi leur propre équipe à la rencontre dans le but soit de prendre l'information (et les runners si nécessaire) soit de l'empêcher de tomber entre de mauvaises mains.

Mercy

Mercy est une marchande de Talismans avec en relation avec Mme Griebe. La clientèle et l'amitié de Mercy l'ont rendue très utile en tant que fixer, comme les autres fixers qu'ils ont rencontrés, Mercy a été payée pour faire bénéficier aux personnages avec tout ce dont ils ont besoin.

DURCIR LE TON

Ce scénario est le calme avant la tempête, mais si le meneur de jeu veut maintenir le rythme effréné, il existe de nombreuses options. Mercy peut avoir des problèmes sans rapport qu'elle pourrait demander aux runners d'aider à résoudre, comme persécuté par la mafia pour de l'argent en échange de protection ou essayer de garder un télésma rare hors des mains du zobop. Ares et Shibata sont impatients de retrouver Royce et ont peut-être limité leur recherche à la Nouvelle-Orléans. Un Ares Firewatch ou une équipe (voir p.78 et 79) peut parcourir les rues, rechercher les runners ou poser des questions sur Mercy. Les runners peuvent entendre parler de ces équipes qui posent des questions, ou ils peuvent les rencontrer dans la rue, forçant les runners à se mettre à l'abri ou à tirer dessus et à s'échapper dans les rues de la Nouvelle-Orléans.

ANTIVIRUS

Les runners peuvent décider de ne pas prendre un troisième travail pour Royce et de se laver les mains de toute cette affaire, dans ce cas, le meneur de jeu peut soit mettre fin à l'aventure ici, soit forcer la main des runners. Si les runners ont soudainement du mal à quitter la Nouvelle-Orléans parce qu'Ares et Shibata se sont rapprochés d'eux, ils pourraient reconSIDérer l'offre d'emploi.



Si les runners parviennent à capturer l'un des membres de l'équipe de Griebe, ce membre de l'équipe refusera de révéler qui ils sont ou pour qui ils travaillent. Il y aura cependant des indices, comme un créditube qui mène à un compte bancaire à la première banque de Seattle au nom de "Donna Klein". Un peu recherches peut révéler que Donna Klein est un pseudonyme utilisé par Mme Griebe. Cette révélation ne devrait pas concerner les personnages dans un premier temps. Griebe ne fait que surveiller la situation, s'assurant que tout se passe bien.

LE CHANTIER

EN BREF

Les runners se dirigent vers le chantier naval d'Etienne Yards où ils sont censés effectuer le transfert pour le compte de Royce. Le groupe effectuant le transfert ne tend pas une embuscade aux runners (bien qu'une autre équipe puisse le faire), mais essaie de les acheter à la place. Les runners sont confrontés à un dilemme éthique et leur choix déterminera l'issue de l'aventure.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Mercy vous a dit qu'elle s'était arrangée pour tenir l'échange dans un endroit à l'extérieur de la Nouvelle-Orléans appelé Etienne Yards. En vous y rendant en voiture, vous apercevez la signalisation délavée du chantier peint sur un long mur de béton, juste à côté du marais. La coque d'un vieux bateau fluvial dépasse du mur détérioré. Vous voyez d'autres bateaux abandonnés, des dizaines ou peut-être des centaines d'entre eux, remplissant une zone équivalente à trois terrains de football. Un cimetière pour les navires... mais ne l'espérons pas pour qui que ce soit d'autre.

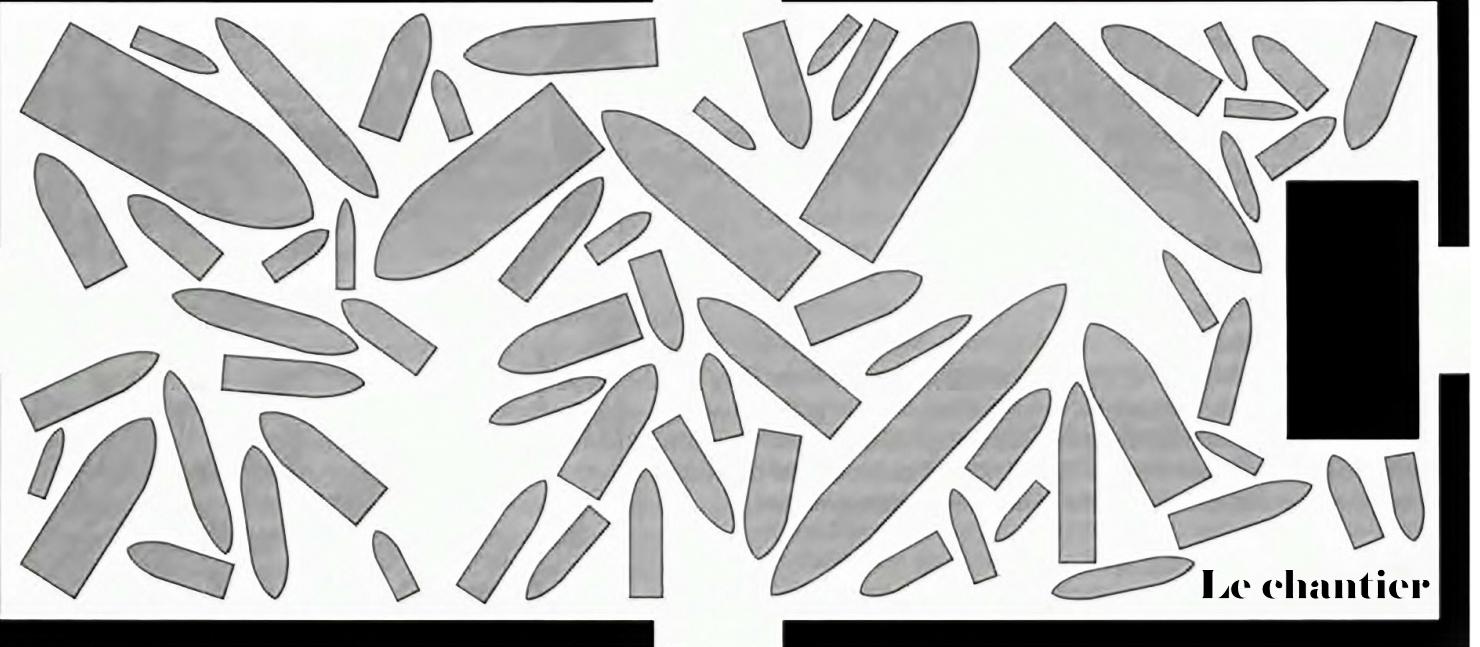
Mercy devrait passer l'appel pour indiquer à l'acheteur où récupérer la marchandise en quelques minutes seulement. Cela vous donne environ une demi-heure maximum pour trouver le bon endroit, planifier une sortie de secours et sinon vous préparer à l'échange.

Pendant que les runners attendent que le paiement soit remis :

Le négociateur s'avance d'une manière désinvolte, se penche et commence à parler de manière conspiratrice. « C'est beaucoup d'argent que nous sommes sur le point de remettre. Je suppose que vous obtenez votre part du butin pour avoir agi en tant qu'intermédiaires ? » Il vous regarde face à face, hochant la tête. « Bien sûr, vous n'obtenez que les miettes de ce que votre employeur va laisser tomber. » Il secoue la tête et sourit tristement.

« Je suis sûr que c'est le genre d'arrangement auquel vous êtes habitué. Je veux dire, vous n'êtes que des mercenaires, n'est-ce pas ? » Il hausse les épaules. « C'est dommage, cependant, puisqu'Ares ne le voit pas de cette façon. Je vais vous dire tout de suite que vous avez eu les yeux plus gros que le ventre. Vous avez voulu jouer dans la cour des grands avec l'un des grands garçons les plus dangereux. » Il fouille dans une poche et en sort une cigarette. « Des situations comme celle-ci, peu importe pour qui vous travaillez. Tout ce qui compte, c'est que vous allez être marqué à vie. » En sortant un briquet, il met la cigarette et la flamme en coupe pour les abriter de la brise légère et l'allume.

Le négociateur prend une longue bouffée, regarde autour de lui et souffle la fumée par le nez. « Vous vous rendez compte. J'espère qu'il y a d'autres options. Vous n'avez pas à passer toute votre vie à fuir Ares, en fait, nous vous proposons une offre. Nous doublons ce que votre employeur vous paie et nous vous protégerons. En échange, vous n'aurez qu'à nous dire où se trouve votre employeur. Il tire une autre bouffée de sa cigarette, puis fait tomber la cendre du bout. « Bien, mes amis? Qu'en dites-vous? »



Le chantier

ATMOSPHÈRE

Les personnages commencent ce scénario seuls, parmi les carcasses pourries des navires morts enveloppés dans l'obscurité d'une nouvelle lune. Le chantier a un côté hanté, ce qui devrait ajouter du malaise et de la tension aux personnages, leur faire comprendre la fantasmagorie de l'atmosphère et faire allusion aux horreurs potentielles qui pourraient se cacher à chaque coin recoins.

Les runners sont confrontés à un choix éthique dans ce scénario. Acceptent-ils l'offre et céderont-ils à la cupidité et à la sécurité ou restent-ils fidèles à leur employeur ? Les runners devraient être sensibles au désir de Royce de vivre à l'abri du monde corporatiste ; après tout, de nombreux runners ont vécu cette vie et lui ont également tourné le dos. Mais Royce n'est plus sous la protection de la corporation et les runners se sont fait des ennemis majeurs en son nom, alors sauver leur peau et vivre dans le luxe peut sembler une meilleure affaire.

L'ENVER DU DÉCOR

Mercy a organisé cette rencontre dans un dépotoir privé. Le chantier est situé à 50 kilomètres à l'extérieur de la Nouvelle-Orléans, près du bayou. Les gardiens, ouvriers et chiens de garde habituels du chantier ont été évacués pour la nuit, les runners ont donc l'endroit à eux tout seul. Mercy a choisi l'endroit car il devrait être facile pour les runners de s'échapper en cas de problème. Avant leur départ, elle les équipe d'un lecteur de vérification de crédit afin qu'ils puissent vérifier sur place la validité du paiement.

Le chantier est un labyrinthe de coques de bateaux, des yachts aux chalutiers de pêche en passant par les petites embarcations personnelles. Un mur en ruine de deux mètres de haut entoure la cour, brisé par quatre portes à mailles losangées (une de chaque côté). Une porte est restée déverrouillée pour la nuit. Les runners peuvent garer n'importe quel véhicule sur la route à l'abri des regards, à l'intérieur de la cour ou même dans le marais à côté.

Les runners sont libres d'utiliser l'emplacement de leur choix à l'intérieur du Yard pour effectuer la transaction.

Ils ont reçu un signal de suivi (indice 4) et les acheteurs ont reçu un localisateur de signal. Lorsque les acheteurs arrivent, ils doivent utiliser le localisateur pour trouver les runners dans le chantier, faire l'échange puis partir. Les runners n'ont pas besoin de garder le signal de repérage sur eux ; ils peuvent le poser quelque part dans la cour et regarder et attendre que les acheteurs arrivent. Les runners auront environ une heure pour se préparer.

La team Griebe

L'équipe de Griebe sera à proximité du chantier avant l'arrivée des runners, observant très probablement depuis le couvert du marais voisin. Ils utiliseront à la fois la surveillance magique et électronique (sorts, analyse, micros à canon, vision nocturne et zoom d'image thermique, scanner) pour observer les runners se mettre en place et mener l'échange. Ils ont pour ordre de s'assurer que les runners ne les trahissent pas, de récupérer le paiement à tout prix et de le rendre à Royce. Nate se placera dans une bonne position de tireur d'élite.

L'arrivée de l'acheteur

Comme décrit dans Vente aux enchères de Royce (p.76), le meneur de jeu peut choisir qui remporte l'enchère et adapter le scénario le plus à son goût. Le choix principal est Ares ou Shibata, mais en vérité, cela pourrait être n'importe quelle autre agence qui a intérêt à voir Ares perdre la Course aux sondes. Si le meneur de jeu ne sait pas qui choisir, nous recommandons que Shibata remporte l'enchère, mais Ares découvre le point d'échange et envoie également une équipe.

Quel que soit l'acheteur, il approchera le chantier de la manière suivante, d'abord, le magicien de l'équipe de l'acheteur arrivera, il prendra les devants pour faire un rapide repérage. Le magicien planera dans l'espace astral au-dessus du chantier, à la recherche d'auras. Si les runners ne gardent pas un œil sur le plan astral, le magicien essaiera de déterminer où se trouvent les runners et ce qu'ils ont prévu. Si l'éclaireur rencontre quelqu'un qui regarde dans l'astral ou est attaqué, il retournera immédiatement à son corps.



L'équipe de l'acheteur s'approchera alors du chantier et entrera. Ils resteront proches mais ne se regrouperont pas et ils seront attentifs aux embuscades. Ils n'apporteront pas le paiement (une caisse pleine de créditubes certifiés totalisant 10 millions de nuyens) dans le chantier avec eux, mais ils le laisseront avec un drone ou un élémentaire afin qu'il puisse être rapidement convoqué et venir si tout se déroule bien.

Le pitch

Une fois que l'équipe d'acheteurs est convaincue qu'elle ne tombe pas dans une embuscade et que les runners ont apporté les marchandises, elle demandera aux runners d'attendre pendant qu'ils font venir le paiement. Pendant qu'ils attendent l'arrivée du drone/élémentaire, le chef de l'équipe acheteur s'avancera et leur proposera un accord, comme indiqué dans Dites-le avec des mots, p.77.

Accordez quelques minutes aux runners pour réfléchir, mais ne les laissez pas s'éterniser sur la décision. L'acheteur veut que la rencontre se termine d'une manière ou d'une autre et il ne va pas rester assis pendant que les runners hésitent. Il est prêt à négocier le prix, jusqu'à un million de nuyens si nécessaire, si les runners sont prêts à vendre leur employeur.

Embuscade

D'une manière ou d'une autre, les runners ne sortiront pas du chantier sans combat.

Si les runners acceptent l'accord, le négociateur acceptera de leur remettre leur paiement sur-le-champ, mais exigera qu'ils restent sur place. Il appelle une autre équipe pour capturer Royce. Avant que cela ne se produise, cependant, l'équipe de Griebe, comprenant que les runners les trahissent, entreront en scène. Leur objectif principal est de récupérer le paiement. Ils essaieront également de détruire les données virales et de tuer les runners, mais ces objectifs seront secondaires.

Si les runners réprimandent l'accord, le négociateur exercera une pression supplémentaire sur eux mais finira par céder et poursuivra l'échange. Pendant la transaction, cependant, l'autre équipe corporatiste frappera, dans l'espoir d'acquérir les données virales. Les runners seront pris dans une fusillade à trois. Si les runners sont durement touchés ou s'ils perdent le paiement, l'équipe de runners de Griebe peut alors intervenir pour les aider. Comme ci-dessus, l'équipe de Griebe sera principalement intéressée à récupérer l'argent, mais elle aidera les runners si cela ne met pas en grave danger.

Équipe de Firewatch d'Ares

Cette équipe de Firewatch d'Ares travaille ensemble depuis plus d'un an. Ils ont été mis sur la piste des runners immédiatement après l'incident de Velox I et étaient sur les lieux dans la Silicon Valley peu de temps après que les runners aient extrait Royce.

Lt. Berkeley, commandant de l'équipe de Firewatch

Robert Berkeley est un homme de vingt-huit ans aux cheveux blonds et aux yeux cybernétique gris. Berkeley a été commandant de l'unité des Firewatch pendant une grande partie de sa carrière.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
6	7(9)	7(9)	5	5	6	2,4	6(11)

INIT : 6 (11) + 1D6 (3D6)

Réserves de dés : Combat 9 (10)

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 8/4

Race : Humain

Compétences actives : Fusils d'assaut 7 (8), Biotech 4 (5), Electronique 3 (4), Étiquette 5 (Corporatiste 6), Leadership 5 (Tactiques 7), Négociation 5, Pistolets 6 (7), Tactiques de petite unité 6, Combat à mains nues 5 (6)

Connaissances : Structure corporatiste d'Ares 4, Sécurité mégacorporatiste 5, Procédures de sécurité 5

Arts martiaux : Wildcat 5 (6) (Frappe multiple, Coup vicieux)

Cyberware (betaware) : Yeux cybernétiques (Compensation anti flash, Vision nocturne, Zoom 3), Substituts musculaires (Indice 2), Smartlink 2 avec Télémètre, Réflexes câblés (2) avec Déclencheur de réflexes

Bioware (cultivé) : Articulation améliorée, Orthoderme (indice 2)

Armes : AK-98 [Fusils d'assaut, SA/TR/TA, 8M, 38(c), avec lance-grenades intégré sous le canon]

Portée : 0-50 (2), 51-150 (3), 151-350 (4), 351-550 (7)

Lance-grenades Underbarrel [GL, CC, 6 (m) avec télémètre et grenades offensives (10S)]

Portée : 5-50 (2), 51-100 (3), 101-150 (5), 151-300 (5)

Ares Predator 3 [Pistolet lourd, SA, 9M, 15 (c)]

Portée : 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (4), 41-60 (7)

Armure : Gilet pare-balles avec plaques et Orthoderme (5/4)

Mage Firewatch

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
4	5	3	5	5	6	6	7	5

INIT : 5 + 1D6, INIT Astral : 26 + 1D6

Réserves de dés : Astral 1, Astral Combat 8, Combat 8, Sort 6

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 3/4

Race : Humain

Compétences actives : Lecture d'aura 6, Conjuration 5, Étiquette 4 (Magique 6), Interrogation 5, Commandement 4, Pistolets 4, Sorcellerie 6

Connaissances : Botanique 4, Menaces magiques 5, Musique 5, Magie chamanique 4, Sorts 4, Esprits 6

Sorts : Lévitation 5, Éclair 5, Doigts Télékinésiques 5, Boule mana 4, Éclair Mana 5, Lien Mental 4, Sonde Mentale 5, Traitement 6, Rénovation urbaine 6

Métamagique (Grade d'initiation 1) : Bouclier

Armes : Ares LightFire 70 [Pistolet lourd, SA, 6L, 16 (c) avec visée laser et 2 chargeurs EX supplémentaires (+2 puissance)]

Portée : 0-5 (3), 6-20 (4), 21-40 (5), 41-60 (8)

Armure : Gilet pare-balles avec plaques (4/3)

Remarques : A quatre élémentaire de puissance 5 (un de chaque élément, 1 service chacun) en attente

Rigger Firewatch

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4	5	5	3	5	4	2,96	5(9)

INIT : 5 + 1D6, INIT Rigger : 9 + 3D6

Réserves de dés : Combat 7, Contrôle 9

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 2/4

Race : Humain

Compétences actives : Fusils d'assaut 3, Biotech 4, Bateau 5, Voiture 5, Electronique 4, Étiquette 4, Armes de véhicules 5, Pistolets 4, Combat à mains nues 5, Avion à poussée vectorielle 5

Connaissances : Drones 6, Ingénierie 4, Procédures de sécurité 4, Véhicules 6

Arts martiaux : Wildcat 5 (Coup vicieux, Zoning)

Cyberware (alphaware) : Datalack, Smartlink-2 avec télémètre, Interface de contrôle de véhicule (Indice 2)

Armes : Ares Predator 3 [Pistolet lourd, SA, 9M, 15 (c)]

Portée : 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (4), 41-60 (7)

Armure : Gilet pare-balles avec plaques (4/3)

Équipement : Deck télécommandé (Indice 5), Drone Ares Guardian (p.177, R3), Cyberspace Designs Wolfhound (p.177, R3)

Soldat Firewatch (3)

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
6	5	5(7)	3	5	4	3,78	5(9)

INIT : 5 (9) + 1D6 (3D6)

Réserves de dés : Combat 7

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 3/4

Race : Humain

Compétences actives : Fusils d'assaut 4, Athlétisme 4, Biotech 3, Electronique 3, Étiquette 4, Pistolets 4, Tactiques de petite unité 4, Mitraillettes 5, Combat à mains nues 6

Connaissances : Armes à feu 4, Mégacorporations 4, Procédures de sécurité 5, Syndicats 3, Pièges 3

Arts martiaux : Wildcat 6 (Attaque totale, Coup de pied, Frappe multiple)

Cyberware (bêtaware) : Smartlink 2 avec télémètre, Réflexes câblés (2) avec Déclencheur de réflexes

Bioware (cultivé) : Articulation améliorée, Renforcement musculaire (indice 2), Orthoderme (indice 2)

Armes : Ares Alpha [AR, SA/TR/TA, 8M, 42 (c), CR 2, avec smartlink-2, viseur à ultrasons et 2 chargeurs supplémentaires]

Portée : 0-50 (2), 51-150 (3), 151-350 (4), 351-550 (71)

Lance-grenades Underbarrel [GL, CC, 8 (m) avec télémètre et grenades à commotion cérébrale ([12]M Étourdisseant)]

Portée : 5-50 (2), 51-100 (3), 101-150 (5), 151-300 (5)

Ares Crusader [MP, SA/TR, 6L, 40 (c), CR 2, avec smartlink-2 et 3 chargeurs supplémentaires.]

Armure : Gilet pare-balles avec plaques (4/3)

Shibata ou Équipe de récupération des actifs (SMART)

Le commandant Walton est un vétéran corporatiste grisonnant avec des années d'expérience dans les opérations secrètes. Sa compétence lui a valu une position de leader malgré le fait qu'il soit un troll travaillant au sein d'une corporation japonaise.

Commandant Colin Walton, chef d'équipe SMART

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
9(10)	5(6)	10(11)	4	5	4	1,5	5(9)

INIT : 5 (9) + 1D6 (3D6)

Réserves de dés : Combat 7

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 4/4

Race : Troll

Compétences actives : Athlétisme 5, Intimidation 3, Leadership 4, Négociations 5, Pistolets 5, Armes d'hast/Bâton 6, Combat à mains nues 4**Connaissances** : Politique corporatiste 5, Procédures de sécurité 6, Contrebandiers 4**Arts martiaux** : Arnis de mano (Coup de pied, Projection)**Cyberware** : Substituts musculaires 1, Smartlink, réflexes filaires(2)**Armes** : Remington Roomsweeper [Pistolet lourd, SA, 9S (f)/9M, 8 (m), smartlink avec 8 recharges fléchette et 8 recharges APDS]

Portée : 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (4), 41-60 (7)

Hache de combat [11S]

Armure : Veste de sécurité [3/2]**Mage du SMART**

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
5	4	3	5	6	5	6	6	5

Init : 5 + 1D6, INIT Astral : 26 + 1D6

Réserves de dés : Combat Astral 8, Combat 7, Sort 5

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 3/3

Race : Humain

Compétences actives : Lecture d'aura 4, Voiture 4, Massues 5, Conjuration 5, Étiquette 3, Pistolets 2, Sorcellerie 6 (Lancement de sorts 8)**Connaissances** : Magie 6, Groupes magiques 3, Procédures de sécurité 4**Sorts** : Confusion 5, Détection des ennemis 6, Mur de feu 5, Boule mana 5, Barrière physique 4, Masque physique 4, Éclair Étourdissant 5**Armes** : Ceska Black Scorpion [MP, SA/TR, 6L, CR (1), 35 (c)]

Portée : 0-10 (4), 11-40 (5), 41-80 (6), 81-150 (9)

Électromatraque [6S Étourdissant]

Armure : Veste de sécurité [3/2]**Remarques** : Possède un Élémentaire d'Eau de puissance 5 (3 services) et un Élémentaire de Terre de puissance 4 (2 services) en attente**Membre de l'équipe du SMART (4)**

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4	6	5	4	5	5	6	5

Init : 5 + 1D6

Réserves de dés : Combat 8

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 2/3

Race : Humain

Compétences actives : Athlétisme 3, Voiture 3, Explosifs 3, Electronique 5, Leadership 3 (Tactiques 5), Pistolets 4, Fusils de chasse 5, Combat à mains nues 4**Connaissances** : Procédures de sécurité 5**Arts martiaux** : Bagarre 4**Armes** : Enfield AS-7 [SH, SA/TR, 80 (t)/85, 10 (c) avec visée laser intégré)

Portée : 0-10 (3), 11-20 (4), 21-50 (5), 51-100 (8)

Fichetti Security 500a [LP, SA, 6L, RC (1), 25 (c) avec crosse d'épaule amovible]

Portée : 0-5 (4), 6-15 (5), 16-30 (6), 31-150 (9)

Armure : Veste de sécurité [3/2]**Équipement** : 1 Dose de jazz (+2 Rapidité, +1D6 d'initiative pendant 10 x 1D6 minutes, voir p.119, M&M)**DURCIR LE TON**

En plus de lancer des adversaires plus nombreux ou plus rudes sur les runners, le meneur de jeu peut également mettre la pression lorsque l'acheteur propose l'offre. Peut-être que la corporation qui achète a déterminé la véritable identité des runners (une possibilité s'ils ont laissé des preuves derrière eux dans l'aventure) et l'utilise pour les faire chanter.

Le sentiment hanté du chantier peut également être accentué, peut-être en incluant de vrais fantômes (de marins noyés), des shedim ou autres méchancetés astrales. Alternativement, le chantier peut ne pas être aussi désert que les runners ne le pensent. Des goules, des squatters ou des para-créatures inhabituels peuvent s'installer dans la carcasse d'un bateau.

Le meneur de jeu peut également les forcer à s'aventurer dans le marais en proposant le marais comme seule voie d'évacuation disponible pour les runners. Le bayou est un labyrinthe de lits de rivières et de parcelles de forêt infestées de toutes sortes d'animaux sauvages, à la fois banals et éveillés. Les personnages peuvent se heurter à des alligators, des afancs, un mastodonte, un nomade ou d'autres créatures.

ANTIVIRUS

Si les runners se font avoir, tant pis. C'est le prix à payer pour jouer dans la cour des grands.

Si les runners sont capturés par l'une des équipes corporatistes, ils seront interrogés pour révéler où se trouve Royce. Les runners ne pourront pas tenir éternellement, mais ils pourront peut-être donner à Royce suffisamment de temps pour fuir la ville. Si les runners sont capturés par Ares et ne coopèrent pas, ils seront jugés pour leur implication dans le sabotage du Velox I. Ils encourront la prison à vie, l'exécution ou, au mieux, une courte vie d'esclavage corporatiste porteur de bombes corticales.

Le meneur de jeu doit veiller à ce que les runners ne se retrouvent pas avec la caisse de créditubes d'une valeur de 10 millions de nuyen et ne parviennent pas dans les mains de Royce. Cet apport de nuyen peut briser une campagne, ça devrait donc glisser des doigts des runners d'une manière ou d'une autre.

RASSEMBLER LES MORCEAUX**C'est la fin**

Selon la façon dont les runners se débrouillent dans l'embuscade finale, cette aventure peut se dérouler de plusieurs manières.

Si les personnages restent fidèles à Royce et échappent à l'embuscade avec les nuyen. Royce les remerciera chaleureusement pour leurs efforts. Il les paiera comme convenu et ajoutera même un bonus de 100 000¥ parce qu'il se sent généreux. Alors il partira tout seul, libre et riche, pour recommencer sa vie.

Si les runners ne trahissent pas Royce mais n'obtiennent pas non plus les nuyen, un autre rendez-vous devra être organisé.



Royce demandera aux runners de refaire le même travail, à un endroit différent cette fois. Si l'équipe de Griebe s'est échappée avec l'argent, Royce réprimandera les runners pour ne pas avoir fait un meilleur travail mais les paiera toujours comme convenu.

Si les runners vendent Royce, les nouveaux amis mégacorporatistes des runners voudront se déplacer pour capturer Royce tout de suite. Tous les survivants de l'équipe de Griebe tenteront d'avertir Royce de la trahison et du danger. Si la mégacorporation ne parvient pas à acquérir Royce, sa promesse de fournir une protection aux runners peut être rétractée (à moins que les runners ne leur ramènent Royce).

Le vainqueur de la course des sondes

Si Shibata se retrouve avec le code Liberty, Velox II sera condamné à court terme. Ares perdra la Course aux sondes et les runners auront gagné un ennemi puissant. La sonde ShibataAztechnology-FedBoeing Kepler aura rendez-vous avec la comète de Halley et le triumvirat d'entreprises marquera un grand coup de publicité en remportant la Probe Race.

Si Ares se retrouve avec le code Liberty, ils l'analyseront et désactiveront à distance le virus Liberty afin que Velox II ne soit plus en danger. Velox II remportera la Course aux sondes pour Ares.

Si aucune des mégacorporations ne se retrouve avec les données sur le virus Liberty, la Course aux sondes se poursuit tandis qu'une guerre de l'ombre se développe entre Shibata et Ares. Chacun continue d'essayer de retrouver Royce et les données du code : les deux augmentent également les opérations fantômes pour éliminer les sondes de l'autre.

ATTRIBUER LE KARMA

Ces récompenses s'ajoutent aux avantages normaux d'un bon jeu de rôle, de courage, d'intelligence, de surprise et d'humour (voir p.240, SR3).

Survivre	3
Terminer avec succès la run d'Apollo	1
Extraire Royce	1
Échapper à l'échange avec l'argent de Royce	1
Ne pas trahir Royce	1

OMBRES PORTÉES

Sherman Royce

Quand il était plus jeune, Royce n'attendait pas grand-chose de la vie. Il comptait trouver un bon travail dans une corporation, à toucher un salaire décent et à tuer ses journées avec des jeux informatiques. Il a décroché un emploi chez AresSpace dès la sortie de l'école et a gravi les échelons en tant que programmeur qualifié. Il s'est retrouvé à travailler sur le programme Velox lorsque la Course aux sondes a commencé et que la sécurité a été renforcée. Depuis lors, ses libertés sont devenues limitées et il fait l'objet d'une surveillance 24 heures sur 24. Il veut sortir de la vie aliénante de la mégacorporation d'Orwellian, et il est prêt à baisser Ares et d'autres personnes afin de s'enfuir.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
3	4	3	3	6(8)	3	4,3	5(6)

INIT : 5 (6) + 1D6

Réserves de dés : Combat 7

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 2/3

Race : Humain

Compétences actives : Informatique 7 (Programmation 9), Informatique C/R 5, Électronique 5, Électronique C/R 7, Étiquette 2 (Corporation 4, Matriciel 7)

Connaissances : Astrophysique 5, Astronomie 4, Bases de données 6, Mathématiques 6, Gestion des satellites 7, Vaisseau spatial 4, Systèmes de télématrie 5

Cyberware : Datajack, Mémoire céphaloware (300 Mp), USP mathématique 3

Bioware (cultivé) : Booster cérébral 2

Annika Griebe

Griebe a déjà travaillé pour Ares avant qu'ils ne se disputent et elle est entrée dans les ombres. Depuis, elle s'est bâtie la réputation d'être l'une des meilleures fixers de Seattle. Griebe travaille sur n'importe quoi, avec des relations à travers le monde.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
5	6	5	6	6	6	4,51	6

INIT : 6 + 1D6

Réserves de dés : Combat 9

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 8/4

Race : Humain

Compétences actives : Voiture 5, Informatique 5, Électronique 5, Étiquette 6 (Corporatiste 8, La rue 8), Leadership 5, Négociation 7, Pistolets 5

Connaissances : Histoire corporatiste sur Ares 8, Politique corporatiste 8, Structure sociale corporatiste 8, Fixers 6, Shadowrunners 5, Itinéraires de contrebande 4

Cyberware (alphaware) : Datajack, Mémoire céphaloware (500 Mp)

Armes : Fischetti Security 500 [LP, SA, 6L, 12 (c), avec 1 chargeur supplémentaire de balles APDS]

Portée : 0-5 (4), 6-15 (5), 16-30 (6), 31-50 (9)

Armure : Costume par-balles (3/0)

L'équipe de runners d'Annika Griebe

L'équipe d'Annika se compose d'un spécialiste tactique elfique, de trois frères samouraïs, d'un chaman ours et d'un grêleur qu'elle garde en retenue. Ils travaillent avec Annika depuis plus d'un an et travaillent ensemble de manière transparente.

Nathalie Dark

Natalie est la spécialiste tactique de l'équipe et la chef de terrain. C'est une femme elfe aux cheveux noirs et aux cybèreux complètement noirs. Natalie porte généralement des lunettes de soleil pour cacher son apparence étrange. Elle s'habille avec des vêtements de style gang, préférant les vestes en cuir et les jeans.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
6	8(10)	5	6	7	6	0,08	7(11)

INIT : 7 (11) + 1D6 (3D6)

Réserves de dés : Combat 10 (11)

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 4/4

Race : Elf

Compétences actives : Athlétisme 3 (5), Informatique 4, Armes blanches 8, Électronique 6, Étiquette 4 (La rue 7), Pistolets 6, Tactiques de petite unité 8, Furtivité 4 (6), Combat à mains nues 6

Connaissances : Gang ID 5, Forces Spéciales Mega-corporatiste 6, History militaire 4, Sioux 4, Sperethiel 5

Arts martiaux : Capoeira 6 (Désorientation, Combat au sol)

Cyberware (Alphaware) : Yeux cybernétique (Compensation anti-flash, Vision nocturne, Vision Thermographique), Amplification auditive, Move by Wire (Indice 2), Smartlinks 2, Amortisseur de bruit, Ordinateur Tactique (4 ports dédiés)

Armes : 2 Savalette Guardians [Pistolet lourd, SA/TR, 9M, 12 (c), CR 1, smartlink intégré]

Portée : 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (4), 41-00 (7)

Épée monofilament [8M]

Armure : Veste renforcée (5/4)

Équipement : Micro-émetteur-récepteur (indice 4), Microphone canon (indice 4), Scanner (indice 4)

Aarvis (Grogneur)

Aarvis, ou Grogneur comme l'appellent ses coéquipiers, est le chaman ours du groupe. Aarvis essaie d'éviter le combat au corps à corps, en utilisant des sorts à la place. Aarvis est un homme avec une carrure légère et des cheveux bruns ébouriffés qui virent au gris.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
3	4	4	6	5	5	6	7	4

INIT : 4 + 1D6, **INIT Astral :** 26 + 1D6

Réserves de dés : Astral 1, Combat astral 8, Combat 7, Sort 5

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 3/4

Race : Humain

Compétences actives : Lecture d'aura 4, Conjuration 6, Étiquette 2 (Magique 5), Pistolets 4, Sorcellerie 6 (Lancement de sorts 7)

Connaissances : Groupes magiques 4, Identification des totems 4

Totem : Ours (+2 sorts de santé et esprits de la forêt, Volonté (4)

Test pour éviter de devenir enraged pendant 3 tours de combat)

Sorts : Vision animale 4, Clairaudience 5, Contrôle des émotions 5, Soins 6, Invisibilité améliorée 5, Augmentation des Réflexes 4 +2, Oxygénéation 4, Poing de force 5, Résistance à la douleur 4

Métamagique (Grade d'initiation 1) : Masque

Équipement : Focus de pouvoir 2, Focus de maintien 4 (Augmentation des Réflexes +2), Micro-émetteur-récepteur (Indice 4)

Nath

Nate est le frère ork aîné des deux frères humains, Crimson et Midnight. Alors que ses frères préfèrent foncer au combat pour prouver leurs prouesses. Nate reste en arrière à la recherche de l'avantage tactique.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
10	5	8	4	5	6	6	5

INIT : 5 + 1D6

Réserves de dés : Combat 8

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 5/3

Race : Ork

Compétences actives : Athlétisme 4, Leadership 4, Pistolets 3, Armes d'hast/Bâtons 5, Fusil de chasse 4, Furtivité 5, Combat à mains nues 6

Connaissances : Armes archaïques 4, Styles d'arts martiaux 4

Arts martiaux : Bagarre 6

Armes : Enfield AS-7 [SH, SA/TR, 8D (f)/8S, 10 (c)] avec visée laser intégré]

Portée : 0-10 (3), 11-20 (4), 21-50 (5), 51-100 (8)

Hache de combat (8S, Allonge +2)

Armure : Veste par-balle (4/2)

Équipement : Micro-émetteur-récepteur (indice 4)

Crimson & Midnight

Les jumeaux sont les frères cadets de Nate. Ils s'habillent et agissent comme s'ils avaient découvert le shadowrunning sur le Trideo lorsqu'ils étaient enfants et étaient tombés amoureux de l'idée. Il en a résulté deux runners têteus mais habiles : bons au combat, mais sans sens tactique.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
7(10)	5	5	4	3	6	1	4(8)

INIT : 4 (8) + 1D6 (3D6)

Réserves de dés : Combat 7

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 2/3

Race : Humain

Compétences actives : Athlétisme 3, Étiquette 2 (La rue 4), Pistolets 5, Furtivité 4, Pistolets-Mitrailleurs 5, Combat à mains nues 4

Connaissances Compétences : Films Trideo 4

Arts martiaux : Kung Fu 4 (Attaque totale, Coup vicieux)

Cyberware : Armure dermique 3m, Smartlink-2, Réflexes câblés 2

Armes : Ares Predator 3 [Pistolet lourd, SA, 9M, 15 (c)]

Portée : 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (4), 41-00 (7)

Ingram Smartgun-10 [Pistolets-Mitrailleurs, TR/TA, 7M, 30 (c) avec smartlink]

Portée : 0-10 (2), 11-40 (3), 41-80 (4), 81-150 (7)

Armure : Manteau renforcé [4/2]

Équipement : Micro-émetteur-récepteur (indice 4)

Eddy

Eddie est un "ancien", ce qui signifie qu'il court dans l'ombre depuis plus d'une décennie. Il a travaillé pour Mme Griebe plus longtemps que personne ne peut s'en souvenir. Il a une cicatrice allant du côté de son œil gauche jusqu'à sa mâchoire, quelque chose qu'il appelle une "morsure d'amour d'oiseau".

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
4	5	3	3	5	7	0,5	5(11)

INIT : 5 + 1D6, **INIT Rigger :** 11 + 4D6

Réserves de dés : Combat 8, Contrôle 11

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 6/3

Race : Humain

Compétences actives : Voiture 6, Voiture C/R 6, Informatique 4, Électronique C/R 5, Armes de véhicules 5, Aérogissoir 4, Moto 3, Moto C/R 4, Pistolet 3, Combat à mains nues 4, Avion à poussée vectorielle 6

Connaissances : Topographie matricielle 3, Astuce de Decker 3, Drones 5, Procédures de sécurité 4, Systèmes de Sécurité de Rigging 4

Arts martiaux : Bagarre 4

Cyberware : Datajack, Interface de contrôle de véhicule (3)

Armes : Browning Max-Power [Pistolet lourd, SA, 9M, 10(c)] avec Visée laser

Portée : 0-5 (3), 6-20 (4), 21-40 (5), 41-00 (8)

Armure : Veste blindée [5/3]

Équipement : Deck de contrôle à distance (indice 4), micro-émetteur-récepteur (indice 4), 2 drones de surveillance (au choix du meneur de jeu)



**Mercy**

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
4	6	4	7	6	6	6	10	6

INIT : 6 + 1D6, **INIT astral :** 30 + 1D6

Réserves de dés : Astral 4, Combat Astral 9, Combat 9, Sort 7

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 8/2

Race : Elfe

Compétences actives : Centrage 6, Conjuration 5, Enchantement 4, Étiquette 6, Leadership 4, Pistolets 5, Sorcellerie 7 (Lancement de sorts 9)

Connaissances : Groupes magiques 8, Magie de la Nouvelle-Orléans 6, Chant 6, Conception de sorts 6, Commerce de talismans 5

Métamagique (niveau 4 initié) : Ancrage, Centrage (chant), Masque, Possession

Sorts : Altération de la mémoire 5, Catalogue 4, Confusion 6, Diagnostic 4, Mode 4, Boule de feu 8, Doigts Télékinésiques 8, Boule mana 6, Barrière Physique 5, Poltergeist 5, Traduction 4

Équipement : Masque (Focus de pouvoir 4)

INVESTIGATION

Utilisez la section suivante lorsque les personnages recherchent et appellent leurs contacts pour obtenir des informations.

Annika Griebe

Contacts appropriés (Seuil 4) : tous les contacts de rue ou corporatiste

Succès Résultat

- 0 Tu essaies de me caser avec ta sœur ?
- 1-2 C'est une fixer de premier ordre, l'une des meilleures de Seattle. Calme, posée, efficace et discrète. Une solide réputation.
- 3 Une chose est sûre. Elle n'accepte pas les emplois qui profitent à Ares. Elle a une sorte de rancune envers eux.
- 4 Elle travaillait pour Ares il y a environ cinq ans en tant que Mme Johnson. J'ai entendu dire qu'une run a mal tourné et qu'elle a porté le chapeau.
- 5+ Bien sûr, certaines personnes pensent que cette histoire n'est qu'une fable et qu'elle est toujours à la solde d'Ares.

Sketch

Contacts appropriés (Seuil 5) : Tout contacts spatial

Succès Résultat

- 0 Eh bien, je sais faire des bonhommes en allumettes. Vous voulez en voir un ? Je fais de très bons trolls.
- 1-2 Je pense que c'est une sorte de fixer de bas niveau, il envoie des choses en orbite quelque part.
- 3 C'est exact. Il est sur la station Apollo en ce moment.
- 4 Il traîne toujours au Water Works.
- 5+ Ce gars cause plus de problèmes qu'il n'en vaut la peine. C'est une grande gueule qui dit toujours qu'il peut faire le job, sauf qu'il ne va jamais au bout et qu'il ne le fait jamais à temps.

Sherman Royce

Contacts appropriés : contact Ares (Seuil 5) ou recherche matricielle (Seuil 6)

Succès Résultat

- 0 Qui ?
- 1-2 C'est l'un des meilleurs programmeurs d'Ares. Ils l'ont ramassé à la sortie de l'école.
- 3-4 Il a été l'un de leurs principaux code-meisters pour certaines des sondes cométaires d'AresSpace.
- 5+ J'ai entendu dire qu'ils l'avaient enfermé dans une ferme de code dans la Silicon Valley.

Mercy

Contacts appropriés (Seuil 4) : Tous les contacts de rue ou les fixer

Succès Résultat

- 0 Chérie, tu n'as encore rien vu.
- 1-2 Ah, elle. Ouais, elle est fixer à la Nouvelle-Orléans, elle tient une de ces boutiques avec tous les masques et les antiquités bizarres.
- 3-4 C'est une fille discrète, mais ses marchandises sont de première qualité. Vous avez besoin de quelque chose à Crescent City, faites-le passer par elle.
- 5+ Attention cependant. C'est une puissante magicienne, certains krewes lui en veulent par rapport à une leçon qu'elle leur a enseignée il y a quelques années.

NOTES**VELOX HORS JEUX**

Publié le 02-10-62

Detroit (NN) - La sonde Velox I d'Ares a dévié de sa trajectoire et ne fera sa rencontre avec la comète de Halley. Les responsables d'AresSpace l'ont annoncé aujourd'hui, Velox I a irrémédiablement dévié de sa trajectoire en raison d'un problème de télémétrie, il ne pourra pas atteindre la comète de Halley, a déclaré le porte-parole d'AresSpace, Paul Thomas.

Velox I est la première des deux sondes quasi identiques lancées par AresSpace ; Velox II reste en course et devrait intercepter la comète de Halley dans environ un mois, en avance sur les autres prétendants. Plus récemment, la sonde Ares Gigas a subi des dommages lorsqu'elle a heurté un astéroïde dans l'espace lointain. La sonde Kepler, un projet commun entre Aztechnology, Shibata et Federated Boeing, est la seule autre sonde restante dans la course avec une chance de battre Velox II. Les membres de l'équipe Kepler n'ont pas pu être joints pour commenter.

Les principaux objectifs des sondes Velox étaient d'intercepter et de collecter des données sur la comète de Halley, qui effectue actuellement l'une de ses visites de soixante-seize ans dans notre système solaire. La Course aux sondes entre les différentes mégacorporations pour être le premier à atteindre la comète a été très médiatisée, presque tous les principaux concurrents subissant des accidents, des mésaventures et des échecs souvent revendiqués comme sabotage par des corporations rivales.

VOUS AVEZ TERMINÉ LE SILLAGE DE LA COMÈTE.

IMPOSEZ MAINTENANT VOTRE ESTAMPE SUR LE FUTUR DE SHADOWRUN

Nous interrogeons les joueurs de Shadowrun pour voir comment les **LE PRIX DE LA LIBERTÉ**

aventures Attraper une étoile filante et Le prix de la liberté se sont déroulés Indiquez qui s'est retrouvé avec les codes du virus Liberty à la fin de dans votre partie. Les résultats de cette étude affecteront les futurs l'aventure :

développements d'intrigue de Shadowrun et détermineront qui remportera réellement la Course aux sondes !

- Arès
- Shibata
- Les shadowrunners
- Personne
- Autre: _____

ATTRAPER UNE ÉTOILE FILANTE

Indiquez ce qui est arrivé aux données du module de la sonde Gagarine dans votre partie :

- il a été détruit par les shadowrunners.
- il a été détruit par les Manitou.
- Les shadowrunners ont rapporté le module à M. Johnson Intact.
- Yamatetsu l'a récupéré.
- Quelqu'un d'autre a acquis le module. Qui et comment ?

- Royce a-t-il récupéré son argent ?
- Oui
 - Non

- La sonde Velox II a-t-elle été sabotée dans votre partie ?
- Oui
 - Non

- Qui a remporté la Course aux sondes dans votre partie ?
- Arès
 - Shibata/FedBoeing/Aztechnologie
 - Toujours en cours
 - Autre: _____

Indiquez ce qui est arrivé aux données du module :

- Les données ont été détruites.
- Les Manitou ont conservé une copie des données.
- Les shadowrunners ont envoyé les données du module à M. Johnson.
- Yamatetsu récupère les données.
- Quelqu'un d'autre a acquis les données. Qui et comment ?

Commentaires: _____

Pour qui travaillaient les shadowrunners dans votre jeu ?

- Arès
- Aztechnologie
- Saeder-Krupp
- Shiawase
- Autre: _____

Commentaires: _____

Photocopiez ce formulaire, remplissez-le et renvoyez-le à :

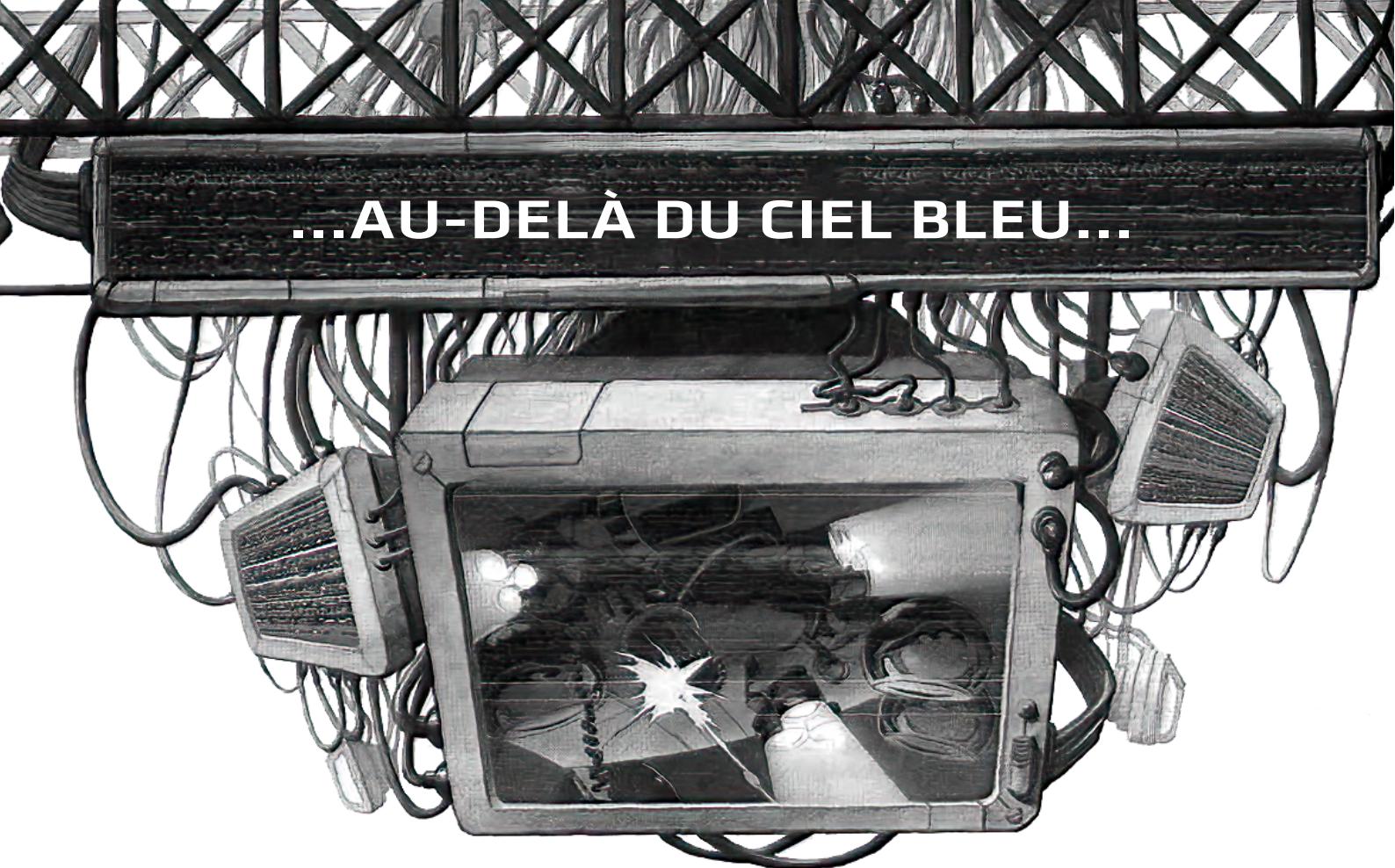
FanPro LLC
à l'attention : résultats du WOTC
1608 N. Milwaukee, Suite 1005 Chicago, IL 60608

Vous pouvez également envoyer vos résultats par e-mail à
info@shadowrunrpg.com
Utilisez la ligne d'objet : "WOTC results."

Copyright(c) 2002 WizKids LLC. Autorisation donnée de
photocopier.



...AU-DELÀ DU CIEL BLEU...



Eh bien, c'est un bref aperçu de ce qui se passe ici. Alors maintenant, voici une liste rapide de l'endroit où ces choses se passent. L'exploration et le développement de l'espace se regroupent généralement autour de cinq "régions" distinctes : l'orbite terrestre basse, l'orbite géosynchrone, les points de LaGrange, la lune et l'espace lointain.

L'ORBITE TERRESTRE BASSE

L'orbite terrestre basse, ou LTB, fait référence à tout ce qui orbite entre 150 et 2 000 kilomètres d'altitude. Il est relativement moins coûteux de booster quelque chose vers LTB qu'ailleurs dans l'espace (vous pouvez hypothétiquement prendre un avion suborbital vers les stations LTB), c'est donc là que la grande majorité des stations spatiales habitées se trouvent.

Il y a probablement près de cinquante stations habitées dans LTB, allant des petits laboratoires spatiaux indépendants aux gigantesques usines orbitales de Saeder-Krapp. La plupart des stations ici ont tendance à échouer sur le petit côté; l'espace intérieur est à peu près l'équivalent d'une grande maison et supporte un équipage d'environ une vingtaine de personnes. Certaines des plus petites ne sont pas plus grandes qu'un appartement de deux pièces et n'abritent qu'un ou deux chercheurs. La grande majorité des corps qui gèrent ces petites stations sont des corps non spatiaux qui comptent sur les corps spatiaux pour assurer le transport et la logistique de ces stations.

La plupart de ces petites stations ne sont pas autosuffisantes et dépendent de navettes régulières ou d'envois de drones depuis les plus grandes stations "hub" pour les réapprovisionner en nourriture, en électricité et en oxygène. Bien que les corporations puissent théoriquement lancer une navette suborbital de la Terre jusqu'à l'une de ces stations, il n'a aucune capacité de ravitaillement ou de réapprovisionnement, il s'agirait donc d'un aller simple pour le suborbital.

- Le système de hub de réapprovisionnement fournit également un moyen de protection à ces petites stations. Étant donné que tout ce qui passe par ces petites stations doit passer par le hub, les corporations placent l'essentiel de leurs sécurités et de leurs défenses sur le hub. La seule défense que les petites stations ont pour elles-mêmes est leur isolement.

- Spandrel

La plupart des stations ont tendance à être construites à partir de pods à éléments modulaires ; seules les très grandes stations utilisent une construction monocoque. Le hub de ces assemblages modulaires est un pod de jonction centrale qui sert également de sas principal. Partant du pod de jonction se trouvent les différentes pods fonctionnelles; certains servent de quartiers d'habitation, d'autres de zones de travail tandis que d'autres encore sont des modules utilitaires fournissant de l'énergie ou une régulation environnementale.

Station balnéaire spatial Shibanokuji

En tant que première grande station orbitale de Yamatetsu, la station de Shibanokujl est également la première station lancée dans l'espace à des fins de loisirs commerciaux. Comme son nom l'indique, la station balnéaire est spécialisée dans les activités en apesanteur : squash en apesanteur, simsense à privation sensorielle, sorties dans l'espace, etc. Shibanokuji dispose également d'une suite de chambres permettant aux personnes de faire l'expérience (hum) d'un contact intime en chute libre. Bien sûr, compte tenu des dépenses considérables liées à l'entretien d'une station balnéaire en apesanteur, seuls les riches peuvent se permettre de participer aux plaisirs offerts ici.

• Avec tout cet argent et ce vice qui tourne à Shibanokuji, on pourrait penser que les syndicats seraient partout, mais jusqu'à présent, tout est clean. La mafia et les Yokuza ont essayé de faire entrer des membres à l'intérieur, mais ils ont été découverts et renvoyés sur Terre. Je pense que le Vory va essayer quand même. Ils ont des relations bien au sein du gouvernement russe et Yamatetsu rejoint la rampe de lancement Svobodny avec les Russkies.

• Chival

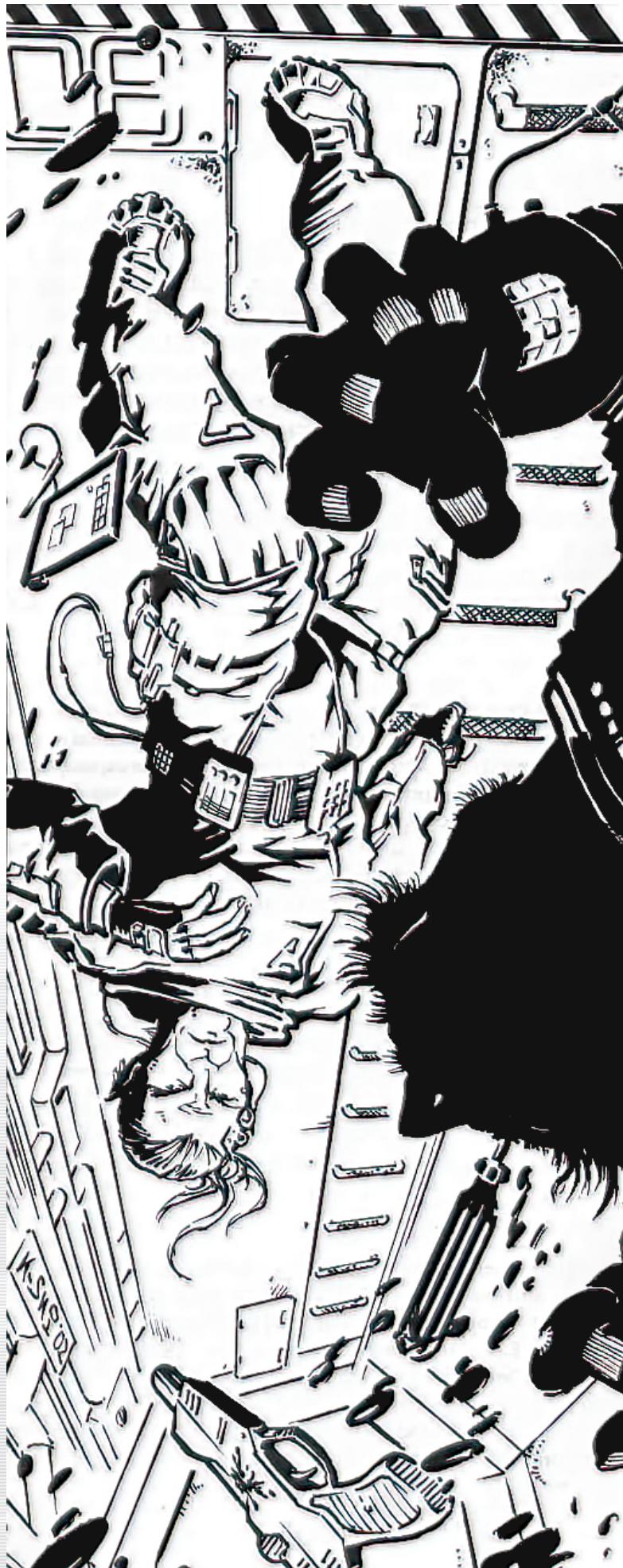
• Une remarque intéressante à propos de Shibanokuji est que c'est confortable pour les trolls. La plupart des autres stations spatiales économisent leur espace, et accueillir les troll occasionnels qui pourraient survenir n'était tout simplement pas dans le budget. En conséquence, les trolls peuvent avoir beaucoup de mal dans l'espace, de se faufiler à travers les sas et les tunnels d'accès, ou simplement d'essayer de se retourner en zéro G.

• Poul

En plus des loisirs en apesanteur, il y a une autre activité en cours à Shibanokuji qui pourrait rapporter à Yamatetsu beaucoup de nuyens : la médecine et la thérapie en apesanteur. La plupart des patients pour ces traitements subissent soit un traitement génique approfondi, soit une chirurgie extrêmement invasive. Pour promouvoir la visibilité dans ce nouveau domaine de la médecine, Yamatetsu a envoyé de nombreux patients haut placés, tels que Combat Biker Reno Rawhide des Cleveland Commandos, qui a été pratiquement déchiré en deux transversalement par le ventre vers la fin de la saison 2060.

• On dit que Yamatetsu applique sa médecine zéro-g au développement d'une clinique delta à Shibanokuji. Bien sûr, ils ne peuvent pas effectuer d'opérations de cybervancie, mais ils peuvent effectuer une grande partie du travail chirurgical préparatoire avant la phase rituelle de l'opération. Et ils peuvent toujours effectuer l'implantation de cyberwares de niveau delta et de bioware cultivé.

• Mawdryn





Bien sûr, que du loisir et aucun travail ferait de Yamatetsu une mégacorporation médiocre, donc Yamatetsu mène des recherches et du développement en parallèle. La plupart des travaux ont lieu sur des stations de travail plus petites séparés de Shibanokuji (après tout, toutes ces vilaines biotoxines ne devraient pas infecter les invités aux gros portefeuilles), mais Shibanokuji leur fournit des moyens d'approvisionnement et de transport, les gardant ainsi à proximité de Yamatetsu.

- Yamotetsu fournit également un espace de pod et un soutien aux autres membres du Pacific Prosperity Group. Kwonshom Industries, Monobe et Tan Tien ont tous des installations orbitales en orbite basse, louées et fournies par Yamatetsu. Kwonsham se concentre sur la recherche microtronique, tandis que Monobe se concentre sur la recherche biotechnique diversifiée. La recherche orbitale de Tan Tien soutient son développement dans les interfaces cybernétiques et le stockage de données protéiques, en travaillant principalement avec l'ingénierie moléculaire en apesanteur.

• Li Hsen Chang

- Bien que Yamatetsu fournit un soutien orbital à Monobe, les deux corporations ne sont pas en bons termes. Lorsque Yamatetsu a déménagé de Kyoto à Vladivostok, Monobe a profité de l'occasion pour voler certaines des filiales japonaises de Yamatetsu. Yamatetsu n'a pas oublié cela, alors ils donnent à Monobe les stations orbitales les plus éloignées et les moins souhaitables et leur facturent également des tarifs de location plus élevés.

• Metsuke

- Il y a un autre membre du PPG que Li Hsen a oublié : Wuxing. Comme ses confrères, Wuxing loue des modules orbitaux à Yamatetsu pour ses recherches. Contrairement aux autres, cependant, la plate-forme orbitale de Wuxing est un laboratoire magique ! De toute évidence, ils ne lancent pas vraiment de magie, mais des rumeurs suggèrent qu'ils étudient des méthodes de monoculture et les effets de l'espace sur les processus alchimiques.

• Lo Fu Chee

Station Apollo

En tant que première station entièrement construite et exploitée par une corporation, Apollo est toujours active au service d'Ares. Après avoir terminé la construction de Daedalus et d'Icarus, Ares a déplacé la plupart de ses opérations spatiales d'Apollo et l'a converti en centre d'approvisionnement. Désormais, Apollo sert de plaque tournante pour le transport des marchandises et des passagers venant de la Terre en route vers les différentes stations spatiales.

La disposition d'Apollo est la même que la plupart des grandes stations en fonctionnement en orbite. La structure principale se compose d'une colonne de superstructure verticale alignée avec divers modules et composants fonctionnels. Le long des colonnes se trouvent plusieurs sas, qui fixaient auparavant des modules de laboratoire à la structure principale, mais servent maintenant de points d'amarrage pour les engins spatiaux.

Trois longs bras se ramifient de la colonne aux modules d'habitation regroupés à l'extrémité.

La station tourne le long de la colonne verticale et la force centripète fournit une gravité artificielle aux modules d'habitats. (Depuis qu'Ares a converti Apollo en station commerciale, ils ont relié les trois modules avec des entretoises structurelles qui prennent en charge les ascenseurs ouverts sur l'espace.)

Avec la plupart de ses opérations commerciales délocalisées ailleurs, Ares loue une grande partie de son pod de l'espace à d'autres corporations. Mitsuham et Zeta-lmpChem sont deux des plus gros clients qui louent des pods de travail à Ares, mais il en existe plusieurs autres, notamment UCAS Data Systems et Prometheus Engineering.

- Avec autant de corporations qui louent de l'espace à Apollo, la station est une mosaïque de juridictions extraterritoriales. Les espaces communs relèvent de la juridiction d'Ares, mais l'espace loué à d'autres corps relève de la juridiction de leur corporation respective. Quelque chose à garder à l'esprit si jamais vous y allez.

• LeRoi

En tant que hub de transport central pour les stations en orbite basse, Apollo agit également comme un centre-ville orbital, fournissant divers services aux consommateurs pour les travailleurs de l'espace. Les travailleurs de diverses stations en orbite basse se rendent fréquemment à Apollo pour un peu de repos et de loisirs. Un groupe de modules spatiaux sert de mali orbital offrant des articles ménagers adaptés à l'espace. Il existe également un certain nombre de clubs spatiaux qui s'adressent aux travailleurs de l'espace.

- En tant que lieu où les spacers s'évident, Apollo est aussi la capitale du vis du LTB. Les puces et les drogues changent fréquemment de mains à Apollo, à la fois des puces ordinaires sortant de la Terre et des drogues de synthèse revenant vers la Terre. Il existe également quelques "centres de service" où des "techniciens de service" aident les spacers à répondre à leurs "besoins spéciaux".

• Coquille

- La Mafia a un représentant à Apollo. Lee Calder, qui dirige une bonne partie du vice chez Apollon et Icarus. Bien que Calder soit pratiquement en charge des activités du syndicat dans l'espace, il est techniquement un sottocapo, ou assistant larbin, relevant de Don Roland Stephanopolous de la mafia de Detroit.

• Hindle

- Calder pourrait bientôt avoir de la concurrence. Ares loue beaucoup de l'espace à Mitsuham, et leurs relations Yak ont hâte d'obtenir une part du gâteau orbital. Récemment, Mitsuham a transféré l'un de ses managers, Hiyoji Uemura, à Apollo pour gérer l'un de ses modules de recherche dans l'espace. Uemura a des liens avec le gang Kihara-gumi Yakuza au Japon, il est donc probable que le vrai travail d'Uemura dans l'espace n'a rien à voir avec la gestion de l'inventaire des packs de repas, si vous voyez ce que je veux dire.

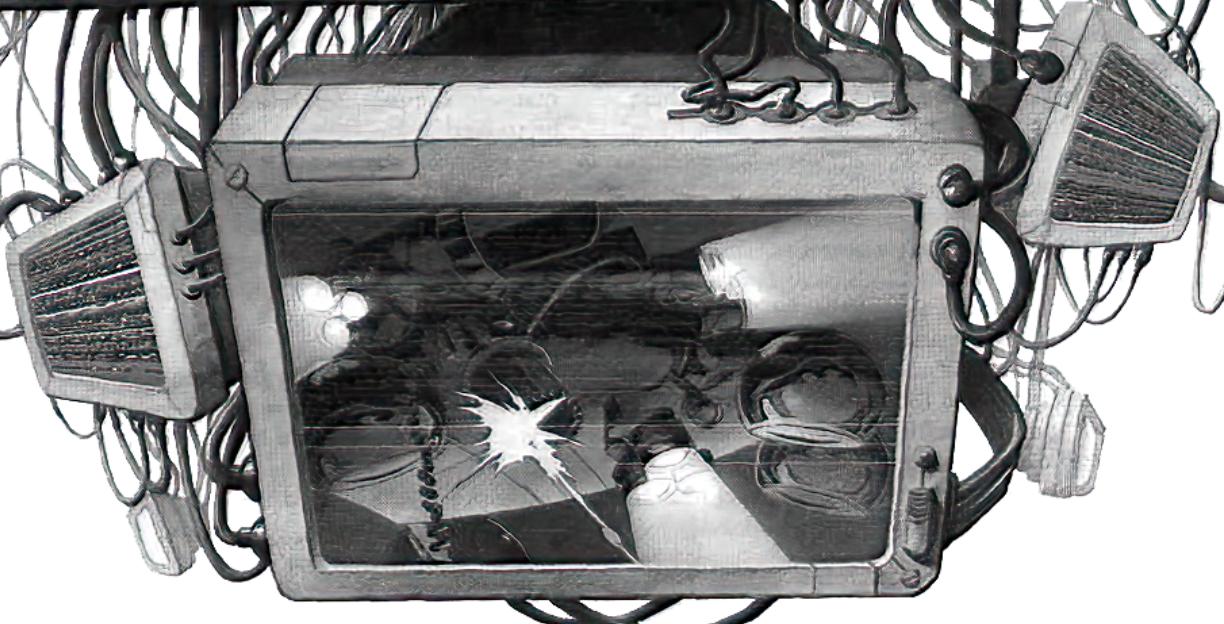
• Ouvanov

- Parce qu'Apollo est une plaque tournante du transport, de nombreux pilotes de navette indépendants se rassemblent ici pour trouver du travail pour transporter des marchandises vers et depuis les différentes stations spatiales. De même, de nombreux entrepreneurs indépendants, à la fois légitimes et louche, traînent sur Apollo à la recherche de travail.

• Toos



...AU DESSUS DU PUIT GRAVITATIONNEL...



Grâce au battage médiatique de la comète de Halley et à l'excitation de la course aux sondes, il y a un regain d'intérêt pour l'espace et pas seulement par les corporations. Le tourisme orbital est en plein boom, l'industrie spatiale prend son essor et l'exploration du système solaire fait parler d'elle. Les anciennes stations sont réaménagées et de nouvelles colonies sont prévues. Les charognards et pigistes indépendants de la communauté orbitale qui ne sont pas des employés corporatistes se répandent. Alors que de plus en plus de gens se précipitent dans l'espace, il y a plus d'opportunités pour les shadowrunners de se faufiler à bord et de faire avancer les choses.

REALISER DES AVENTURES DANS L'ESPACE

Certains meneurs de jeu font une croix sur la possibilité de mener des aventures Shadowrun dans l'espace. L'espace est le domaine des corporations, il est donc supposé qu'elles règnent avec une main de fer et une sécurité ultra-étroite. L'utilisation d'armes lourdes risque de décompresser la coque, ce qui peut tuer tout le monde. De plus, la magie ne fonctionne pas dans l'espace, donc les personnages magiquement actifs n'ont pas de chance.

Tandis que ces choses soient appliquées, cela signifie vraiment que l'objectif de l'aventure devrait s'éloigner de la violence et se tourner vers la résolution de problèmes et le jeu de rôle. Il y a un dicton commun dans les ombres : la run est compromise si les armes sortent. C'est particulièrement vrai dans l'espace.

Les idées d'exécution suivantes ne sont que quelques façons dont les shadowrunners peuvent s'impliquer dans une intrigue liée à l'espace.

Mission récupération

Les runners peuvent être envoyés pour escorter une mission dont le but est de récupérer ou de piller un vieux satellite, une station abandonnée, un vaisseau spatial abandonné ou tout autre déchet spatial. Pour compliquer les choses, d'autres parties peuvent avoir envoyé leurs propres équipes pour obtenir les marchandises en premier. Alternativement, les runners peuvent être envoyés en mission de sauvetage pour une station ou un engin qui a perdu son assistance vitale. Les runners doivent découvrir ce qui n'a pas fonctionné et qui ou quoi a survécu.

Vols de données orbital

L'espionnage est une grosse affaire en orbite, et des runners sont nécessaires pour en faire sortir des fichiers, voler des échantillons de laboratoires ou réquisitionner des informations satellites. Les risques sont élevés mais les récompenses sont bonnes, et les runners sont susceptibles d'avoir une corporation qui les soutient.

Vice de l'espace

À mesure que la population orbitale augmente, la demande de biens et de services illégaux augmentera également. Les syndicats utiliseront l'ouverture sur l'espace pour tenter de contrôler ces nouveaux marchés, et ils auront besoin d'hommes accomplis, de briseurs de jambes et de contrebandiers. Des pots-de-vin doivent être versés, des dossiers doivent être effacés et quelqu'un doit se salir les mains. Les produits fabriqués dans l'espace comme la poussière d'étoile sont très précieux, et des conflits sont susceptibles de se développer pour le contrôle des réseaux de distribution.

Sabotage et élimination

Comme les environnements polaires, les stations spatiales et les projets sont vulnérables au sabotage, s'appuyant sur des systèmes de survie complexes pour leur sécurité. Les engins spatiaux et les sondes sont également de bonnes cibles pour le sabotage, comme l'a prouvé la récente Course aux sondes. La logistique et les réparations sont coûteuses, donc un bon coup sur la structure peut mettre un rival en faillite. Ce type de travail est susceptible de se développer autour des points de LaGrange.

Exploration de l'espace lointain

Plusieurs mégacorporations commencent à progresser dans l'exploration de l'espace lointain vers Mars, la ceinture d'astéroïdes et les planètes extérieures. Étant donné que l'exploration de l'espace lointain peut prendre des mois ou des années, elles ne sont pas recommandées pour les aventures. Il est plus probable que les personnages soient impliqués avant le départ de l'expédition ou immédiatement après son retour. Dans le premier cas, les personnages peuvent soit saboter le lancement pour l'empêcher, soit le retarder suffisamment longtemps pour qu'un concurrent ait une longueur d'avance. Dans le second cas, ils intercepteraient probablement les résultats d'une étude avant qu'ils ne disparaissent entre les mains d'une corporation sur Terre.

UTILISATION DES JOUEURS DANS L'ESPACE

Bien que les corporations soient les acteurs dominants dans l'espace extra-atmosphérique, cela ne signifie pas que les shadowruns n'y ont pas lieu. En fait, c'est le contraire qui est vrai : parce que les corporations règnent sur l'espace, ils ont besoin de shadowrunners pour faire leur sale boulot.

Commercialement parlant, l'espace est une coentreprise. Ironiquement, les corporations qui peuvent généralement se lancer dans l'espace n'ont pas l'expertise pour exploiter pleinement sa valeur commerciale, tandis que les corporations qui ont l'intérêt et l'expertise pour exploiter le potentiel de l'espace n'ont pas les moyens d'y arriver. En conséquence, de nombreux corporations concluent un partenariat limité, les corporations pouvant se lancer dans le spatial en vendant des tours de lancement et en louant de l'espace orbital à ceux qui ont la recherche et l'expertise nécessaires pour exploiter l'apesanteur. Cela peut entraîner un réseau complexe d'intrigues et de politiques corporatistes, car deux corporations peuvent conclure un partenariat en raison de la concurrence d'un rival mutuel.

Le réseau de partenariats et d'accords de location fournit également une couverture efficace pour que les personnages pénètrent dans l'espace sans se faire remarquer. En se faisant passer pour des employés d'une autre corporation, les personnages peuvent accéder à une corpo qui est soit un client, soit un fournisseur de services pour leur corpo ciblé.

Toutes les stations spatiales ne sont pas uniquement dédiées à la recherche et au développement. Certaines assurent la distribution commerciale à un réseau de stations thermales, et toutes n'appartiennent pas à la même corpo. Un domaine croissant de commercialisation de l'espace est le tourisme et les loisirs, Yamatetsu ouvrant la première station thermale tandis qu'Ares et d'autres corporations ont l'intention de faire de même.

Également, tout le monde dans l'espace n'est pas affilié à une corporation. Certains sont des pilotes ou des techniciens indépendants qui effectuent un travail légitime dans lequel le corporations ne voit aucun profit : nettoyer les déchets spatiaux, livrer des fournitures aux corporations clients, etc.

Un autre fait important à garder à l'esprit est que pendant que les corporations dirigent les choses dans l'espace, des hommes et des femmes ordinaires font le vrai travail. Vivre dans l'espace est difficile et il existe peu de moyens disponibles pour soulager le stress. Et la nature humaine étant ce qu'elle est, partout où les gens vont, ils emportent leurs mauvaises habitudes avec eux.

Les Shadowrunners peuvent fournir un service important à cet égard, en faisant de la contrebande ou en répondant aux vices que les travailleurs de l'espace désirent.

OBSTACLES DANS L'ESPACE

Les meneurs de jeu doivent tenir compte des préoccupations suivantes avant de se lancer dans des aventures spatiales.

Petite Communauté

Dans l'espace, le poids et le volume valent de l'argent. Cela coûte beaucoup d'argent aux corporations pour mettre les stations spatiales en orbite, donc ils rationalisent et économisent l'espace autant que possible. Cela aide que dans un environnement en apesanteur, il n'y ait pas de "haut" ou de "bas", de sorte que les "murs" et les "plafonds" peuvent être utilisés comme espace au sol.

En conséquence, les stations spatiales sont généralement petites, avec des espaces resserrés, et toute station spatiale sera très peu peuplée. La plupart des stations spatiales ont une population de plusieurs dizaines de personnes, et les plus grandes stations (Apollo, Shibanokuji ou Daedalus, par exemple) n'ont qu'une population de plusieurs centaines de personnes, ne dépassant qu'un millier pour les très grandes. La proximité et la faible population créent un environnement très uni, où tout le monde se connaît généralement et où il est difficile de garder un secret.

Les meneurs de jeu devraient exploiter le confinement étroit des stations spatiales. Les personnages souffrant de claustrophobie subiront de fréquentes crises d'angoisse pendant le temps passé dans l'espace. De plus, les trolls et les affilié troll trouveront l'espace particulièrement contraignant, car les conditions exiguës ne s'adapteront tout simplement pas à leurs énormes carrures.

De plus, la communauté relativement petite dans l'espace facilite la localisation des personnes et rend plus difficile la conservation d'un secret. Un modificateur de -1 s'applique à tous les tests d'Étiquette effectués pour locate Friends of Friends (voir p.62, SRComp) ; un modificateur de -1 s'applique également aux tests de Wrong Party Tests (voir p.63, SRComp).

Espace et violence

La violence dans l'espace devrait être réduite au minimum car les stations spatiales ont des coques minces pour réduire les coûts de construction et d'entretien. Une balle perdue peut créer un grand trou dans la cloison, entraînant une décompression explosive et tuant toutes les personnes impliquées.

Les meneurs de jeu doivent garder cela à l'esprit lors de la planification d'aventures Shadowrun se déroulant dans l'espace. Si les joueurs essaient d'amener des armes dans l'espace (en particulier des armes lourdes), le meneur de jeu devrait rendre cela difficile, voire impossible. La sécurité est stricte sur les armes lourdes et les armures apparentes, mais elle peut être moins stricte sur les armes plus légères dissimulées ou non létales. Étant donné que certains joueurs peuvent être plus enclins à saisir leurs armes lorsque l'adversaire les brandit à la vue de tous, il peut être plus prudent de donner à l'adversaire des armes hautement dissimulables. De même, l'utilisation d'armures lourdes a tendance à encourager les armes lourdes, de sorte que les meneurs de jeu voudront peut-être s'abstenir de donner des armures lourdes aux PNJ. De plus, les corporations disposent d'une arme spéciale qu'ils peuvent utiliser : couper l'alimentation en oxygène. Toutes les armures du monde ne valent rien si les personnages ne peuvent pas respirer.



Temps de retard de la matrice

En raison des grandes distances impliquées, la communication matricielle entre les stations au sol, en orbite ou sur la Lune peut souffrir d'un décalage de signal. La communication entre la Terre et la Lune, par exemple, prend un tour de combat complet dans chaque sens. (Ce qui signifie que si vous posez une question, vous n'entendrez pas de réponse pendant 2 tours de combat.) Le meneur de jeu détermine exactement quel effet cela a sur les opérations matricielles, en fonction des distances impliquées. Au minimum, les personnages dans la matrice devraient subir -2 à leur réaction matricielle. Au pire, ils ne pourront peut-être agir qu'une fois tous les deux tours de combat.

GRAVITÉ FAIBLE ET ZÉRO

La plupart des endroits dans l'espace sont des environnements en apesanteur, où il n'y a pas d'attraction gravitationnelle pour maintenir les personnages au "sol". De plus, dans les endroits qui ont de la gravité (naturelle ou artificielle), l'attraction est nettement inférieure à ce qu'elle est sur Terre.

L'environnement gravitationnel local est défini par sa force, exprimée comme un multiplicateur de l'attraction gravitationnelle naturelle au niveau de la mer sur Terre. La plupart des stations spatiales avec un environnement artificiel en raison de la rotation ont un champ de gravité de 0,8 g. La lune a une gravité de 0,16 g. Un environnement en apesanteur a une gravité de 0 g. Le poids de tout objet est égal à son poids normal sur Terre multiplié par la force g. (À des fins d'encombrement, un environnement en apesanteur a une force g de 0,05 g) Par exemple, un AK-98 a un poids de 6 kilogrammes sur Terre, donc sur la lune (0,16 g), son poids est de $6 \times 0,16 = 0,96$ kilogrammes.

Déplacement

Un environnement à gravité réduite permet aux personnages de se déplacer rapidement plus facilement, mais il est plus difficile de tourner ou de s'arrêter. La vitesse de marche ou de course d'un personnage dans l'espace est égale à sa vitesse de déplacement normale divisée par la force g, arrondie à l'inférieur. Les personnages reçoivent cependant un modificateur de +1 pour toute action physique impliquant un mouvement ; cela inclut les modificateurs de combat à distance pour l'attaquant qui court ou marche (p.112, SR3), ainsi que le test d'esquive (p.113, SR3). De plus, chaque fois qu'un personnage court en faible gravité, il doit faire un test de Rapidité (4) pour s'arrêter. Si le test échoue, le personnage perd le contrôle et tombe à terre. Les personnages peuvent utiliser la compétence Athlétisme comme compétence complémentaire pour ce test de rapidité (ainsi que pour tout autre test de rapidité décrit ci-dessous).

En apesanteur, les personnages ne peuvent pas courir ou marcher normalement car il n'y a pas de poids pour qu'un personnage puisse prendre pied. (À l'exception du fait que certaines stations sont équipées de bandes velcro sur les surfaces, 50 personnes avec des chaussures velcro peuvent marcher/courir à la moitié de leur vitesse de déplacement.) Au lieu de cela, les personnages peuvent se déplacer de deux manières : ramper ou voler.

Ramper est la méthode la plus simple et consiste à se tracter en utilisant toutes les poignées disponibles (dossier de siège, poignées du compartiment supérieur, autres passagers, etc.).

Un personnage peut "ramper" sur un nombre de mètres égal à la moitié de sa Rapidité par tour de combat ; les personnages peuvent faire un test d'Athlétisme (4) pour ramper plus vite, chaque 2 succès ajoutant un mètre supplémentaire. A la fin de chaque tour de rampage, le personnage doit effectuer un test de Rapidité (4). Ne pas obtenir ne serait-ce qu'un seul succès signifie que le personnage a perdu son emprise et commence à flotter dans une direction aléatoire. Si le personnage obtient 1 succès, il devient désorienté et passe sa prochaine action à essayer d'obtenir une prise et de se stabiliser. Il subit un modificateur de +2 à tous les seuils pour faire autre chose.

Le vol se produit lorsque le personnage se lance du point A au point B sans utiliser de prise dans le processus. Un personnage peut "voler" un nombre de mètres égal à sa Force par tour. Voler nécessite un test de Rapidité (6) avant de se déplacer pour s'assurer qu'il se propulse dans la bonne direction. En vol, un personnage ne peut pas changer de direction, mais il peut changer d'orientation en vol s'il réussit un test de Rapidité (8). Pour atterrir correctement, le personnage doit réussir un test de Rapidité (5) ; un mauvais atterrissage signifie que le personnage se blesse et doit résister aux dégâts d'étourdissement 4P. Voir les règles de ramper pour les effets d'obtenir 1 succès.

Combat

Le combat est difficile en faible gravité ou en gravité 0. En faible gravité, un modificateur de +1 s'applique à tous les seuils pour lancer des objets, utiliser des armes à projectiles ou résister au recul. Les modificateurs de recul non compensés augmentent de +1 supplémentaire. Un modificateur supplémentaire de +1 s'applique à tout mouvement de l'attaquant ainsi qu'au test d'esquive.

En apesanteur, un modificateur de +2 s'applique lors du lancement d'objets, de tir d'armes à projectiles ou de la résistance au recul. De plus, tous les personnages impliqués dans un combat au corps à corps doivent effectuer un test de Rapidité (5) à la fin du tour de combat ou il volera dans une direction aléatoire.

Les modificateurs de recul non compensés doublent en apesanteur. Si un personnage n'est pas armé lorsqu'il tire avec une arme en mode SA, TR ou TA, il vole en arrière à une vitesse égale au recul non modifié en mètres par tour. Si un personnage s'envole à cause du recul, il doit faire un test de Rapidité (5) pour s'arrêter.

Effets à long terme

Si un personnage passe plus de quelques jours dans l'espace, il ou elle subira des effets à long terme du fait de vivre en apesanteur, par exemple, la taille d'un humain s'étirera de 5 cm, les os perdront du calcium et s'affaibliront, la tension artérielle chutera, et les muscles perdront leur tonus et développeront une légère atrophie. Les médicaments et l'exercice peuvent retarder ces effets, mais les effets se produiront toujours.

Chaque fois qu'un personnage passe plus de 24 heures en apesanteur, il reçoit un modificateur de +1 à tous les tests de réussite liés à la Constitution et à la Force. Après un autre (Constitution) ou (Force) jours en apesanteur, le modificateur passera à +2. Chaque (Constitution) ou (Force) jours après cela, le personnage perdra 1 point dans cet attribut. Si le corps ou la force d'un personnage atteint zéro, il doit être hospitalisé et soigné ou il mourra. La perte d'attribut ne peut être récupérée que par une combinaison d'intervention médicale et de karma.

Prendre des médicaments prescrits et faire de l'exercice empêchera l'apparition de cette dégénérescence physique.

Si la combinaison d'un personnage est endommagé, un personnage peut tenter de la réparer, si elle est effectuée au milieu d'un combat, le personnage doit effectuer une action complexe et faire un test de rapidité (6) pour réussir. Chaque trou doit être patché séparément. Si elle est effectuée hors combat, la tentative réussit automatiquement, mais il faut une minute pour réparer correctement la combinaison.

Devis se faufile à l'extérieur de la station spatiale Camelot lorsqu'un agent de sécurité corporatiste le surprend. Heureusement, Devis est venu préparer et tranche le garde avec un fouet monofilament.

En plus du test de résistance aux dommages, le meneur de jeu fait un test de réussite pour voir si Devis perce la combinaison du garde. Un fouet monofilament a un indice de dommage de 10S et Devin n'a obtenu qu'un seul succès net. Ainsi, le meneur de jeu lance 6 dés (le niveau de dégâts de 5 équivaut à 6 cases de dégâts) contre un seuil de 6. Le meneur de jeu obtient un succès, la tenu est donc endommagé.

Brèches de coque

Les coques des stations spatiales sont plus minces que les bâtiments normaux, car il est coûteux de mettre en orbite des stations à parois épaisse. Les stations spatiales ont une valeur de barrière équivalente à 8. Si une arme crée un trou dans l'espace dans la coque (voir Barrières, p.124, SR3), la pièce se décomprime ouverte sur l'espace. Les personnages doivent effectuer un test de Force (4) pour éviter d'être largués dans un espace ouvert. Appliquez un modificateur de +1 pour chaque demi-mètre supplémentaire de trou. Au début du prochain tour de combat, les personnages de cette salle souffriront de la décompression comme détaillé ci-dessus.

EFFETS DES ARMES DANS L'ESPACE

Les armes à feu ne fonctionnent pas dans l'espace extra-atmosphérique à moins d'être modifiées pour accepter un raccord avec un réservoir d'air. Modifier une arme pour accepter un raccord de réservoir d'air augmente le coût de 50% supplémentaires. Les explosifs (y compris les roquettes et les missiles) ne fonctionnent pas non plus dans l'espace à moins d'être construits avec un oxydant intégré. Les explosifs construits avec un oxydant intégré coûtent également 50% de plus que leurs homologues normaux.

Les armes à laser et à énergie tirées dans l'espace ne perdent pas de puissance à distance, puisqu'il n'y a pas d'atmosphère pour diffuser le faisceau.

RAYONNEMENT ET ÉRUPTIONS SOLAIRES

Dans l'espace, les personnages n'ont pas le luxe de la couche d'ozone et de l'atmosphère terrestre pour se protéger des rayons cosmiques. La plupart des stations spatiales et des colonies lunaires sont construites avec suffisamment de blindage pour que les radiations ne soient pas une préoccupation récurrente, bien que les personnages qui passent suffisamment de temps à marcher dans l'espace ou dans un vaisseau spatial captent environ 1 rad par mois.

Le vrai danger vient des éruptions solaires qui peuvent générer suffisamment de rayonnement pour tuer une personne. Bien que les éruptions solaires soient rares, elles peuvent être utilisées comme procédé narratif intéressant. Les éruptions solaires peuvent générer 1D6 rads par heure et dureront 1D6 jours. Pendant cette période, le personnel de la station spatiale est susceptible de se réfugier dans des chambres blindées spécialement construites avec de la nourriture, de l'eau et des commodités.

Un personnage qui prend les pilules (1 ¥ par jour) et fait de l'exercice réduira les modificateurs de 1 pour la prochaine période de 24 heures. La dégénérescence physique commence également à s'estomper une fois qu'un personnage revient dans un environnement gravitationnel (comme la centrifugeuse dans certaines stations spatiales). Réduisez les modificateurs de 1 pour chaque douze heures passées dans un environnement gravitationnel. Les environnements à faible gravité de moins de 0,5 g (comme la lune) ont le même effet, mais le modificateur ne dépassera jamais +1.

RISQUES LIÉS À L'ESPACE

La décompression, les fuites de combinaisons spatiales et les brèches dans la coque peuvent tuer rapidement, les personnages doivent donc être prêts à les gérer rapidement.

Décompression

La décompression se produit chaque fois qu'un personnage est exposé à l'espace extra-atmosphérique (soit par décompression explosive, soit par tout l'air s'échappant d'une fuite de combinaison ou d'une brèche dans la coque). À moins que le personnage ne prenne les contre-mesures appropriées, il ou elle mourra rapidement d'une combinaison d'asphyxie et d'hypothermie sévère due aux conditions difficiles et débilitantes (températures d'environ -270 degrés Celsius et pression de vide négative). Les capillaires de surface du personnage vont éclater, son corps va gonfler et ses yeux vont légèrement sortir (vision déformée).

Les personnages exposés à l'espace subissent un modificateur de +2 à toutes les actions et subissent automatiquement une case de dégâts d'étourdissement par tour de combat. Après que dix cases de dégâts étourdissant ont été infligées, le personnage subira une case de dégâts physiques à chaque tour de combat jusqu'à ce qu'il meure.

Retenir son souffle n'aidera pas et endommagerait même les poumons, donc l'effet est identique. Les personnages risquent de s'évanouir, cependant, lorsque le flux d'oxygène vers leur cerveau cesse. Pour représenter cela, à la fin de chaque Tour de Combat après le troisième, le personnage doit réussir un Test de Volonté (6 + modificateurs de dégâts) ou tomber inconscient. Si le personnage retient son souffle (voir p.47, SRComp) ou dispose d'une réserve d'air interne (cyberware Réservoir d'air interne, nanoware Oxyrush), il n'aura pas besoin d'effectuer ce test avant quatre tours de combat après que la réserve d'air ait fonctionné. (à ce moment-là, les dégâts d'étourdissement les auront de toute façon).

Si le meneur de jeu le souhaite, l'exposition à l'espace peut également infliger 1 point de sollicitation à chaque tour de combat sur les implants.

Fuites de tenu

Chaque fois qu'un personnage en combinaison spatiale subit un coup qui peut causer des dégâts physiques, il y a une chance de créer un trou suffisamment grand pour provoquer une fuite.

Chaque fois qu'un personnage doit faire un Test de Résistance aux Dégâts, faites un Test de Réussite supplémentaire avec un nombre de dés égal au Niveau de Dégâts infligé (1 pour L, 3 pour M, 6 pour S et 10 pour D) contre un seuil de 6. Si le test réussit, la combinaison est endommagée et ne protégera pas le personnage du vide spatial ; appliquer les effets de la décompression comme décrit ci-dessus. Chaque succès représente un trou de perforation dans la combinaison.

ÉQUIPEMENT SPATIAL

Les runners qui quittent les confins de la Terre trouveront les objets suivants utiles.

Combinaison spatiale

Les combinaisons spatiales sont conçues pour maintenir l'utilisateur à une température confortable et à une pression d'air standard dans le vide de l'espace. Une sous-couche thermique gère la ventilation, assure le refroidissement liquide et élimine les odeurs. L'unité de torse et de sac à dos fournit des unités de survie, de biomonitor, de contrôle et de secours. Le casque comprend des systèmes de communication et un sac à boisson.

Les combinaisons spatiales nécessitent un temps de base de 5 minutes pour être enfilées ; les succès d'un test de Rapidité (4) peuvent réduire ce temps. Les combinaisons spatiales sont conçues pour être aussi résistantes que possible, avec des alarmes intégrées, des notifications et des instructions automatisées étape par étape pour les utilisateurs qui ne sont pas habitués à les enfiler.

Les combinaisons spatiales nécessitent 1 heure d'entretien pour 12 heures d'utilisation. Si une combinaison spatiale ne bénéficie pas de cet entretien, lancez 1D6 à chaque fois qu'elle est utilisée. Sur un jet de 1, la combinaison développe une défaillance potentiellement fatale : un joint fissuré, une fuite d'air, une panne de température ou de courant, etc. Augmentez la probabilité d'une défaillance de 1 pour chaque

12 heures d'utilisation sans entretien (échec sur 1D6 jet de 1 ou 2 après 24 heures, et ainsi de suite).

L'alimentation en oxygène intégrée de la combinaison spatiale dure 12 heures. L'alimentation dure 24 heures avant de devoir être rechargeée. L'écran facial polarisé élimine les modificateurs d'éblouissement. Le biomonitor fonctionne comme décrit à la p.303, SR3. Enfin, la combinaison fournit 2 points de balistique et 3 points d'armure d'impact. Aucune autre armure ne peut être portée avec.

Les combinaisons spatiales peuvent être équipées de n'importe laquelle des options de casque et de communication (à l'exception des ultrasons) disponibles pour les armures militaires (p. 51, CC). Elles sont également livrées avec 5 patchs d'urgence (les patchs supplémentaires coûtent 50 ¥ chacun).

Combinaison spatiale de sécurité

Il s'agit d'une version blindée de la combinaison spatiale standard à l'usage du personnel de sécurité. Il fournit 6 points d'armure balistique et d'impact.

Unité de manœuvre de combinaison spatiale

Ce sac à dos propulsé à l'azote se fixe à la combinaison spatiale et permet à l'utilisateur de voler en zéro g avec précision à l'aide de commandes manuelles rotatives et translationnelles (ou tableau de bord virtuel). Un personnage utilisant une unité de manœuvre peut accélérer et freiner jusqu'à 10 mètres par tour de combat. Pour accélérer et freiner dans le bon sens, le personnage doit réussir un test d'Intelligence (6). De même, changer de direction pendant le vol nécessite un test d'Intelligence (8).

Les unités de manœuvre ont suffisamment de carburant pour 30 "combustions" (chaque accélération, freinage et changement de direction compte comme une combustion).

Bulle de survie

Cette bulle en mylar auto-gonflante est conçue pour l'évasion et la survie en cas de décompression d'urgence.

Ne prenant qu'un seul tour de combat pour se gonfler autour du ou des utilisateurs, la sphère comporte des fenêtres transparentes, un sas, un approvisionnement en oxygène de 24 heures (par personne), des rations alimentaires et d'eau d'urgence, une balise de guidage (portée de 100 kilomètres), un médikit et une version intégrée et simplifiée de l'unité de manœuvre de la combinaison spatiale (avec 10 "combustions"). L'indice de la bulle correspond au nombre de personnes qu'elle peut contenir (maximum 6).

LA MAGIE DANS L'ESPACE

Tous les emplacements dans l'espace sont des distorsions de mana (voir p.85, MITS). Le champ magique pour la plupart des endroits dans l'espace extra-atmosphérique est de 10. Certaines stations, en raison de leur population et de leur activité, peuvent avoir un champ magique inférieur (9 ou 8). La lune a un champ magique de 8.

Certaines corporations mènent des recherches magiques théoriques dans l'espace, car le manque de mana agit en fait comme une forme de protection contre les retours de flamme potentiels. Les connaissances en champs magiques d'un magicien seraient très utiles dans ce type d'aventures.

LES VÉHICULES DANS L'ESPACE

En général, les règles du véhicule ne s'appliquent que lors de manœuvres rapprochées à proximité d'une station spatiale ou à la surface de la lune, d'un astéroïde ou d'une planète. Les voyages sur de longues distances (par exemple, de la surface de la Terre à l'orbite, ou d'une station à une autre) doivent être gérés par la narration et le jeu de rôle. Le tableau des voyages spatiaux longue distance répertorie les temps de trajet pour la plupart des destinations. Notez qu'il est impossible de faire un voyage direct de la surface de la Terre aux points de LaGrange ou à la lune ; les besoins en carburant ne sont pas commercialement viables.

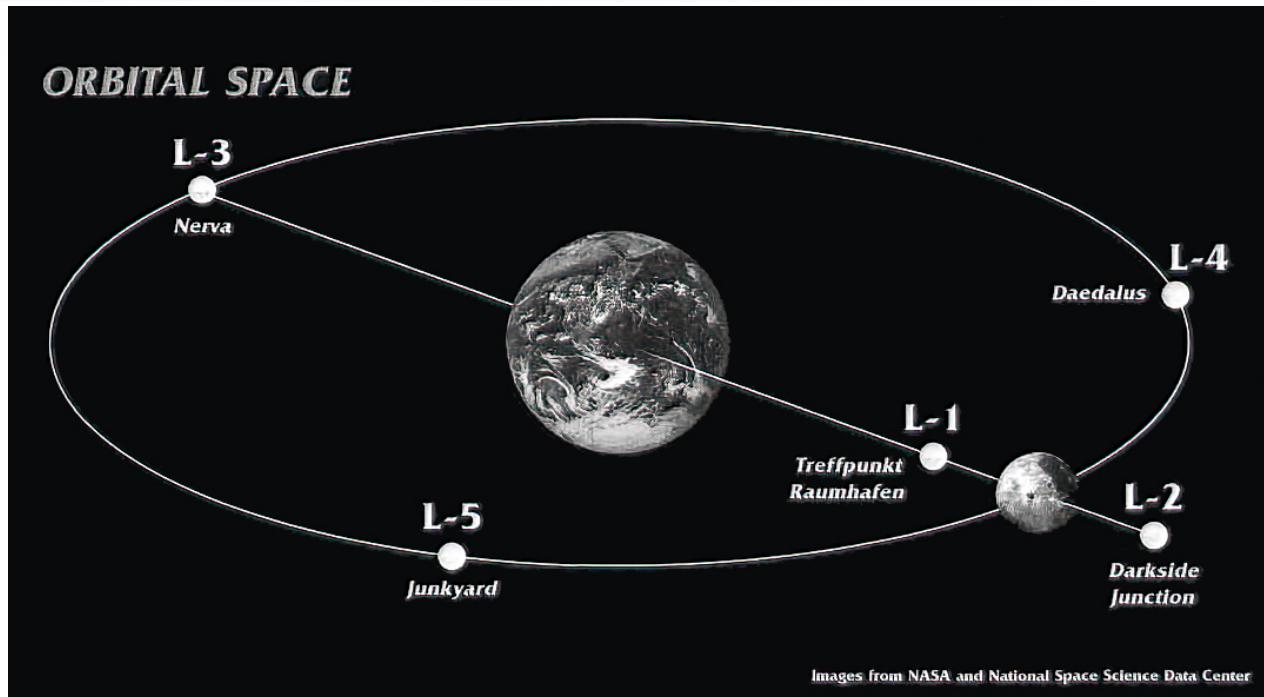
Un vaisseau spatial effectuant un long voyage doit parcourir une distance de sécurité depuis la station avant d'effectuer le lancement vers sa destination. Il faut 10 minutes à un vaisseau spatial pour atteindre la zone de lancement sécurisée. Lorsqu'un vaisseau spatial commence ou termine son vol longue distance, il lui faut 15 secondes (5 tours de combat) pour changer d'attitude et de tangage d'un mode de déplacement à l'autre. Pendant ce temps, le vaisseau subit un modificateur supplémentaire de -10 à son score de manœuvre. Un lancement suborbital au milieu de son vol longue distance ne peut pas être engagé dans un combat de véhicules ; les vitesses et les distances impliquées rendent pratiquement impossible le combat de véhicules.

Freinage

Normalement, les véhicules peuvent décélérer en toute sécurité à un taux égal à leur temps d'accélération de 4. Les engins spatiaux volant dans l'espace, cependant, n'ont pas de frottement atmosphérique pour les aider à ralentir. Leur taux de décélération sécuritaire n'est égal qu'à leur indice d'accélération. Cela ne s'applique pas aux véhicules terrestres (tels que les buggies lunaires) voyageant sur une surface lorsqu'il y a présence de gravité.

Vitesse et contrainte

Les vaisseaux spatiaux en vol ne subissent pas de pénalités pour avoir dépassé leurs indices de vitesse ou d'accélération. Cependant, tous les autres modificateurs (tels que le modificateur +1 aux tests de véhicules) sont toujours en vigueur. Si un vaisseau spatial dépasse sa vitesse de plus de 1,5 fois la valeur normale, le modificateur passe à +4. Les personnages ne peuvent pas piloter un vaisseau spatial à des vitesses supérieures à 2,5 fois son indice de vitesse ; le système de navigation automatique doit prendre le relais à ce stade.



Images from NASA and National Space Science Data Center

L1 : Treffpunkt Raumhafen

Treffpunkt Raumhafen est une station spatiale appartenant à Proteus AG et opérationnelle depuis 2062. Elle est utilisée pour de la recherche en gravité-zéro ainsi que pour des projets secrets. Certaines parties en sont louées, notamment à AG Chemie.

L2 : Darkside Junction

Darkside Junction est une station orbitale opérationnelle depuis 2062 et appartenant à NeoNET qui s'en sert de base pour ses opérations lunaires.

L3 : Nerva

Nerva est une ancienne station orbitale construite par

Harris-3M rendue inopérationnelle par le Crash de 2029 et aujourd'hui abandonnée.

L4 : Daedalus

Daedalus est une station orbitale appartenant à Ares Macrotechnology qui en a fait son centre de recherches spatiales principal.

L5 : Angel Station, dite « la décharge » (Junkyard)

Angel Station (surnommée "la décharge") est une ancienne station orbitale construite par Harris-3M et rendue inopérante par le Crash de 2029. Elle est depuis abandonnée et attire dans son orbite des débris spatiaux (d'où son surnom).

DURÉE DES TRAJETS DANS L'ESPACE

Origine	Destination	Temps de trajet
Terre	Orbite basse	2 heures
Terre	Orbite géostationnaire	12 heures
Terre	Mars	2 ans
Orbite basse	Terre	1 heures
Orbite basse	Orbite basse	1d6 heures*
Orbite basse	Orbite géostationnaire	8 heures
Orbite géostationnaire	Terre	2 heures
Orbite géostationnaire	Orbite basse	2 heures
Orbite géostationnaire	Orbite géostationnaire	2d6 heures*
Orbite basse/géostationnaire	L1	12 heures
Orbite basse/géostationnaire	L2 / L3 / L4	36 heures
Orbite basse/géostationnaire/L4/L5	Lune ou L2	72 ou 84 heures
L1	L4 / L5	12 heures
L1	L3	36 heures
L1	Lune ou L2	60 ou 72 heures
L3	L4 / L5	24 heures
L3	Lune ou L2	84 ou 96 heures

*Dépend de la destination ou peut être déterminé au hasard.

Remarque : Sauf indication contraire. Il faut le même temps pour faire le retour.

AU DESSUS DU PUITS GRAVITATIONNEL...



"An old fixer once told me that shadowrunning is about going places you're not supposed to go. That's what gives us the buzz, right? The excitement of travelling to exotic and secret places, meeting interesting people, and extracting or killing them. Believe me, chummer, sometimes shadowrunning takes you to places you really don't want to go--and that you're lucky to get out of alive."

Target: Wastelands is about hostile environments--places that are not just difficult for shadowrunners to penetrate, but dangerous to live in. This book details desert hideouts, toxic zones, Polar stations, deep sea aquacologies and orbital platforms. Including information on how shadowrunners can get in, get out, and survive. For use with *Shadowrun, Third Edition*.

Available July 2002

Stock Number: FPR 10653

ISBN: 3-89064-653-0

MSRP: \$20.00



WZ KIDS

FAN-PRO

STATE OF THE ART 2083



WKGAMES

FANPRO

Marc Yaneo



• ***FIN*** •