

SHADOWRUN®



TM



CATALYST
game labs™

Une aventure SHADOWRUN

THE ADVENTURE BEGINS....

Les érudits du Sixième Monde ont longtemps émis l'hypothèse de la nature cyclique de la magie. Pendant des années, les corporations, les collectionneurs et autres factions ont dépensé des fortunes traquer les reliques survivantes de cet âge mythique. Les ombres chuchotent d'un savoir perdu et d'une histoire secrète pour le monde. Quelques privilégiés sont venus en possession d'objets anciens d'une grande puissance et d'un but mystérieux, artefacts d'avant l'histoire enregistrée. Maintenant c'est ton tour...

En apparence, le travail semble simple: escorter et aider Mme Johnson comme elle suit la piste d'un homme à travers le monde. La cible? Un agent de la Fondation Atlante et traquer un artefact volé inestimable. Et le lieu? Cela mène à Lagos, l'endroit le plus dangereux du monde, où le simple fait de survivre une journée peut être un run à part entière. Ajoutez à ça la plus grande vente aux enchères du marché noir du siècle, un puissant roi africain, et une pléthore des plus grands acteurs du commerce des artefacts, de la Fondation Atlante à Aztechnology ... eh bien, bienvenue dans les dessous du commerce des artefacts. Si vous survivez, il y a du travail à venir ... et peut-être même des réponses à vos questions.

Le crépuscule est la première d'une série d'aventures interdépendantes qui emmèneront les runners aux quatre coins du globe dans une quête pour récupérer des artefacts inestimables. Qui veut exactement ces artefacts, et pourquoi, sont des questions que les runners devront découvrir par eux-mêmes...

SHADOWRUN

© 2009 WizKids, Inc. All rights reserved. *DUSK: Dawn of the Artifacts*, *Shadowrun* and WK Games are registered trademarks and/or trademarks of WizKids, Inc. in the United States and/or other countries. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.

Under License from



DUSK



CATALYST GAME LABS

...Index...

INTRODUCTION

- Préparer l'aventure
- Structure d'aventure
- Sections principales
- Scènes d'aventure
- Personnages non-joueurs

BACKGROUND

- La carte du Piri Reis
- Mener l'aventure

SYNOPSIS

- La Fondation Draco
- L'institut Dunkelzahn de recherche magique
- La Fondation Atlante
- Les croisés mystiques

RENCONTREZ MME. JOHNSON VOS VACCINS SONT-ILS À JOUR ? BIENVENUE À LAGOS BIENVENUE À LAGOS, SCÈNE 1 COMPÉTENCES LIÉES AU CHARISME BIENVENUE À LAGOS, SCÈNE 2: UNE COMPLICATION ROYALE ITINAIRES ALTERNATIFS POUR OBTENIR UN BILLET EMBOUTEILLAGE TACTIQUES DE L'EMBUSCADE À LA VENTE AUX ENCHÈRE SUIVRE LA CARTE HOME SWEET HOME CONSÉQUENCES

- Récompense En Karma
- Attribution Des Contacts

INVESTIGATION

- Contacts
- Recherche Matriciel

OMBRES PORTEES

- Jane "Frosty" Foster
- Medjay
- Samriel

MANUEL DES JOUEURS

4 CREDITS: L'AUBE DES ARTEFACTS: LE CREPUSCULE

- Ecriture:** Jennifer Harding
- Édition:** Jason Hardy
- Développement:** Peter Taylor
- Direction Artistique:** Randall Bills
- Disposition intérieure:** Alicia Heerdt
- Présentation et découverte:** Matt Heerdt
- Illustration:** Florian Stitz
- Carte:** Sean Macdonald

- Inspiration:** *Welcome to Lagos* by Lafaze
- Mises en avant:** Thanks to Chris Maley, the best GM in the world. His vision started this whole thing (now can I get some extra karma?).
- Testeurs de jeu:** Andy Coen, Ross Cottrell, Geoff Edwards, Ronnee Edwards, Craig Engle, Rachel Engle, Cullen Erbacher, Christopher
- 9 Maley,** Stephen McQuillian, Michael Nieder, James O'Laughlin
- 11 Larry Stouder-Studenmund,** Torrey Stouder-Studenmund, William Stouder-Studenmund, and Jeremy Weyand.
- 15 Reclecteurs:** Adam Bruno, Ben Burnett, Mark Dynna, Mason Hart, and Jeremy Weyand.

Copyright © 2009 WizKids Inc. Tous droits réservés. Shadowrun, Dawn of the Artifacts: Dusk, Matrice et WK Games sont des marques déposées et / ou des marques commerciales de WizKids, Inc. aux États-Unis et / ou dans d'autres pays. Aucune partie de ce travail ne peut être reproduite, stockée dans un système de récupération, ou transmise sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, sans l'autorisation écrite préalable du propriétaire du droit d'auteur, ni être autrement diffusée sous une forme autre que celle sous laquelle il est publié. Catalyst Game Labs et le logo Catalyst Game Labs sont des marques commerciales d'InMediaRes Productions, LLC. Imprimé au Canada

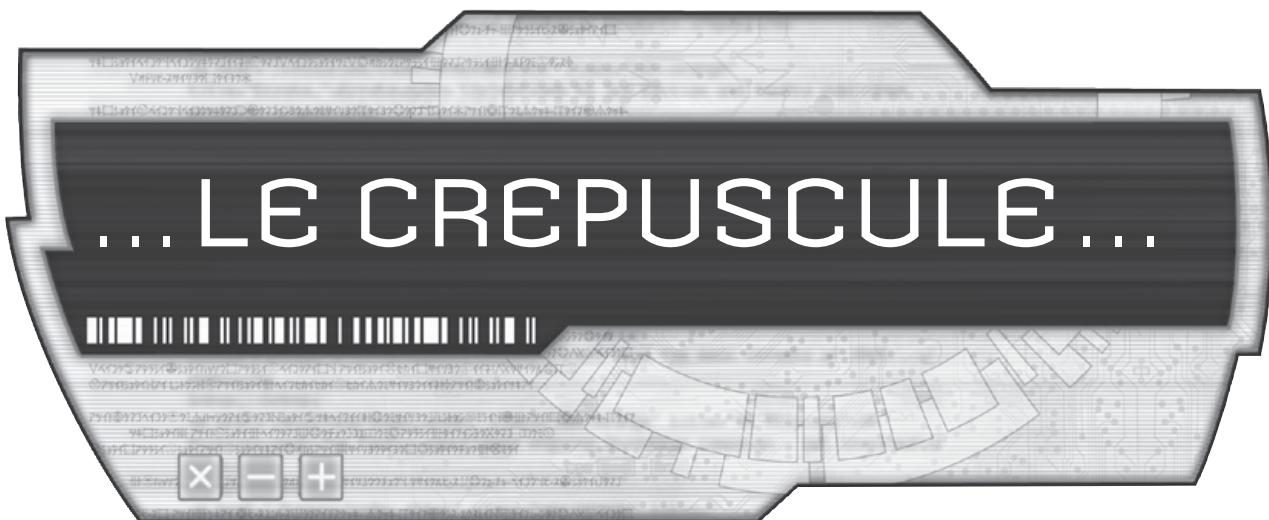
Première impression par Catalyst Game Labs,
une impression de InMediaRes Productions, LLC
PMB 202 • 303 - 91st Ave. NE, G-701
Lake Stevens, WA 98258.

Trouvez-nous en ligne:
info@shadowrun4.com
(Shadowrun questions; please check the website FAQ first!)
<http://www.shadowrun4.com>

47 (official Shadowrun website)
<http://www.holostreets.com>
(subscription Shadowrun website)
<http://www.catalystgamelabs.com>
(Catalyst Game Labs website)
<http://www.catalystgamelabs.com/catalog>

(online Catalyst/Shadowrun store)





Le cri de l'elfe a été interrompu par une épée large qui lui a transpercé la poitrine, la rune de la lame rougeoyant à travers le sang qui gicle. Au pied d'une tour cramoisie, d'autres aventuriers solitaires ont massacré le garde de la citadelle. Le nain a retiré l'épée du cadavre, essuyant la lame sur les vêtements de l'elfe. Voyant que son secteur du champ de bataille était vide, il se mit à fouiller les cadavres.

À côté de lui, un cercle runique lumineux est apparu alors qu'un ork se téléportait.

« Que fais-tu ? » demanda l'ork.

« Cela s'appelle du pillage », répondit le nain en fourrant une poignée de pièces d'or dans sa bourse. « Tu devrais essayer. »

« Ça vous dérange de sortir un instant pour que nous puissions avoir une vraie conversation ? »

« Sûrement pas. La Chute de la Tour Crimson bat son plein. Nous pouvons prendre le bot'turgma aux oreilles pointues cette fois. »

« Désolé de t'interrompre », marmonna l'ork, réprimant des mots plus durs. « Quelque chose est arrivé. Il faut qu'on parle. »

« C'est un aussi bon endroit que n'importe quel autre. » Le nain est passé du guttural ou'zet à une langue morte depuis longtemps.

« J'espère passer au niveau supérieur, alors faites-le vite. »

« Quelque chose a été volé dans le repère du vieux dragon, » répondit l'ork, ne se levant pas à l'appât.

« Je n'ai rien fait. »

L'ork secoua la tête. « Je ne pensais pas que vous l'aviez fait, sinon cette conversation n'aurait pas eu lieu. J'ai fait des recherches. J'ai entendu Williams »

« Qui ? » l'interrompit le nain.

« L'Atlante au conseil d'administration de l'Institut Dunkelzahn de Recherche magique. » L'ork fronça les sourcils. « J'ai entendu Williams parler à un agent. Williams semble avoir des raisons de croire qu'Aztechnology est à l'origine du vol. »

« Et cela me concerne en quoi ? » Le nain pencha la tête, regardant les ombres se déplacer à l'intérieur des portes de la tour.

« Pensez un peu aux conséquences que cela pourrait entraîner. »

« Vous ne m'avez pas encore dit ce qui a été volé. »

« Un des Eochair k'ailiu », dit l'ork. « Je ne sais pas ce qu'il faisait dans l'antre du dragon. Je suis à peu près certain qu'aucun des enfants à bord n'en connaissait l'importance, même si Aina le pouvait. »

« Vous la suspectez ? » Le nain a ramassé une lame gravée de runes sur un cadavre, testant l'équilibre.

« Avec son histoire... »

« Je pense que tu patauges dans l'ombre, vieil homme, » dit le nain, lançant l'épée pillée vers l'ork aux cheveux noirs, qui l'attrapa facilement. Une nouvelle vague d'elfes élancés émergea de la citadelle, les épées levées haut, hurlant des cris de guerre horriblement mutilés en Sperethiel. L'ork tenait son épée dans une posture identique au nain, reflétant son mouvement alors qu'ils paraient et tranchaient.

« J'ai besoin d'aide pour enquêter sur le vol », dit l'ork, alors qu'il terrassait un garde de la citadelle. À côté de lui, le nain décapite un deuxième attaquant. « Quelqu'un qui n'est pas influent. Quelqu'un de fiable. »

« Pas intéressé. » Davantage de gardes les ont encerclés, et avec les années de pratique, les deux se battent dos à dos, épées dégainées.

« Je ne parlais pas de toi. Elle. Votre... apprenti. « La Voyageuse », grogna le nain. « Elle a un peu parcouru le monde. Rien de tel pour acquérir une petite expérience à son actif. Je vais voir si elle est disponible. Elle est occupée ces temps-ci. » L'ork a désarmé la lame du dernier garde et le nain l'a embroché dans le cœur. Le nain fit un sourire à son compagnon.

« Comme au bon vieux temps, hein, Ehram ? » dit le nain. L'ork jeta juste un coup d'œil à la tour cramoisie, puis un autre aux corps déchirés, vêtus d'armures argentées criardes. D'autres gardes de la citadelle faisaient déjà leur réapparition.

« Quel est ce jeu d'enfant ridicule ? » demanda-t-il, dégoûté, alors même qu'il préparait son épée subtilisée.

« Dawn of Atlantis X : City of Spires », répondit le nain. « Le délire préféré des fans de jeux pendant huit semaines consécutives. Janey m'a payé un abonnement pour Noël. »

Ça maintient mes compétences à l'épée.



INTRODUCTION

Le crépuscule est une aventure conçue pour être utilisée avec Shadowrun, quatrième édition. Bien que cette aventure ne soit pas conçue spécifiquement pour les joueurs novices, elle peut facilement être modifiée pour s'adapter à des joueurs d'expérience variées. Les joueurs et les maîtres de jeu doivent être conscients que seuls les maîtres du jeu doivent lire au-delà de ce point car les secrets et l'intrigue sont révélés dans la suite du texte Prendre connaissances de ces éléments pourraient donc réduire le plaisir de de l'aventure pour les joueurs. Le crépuscule est la première aventure de la série en quatre parties de l'Aube des artefacts. Les maîtres de jeu et les joueurs qui souhaitent jouer aux quatre aventures doivent garder à l'esprit que les actions et les contacts des personnages auront des ramifications futures dans les aventures à suivre.

PRÉPARER L'AVVENTURE

Le crépuscule ne peut être joué qu'avec le livret de règles Shadowrun, quatrième édition. Cependant, de nombreux personnages présentés dans cette aventure s'inspirent des suppléments tels qu'Arsenal, Augmentation, Unwired et Runner's Companion. Toutes les règles de cette aventure sont supposées suivre les règles présentées dans Shadowrun, quatrième édition. Un maître de jeu peut, bien entendu, utiliser n'importe laquelle des règles optionnelles présentées dans l'un des livres avancés comme il convient le mieux à son jeu. Une grande partie de cette aventure se déroule à Lagos, une ville sauvage sur la côte ouest de l'Afrique. Lagos est un endroit vedette dans les villes sauvages. Les maîtres de jeu et les joueurs trouveront une mine d'informations, de contacts et de d'accroches supplémentaires dans Jungles Urbaines qui donneront vie à l'endroit pour les joueurs et leurs personnages. Pour ceux qui n'ont pas lu Jungles Urbaines, plusieurs documents inclus dans cette aventure offrent un large aperçu de la ville. Les maîtres de jeu peuvent souhaiter les fournir à leurs joueurs avant l'aventure, ou bien les fournir lorsque les personnages font des recherches en ville ou interagissent avec les différentes factions.

STRUCTURE DE L'AVVENTURE

Le crépuscule emmène les personnages au cœur de l'une des étendues les plus sombres de la planète sur la piste d'un ancien artefact. Amener les joueurs à Lagos et quitter leur habitudes est abordé dans la section Vos vaccinations sont-elles à jour ? Alternativement, un maître de jeu pourrait faire commencer les personnages comme des natifs de Lagos ou des runners expatriés vivant dans la ville sauvage. Les runners sont embauchés par Mme Johnson, elle leur verse un acompte pour une prestation d'une durée prédéfinie afin de l'aider à atteindre les objectifs de sa mission, la protéger et l'assister lors d'un voyage bien au-delà du territoire national. Les objectifs de la mission peuvent être atteints de diverses façons, par la discréction, les interactions sociales, la force brute ou un mélange de ces éléments. L'aventure telle qu'elle est écrite doit être considérée comme une ligne directrice. Le maître de jeu doit faire avancer l'intrigue en faisant des ajustements et en réagissant aux choix et aux actions des runners tout en leur offrant des opportunités de les exploiter plutôt que de les « balader » d'un coup à l'autre. Cela peut être difficile, chaque scène propose des suggestions pour s'adresser aux runners qui décident de suivre ou non la direction proposée, leurs actions peuvent aussi les amener à sauter certaines scènes. L'aventure se compose d'une variété de scènes connectées. Alors que certaines scènes doivent se produire pour que d'autres suivent, il y en a plusieurs qui offrent des aventures parallèles amusantes, ou «harengs rouges», conçues pour conduire les personnages

sur une fausse piste. Bien sûr, comme le sait tout maître de jeu, pour chaque scène et résultat suggérés, les joueurs penseront à deux ou trois méthodes alternatives pour atteindre leur objectif. Faire face à ces aléas est l'endroit où un bon maître de jeu brille. Ces chemins alternatifs peuvent être amusants et agréables pour les joueurs et le maître de jeu. Après tout, le but est de s'amuser. Chaque scène aura des astuces de maître de jeu pour garder les joueurs sur la bonne voie ou, alternativement, pour développer les tangentes qu'ils peuvent prendre.

SECTIONS PRINCIPALES

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

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

SCÈNES D'AVVENTURE

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

- **En bref:** Un bref résumé des événements de la scène.
- **Dites-le-avec-des-mots:** Une sélection de texte qui peut être lue directement aux joueurs ou paraphrasée lorsque les personnages du joueur atteignent des points spécifiques dans la scène.
- **Accroche:** Descriptions des façons dont les personnages pourraient être encouragés à jouer une scène.
- **L'envers du décor:** Les rouages derrière chaque scène, y compris les motivations des PNJ et tous les secrets ou instructions spéciales pour la scène.
- **Subplots:** Aventures secondaires - ou harengs rouges - qui offrent aux maîtres de jeu des moyens de se développer pour rendre l'aventure moins linéaire pour les joueurs.
- **Durcir le ton:** Suggestions pour les maîtres de jeu sur la modification de la scène pour défier des joueurs plus expérimentés ou des personnages de joueurs plus puissants.
- **Antivirus:** Suggestions pour remettre l'aventure sur les rails si les actions des personnages du joueur la font dérailler.
- **Lieux d'intérêt:** Emplacements présentés dans la scène, y compris les descriptions et les évaluations des systèmes de sécurité et des systèmes Matriciels.
- **Grunts et cibles mobiles:** PNJ dans cette scène particulière. Les PNJ qui sont présentés dans plusieurs scènes se trouvent dans Ombres Portées.

PERSONNAGES NON JOUEURS

Les personnages non-joueurs (PNJ) sont essentiels pour donner vie à toute aventure; ils incluent les alliés, les ennemis et les contacts avec lesquels les personnages interagiront pendant le shadowrun. Les PNJ importants ont des profils pertinents, y compris des statistiques, dans la section Grunt et cibles mobiles pour chaque scène. Les principaux PNJ qui apparaissent dans plusieurs scènes sont répertoriés dans la section Ombres Portées. à la fin





de ce livre. Les maîtres de jeu peuvent et doivent modifier les PNJ pour en faire des adversaires plus ou moins difficiles (voir p. 284, SR4A). Les PNJ du groupes de grunts en bénéficient (voir, p. 281, SR4A), tandis que les PNJ individuels de cette aventure possèdent leur propre statistique Chance à utiliser.

CONTEXTE

Dans le sixième monde, le terme artefacts englobe bien plus que de simples vestiges de cultures passées; les plus précieuses sont des reliques d'un âge mythique de magie qui est antérieure à l'histoire connue, y compris des enchantements antérieurs à l'éveil. Ces artefacts forment un gros marché dans le sixième monde. Outre les entreprises et les collectionneurs privés, des organisations entières se sont formées dans le but d'acquérir, de déchiffrer, garder, et potentiellement utiliser ces artefacts et la connaissance magique perdue associée. Trois des grands acteurs du monde des collections d'artefact sont la Fondation Atlante, la Fondation Draco et le Consortium Apep. Il y a une pléthora d'autres personnes, allant des groupes chamaniques le PCC aux cabales mystérieuses cachées à l'intérieur d'organismes gouvernementaux. Même les mega-corporations ont des départements entiers consacrés à utiliser des artefacts dans la recherche des arcanes pour débloquer de nouvelles traditions thaumaturgiques. Cette aventure concerne un artefact spécifique, connu aujourd'hui sous le nom de la carte de Piri Reis, bien que ce fait ne soit pas révélé avant longtemps dans l'aventure. Il introduit également les shadowrunners dans le monde des collectionneurs, chasseurs de reliques et autres personnages dangereux.

LA CARTE DE PIRI REIS

L'artefact connu aujourd'hui sous le nom de carte de Piri Reis possède une longue et trouble histoire, enveloppé de mystère et de controverse. Dénoncé comme un canular sophistiqué et qualifié de bizarrie, la carte cache un secret millénaire qui dormait jusqu'à l'Éveil.

Histoire connue

En 1513, Piri Reis, un officier haut classé dans la marine impériale turque, a prétendument dessiné une mystérieuse mapa mundi basée sur une collection de cartes plus anciennes, dont certaines qui aurait survécu à la destruction de la Grande Bibliothèque d'Alexandrie.

Inexplicablement, cette carte représentait le littoral des Amériques, ainsi qu'une représentation précise de la côte antarctique, dépourvue

MENER L'AVENTURE

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

Étape 1: lire l'aventure

Lire l'aventure avant de la présenter à votre groupe garantit vous savez ce qui s'en vient et vous connaissez toute l'histoire. Cela aide lorsque vos joueurs trouvent (inevitablement) quelque chose qui n'est pas écrit dans l'aventure.

Étape 2: évaluer l'aventure

Rarement un maître de jeu entreprend une aventure écrite et la dirige sans tout changement. Vous pouvez décider que cela doit être plus difficile pour vos joueurs, ou peut-être forment-ils une équipe spécialisée (comme 100% de mages) qui, sans aucun doute, abordera certaines tâches de manière unique. Vous voudrez peut-être changer certains PNJ avec des personnages que vos joueurs connaissent dans leur jeu, comme un fixeur ou un contact ganger. Évaluer l'aventure vous permet de prendre des notes sur la façon dont vous le souhaitez personnalisez l'aventure en fonction de votre jeu et de votre style de jeu.

Étape 3: connaître les personnages

Vous devriez avoir une copie de chaque personnage avant de lancer l'aventure, donc vous pouvez évaluer leurs compétences, contacts et capacités individuels (et de groupe). Si une scène les mènent à parcourir une jungle et aucun d'entre eux n'a une compétence de survie, vous pouvez avoir besoin de modifier la scène pour qu'ils aient encore une chance de réussir. Si un personnage est mis à l'écart pour certaines parties de l'histoire en raison d'un manque de capacités ou de compétences, le maître de jeu devrait envisager d'ajouter des scènes qui correspondent au personnage.

Étape 4: prendre des notes

Les notes écrites vous aident à garder les choses organisées. Vous voudrez peut-être noter quelque chose pour donner un message particulier aux joueurs à un moment précis ou mettre en évidence des détails importants sur un PNJ ou une scène de combat. Prendre des notes vous aide à garder les actions des personnages pendant l'aventure, ce qui est utile pour attribuer Karma et gérer des contacts à la fin. Puisqu'il s'agit du commencement d'une série d'aventures, il est fort possible que les décisions des joueurs reviennent pour les hanter plus tard !

Étape 5: ne laissez pas les dés diriger le jeu

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

Étape 6: ne paniquez pas

Vous ferez des erreurs. Tout le monde fait des erreurs. Vous pouvez oublier une règle, lire une scène ou oublier un indice important. Ne pas s'inquiéter. La raison pour laquelle vous êtes là est de s'amuser, et le plaisir est bien plus important qu'une performance irréprochable. Si vous ou les joueurs faites une erreur, faites de votre mieux pour redresser les choses, puis continuer d'avancer.

de glace, surprenant, en effet, puisque l'Antarctique ne serait pas découverte avant près de trois siècles plus tard. Encore plus mystérieux, les chercheurs affirment que la dernière fois que la côte antarctique était exempte de glace était probablement 4 000 avant JC. Les cartographes sont déconcertés par l'utilisation apparente de la trigonométrie sphérique, une technologie qui ne serait pas disponible avant trois cents ans. Alors que Piri Reis affirmait avoir dessiné la carte à partir d'autres cartes plus anciennes, les cartographes ont été surpris par le fait qu'elle semblait être basée sur des cartes qui non seulement reconnaissaient que la Terre était ronde, mais avaient calculé sa circonférence à moins de cinquante miles de la vraie mesure. Pendant des siècles, la carte est restée une bizarrie, rejetée par les chercheurs et les cartographes comme l'un des nombreux éléments qui ne correspondaient tout simplement pas à leur compréhension de l'histoire. Pendant des années, la carte est restée sous clé au palais de Topkapi à Istanbul, où elle a été découverte en 1929. Elle y est restée jusqu'à ce que la tourmente des Eurowars balaie la Turquie. Vers la fin de la guerre, en 2034, les forces européennes se sont emparées d'Istanbul de la désintégration de l'Alliance pour Allah. Dans la destruction et le chaos qui ont accompagné l'un des affrontements les plus violents de l'Eurowars, nombre des trésors les plus précieux du pays ont été perdus, parmi lesquels la carte de Piri Reis. La plupart pensaient qu'elle avait été détruit lorsque des incendies ont ravagé une partie du palais.

Retirer de la circulation

En réalité, cependant, la carte a été volé et a fini par passer entre les mains de collectionneurs au marché noir, tombant finalement entre les mains d'un homme exceptionnellement riche au Nigéria, Adegoke, qui deviendra un jour le roi des Yoruba des royaumes brisés du Nigéria. À l'insu d'Adegoke, ou de quiconque, Piri Reis n'a pas réellement dessiné la carte, il l'a découverte. Alors que l'histoire lui attribue, c'est en fait un artefact d'un âge antérieur. Imprégné de la magie protectrice par ses fabricants originaux et inconnus, il a été endommagé par les années qui ont passé alors que son enchantement protecteur disparaissait lentement. Au moment où Piri Reis découvrit la partie restante, elle n'était guère plus solide que la fragile peau de gazelle dont elle semblait être faite. Il l'a agrémenté de références contemporaines et l'a référencé dans des dizaines d'autres cartes qu'il a développées. Après l'éveil, alors que la mana revenait dans le monde, l'enchantement d'origine de la carte a regagné de sa force. À l'insu d'Adegoke, la carte dans son coffre a lentement retrouvé sa forme originale, qui montre le monde entier tel qu'il était il y a six mille ans. Lorsqu'elle est vue dans l'espace astral, la carte n'est pas seulement visible, mais montre des détails supplémentaires, tels que des lignes telluriques et lieux de pouvoir... ainsi que d'autres aspects cachés qui semblent être des îles fantomatiques, des montagnes et d'autres sites non présents sur des cartes modernes ou historiques. Un certain nombre de musées, de groupes occultes et les collectionneurs privés ont manifesté leur intérêt pour la carte, mais trois des plus importants sont la Fondation Atlante, le Consortium Apép et la Fondation Draco.

LA FONDATION DRACO

La Fondation Draco (DF) a été créée par le dernier testament et le testament du président décédé Dunkelzahn. Chargée d'administrer son testament et héritage (les parties publique et privée), cette fondation contrôle la majeure partie de la richesse du défunt dragon. Avec un tel soutien financier, elle continue à être une influence majeure dans une variété de domaines - de salles de réunion des mégacorps AAA dans le monde de l'archéologie. C'est un concurrent principal de la Fondation Atlante dans le monde de l'archéologie et des antiquités. Avec la présidente de Draco et ancienne vice-présidente de l'UCAS Nadja Davier toujours absente après le Crash 2.0, Aina Dupree est maintenant la présidente par intérim de la Fondation. Le reste du conseil se compose de Frank Hardy, Manuel Torres, Milo Czerda, Midori Kanematsu et Gracie Friel.

L'INSTITUT DUNKELZAHN DE RECHERCHE MAGIQUE

La Fondation Draco a également été chargée de créer le Dunkelzahn Institute of Magical Research (DIMR). Le DIMR est un organisme indépendant consacré à la recherche magique haut de gamme et à l'étude des phénomènes magiques. Les administrateurs sont nommés parmi les institutions et les nations désignées par Dunkelzahn dans son testament, et comprennent le MIT & T, la Fondation Atlantean, le NAN, Tir na nÓg, l'Université de Chicago, CalTech, UCLA, l'Université populaire de Berkeley, le Langenzell Institute, Oxford's Royal College of Magicians, Loyola et Tir Tairngire. Le fait que bon nombre de ces institutions soient des concurrents féroces, en particulier la Fondation Atlante et le DIMR, est quelque chose qui maintient les ombres du monde archéologique en mouvement.

SYNOPSIS

Dans les coffres de la Fondation Draco réside une multitude d'objets précieux appartenant autrefois à Dunkelzahn. Certains de ces objets sont nommés dans son testament et détenus par la Fondation Draco jusqu'à ce que certaines conditions soient remplies. Au début de 2072, la Dunkelzahn Institution of Magical Research (DIMR) - un groupe créé sous l'égide de la Fondation Draco et de la volonté de Dunkelzahn - a réquisitionné un ancien artefact des coffres Draco pour une étude pratique. Le Sexton des mondes, un legs non réclamé de l'héritage du grand dragon mort, a été intercepté en route depuis les coffres de la Fondation à Washington, D.C., jusqu'aux laboratoires du DIMR à Boston. L'opération a les révélations d'un travail interne, bien que le suivi électronique de la demande se révèle une impasse. La Fondation Draco intervient immédiatement pour trouver les voleurs et récupérer l'objet. Alors qu'Aina Dupree mène une enquête interne discrète, un climat de suspicion s'abat sur le conseil DIMR, chaque directeur encourageant sa propre théorie sur le vol.

Urgent Message...



Urgent Message...

LA FONDATION ATLANTE

Crée par Sheila Blatavskia peu après l'Éveil en 2012, la Fondation Atlante est une organisation privée dédiée publiquement à restaurer la gloire de l'âge d'or perdu de L'Atlantide, supposée Mecque des merveilles et connaissance qui a disparu dans les brumes de temps. Plus qu'un simple groupe d'excentriques passionnés, de conservateurs et novices, c'est une organisation avec des succursales dans le monde entier, des émissions très populaires, newsletters et chats mensuels, centres de recherches majeures, fouilles archéologiques parrainées et cadres de scientifiques respectés. Il revendique des millions de membres dans le monde entier et fonctionne à un niveau d'une société AA.

LES CROISÉS MYSTIQUES

Ce groupe paramilitaire est un ordre secret au sein de la Fondation Atlante, prétendument organisé autour des préceptes d'un ancien codex Atlante. À la fois d'ordre chevaleresque et de chasseur de reliques, ils remplissent divers rôles pour l'organisation, bien qu'ils restent pour la plupart la matière de rumeurs, même dans l'ombre. Des rumeurs persistent selon lesquelles les Croisés Mystiques sont fanatiquement dévoués au chef charismatique de l'organisation plutôt qu'à la Fondation elle-même, et en grande partie autonomes de la hiérarchie de la Fondation. Personne ne sait s'ils travaillent pour Sheila Blatavskia ou s'ils ont leur propre agenda distinct qui coïncide avec le sien. Pour plus d'informations sur les Croisés Mystiques, voir Street Magic p.73.

En fait, l'un des directeurs du DIMR a des raisons de croire que M. Casey Williams, le représentant de la Fondation Atlante, en sait plus qu'il n'en dit. Le directeur a entendu M. Williams et un agent présumé de la Fondation Atlante discuter de la possibilité qu'Aztechnology soit derrière le vol. Les propres enquêtes du directeur identifient l'agent elfique comme étant Samriel Lockwood et suggèrent qu'il pourrait être un membre secret des Croisés Mystiques. Peu de temps après, la surveillance intercepte une missive cryptée de Williams envoyant l'elfe en mission non divulguée à Lagos, en Afrique. Méfiant, le directeur décide d'engager une assistance extérieure, des actifs secrets, pour suivre Samriel, espérant que l'agent les mènera à l'artefact manquant. Frosty, une magicienne talentueuse et parfois shadowrunner, est embauchée pour se rendre à Lagos pour traquer les Croisés Mystiques, et une fois là-bas, récupérez l'objet après quoi il ne s'agit pas du tout de l'artefact DIMR volé, mais d'un tout autre objet: la carte Piri Reis. Bien qu'elle travaille généralement seule, Frosty se rend compte qu'elle aura besoin d'aide à Lagos, tant pour les enquêtes que pour sa sécurité. Elle contracte les runners, leur disant qu'elle est elle-même une shadowrunner, engagée pour suivre un homme impliqué dans un vol qui a disparu à

Lagos. Cependant, Lagos est une ville dangereuse et elle souhaite que les runners l'aident dans son enquête. (Rencontrez Mme Johnson, p. 9) Pendant leur séjour à Lagos à la recherche de Samriel, les runners découvriront une vente aux enchères d'artefacts à venir, un événement haut placé organisé par l'Oni de la tribu Yoruba, Adegoke, dans l'enclave sécurisée de l'île Victoria. Selon les rumeurs, Oni Adegoke veut financer une nouvelle entreprise et a décidé de lever des capitaux en vendant une partie de sa collection lors d'une vente aux enchères exclusive. Étant donné que de nombreux articles ont été acquis par des canaux moins que légitimes, la vente aux enchères elle-même a lieu à Lagos, une ville sauvage où les services de police internationaux n'ont aucun pouvoir. La vente aux enchères clandestine a été annoncée aux "parties habituelles" par des canaux discrets et plusieurs groupes affluent à Lagos pour y participer, parmi lesquels se trouve Samriel. Parmi les lots mis aux enchères se trouve la carte Piri Reis. En tant qu'objet de toute évidence magique, une carte vieille de cinq cents ans (selon la plupart des études), elle devrait rapporter un prix très élevé, bien qu'elle ait, à la surprise d'Oni Adegoke, changé de manière significative. Elle est toujours, cependant, reconnaissable comme la carte Piri Reis, et l'Oni croit que le mystère supplémentaire entourant l'artefact magique ne devrait qu'augmenter sa valeur potentielle. (Bienvenue à Lagos, p.15) Une fois qu'ils ont appris l'existence de la vente aux enchères, Frosty et les runners doivent trouver un moyen d'entrer. Ils peuvent obtenir une invitation pour voir les objets inscrits au registre de la vente aux enchères au palais d'Oni Adegoke. Frosty envoie à son employeur une liste des objets pour lesquels Samriel a montré un intérêt, une fois qu'elle se rend compte que l'artefact volé du DIMR n'est pas présent dans la collection. Son employeur la redirige; elle doit acquérir la carte Piri Reis. Malheureusement pour Frosty, elle n'a pas apporté de "cadeau" approprié pour l'Oni, et il hésite à lui donner un billet pour la vente aux enchères. Alors qu'ils, et plusieurs autres parties intéressées, comme un représentant d'Azzie et un représentant du Consortium Apép, sont en train de regarder les artefacts, une petite statue en bronze avec une importance historique pour les Yorubas est volée du palais. Oni Adegoke est furieux. Frosty voit cela comme une opportunité parfaite. Elle demande aux runners de retourner à Lagos et de trouver et de rendre l'objet volé (et le voleur, vivant) pour qu'elle le présente à l'Oni comme un geste de bonne volonté. S'ils peuvent le faire, Oni Adegoke sera reconnaissant et fournira à Frosty et aux runners des billets pour la vente aux enchères. (Une complication royale, p. 20) S'ils choisissent de ne pas trouver la statue et le voleur (ou échouent), les runners devront trouver un autre moyen d'entrer dans la vente aux enchères, car, après le vol, Oni Adegoke déplace les articles sur le site de vente aux enchères. Ils peuvent le faire en traquant l'un des autres invités, en volant son invitation et en y allant à sa place, ou en volant un billet directement au palais, ou en contournant simplement la vente aux enchères et en volant la carte. (Itinéraires alternatifs pour obtenir un billet, p. 27) Lors de la vente aux enchères, le budget de Frosty est rapidement dépassé par les enchères féroces des autres participants. Le gagnant est Medjay, un représentant de Caledyr, le grand dragon qui est le directeur R&D de NeoNET. Medjay prend la carte et tente de quitter Lagos. Les runners, ainsi que les autres perdants déçus de l'enchère, se lanceront dans une course effrénée à travers Lagos pour obtenir la carte. Ce ne sera pas facile; beaucoup d'autres s'intéressent à la carte maintenant qu'elle a été découverte et sont prêts à tout pour mettre la main dessus. (Suivre la carte, p. 36).



RENCONTREZ MME. JOHNSON

EN BREF

Mme Johnson engage les runners pour un travail plutôt inhabituel. Elle a été embauchée par un collectionneur qui a récemment "perdu" une partie de sa collection. Le collectionneur pense qu'une autre personne est peut-être sur le point de le récupérer et a engagé Mme Johnson pour suivre un elfe nommé Samriel, dans l'espoir que l'elfe puisse la conduire vers l'objet volé. La piste de Samriel l'a conduit hors des UCAS et elle souhaite que les runners l'accompagnent en tant qu'assistants d'enquête et de sécurité. La piste devient de plus en plus froide chaque jour qui passe, alors elle s'attend à ce que les runners soient prêts à l'accompagner dans la ville nigériane de Lagos. Cette scène met en scène la rencontre initiale pour offrir aux runners le travail. Il se déroule dans le club privé 77 de Seattle. Mme Johnson utilise le club pour tester les runners, car elle s'attend à ce qu'ils l'accompagnent dans une variété de situations, à la fois de haut niveau et de bas niveau. Elle veut voir comment ils se débrouillent et s'ils parviennent à entrer dans le club privé. Le travail en lui-même est atypique et le mandat de mission inhabituellement vague : protéger et aider Mme Johnson lors d'un voyage bien au-delà du terrain de l'équipe et de leur zone de confort.

DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Ces derniers temps, on dirait que tous les boulotournent autour du tempo, de la drogue ou des retombées de la récente "restructuration" de la pègre criminelle. Ces quelques mois ont été dangereux, chaque acteur majeur et petites mains de la rue se battant bec et ongles pour maintenir leurs places. Même les infos tournent toujours autour du tempo, et il semble qu'en ce moment, chaque chaîne de tridéo couvre une autre série de crimes alimentée par le tempo. Dehors, les pluies acides font rages et le service météorologique automatisé vient de mettre en garde contre les risques de grésil ce soir. Dans l'ensemble, c'est un samedi matin de merde. Ne serait-il pas agréable de s'évader de tout cela ? Pendant que vous êtes en train de rêver, un numéro familier vous appelle en RA. C'est votre fixeur. Si vous voulez gagner votre croûte, vous devez travailler, alors vous répondez à l'appel. «Hé, j'ai reçu une demande spéciale d'une Mme Johnson. Il semble qu'elle a besoin d'une équipe pour l'accompagner lors d'un voyage à l'étranger. Quelque part de tropical, dit-elle. Si cela vous intéresse, elle souhaite vous rencontrer ce soir, au Club 77 de Renton. Elle a réservée une loge à 17 heures. Voici l'adresse et un code à fournir lorsque vous y arrivez. Faites-moi savoir si cela ne vous intéresse pas, je pourrais peut-être m'en occuper moi-même.»

Lorsqu'ils arrivent au club 77, lisez ce qui suit:

Le club a l'air modeste de l'extérieur, mais vous vous rendez compte que vous êtes scruté de haut en bas au moment où vous franchissez la porte. À l'intérieur, ils vous demandent de laisser vos armes et autres joujoux au vestiaire, puis une magnifique hôtesse en robe de cocktail moulante vous conduit dans le club à proprement parlé. C'est calme, et l'arôme de la fumée de cigare, du rhum cher et de l'argent flotte dans l'air. Dans les salles privées, vous apercevez quelques visages célèbres, la mafia se frotte les avec des stars du tridéo et des hauts fonctionnaires. L'hôtesse vous fait passer dans des couloirs en lambris jusqu'à une petite pièce et vous demande si elle peut vous apporter des rafraîchissements.

Lorsqu'ils arrivent dans la pièce, lisez ce qui suit:

La salle est aménagée comme un salon à l'ancienne dans un tridéo d'époque. Deux petits canapés et une des chaises confortables sont installés dans la pièce, ainsi qu'une table à manger en vraie bois, avec une nappe en lin blanc et des verres en cristal. Un vrai feu dans un foyer réchauffe la pièce et la lueur vacillante du feu étincelle le cristal sur la table. Une femme aux cheveux bruns, à la peau claire et aux yeux bleus, est assise nonchalamment sur une chaise. Elle porte un tailleur bleu pâle et des bijoux inhabituels, dont une grande bague en forme de dragon. Elle sirote un verre de vin lorsque vous entrez, elle sourit et se lève lorsque l'hôtesse ferme la porte derrière vous. Au moment où se lève pour vous saluer, vous réalisez qu'elle est beaucoup plus grande qu'une femme humaine normale, et sa silhouette élancée vous indique que c'est une elfe. Elle est séduisante, mais moins que cette hôtesse aguicheuse de l'entrée jusqu'au moment où elle vous sourit. Son sourire illumine son visage, la transformant de simplement attirante à soudainement étourdissante. «Bonjour», dit-elle en vous saluant tous. «Je suis Mme Johnson. Merci d'être parvenu jusqu'ici dans un délai aussi court. Veuillez vous asseoir.» Elle attend que tout le monde s'assoie et se présente, puis commence. «J'espère que votre fixeur a mentionné que je recherchais des compagnons de voyage ? C'est le cas ? En fait, je suis moi-même une runneuse, » elle vous sourit. «J'ai été embauché par un collectionneur privé d'antiquités, qui a récemment perdu un objet de sa collection. Sa seule piste est un homme, qui a apparemment été engagé par un collectionneur rival pour trouver l'objet en premier. C'est un elfe qui s'appelle Samriel Lockwood. Un de ces noms ou les deux sont probablement faux. «Nous l'avons suivi, mais il semble maintenant qu'il soit parti à Lagos. Nous devons le localiser rapidement et le suivre jusqu'à l'objet. Habituellement et jusqu'à maintenant, j'ai toujours travaillé seul, mais Lagos... eh bien, ce n'est pas vraiment une ville sûre pour une femme seule. Si vous êtes partant, j'aimerais vous engager pour m'accompagner en tant que personnel de sécurité, et vous m'aideriez également dans mon enquête. «Comme vous pouvez l'imaginer, la piste se refroidit à chaque instant, alors j'aimerais partir le plus tôt possible. Demain matin, en fait. «Je suis prêt à payer 2 000 nuyens par personne et par jour, plus une indemnité journalière de 250 nuyens avec un minimum garanti de cinq jours payés d'avance. Je couvrirai également l'hébergement à Lagos, ainsi que les frais de voyage jusqu'à destination et en provenance du Nigéria. Si nous trouvons l'objet perdu et que vous m'aidez à le récupérer, je partagerai également avec vous les fonds couvrant les "frais de recherche", qui seraient de 50 000 nuyens pour l'équipe.»

Après avoir accepté le travail, lisez ce qui suit:

Magnifique. Puisque nous voyagerons ensemble, vous pouvez m'appeler Jane », dit la femme elfique. «Mme. Johnson est quelque chose que je réserve à notre employeur. » «Donc, avant de partir, il y a quelque chose que vous devriez probablement savoir», dit Jane, sort une puce de données et vous la remet. «J'ai dressé une liste de vaccins que l'Organisation mondiale de la santé recommande aux voyageurs en Afrique de l'Ouest. Certains ne sont pas dans les kit médical normal, vous devrez peut-être consulter un médecin avant notre départ. Il y a des informations supplémentaires sur Lagos sur la puce, si vous ne connaissez pas encore la ville.»

[À ce stade, le maître de jeu devrait donner aux joueurs le document Lagos: Guide du tourisme.]



Urgent Message...

MAIS JE N'AIME PAS VOYAGER

Cette aventure, et celles qui suivront, impliquent toutes des voyages quelque part. Si les personnages de vos joueurs ne veulent pas quitter leurs milieux, vous pouvez envisager l'une des idées suivantes: créer de nouveaux personnages juste pour cette aventure. Les fixeurs appellent des équipes qui correspondent au profil du travail, et un fixeur serait au courant très probablement si les runners de son secteur seraient prêts ou capables de voyager à l'international. Adaptez l'aventure à une ville différente. Les maîtres de jeu expérimentés peuvent s'appuyer sur d'autres livres de background et utiliser ces détails pour modifier cette aventure pour qu'elle se déroule, par exemple, à Seattle ou à Hong Kong. Parlez à vos joueurs. Faites savoir à votre groupe qu'il s'agit d'une aventure internationale avant de commencer à jouer, et laissez-les décider s'ils veulent créer de nouveaux personnages pour cette aventure, comme une «pause» spéciale de leur campagne normale. Configurez ce run comme une faveur à un fixeur, un ami ou un contact important, les runners ne peuvent tout simplement pas refuser. Alternativement, vous pouvez toujours embaucher vos personnages joueurs pour un travail pas très discret, et lorsque leurs visages sont éclaboussés partout dans les nouvelles du soir, parler de ce travail dans une ville étrangère.

«Pour nous amener en Afrique, j'ai organisé un vol privé d'ici jusqu'au Caire, puis à Accra, la capitale d'Asante, et l'aéroport le plus proche de Lagos. De cette façon, nous n'avons pas à affronter la sécurité de l'aéroport ou à d'autres problèmes de voyage. Mais après cela, je crains que nous ne voyagions avec un pilote de brousse à Lagos. On m'a dit qu'il y aurait peu de place dans l'avion pour nous lors de la dernière étape, et que nous devions voyager léger. Un seul sac à main et un sac à dos ou un gros sac chacun, du moins m'a-t-on dit. Je recommanderais sérieusement à tout le monde d'apporter un médikit. «Quelqu'un a-t-il besoin d'aide pour organiser les détails avant de partir?»

ACCROCHE

Cela devrait être assez facile. Le fixeur de l'équipe leur a dit que le travail impliquait de voyager, donc ils devraient s'y attendre. Si l'équipe hésite à se rendre à Lagos, Jane essaie de les convaincre que c'est une aventure et un travail de garde du corps assez simple, et elle va jouer sur le fait que cela les sortira de la rue pendant un moment.

L'ENVER DU DÉCOR

Le Club 77 est un club de luxe réputé pour être un lieu de travail discret. Sa réputation est toute la publicité sur le club, vous ne trouverez aucune mention de ce club dans les guides de visiteurs ou les publicités. Certains pensent que le propriétaire inconnu du club emploie toute une équipe de pirates informatiques dédiés à retrouver toute mention du club et à l'effacer. À l'extérieur du club, la seule entrée apparente est une porte sans prétention. À l'intérieur, le bâtiment est entièrement protégé et construit avec des matériaux de blocage wi-fi. Un

scanner de cyberwares à indice élevé analyse chaque invité. Toutes les armes, même les petits couteaux, font l'objet d'une demande polie mais ferme de les déposer. De même, toute personne possédant un appareil d'enregistrement actif est priée de désactiver l'enregistrement, et un effectif complet de pirates de combat se tient prêt à s'assurer qu'aucune séquence vidéo ne quitte le club. Toute personne non habillée correctement peut être accepté si elle est propre et présentable (un discret membre du personnel propose une veste et une cravate haut de gamme aux hommes, ou une veste et un chemisier aux femmes), mais les personnes manifestement débraillées ou grossières sont refusées. Un groupe de jazz est présent ce soir dans la pièce principale, où les convives sont assis et savourent des repas luxueux aux tables éclairées aux chandelles. Trois ensembles de couloirs mènent à la salle à manger. Des salles privées pour des réunions, des dîners privés ou même des jeux de cartes sont situés le long du couloir. Mettez en valeur l'ambiance calme et riche du club. La RA est minime; un menu est disponible, mais il semble que la plupart des clients du club comptent sur le personnel métahumain pour le service. En effet, les seuls nœuds publics visibles sont ceux du staff; la plupart des clients semblent avoir leurs commlinks en mode caché ou complètement désactivés. La salle de réunion est protégée par une couche de peinture inhibant les réseaux sans fil. Un jackpoint dédié à une liaison montante satellite est disponible à une table. Puisque tout le club est protégé, il n'y a pas de protection supplémentaire dans la salle de réunion. Cependant, des esprits veilleurs patrouillent dans les couloirs pour alerter le mage de sécurité du club de tout espionnage potentiel. L'hôtesse qui accompagne l'équipe jusqu'à la salle de réunion propose aux membres de l'équipe la boisson de leur choix. La carte des vins est bien fournie et comprend une variété de vins de réserve privée du Tir et de la France. L'hôtesse apporte également des cartes de menu, qui proposent des plats à thème du nord-ouest du Pacifique, tout compris, des steaks épais au saumon frais de l'Athabaskan, et une grande variété d'articles végétariens. Les prix ne sont pas listés, mais l'hôtesse informe à quiconque demande que le prix du repas est inclus dans la réservation de la loge. Jane (voir p.47) à l'air banale à la plupart des Tests analyse astrale (elle est, en fait, une puissante initiée masquant son aura) et n'a pas de cyberware. Son commlink est désactivé pour la réunion. Les runners qui tentent de négocier leur salaire peuvent le faire jusqu'à 2500 nuyens par jour et par runner avec un test de négociation(4) réussi (chaque réussite au-dessus du seuil augmente le taux quotidien de 100 nuyens par jour, jusqu'à un maximum de 2500 nuyens). Les runners peuvent choisir de négocier d'autres choses, comme les frais pour de l'équipement de remplacement à Lagos, au lieu d'augmenter leur taux de rémunération. Jane couvrira également les frais de voyage et d'hébergement des runners, mais cela signifie qu'ils devront accepter ses choix de voyage et d'hébergement. S'ils souhaitent prendre d'autres dispositions, cela devra sortir de leur poche. Pendant la réunion, il est impossible de faire des recherches matricielles sur Jane (à moins qu'un technomancien ne commande à un sprite de le faire grâce à un service à distance via son lien de résonance). Un sort de véracité réussi ou l'utilisation d'appareils d'analyse de la vérité montre qu'elle est honnête avec les runners. Une réussite lors d'un test de reconnaissance donne une impression émotionnelle générale que Mme Johnson est détendue et amicale. Si les runners demandent des précisions, Jane leur montre une photo papier de Samriel. Frosty est vague sur les détails de l'artefact volé, bien qu'elle en fournisse une brève description: cela ressemble à un croisement entre une sphère armillaire et un sextant de navigation. Au

centre se trouve une sphère, et la sphère est montée sur un manche, qui est finement sculpté avec des dessins et des glyphes en spirale. S'ils demandent une photo, elle leur dira simplement qu'elle la reconnaîtra quand elle la verra et leur indiquera que leur objectif principal est de trouver Samriel Lockwood. Elle ne leur donnera aucun détail sur son employeur, et si les runners la forcent, elle sourit simplement et leur demande de se montrer polie. Si les runners n'ont pas de contact qui peut les faire vacciner à la dernière minute, Jane peut leur donner le nom d'un médecin de rue réputé, en s'appuyant sur les connaissances dans ce milieu de Butch. Le médecin sera également en mesure de fournir des medikits 5 contenant une variété d'antiviraux et de traitements pour les maladies d'origine alimentaire (avec une ristourne de 10% en passant par Jane). Jane déconseille le transport d'armes sans permis ou de cyber; bien que les autorités africaines aient tendance à détourner le regard en cas de soupçon, une puissance de feu sérieuse entraînera un contrôle indésirable et c'est un peu moins compliqué de récupérer du matériel à Lagos.

DURCIR LE TON

Cette scène d'introduction devrait être assez simple pour équipes débutantes et plus avancées. Si vous le souhaitez, vous pouvez toujours dire à l'équipe qu'ils reconnaissent une personne importante ou influente dans la salle principale d'une mission précédente. Vous pouvez également placer un ennemi dans la pièce, peut-être un patron de la mafia qu'ils ont gêné dans le passé, un Johnson qui les a croisés, un chef de corps de haut niveau extrait un jour, ou une autre personne qu'ils espéraient ne jamais voir de nouveau. La sécurité dans le club ne laissera pas les choses devenir incontrôlables, mais ils seront prompts à jeter les runners avant de payer les invités, en particulier s'ils reçoivent des plaintes.

Antivirus

C'est la première scène de l'aventure, mais les choses peuvent déraper. Par exemple, bien sûr, si l'équipe ne veut pas se rendre à Lagos (voir l'encadré, MAIS JE N'AIME PAS VOYAGER pour des conseils et des suggestions).

Urgent Message...

CRÉATIVITÉ ET ÉCRITURE DE L'AVVENTURE

Parfois, au cours de cette aventure et de toute autre aventure écrite, vous rencontrerez des problèmes, des questions ou une réflexion créative de vos joueurs qui dépassent le cadre de l'écrit. Dans ces circonstances, vous devrez inventer les choses. La lecture de l'aventure avant de la lancer devrait vous donner des idées sur la façon dont des PNJ spécifiques réagiraient à certaines situations, ou sur les connaissances qu'ils pourraient avoir pour répondre aux questions. Pour des problèmes spécifiques, vous pouvez également consulter d'autres sources de Shadowrun, quatrième édition. Supposons, par exemple, que les personnages de vos joueurs souhaitent détourner une voiture. Il n'y a pas de statistiques répertoriées pour une voiture dans cette scène, donc à la place, vous recherchez les statistiques des véhicules à la p.351 de Shadowrun, quatrième édition et choisissez un véhicule probable, un Honda Spirit d'occasion. Avec ces caractéristiques en main, vous pouvez fournir aux personnages de vos joueurs les informations dont ils auront besoin pour récupérer une voiture gratuitement.

Si l'équipe est agressive, grossière ou violente, elle peut être incapable d'entrer dans le club. Puisque Jane s'attend à ce qu'ils l'accompagnent dans d'autres situations de grande classe et qu'elle envisage de vivre en étroite collaboration avec les runners pour la semaine ou les deux prochaines, elle utilise ce club pour éliminer les runners qui ne pourront pas maintenir un niveau respectable. comportement. Si les runners ne peuvent pas entrer dans le club ou se faire expulser, demandez à leur fixeur de les appeler et de faire quelques suggestions, ils peuvent réessayer (après, par exemple, avoir changé de vêtements ou avoir laissé le lance-grenades à la maison). Si l'équipe a des ennuis, son fixeur peut également leur rappeler que s'ils veulent gagner des nuyens comme les pros, ils doivent agir comme des pros et que les ombres dans leur ville sont suffisamment petites pour que le mot circule dans toute la ville si ils n'agissent pas comme des professionnels. Si l'équipe n'est pas disposée à accepter le poste pour le montant de nuyen offert (même après avoir négocié), demandez à Jane d'agir avec sympathie mais restant ferme. Elle a un budget strict pour ce voyage. Ils reçoivent un salaire quotidien garanti, ainsi que la possibilité de gagner un gros salaire pour quelques jours de travail. Un nouveau groupe de joueurs peut avoir besoin de leur maître de jeu pour leur dire que c'est un tarif juste, surtout quand il comprend leurs frais de voyage. S'ils se contentent de tout jeter aux ordures, vous ne pouvez pas faire grand-chose. Essayez de découvrir ce qui les rebute dans ce travail qu'ils n'apprécient pas ou ayez une discussion honnête avec vos joueurs sur l'aventure et le plaisir que cela implique.

VOS VACCINS SONT-ILS À JOUR ? EN BREF

Jane veut arriver rapidement à Lagos. Son employeur a mis à sa disposition un jet privé pour se rendre (avec son équipe) jusqu'à Asante. Une fois à Asante, elle s'est arrangée pour qu'un coyote les transporte à Lagos. Le vol part tôt le lendemain matin de l'aéroport Sea-Tac (ou d'un aéroport approprié de votre choix). L'avion appartient à un opérateur privé de charters longue distance. Pendant leur voyage, les runners devraient avoir la possibilité d'acheter des linguasofts approprié pour Lagos. L'anglais, le français et le yoruba sont disponibles. À l'aéroport d'Asante, le pilote les attend et il a un chargement complet. Il y aura à peine assez de place pour les runners dans l'avion, et si l'un d'entre eux a emmené un sac trop gros (ou trop lourd) (ou plusieurs sacs), il exige qu'ils le laissent à l'aéroport. Depuis Asante, le petit avion les emmènera péniblement jusqu'à l'aéroport international Mohammed. Ils volent sur la terre ferme et les runners peuvent voir les étendues de jungle impénétrable en dessous d'eux. (Mettez l'accent sur l'isolement entre les quelques villages qu'ils voient depuis le haut et le manque de routes ou d'infrastructures qui devrait montrer aux joueurs la raison pour laquelle la plupart des villes sont basées sur la côte ou le long des rivières; voyager ici varie de difficile à impossible hormis par bateau. Une fois à Lagos, les règles changent. Malheureusement, les runners s'en rendent compte en étant accueillis par la "sécurité" de l'aéroport, qui se trouve être un gang local, à la recherche de pot-de-vin (ou d'un combat). C'est leur première expérience de la façon dont les choses fonctionnent à Lagos et leur premier aperçu de la façon dont les oyibos (étrangers) sont traités.





S
INCOMING FEED.....

DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Lorsqu'ils arrivent à Accra, la capitale de la nation Asante, lisez ce qui suit:

Votre avion atterrit sur une piste bien entretenue et une navette vous attend pour vous transporter jusqu'à un aéroport simple mais bien entretenu à un étage. Lorsque vous descendez de l'avion, vos bagages vous attendent. Un contrôle de frontière dans l'aéroport est assurée par quatre gardes lourdement armés, qui vérifient vos visas de voyage et que vos permis soient dans les règles avant de vous rediriger vers la "zone d'attente intra-continentale". Un garde en armure se tient devant une porte étroite et a l'air de s'ennuyer. Au-dessus de la porte se trouve un petit panneau indiquant "LAGOS".

Jane hoche la tête: «Il y a une taxe de voyage pour chacun de nous», dit-elle.

Jane soupire.

Elle se tourne vers vous. «Je vais m'occuper de ça», vous dit-elle.

«Allez-y et voyez si vous pouvez trouver notre pilote. Il se fait appeler Innocent Dobiri. Il est censé nous attendre ici. Dites-lui que Black Mamba s'est porté garant de nous.»

Lorsqu'ils franchissent la porte et s'engagent sur l'unique piste, lisez ce qui suit:

La zone de transition débouche sur une piste privée. Sur la piste se trouve un petit avion. Du moins, vous pensez que c'est un avion. Vous avez vu quelque chose comme ça une fois dans un trideo. Il a deux hélices et une carlingue rouillée, il aurait dû être mis au rebut avant votre naissance. Un Africain maigre comme un clou est appuyé contre lui, en train de fumer.

Lorsque vous vous approchez, il vous regarde attentivement, vous et vos bagages. Vous voyez quelques fragments de rouille tomber au sol lorsqu'il s'éloigne de l'avion pour vous accueillir.

Si les runners se disputent avec Innocent sur l'état de l'avion, vous pouvez utiliser les citations suivantes:

«Ne vous inquiétez pas. Je suis le meilleur pilote de Lagos. La rouille n'est qu'un camouflage.»

«Voyez-vous d'autres avions ici? Si vous voulez aller à Lagos, pas le choix.»

«Très bien. Je fais seulement ça parce que je dois une faveur à Mamba. Vous voulez marcher jusqu'à Lagos, ça ne me pose pas de problème.»

Lorsqu'ils arrivent à Lagos, lisez ce qui suit:

C'est lundi matin et vous touchez enfin le sol. Suite au vol turbulent, et surtout après cet atterrissage chaotique, vous seriez pratiquement prêt à embrasser le sol de la piste, sauf que c'est peut-être le tarmac le plus sale que vous ayez jamais vu. L'aéroport est à première vue tentaculaire et possédait peut-être autrefois des murs et une toiture solide, mais les années l'ont mis dans un piteux état. À l'intérieur du bâtiment se trouvent une grande variété de commerçants, certains avec des bâches sur la place qu'ils occupent pour les protéger des infiltrations d'eau passant par les trous de la toiture. Le plafond aux endroits où il y en a encore, est en mosaïque moi-même colorée de rouge, noir et vert qui s'étale sur les murs. Le sol est en carreaux cassés et recouvert d'une épaisse couche de poussière rougeâtre. Des motos à l'apparence étrange, petites et élancées, se frayent un passage à travers la foule sur ce qui peut passer pour une route, avec des montagnes de bagages attachés.

avec des passagers à l'arrière. Des groupes d'hommes armés d'AK-97 patrouillent dans la foule. Ils portent des treillis blindés et des lunettes noires, et leurs visages sont fortement scarifiés. « La sécurité de l'aéroport », murmure Jane, alors qu'un groupe de dix hommes se dirige vers vous. « À la recherche d'un pot-de-vin. »

ACCROCHE

Cette partie de l'aventure devrait être assez simple pour les runners après tout, ils ont accepté d'accompagner Jane à Lagos.

L'ENVERS DU DECOR

Innocent Dobiri est l'un des meilleurs pilotes de charter de Lagos. Dobiri a rempli l'avion de fournitures médicales précieuses et il emmène Jane et les runners à Lagos en guise de faveur. Si les runners ont apporté trop de cargaison (plus qu'un bagage à main et un sac à dos, qui doivent être posés sur leurs genoux car ils seront assis sur les caisses de fournitures), il leur dit fermement de le laisser à l'aéroport. Il refuse également de laisser monter des explosifs dans son avion, y compris des grenades. En ce qui le concerne, s'ils n'acceptent pas ses règles, ils peuvent trouver un autre moyen de se rendre à Lagos. Jane, fatiguée du voyage, a hâte de le terminer et demande ou ordonne aux runners de se plier à ses exigences. Innocent propose l'utilisation de son cabanon/hangar pour ranger tout équipement qui doit être laissé pour compte, bien sûr. Les runners seront surpris de constater qu'Innocent utilise des commandes manuelles pour piloter son ancien Cessna 2012, et il est évident qu'il n'est pas équipé d'une technologie moderne comme, par exemple, d'interface de rigging. Heureusement, le voyage se déroule sans incident, et une fois au sol, Innocent leur souhaite bonne chance pour la suite de leur séjour à Lagos. À leur arrivée, les runners ont un premier aperçu de la ville lorsqu'un groupe d'hommes armés (voir Gunts et cibles mobiles, p.14) les aborde pour la traditionnelle "taxe d'arrivée". Les hommes exigent un pot-de-vin de cent nuyens par personne pour permettre au groupe d'entrer dans l'aéroport. Cela peut être négocié jusqu'à vingt nuyen par personne. Ils attendent un paiement en nuyen électronique standard, ils ont tous des commlinks actifs. Jane découragera les runners d'utiliser la violence car elle ne veut blesser personne qui se trouvent dans les parages, et elle veut faire profil bas aussi longtemps que possible. Comme les hommes qui patrouillent à l'aéroport sont de la tribu Igbo, ils ne traitent pas avec Jane, ils préfèrent traiter avec des hommes. Ce sera aux hommes de l'équipe de négocier un droit passage sans faire de vague. Pour en savoir plus sur la tribu Igbo, voir Les Igbo, p.52, ou Jungles Urbaines, p.68. Si le groupe se compose d'un seul homme, les Igbo se tournent vers lui et si l'une des femmes tente de parler aux "gardes" Igbo, ils crachent par terre mais l'ignorent ouvertement. Si le parti est entièrement composé de femmes, les Igbo traitent à contrecœur avec les aînés, leur dédain est clair, mais leur désir de nuyens oyibos est plus fort que leur sexism culturel. Notez que les runners peuvent avoir des interactions futures avec les Igbo, et leurs actions dans cette scène affecteront toutes les relations futures avec la tribu. Si l'équipe cède facilement au pot-de-vin, elle sera considérée comme crédule et ne méritera pas le respect. Alternativement, s'ils sont des négociateurs avisés ou s'ils mènent un bon combat, ils gagneront un respect considérable.

DURCIR LE TON

Il existe une variété de façons de rendre le voyage à Lagos plus mouvementé et dangereux. Quelques-unes sont énumérées ci-dessous.

- La météo au-dessus de Lagos est trop dangereuse pour un vol dans les prochains jours. Pendant que le groupe attend à l'aéroport d'Asante, un passeur par voie terrestre s'approche d'eux et leur propose de les emmener par voie terrestre jusqu'à un port où ils pourront rencontrer des pirates Fanti qui pourraient les emmener le reste du chemin jusqu'à Lagos par la mer. C'est un voyage d'une demi-journée, dit-il, si tout se passe bien. Mais pendant qu'ils voyagent à travers la forêt dense dans une jeep antique, les runners peuvent être attaqués par des guérilleros ou un esprit libre défendant son territoire.

- En vol, l'avion prend un coup de mortier et est contraint d'atterrir dans un champ. Innocent jure qu'il peut réparer l'avion, prenant un jour ou deux, mais cela signifie survivre pendant 24 heures complètes jusqu'à ce qu'il puisse réparer le moteur. Pendant ce temps, les forces qui ont abattu l'avion prévoient d'attaquer les survivants et de voler les précieuses fournitures médicales. Le groupe fait l'objet d'attaques répétées alors que les rumeurs de la cargaison se répandent parmi les guérilleros vivant dans la jungle. Les para-animaux prédateurs et les esprits hostiles peuvent également être attirés par les lieux de combats.

- Les runners ont peut-être lésiné sur leurs système immunitaire ou peut-être les vaccins n'ont tout simplement pas fait effet. Peu de temps après leur arrivée, ils sont infectés par une maladie locale. Les intoxications alimentaires, le paludisme, la dysenterie, le choléra, le botulisme ou même les parasites d'origine alimentaire comportent tous un risque. Un kit médical rempli d'antiviraux spécifiques (s'ils en ont acheté un avant de partir) aidera, tout comme une visite chez un chaman ou un guérisseur local s'ils peuvent en trouver un avant que les symptômes ne s'aggravent.

ANTIVIRUS

Le voyage vers Asante devrait se dérouler sans encombre, même si les runners peuvent décider d'ignorer la demande de Jane et d'apporter plus d'équipement qu'elle ne le suggère. Jane les empêchera d'embarquer sur le charter à cause de tout ce qui pourrait causer des ennuis à Asante. Une fois qu'ils ont rencontré Innocent Dobiri, cependant, il refuse fermement d'autoriser plus de bagages que ce qui avait été convenu auparavant. Les runners peuvent choisir de parlementer, auquel cas Dobiri hausse simplement les épaules et dit: «Très bien, si vous n'acceptez pas, vous pouvez toujours marcher jusqu'à Lagos.» Ils peuvent tenter de négocier pour lui faire laisser les fournitures médicales, mais celles-ci valent bien plus que de transporter les runners, et il ne bougera pas, quelle que soit la force de persuasion des runners. Si les runners tentent d'utiliser des moyens magiques pour le contraindre, Jane intervient et leur dit de s'arrêter. De même, s'ils tentent d'attaquer Dobiri ou de voler son avion, Jane les arrête, sa réputation auprès de ses contacts est en jeu, et elle n'est pas disposée à les sacrifier pour quelques sacs d'équipement (remplaçables). Si les runners refusent de laisser du matériel, Jane devra peut-être leur ordonner de le faire. Sinon, s'ils refusent même cela, ils peuvent engager Dobiri pour revenir et récupérer l'équipement lors d'un deuxième voyage s'ils sont prêts à le payer (et s'ils pensent que leur équipement les attendra toujours). Alors que certains runners peuvent être très "persuasifs", c'est le gagne-pain d'Innocent et il résistera au mieux de ses capacités s'ils parviennent à lui parler, il leur facturera toujours des frais exorbitants pour compenser les pertes. Une fois à Lagos, si les runners choisissent d'engager l'équipe de sécurité Igbo au combat, utilisez les statistiques des Grunts et cibles mobiles ci-dessous. Si les runners échouent, il y a de nombreux médecins de rue à Lagos qui sont prêts à soigner leurs blessures (pour un certain prix). Jane s'attendra à ce qu'ils couvrent le prix de leurs soins médicaux avec leur indemnité journalière (et les soins médicaux devraient être



un peu plus cher que le pot-de-vin potentiel aux gardes de l'aéroport). Si l'un des runners est gravement blessé (près de la mort), Jane interviendra et utilisera la magie pour les guérir.

GRUNTS ET CIBLES MOBILES

Équipe de sécurité de l'aéroport Igbo (indice professionnel 2)

Plus expérimentés et mieux armés que les autres Area Boys, ces orks savent qu'ils gagneront bien leurs vies en rackettant les étrangers, ils obtiennent plus de nuyen ainsi qu'en patrouillant dans les rues.

C	A	R	F	C	I	L	V	Ess	Init	PI	MC	Arm
8	5	3	7	2	3	2	4	6	6	1	12	6/4

Compétences: Arme automatique 3, Arme tranchante 3 (Couteau +2), Esquive 4, Étiquette 1 (Igbo +2), Intimidation 3, Perception 3, Combat à mains nues 4

Langues: Igbo (N), Lagosian 3, Anglais 1

Traits: Dur à cuir

Équipement: Gilet pare-balle, Commlink d'occasion (Indice 2, lunettes (Indice 1 avec Amplification visuelle et Microphone

Armes: Couteau [Tranchant, Allonge 0, VD 5P, PA 0]

AK-97 [Fusil d'assaut, VD 6P, PA -1, SA/TR/TA, CR 2, 38 (c, Smartgun, Recul pneumatique 2)]

Innocent Dobiri, pilote

L'un des meilleurs pilotes de Lagos, Innocent maintient une flotte d'avions. C'est un pilote à l'ancienne, comptant sur ses propres mains et son cerveau sans augmentation de rigging (bien sûr, cela pourrait être dû à la rareté des avions équipés d'interface de rigging à Lagos). Il peut être embauché pour aller n'importe où dans la ville sauvage ou dans les royaumes voisins, si vous pouvez le payer. Malgré l'apparence extérieure, la rouille n'est en réalité qu'un camouflage. Innocent est fanatique de l'entretien de son avion. Si quelque chose tombe en panne, il a les compétences nécessaires pour le faire fonctionner au moins assez longtemps pour le ramener à la maison. Et si les compétences ne suffisent pas, il a quelque chose d'encore mieux: la chance.

C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	Ess	Init	PI	MC	Arm	
4	3	6	(8	4	4	4	4	3	8	5,4	10(12	1	10	8/6

Compétences: Routes de contrebande africaines 5, Arme tranchante 2, Arme à feu 3, mécanique(GC) 3, Navigation 5, négociation 4, Perception 4, Pilotage d'avion 6, Pistolets 3
Connaissances: Politique africaine 4

Langues: Yoruba (N), Lagosian 3, Anglais 2, Français 2

Traits: Bricoleur, Chanceux

Augmentations: Augmentation de Réaction(Indice 2

Équipement: Veste pare-balle, vieux Cessna C2012 (avec "a sweet", Customisation de moteur, Commlink (Indice 3

Armes: Couteau de survie [, Allonge 0, VD 3P, PA -1]

Colt Manhunter [Pistolet lourd, VD 5P, PA -1, SA, CR 0, 16 (c, Smartgun]

COMPÉTENCES LIÉES AU CHARISME ET BARRIÈRES LINGUISTIQUES

Il existe des dizaines de langues parlées à Lagos, et une seule a déjà été retranscrite dans un Linguasoft: le yoruba (pour en savoir plus sur les langues à Lagos, voir p.62, Jungles Urbaines). Lorsque les runners ont besoin de communiquer avec quelqu'un qui parle une langue qu'ils ne parlent pas, le problème de communication peut être frustrant, comique ou carrément mortel. Pour plus de conseils sur la gestion des langues, voir p. 129, SR4A. Lorsqu'un personnage utilise une compétence sociale liée au charisme pour influencer une personne utilisant une langue non native, son pool de dés de compétence sociale est limité par son niveau de compétence linguistique. Cela signifie que si elle a une compétence en français de 1, une compétence de négociation de 5 et un charisme de 4, et qu'elle essaie de négocier avec un marchand en français, elle ne peut lancer qu'un seul dé pour sa compétence de négociation, plus son charisme 4, et tous les modificateurs de jet de dés. Notez que le plafond de modificateur positif du jet de dés (p.130, SR4A) est en outre limité par la compétence Négociation modifiée (une Négociation 5 + Charisme 4 aurait normalement un plafond de modificateur de pool de dés positif de 9; avec la limitation de compétence de Langue française, ce plafond serait réduit à 5). Pour plus d'informations, voir Compétences et langage liés au charisme, p.130, SR4A.

BIENVENUE À LAGOS EN BREF

"Bienvenu à Lagos" se compose de deux scènes plus petites, qui peuvent être exécutées simultanément ou séquentiellement. Les deux scènes servent à faire découvrir à l'équipe la ville sauvage et diverses rencontres sont proposées pour donner vie à la ville aux runners. Cette scène est également conçue pour créer des liens entre les runners et Jane, les mettant ensemble dans une situation tendue alors que Jane intervient dans une tentative de kidnapping et met tous les runners au centre d'une bagarre avec des bouchers impitoyables. La première scène donne aux runners un peu de temps pour explorer la ville, pour remplacer l'équipement qu'ils ont laissé derrière eux et en établissant des contacts locaux. Cela leur donne l'occasion de se familiariser avec la configuration du terrain (et de découvrir que leurs linguasoft et mapsoft sont terriblement inadéquats). Dès le départ, la confrontation des runners à la ville au-delà de l'aéroport devrait souligner la nature sauvage de l'étalement urbain. Une variété de contacts et d'emplacements possibles ont été inclus dans cette scène, et les maîtres de jeu sont encouragés à en créer davantage pour faire vivre la ville en fonction de leur jeu. Des contacts supplémentaires, des lieux et des informations sur la scène locale pour pimenter cette histoire peuvent être trouvés dans le livre Jungles Urbaines.

La deuxième scène couvre la traque de Samriel. Le but principal de cette scène est de s'assurer que Jane et les runners entendent parler de la vente aux enchères et rencontrent Kayin, un homme local impliqué dans le commerce souterrain des antiquités. Les runners peuvent discuter avec les autochtones pendant qu'ils se familiarisent avec Lagos, ils peuvent parcourir la ville à la recherche de l'elfe, ou ils peuvent essayer de faire les deux avant que la piste ne refroidisse. Jane suggérera de commencer par les endroits où Samriel pourrait séjourner, ou cela pourrait se transformer en une recherche de type chasse au trésor, l'équipe suit les indices de rumeurs ressortant souvent dans un quartier de la ville, un propriétaire de magasin dit que l'homme lui a acheté quelque chose, un enfant de la rue pense qu'il pourrait séjourner dans un certain hôtel en payant des pots-de-vin. Au bout d'un moment, les contacts de Jane proposeront à Kayin de se faire connaître.

Alors qu'ils traquent Samriel, ils tomberont sur des rumeurs selon lesquelles une grande vente aux enchères serait organisée par Adegoke, l'Oni des Yoruba. Accablée par la difficulté de retrouver un homme seul dans une ville de la taille de Lagos, Jane décide que d'aller aux enchères peut être leur meilleure chance.

BIENVENUE À LAGOS, SCÈNE 1 DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

À l'extérieur de l'aéroport, Jane vous conduit à une cabane en bois, entouré d'hommes lourdement armés en armure légère. Elle dit quelque chose à l'un des gardes, qui s'écarte. Vous suivez votre employeur dans la cabane. À l'intérieur, un homme à la peau d'ébène ridée avec une casquette et des cheveux gris étroitement bouclés est assis à un bureau de fortune. Un grand panneau est suspendu derrière lui, avec des lettres en douze langues différentes. En RA, un symbole similaire apparaît, avec "Hawala" en une douzaine de langues. «E káárò», dit l'homme à Jane, en faisant un signe de la tête à tous. «E káárò», répond Jane en utilisant un linguasoft yoruba, puis lui tend un petit bout de papier. Pendant qu'il le lit, Jane se tourne vers vous. «Votre indemnité journalière de cinq jours à 250 nuyens par jour a été déposée ici dans le système hawala. Vous pouvez tout retirer ou seulement une partie maintenant. Vous voudrez emporter un peu de, ha... », elle marque une pause, cherchant le bon mot « ha, de la monnaie, sur vous. En ville, la plupart des gens n'accepteront pas d'argent électronique. » Le hawala hoche la tête. «Je vois que vous avez chacun un acompte de 1 250 nuyens. Cela équivaut à, hmm ... 25 000 nairas. Je peux vous donner la totalité, ou si vous souhaitez en laisser au dépôt, n'importe quel autre hawala de la ville peut débloquer vos fonds. Je vais vous donner un marqueur pour les afficher, qui inclura le solde de votre compte. »

Une fois arrivés à leur hôtel à Apapa, lisez ce qui suit:

Le "Luxury Hotel" de Porto Novo n'a pas grand-chose à voir avec le luxe, sauf si vous le comparez aux bidonvilles que vous avez traversés pour arriver jusqu'ici. Le bâtiment de cinq étages est en forme de U autour d'une cour centrale. Il est fait de parpaings qui ont été blanchis à la chaux il y a deux ou peut-être trois décennies, mais maintenant les murs sont d'un rouge uniforme à cause de la poussière envahissante qui recouvre tout. Toutefois, le seul moyen d'entrer dans le bâtiment est de passer par une porte robuste dans la cour, qui est gardée par une bande de voyous de la FNHAR. Il n'y a pas de fenêtres aux deux premiers étages, et à l'intérieur, des gardes armés patrouillent dans les couloirs, du moins ils sont dans les couloirs. La garde à votre étage est assuré par un homme à la peau d'ébène, affalé sur une chaise branlante, fumant une cigarette parfumée, les dents jaunies après des années de tabagisme. Il se présente à vous comme étant Peaceful(Paisible), ce qui semble étrange jusqu'à ce que vous réalisez que le mot en anglais est en fait son nom. Sinon, il parle le yoruba. Vous comprenez vite qu'en lui lâchant un pourboire important, il s'assurera que tout ce que vous laissez dans vos chambres y reste. Il propose également de vous apporter «Tout ce dont vous pourriez avoir besoin, patron.» Dans votre chambre, l'hôtel dispose d'un "mini-bar", qui est une armoire en bois avec de l'eau en bouteille et une cruche contenant à ce que l'on vous dit chez vous du vin de palme. Le gérant, un habile commerçant, vous a déjà dit qu'il pouvait fournir de la bière en bouteille ou des boissons gazeuses UCAS moyennant un supplément. Vous avez également découvert que sa publicité à l'accueil vantant ses chambres "sans insectes" signifie qu'un lézard de la taille d'un chien dort sur votre lit.

Urgent Message...

COMPLICATIONS

L'intrigue de cette aventure est conçue de manière simple avec un scénario principal. Cependant, cette linéarité n'a pas besoin d'être apparente du point de vue du joueur. Vous trouverez ci-dessous une variété d'idées de rencontres que les maîtres de jeu doivent développer. Ces développements secondaires servent à rendre le parcours des personnages joueur à Lagos moins linéaire, même si elles sont entièrement secondaires au scénario principal. Ces rencontres servent également à donner vie à Lagos et à offrir une couleur locale à tout moment du séjour des runners:

- Se faire voler dans un marché bondé puis attraper le pickpocket: un enfant de dix ans.
- Être coincé dans la circulation à côté d'un camion traînant de serviteurs /esclaves/ goules transportés hors de la ville.
- Trouver et acheter de la nourriture et de l'eau propres (et non contaminés) lorsque la chaleur et la déshydratation s'installent.
- Traiter avec un gang exigeant un pot-de-vin qui ne parle que le langage de Lagos.
- Trouver un médecin de rue réputé.
- Se perdre dans les bidonvilles labyrinthiques à la tombée de la nuit.
- Être pris dans les tirs croisés d'un gang itinérant ou d'un affrontement tribal.

«Chaque chambre», vous dit-il, en anglais à peine compréhensible. «Hôtel de luxe, vraiment ? Pas de climatisation ici. (Votre linguasoft traduit climatisation par maladie, ou peut-être paludisme, ou peut-être VITAS.) Pendant que vous regardez, un cafard de la taille de votre poing sort du dessous de votre lit. Sorti de nul part, un lézard tire une langue incroyablement longue, attrape le cafard et l'avale, presque trop vite pour le voir. Le directeur se tourne vers vous, rayonnant, et dit: «Vous voyez ? Pas d'insectes ! Il y a une salle de bains commune avec des toilettes chimiques fonctionnelles à chaque étage, mais pas d'eau courante. Apparemment, le directeur dépense tout son argent sur les gardes de sécurité et non sur les femmes de ménage, puisque tout semble être recouvert d'une couche de crasse rouge. En grimaçant, Jane vous dit: «Charmant, hein ? Mais on m'a dit que l'endroit le plus sûr où séjourner est en dehors de l'île et nous n'avons pas le budget pour y aller. J'ai des appels à passer et je dois rendre des comptes auprès de mon employeur. Après ça... eh bien, je suppose que nous devrions commencer. Donnez-moi quinze minutes et nous pouvons partir. Pour commencer: je peux déjà vous annoncer que je n'ai pas apporté assez de munitions pour mon Predator. Avez-vous besoin de matos ? »

Pendant qu'ils explorent la ville avec Jane, lisez ce qui suit:

La circulation devant vous a été interrompue à cause d'un groupe armé qui harcèle un vieux bus jaune. Seule une demi-douzaine de véhicules vous séparent du bus. Jane vient à côté de vous en assistant à la scène du groupe forçant les passagers du bus à sortir dans la rue. Les gens, pour la plupart sont des jeunes hommes et femmes, qui tremblent de peur et se recroquevillent

alors que le groupe pointe des AK-97 contre eux. Vous voyez Jane se mordre la lèvre en voyant les agresseurs attraper plusieurs adolescents et les forcer à monter à l'arrière d'une camionnette. Les jeunes pleurent et une jeune fille se débat. Elle court dans la circulation, vers vous, suivie de plusieurs hommes armés. Elle n'est qu'à un mètre de vous lorsqu'un homme la rattrape, l'agrippe par les cheveux et lui lance une claque au visage. «S'en est trop», marmonne Jane, puis sort sur la route, son pistolet pointé directement sur le visage de l'homme. Vous voyez les trois autres passer devant les véhicules, leurs AK levés et visant directement Jane...

ACCROCHE

Arriver à Lagos à court d'armes ou d'équipement devrait être suffisant pour encourager les personnages joueur à sortir et à acheter de l'équipement nécessaires. Jane peut également aller acheter certaines choses si les runners hésitent à sortir. Sinon, cette scène consiste à rencontrer de nouvelles personnes, à se faire des amis (ou des ennemis) et à connaître les tenants et les aboutissants de Lagos. N'oubliez pas qu'il n'y a pas de location de voiture à Lagos. Vous achetez votre propre véhicule (normalement d'occasion) ou louez un taxi/okada pour vous transporter.

L'ENVERS DU DECOR

Les runners peuvent rapidement découvrir que le Leventis Store est le plus grand marché d'Apapa. Les armes à feu et l'armement léger le plus courant peuvent y être achetés. Des armes plus exotiques ou de l'équipement personnalisé peuvent être trouvés sur le marché Dúdú Dúdú Òjà à Agege, où des équipes de mercenaires, des représentants de l'armée nationale et des terroristes font leurs courses côte à côte. Des articles magiques peuvent être trouvés au marché des amulettes à Oshodi-Isolo, où vous pouvez trouver de tout, des esprits à louer aux de puissants focus. Le transport à Lagos est possible par okada (un taxi-moto étroit et modifié, voir p.40), en taxi ou en danfo (un bus privé qui transporte les travailleurs pour quelques nairas chacun). Des enfants de la rue attendent devant l'hôtel proposant des services de guides ou de traducteurs (voir p. 20).

BIENVENUE À LAGOS, SCÈNE 2

DITE-LE-AVEC-DES-MOTS

Lorsque les pistes sur Samriel commence à s'épuiser, lisez ce qui suit:

«Pourquoi est-ce si difficile de trouver un elfe caucasien du Tir dans cette ville ?» Jane s'interroge à voix haute, semblant un peu frustrée. Elle secoue la tête. «Mais bien sûr. Vous devriez peut-être essayer de trouver Kayin. Je ne sais pas grand-chose de ce Kayin, sauf qu'il est impliqué dans le marché noir d'antiquité qui arrivent par le port. C'est un hawala et revendeur au marché noir, il est supposément digne de confiance. Si vous le trouvez, montrez-lui la photo. Si Samriel recherche des antiquités, il a peut-être parlé à Kayin. Dites à Kayin que vous avez obtenu son nom d'Elie; il sera plus enclin à vous aider. Elijah est une de mes connaissances et m'a dit que Kayin était le type à voir pour tous ce qui concerne les antiquités volées en arrivage à Lagos. Ça vaut le coup de creuser la piste.



INCOMING FEED.....

«Je vais rester ici et appeler quelques-uns de mes contacts. Tenez-moi au courant de ce que vous pouvez trouver ... »

S'ils trouvent Kayin, lisez ce qui suit:

«Bonjour», dit un grand homme noir vêtu de robes colorées lorsque vous entrez dans la grande boutique. Les murs sont bordés de diverses petites statuettes, masques et autres objets ressemblant à des artefacts séculaires. Sur le mur du fond, les taux de change du hawala sont imprimés en lettres blanches. Vous pouvez sentir une douce odeur d'encens, ce qui est plaisant après avoir respirer la puanteur en dehors du marché. Quatre gardes bien musclés stationnent dans la boutique, armés de ce qui semble être l'arme de prédilection à Lagos: le AK-97. En langue Yoruba, l'homme poursuit: «Vous cherchez un souvenir de voyage à Lagos ? Ou peut-être avez-vous besoin d'un hawala ? »

S'ils montrent à Kayin la photo de Samriel et donne le nom d'Elie, lisez ce qui suit:

«Hmm. Je n'ai jamais vu cet homme. Mais... vous dites que vous connaissez Elijah? Le professeur est toujours à la recherche d'intéressants artefacts, hein? Cet elfe est-il aussi intéressé par le commerce d'artefacts? Si tel est le cas... des rumeurs disent qu'il y a beaucoup d'oyibos en ville pour la grande vente aux enchères d'Adegoke.

«Adegoke est l'Oni, ou en vos termes, le roi des Yoruba. Il organise une grande vente aux enchères plus tard cette semaine. C'est censé être un gros coup, il y aura beaucoup d'artefacts et d'antiquités. Certains des plus grands acteurs du marché sont en ville pour l'occasion: le Consortium Apep, Aztechnology, et beaucoup d'autres encore. J'ai entendu dire qu'il y aurait un groupe d'elfes en

ville également. Ils viendraient de Tir Tairngire, disent-ils, mais pouvez-vous imaginer? Peut-être que votre homme est avec eux ? J'ai quelques contacts au palais de l'Oni. Je pourrais vous obtenir une invitation... pour un certain prix. »

ACCRÖCHE

Ces scènes représentent l'occasion unique d'explorer des lieux exotiques, inconnus et dangereux, une combinaison puissante en termes de narration. Le maître de jeu est encouragé à ajouter ses propres rebondissements et événements pour confronter les personnages aux dures réalités de la vie dans une ville sauvage et peut-être leur donner une nouvelle appréciation des petites commodités de la vie moderne qu'ils tiennent pour acquis. Étant donné que la traque de Samriel est leur objectif principal à ce stade, cela devrait être une étape logique pour l'équipe. S'ils sont bloqués, Jane peut les diriger vers Kayin, qui connaît à la fois la vente aux enchères et certaines rumeurs d'oyibos dans la ville.

L'ENVERS DU DECOR

Une partie de l'objectif de cette scène est de développer une relation entre les runners et Jane. Elle sera mise en vedette dans les autres aventures, et le développement d'une relation positive avec elle maintenant est important pour le bon déroulement de cette aventure, ainsi que les futures. Alors que faire des emplettes devrait offrir de nombreuses occasions de créer des liens et de mieux connaître Jane, la voir se débrouiller sur le terrain, en recherchant Samriel, peut contribuer grandement à créer un respect professionnel. C'est la fonction principale de la deuxième scène;

Son autre objectif est que Jane et les runners entendent parler de la vente aux enchères à venir. Ce faisant, ils doivent rencontrer Kayin, un homme ayant des liens avec les Yoruba et a la capacité d'aider Jane et les runners à participer à la vente aux enchères. Tandis qu'elle interroge certains de ses contacts, Jane tentera de localiser Samriel en divisant l'équipe afin de chercher dans les meilleurs hôtels de la ville. Elle les rejoindra sur le terrain quand ses contacts ne lui répondront pas. Les runners peuvent pirater les registres de clients, distribuer des pots de vin au personnel des hôtels pour obtenir des informations ou interroger une multitude de gamins des rues et de vendeurs qui se jettent sur les oyibos séjournant devant chaque hôtel pour savoir s'ils ont vu l'elfe ou non. Même si cette tactique s'avèrera infructueuse (Samriel est logé dans un complexe atlante en dehors de la ville), le maître du jeu devrait utiliser la recherche comme une occasion pour Jane de montrer sa débrouillardise dans la rue et pour que les runners commencent à la voir comme une égale, plutôt qu'à leur employeur. Lorsque la recherche initiale s'avère infructueuse, le maître du jeu devrait laisser les runners explorer d'autres pistes (qui ne devraient les lancer que sur des fausses pistes et des observations non confirmées), du moins jusqu'à ce que les contacts de Jane parle de Kayin, un marchand d'antiquités du marché noir, comme une piste probable. En parlant aux habitants, en versant des pots-de-vin ou même en se connectant à certains sites d'information «payants» de Lagos, révèle que Kayin est un Yoruba qui a une boutique à Leventis Store(voir Kayin, p.19, Grunts Cibles mobiles).

DURCIR LE TON

Si vous voulez rendre cette scène plus stimulante, il y a beaucoup d'opportunités. Deux suggestions sont proposées ci-dessous.

- Rendez la scène sur les recherches plus difficile en répartissant les indices dans toute la ville. Pendant qu'ils voyagent et cherchent la prochaine personne à qui parler, ils peuvent faire des rencontres avec divers gangs (voir Gang des Area Boy, p.41), une rencontre avec des goules, ou même rencontrer des barghests sauvages...
- Kayin ne fournit une invitation au Oni Adegoke que si les runners accomplissent une tâche pour lui en premier. Un client particulier veut un objet spécifique (un petit masque de fer) qui se trouve dans une maison à l'intérieur de la section dévastée de Surulere de la ville. Lorsque l'épidémie de VITAS a balayé la ville en 2012, tous les habitants de Surulere sont décédés, et depuis lors, plus personne n'entre dans la zone. Il y a des rumeurs selon lesquelles les seuls habitants restants sont des prêtres du dieu de la peste. Les runners ne trouveront aucun guide qui les emmènera à Surulere, quel que soit le prix. La zone possède un champ magique de niveau 5 de tradition toxique (voir p.114-118, La Magie des Ombres). À l'intérieur de Surulere, les runners rencontrent une meute de goules dirigée par un chaman faucheur toxique et aidé par deux esprits guides toxiques (Désastre) de Puissance 5 (voir p.139, La Magie des Ombres).

ANTIVIRUS

Le shopping peut être amusant, mais, comme tout le monde le sait, incroyablement distrayant. Si les runners ne font rien dans cette scène, sauf remplacer de l'équipement et établir des contacts, c'est parfaitement normal. Alors que le maître de jeu devrait se sentir libre de rendre la recherche de Samriel aussi compliquée qu'il le souhaite, il doit faire attention à ne pas compromettre la capacité à terminer le run avec un conflit inutile. Les runners trouveront chez Kayin un contact potentiellement important plus tard dans cette aventure. Donc s'ils commencent à le harceler, à l'intimider,

ou même tenter de le blesser ou de le tuer, les dernières parties de cette aventure deviendront plus difficiles mais pas impossibles. Les runners peuvent avoir des ennuis en allant dans une zone dangereuse ou en se battant avec un groupe de gangers (ou autres) qu'ils ne peuvent pas gérer. Dans ce cas, le centre médical Apapa est idéalement situé à proximité de leur hôtel. C'est également une excellente occasion pour Jane de venir à la rescousse des runners; s'ils sont blessés ou dans un combat au-delà de leurs capacités, elle peut aider de manière à créer davantage de relations entre elle et les runners.

LIEUX D'INTÉRÊT

District d'Apapa

Apapa est un quartier portuaire en plein essor, juste en face de l'île de Lagos. La plupart des marchandises produites à Lagos sont expédiées par voie maritime, de même que l'immense quantité de pétrole produite dans la région contestée du delta du Niger, ainsi que des marchandises des royaumes intérieurs du Nigéria. Le quartier du port accueille les équipages des navires d'entreprise et des pirates. Restaurants, bars, boîtes de nuit, marchés, bordels, drogueries, hôtels et centres médicaux sont entassés. La sécurité dans la zone est assurée par les Area Boys, un gang important Igbo (ils sont également le principal danger de la région). Apapa est une zone assez prospère (pour Lagos), avec un accès sans fil généralement stable, en particulier autour du port. Le champ magique ici est de 1, bien que cela puisse augmenter jusqu'à 2 après important combat de gangs ou dans la zone d'un crime violent.

Centre médical Apapa (district d'Apapa)

Le plus grand centre médical d'Apapa est situé au centre du quartier. Essentiellement un centre de soins ambulatoires, il dispose d'une dizaine de lits pour les cas plus graves à condition, bien entendu, qu'ils puissent payer. Le médecin-chef est le Dr Sirian Smythe, un expatrié de Londres. Bien qu'il affirme être venu à Lagos pour faire un travail humanitaire, des rumeurs continuent de circuler selon lesquelles il a dû fuir l'Angleterre pour des raisons plus sinistres. Le centre médical mêle les pratiques médicales et les médicaments occidentaux à l'artisanat local et à la guérison magique. Il y a plusieurs guérisseurs yoruba parmi le personnel, et la guérison magique est considérablement moins chère que les antibiotiques ou les antiviraux, qui sont toujours rares.

Leventis Store(marché, quartier d'Apapa)

Leventis Store est la combinaison d'un centre commercial couvert et d'un marché extérieur. À l'intérieur du centre bondé se trouve une variété de magasins et de boutiques, vendant de tout, des vêtements de créateurs de marque aux appareils électroniques d'occasion. Certains magasins semblent se spécialiser sur un seul article, par exemple, ne vend que des AK-97, qui sont empilés dans des caisses de partout. D'autres ont un mélange d'articles, avec des commlinks posés sur des piles de tissu, des drones sur des étagères à côté de sacs de riz. Un panneau bien en vue dans un magasin indique « Un implant acheté, un warez offert », tandis que juste à côté, une femme ork plus âgée vend des sacs fait main. C'est un rêve pour les chasseurs de bonnes affaires. Parmi les magasins, l'un vend diverses marques de commlink contrefait, un autre vend des systèmes de purification d'eau et un vend des équipements de déguisement de qualité, ainsi que divers produits cosmétiques et perruques de marque.

Marché des amulettes (Marché, district d'Oshodi-Isolo)

Le célèbre marché aux amulettes est l'endroit où aller pour obtenir des charmes, des potions ou des services magiques. Les telesmas et les potions sont présentés sur des bâches en plein air sur le marché, tandis que des focus plus précieux, principalement produits par d'artisans locaux, sont disponibles dans des bâtiments sécurisés dispersés autour du marché. Des guérisseurs magiques sont disponibles pour ceux qui peuvent y mettre le prix. Une petite enseigne vend des services d'esprits à la journée. Avec la concentration de tant de traditions magiques différentes sur le marché, c'est une zone remarquablement neutre et sans champs magique.

Dúdú Dúdú Ójà (Marché aux armes, Agege)

Le plus grand marché aux armes de Lagos est situé à Agege, près d'Awolowa Road. Et on parle de l'un des plus grands carrefours africains de marchands d'armes et de marché noir en tous genres, le mot «grand» prend un tout nouveau sens. Envie de d'acheter un char? Que diriez-vous d'un camion semi-remorque rempli de prototypes de fusils qui ne seront pas sur le marché UCAS avant six mois? Des drones MilSpec? Des poisons exotiques? Agents de guerre biologique? Le marché est situé à Agege, une place forte des Igbo. Mais une fois à l'intérieur de ses frontières, vous ne rencontrerez aucun Area Boys ni ne serez harcelé par quoi que ce soit, le marché est un territoire neutre. À l'intérieur, vous trouverez des terroristes faisant du shopping côté à côté avec des équipes de black-ops gouvernementales. Les objets les plus courants sont exposés dans des étals en plein air ou même sur des bâches au sol. À l'intérieur des différents bâtiments et bars sécurisés, les vraies affaires se font ici si vous voulez des choses vraiment exotiques ou dangereuses, vous les trouverez quelque part dans un bâtiment.

L'hôtel de luxe Porto Novo (Hôtel de classe moyenne, Apapa)

Le Porto Novo est un immeuble de cinq étages qui surplombe la crique de Porto Novo. Un groupe d'enfants traînent à l'extérieur de l'hôtel, offrant leurs services de guides aux étrangers qui y séjournent. C'est délabré et vétuste, et le directeur consacre la plupart de ses dépenses au maintien de la sécurité plutôt qu'à l'hôtel lui-même. Pour cette raison, malgré son état, il est considéré comme l'un des hôtels les plus sûrs pour un étranger à Lagos (en dehors de l'île exclusive de Lagos, évidemment).

GRUNTS ET CIBLES MOBILES

Le maître de jeu peut utiliser tout ou partie des personnages suivants dans les scènes ci-dessus. Comme toujours avec les PNJ, les statistiques fournies doivent être considérées comme des lignes directrices et le maître de jeu doit se sentir libre d'ajuster les attributs, les compétences, les traits et l'équipement comme il le juge nécessaire.

Kayin (concessionnaire Hawala et antiquités, Leventis Store)

Kayin est un humain Yoruba et un hawala. Il est bien lié au commerce international des antiquités et reste bien informé des objets de valeur qui peuvent passer par Lagos. Il a également acheté des antiquités pour Oni Adegoke et a gagné la faveur de l'Oni.

C A R F C I L V C ESS Init PI MC Arm

2 3 3 2 5 5 4 5 4 6 8 1 9 0/0

Compétences: Artisanat 3 (Sculpture +2), Recherche de données 2, Étiquette 5 (6), Négociation 5 (6) (Baratin +2), Perception 4, Pistolets 2.

Langues: Yoruba (N), Français (N), Arabe 4, Edo 3, Anglais 4, Hausa 3, Igbo

Traits: bilingue, connaissance du marché noir (antiquités linguiste (+2 à toutes les évaluations linguistiques, digne de confiance 2

Équipement: Commlink (indice l'appareil 3.

Son magasin possède une variété d'antiquités, dont la plupart sont conçues pour les touristes.

Cheerful Ogbenà (marchand d'armes et marchand, Leventis Store)

Cheerful est tout sauf gai jusqu'à ce qu'il voit votre naira. Il lui manque pas mal de dents, mais a toute sa tête. C'est la bonne personne pour voir si vous cherchez à acheter... quelque chose. Ce qu'il n'a pas en stock, il peut l'acquérir, au juste prix.

C A R F C I L V C ESS Init PI MC Arm
3 2 2 4 3 3 3 2 6 5 1 2 9 0/0

Compétences: Armurerie 3, Étiquette 3, Armes à feu (GC) 3

Négociation 3, Perception 2.

Langues: Lagosian (N, Igbo 3, Yoruba 1

Équipement: il possède une variété d'armes à feu courantes dans son magasin et sait comment les toutes les utiliser.

Armes: Couteau de survie [Tranchant, Allonge 0, VD 3P, PA -1], AK-97 [Fusil d'assaut, VD 6P, PA -1, SA/TR/TA, CR 0, 38 (c)]

Amadi Aggrey (Vendeur de talisman et guérisseur, marché aux amulettes)

Amadi est une femme âgée, membre des prêtresses secrètes d'Orishakô, vouée à la magie de guérison et de protection. Elle est très sympathique envers les femmes et les enfants, mais elle aidera tous ceux qui peuvent s'offrir ses services. Si une femme ou un enfant est dans le besoin, elle est obligée de les aider.

C A R F C I L V C ESS M Init PI MC Arm
2 3 3 2 5 4 3 4 3 6 8 7 1 9 0/0

Compétences: Arcana 4, Analyse astral 4, Conjuration(GC3), Étiquette 2 (Magie +2, Négociation 4, Sorcellerie (GC5.

Langues: Yoruba (N), Lagosian 2

Traits: illétré, pacifique, magicien

Équipement: Focus d'invocation(Homme) 3.

Elle vend une variété de telesma et de matériaux de conjuration.

Sorts: Boule étourdissante, Analyse de la véracité, Antidote, Guérison des maladies, Détox, Guérir, Armure, Barrière physique, Métal Brûlant, Stérilisation

Métamagies: Bouclier, Centrage

Osayi Ibe (Marchand d'armes, Dúdú Dúdú Ójà)

Osayi Ibe est un nain ayant toutes les relations possibles du marché aux armes de Lagos. Il ne vend pas de petites quantités ou d'objets communs (n'essayez pas de lui acheter un seul AK-97, mais si vous cherchez à équiper un équipage de mercenaire complet, achetez un char à peine utilisé ou mettre la main sur des Seven-7, c'est votre homme.

C A R F C I L V C ESS Init PI MC Arm
5 4 4 7 4 4 4 5 3 6 8 1 11 6/4

Compétences: Armurerie 4, Étiquette 4 (Militaire +2, Armes à feu(GC4, Artillerie 4, Négociation 5, Perception 4

Langues: Edo (N, Anglais 2, Igbo 2

Traits: résistance aux agents pathogènes et aux toxines, connaissances du marché noir (armes

Équipement: Veste Victory Globetrotter (environnement jungle et combinaison,

Georgiy Abelev

Georgiy est un archéologue russe âgé représentant le Consortium Apep. Chauve, trapu et doté d'une épaisse moustache en forme de guidon de vélo, il ressemble plus à un gangster qu'à un archéologue. Il est accompagné de trois gardes du corps robustes originaires d'Asie centrale, qui ont tous des antécédents criminels répertoriés dans les bases de données d'Interpol (p.40). On dit qu'Abelev est impitoyable et sans scrupules dans l'acquisition d'objets qu'il recherche.

commlink (Indice 4) avec module SIM, linguasofts (5 langues différentes), une gamme complète d'armes disponibles dans sa boutique.

Peaceful(Sécurité et Fixer de bas niveau, Porto Novo Luxury Hotel)

Un jeune homme prêt à être votre meilleur ami ou au moins à s'assurer que personne (y compris lui) ne vole vos affaires pour un petit pot-de-vin. Il peut également vous offrir tout ce que vous voulez ou, s'il ne peut pas l'obtenir, vous mettre en contact avec quelqu'un qui le peut.

C A R F C I L V C ESS Init PI MC Arm
4 5 4 4 3 2 2 3 1 6 6 1 10 0/0

Compétences: Armes Automatiques 3, Esquive 3, Etiquette 2
(La rue +2, Pistolets 4, Perception 4).

Langues: Yoruba (N), Igbo 2, Lagosian 2.

Traits: Dur à cuire

Armes: AK-97 [fusil d'assaut, VD 6P, PA -1, SA/TR/TA, CR 2, 38 (c, recul pneumatique 2)]

Dr Raoul Menendez

C'est un cadre d'Aztechnology chargé des achats d'articles pour le branchesde recherche et d'investissement. Il est accompagné de quatre gardes du corps vêtus d'une armure de sécurité légère de marque Aztechnology (p.40). Le Dr Menendez connaît bien le marché noir des antiquités et dispose d'un vaste réseau de contacts à travers le monde, des oreilles partout. Sa délégation séjourne dans un complexe aztech à la périphérie de Lagos.

Udo (Area Boy/guide typique de la région)

Udo est un ork de huit ans, il est l'un des nombreux enfants de la rue qui passeront volontiers toute la journée et la nuit à vous accompagner dans la ville. Comme beaucoup d'enfants de la rue, il a un sens instinctif du danger et un talent pour dénicher des secrets qui pourraient valoir quelques nairas.

C A R F C I L V C ESS Init PI MC Arm
4 2 3 3 2 3 2 2 4 6 6 1 10 0/0

Compétences: Armes Automatiques 2, Esquive 4, Étiquette 1
(La rue +2), Monde souterrain de Lagos 3 (Gang des rues +2), Politique de Lagos 2, Navigation 2, Négociation 3, Escamotage 2 (Pickpocket +2), Perception 3.

Langues: Lagosian (N), Anglais 2, Français 2, Igbo 2, Yoruba 2

Traits: bon sens

Armes: AK-97 [fusil d'assaut, VD 6P, PA -1, SA/ TR/TA, CR 2, 38 (c, recul pneumatique 2)]

UNE COMPLICATION ROYALE**EN BREF**

La clé de cette scène est d'amener les runners à la carte Piri Reis; dans cette scène charnière, leur mission passe du suivi de Samriel à l'acquisition de la carte. Les runners ont découvert qu'Adegoke Oni des Yoruba organisait une vente aux enchères d'antiquités sur le marché noir plus tard dans la semaine, probablement la raison pour laquelle Samriel était au Nigeria. L'Oni a invité les soumissionnaires à consulter au préalable les lots inscrits au registre dans son palais de la ville Yorubane d'Ife (à 168 kilomètres de Lagos). Jane doit s'y rendre et confirmer que

l'artefact manquant est parmi eux (ou au moins savoir si Samriel est présent). Si possible, elle aimerait également voir la collection privée de l'Oni. Jane et les runners se dirigent vers le palais des Oni à Ife. Tandis que là-bas, l'équipe trouve Samriel mais Jane se rend compte que l'artefact manquant n'est pas en possession d'Adegoke. Elle remarque cependant que Samriel porte de l'intérêt pour un autre objet, la carte Piri Reis (p. 6-7), exposé pour la prochaine vente aux enchères. Jane contacte son employeur et celui-ci lui demande d'acquérir la carte.

Malheureusement, elle n'a pas apporté de "cadeau" pour l'Oni, et il hésite à lui donner une invitation pour la vente aux enchères. Alors que les différentes délégations sont au palais, un objet de la collection de l'Oni est volé. Le coupable est un agent du roi Igbo (Silence, p.29) qui veut que son rival perde la face devant ses invités étrangers (et cela ne le dérangerait pas du tout si la vente aux enchères était interrompue avant qu'Adegoke puisse en profiter). Jane voit cela comme une occasion idéale d'impressionner l'Oni et de participer à la vente aux enchères. Elle demande à l'équipe de retourner à Lagos et de résoudre le crime. S'ils peuvent ramener le voleur (vivant) et la statue à l'Oni avant que ses propres soldats ne le trouvent, l'Oni leur fournira un billet pour la vente aux enchères privée. En raison du vol, Oni Adegoke a déplacé la collection de la vente aux enchères sur un site sécurisé, ce qui signifie que les runners devront s'infiltrer dans la vente aux enchères pour obtenir la carte et ainsi, le billet devient un atout majeur. Oni ne partagera aucun détail sur le vol avec l'équipe, donc ils seront seuls pour retrouver le voleur.

DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Après avoir parlé à Kayin et pris les dispositions nécessaires pour se rendre à Ife, lisez ce qui suit:

Le voyage à Ife prend quelques heures en avion. Innocent Dobiri s'avère une fois de plus être un grand pilote, comme vous le voyez quand il échappe habilement aux tirs anti-aériens d'un groupe d'idiots visant comme s'ils étaient ivres. Une fois à Ife, vous accombez Jane au palais, une superbe forteresse de style islamique. Des vignes tropicales, chargées de fleurs parfumées, s'accrochent au mur de deux étages qui entoure le palais. Jane parle à un garde en uniforme à la porte, et après une minute, un autre groupe de gardes arrive pour vous escorter dans le palais. Pendant que vous vous promenez dans les vastes jardins bien entretenus, vous voyez un hélicoptère atterrir sur un heliport; il y a marqué Aztechnology dessus.

[Le maître de jeu doit informer tous les personnages éveillés du champ magique du palais et les laisser "ressentir" leur magie lorsqu'elle est affectée].

À l'entrée principale, tout le monde est scanné avec des bâtons scanner magnétique et des détecteurs de cyberwares. Toutes les armes sont confisquées pour la durée du séjour.



INCOMING FEED.....

Vous êtes conduit dans une suite de luxe, où votre guide en robe rouge vous informe qu'il y aura une visite des articles de la collection dans deux heures, suivie d'un dîner officiel avec l'Oni. Jusque-là, vous dit-elle, vous êtes les bienvenus pour vous reposer dans la suite. Vous pouvez également aller n'importe où dans l'aile des invités du palais, et elle se fera un plaisir de vous faire visiter.

Lorsque la visite commence, lisez ce qui suit:

Plusieurs gardes vous escortent à travers un labyrinthe tortueux de couloirs et de corridors, descendant plusieurs arches d'escaliers, et enfin vous arrivez dans une vaste pièce étant à l'origine une mosquée qui a été convertie, selon Jane. La porte de la voûte serait assez grande pour qu'un gros camion puisse passer, et en entrant, vous réalisez que les murs ont une bonne épaisseur de deux mètres. Quatre gardes armés et en armures se tiennent à la porte et la salle ne laisse pas transiter les réseaux sans fils. La salle d'exposition intérieure est digne de la merveilleuse grotte d'Aladdin si vous êtes un amateur d'antiquités. Les artefacts et les antiquités sont soigneusement exposés sur des étagères, accrochés aux murs, à l'intérieur de vitrines et même dans des aquariums de ce que vous pensez être remplis d'eau de mer. Vous voyez des masques incrustés de pierres précieuses posés à côté de morceaux de poterie ancienne. Une table a une vitrine en verre à température contrôlée remplie de feuilles de papyrus, des hiéroglyphes égyptiens sur des feuilles fragiles. Des masques et des statuettes de toute l'Afrique sont posés sur des socles et dans des vitrines. Une autre grande table a une carte de grande taille déroulée sur toute la longueur, avec une petite balise RA l'identifiant comme "La carte de Piri Reis". Vous réalisez que Samriel est présent. Il s'attarde près de la carte de Piri Reis et parle dans ce qui ressemble à du Sperethiel à une femme elfe aux cheveux roux, et il ne semble pas remarquer votre présence.

Si un personnage joueur éveillé regarde la carte en perception astral, lisez ce qui suit:

Vous regardez la carte avec votre vision astrale. Vous êtes habitué à ce que les mots imprimés ou dans ce cas, écrit à la main ne soient pas discernables, mais vous êtes surpris de constater que non seulement certaines marques sur la carte sont affichées, mais il y a également des symboles/glyphe sur les bords et des annotations étranges partout. En fait, cela semble encore mieux défini que ce que vous avez pu voir avec vos sens physiques. Des lignes brillantes sillonnent et serpentent sur la carte et d'étranges idéogrammes donnent des caractéristiques supplémentaires. En l'étudiant, vous avez l'impression qu'elle est d'un grand âge; en fait, il semble que ce soit l'élément le plus ancien de la pièce. Lorsque vous tournez pour interroger Jane, elle pose simplement un doigt sur ses lèvres et vous fait un clin d'œil.

Après avoir été interrogés par les hommes d'Oni après le vol, lisez ce qui suit:

Jane se tourne vers vous lorsque les hommes d'Oni quittent la pièce. «C'est une chance», dit-elle en souriant. «Mon employeur a décidé qu'il voulait cette grande carte, la carte Piri Reis, que nous avons vue dans la chambre forte. Malheureusement, il semble que pour participer à la vente aux enchères et pouvoir enchérir sur la carte, nous aurions dû apporter à l'Oni un pot-de-vin... ha, une "offrande", dit-elle en regardant en l'air. «Obtenir quelque chose de valeur appropriée ici avant la vente aux enchères pose problème. Mais si nous lui rapportons la statue et le voleur, je suis sûr qu'il sera reconnaissant. Seulement, je suis sûr qu'il a ses propres hommes qui vont la rechercher; Je voudrais que vous trouviez le voleur ha, vivant et aussi la statue avant que les hommes de l'Oni ne les trouvent. Bien sûr, cela semblerait assez suspect si nous



disparaissent tous juste après le vol. Je vais rester ici et dire à l'Oni que je vous ai envoyé récupérer son "cadeau" à Lagos.

« Sinon, nous devrons trouver un moyen différent d'accéder à la carte. Qu'est que vous en pensez ? »

L'ENVERS DU DECOR

Les runners ne sont pas les seuls invités en ville à visiter les objets de l'enchère. Il y a cinq autres groupes au palais ce soir, chacun ayant une suite de luxe dans l'aile des invités. Eux et les runners sont libres de se promener dans l'aile des invités (bien que les gardes les empêchent de quitter cette zone), et une prêtresse olorisha en robe rouge (voir p.24) reste avec chaque groupe lorsqu'ils ne sont pas dans leur suite. Quiconque tente d'utiliser la magie sera fermement réprimandé. De plus, tous les signaux sans fil dans la zone seront analysés (et stoppés) par les gardes. Chaque suite dispose d'une liaison montante par satellite câblée. La sécurité au palais est très complète. Il existe un spider de sécurité surveillant de nombreuses caméras câblées, de coussinets de pression, de faisceaux de déclenchement, d'alarmes et de diffusions sans fil. Des gardes patrouillent sur le terrain et stationnent aux portes d'entrée (voir Grunts et cibles mobiles). Les runners sont scannés physiquement et observés astralement. Toutes les armes sont confisquées à l'arrivée. S'ils se plaignent ou s'opposent, Jane leur ordonne rapidement de se conformer et leur rappelle qu'ils ne sont pas ici pour se battre. Les mages ou adeptes sont également invités à abandonner tous les focus actifs et à désactiver les liens. Les runners peuvent interagir en formant un autre groupe pendant la visite, Jane demandera probablement au pirate informatique ou au technomancien du groupe d'utiliser la liaison montante par satellite pour faire des recherches sur les différents enchérisseurs avant la visite.

Lors de la visite, Jane regarde tous les objets, mais elle semble plus intéressée par les autres groupes que par les artefacts. En fait, elle a rapidement réalisé que l'artefact volé n'est pas présent, mais elle est curieuse de voir sur quoi les autres groupes pourraient enchérir. Un certain nombre d'artefacts sont éveillés peu importe sa fonction. Il est également évident qu'Adegoke dispose de mesures de sécurité extrêmement haut de gamme dans la chambre forte, notamment de multiples systèmes de sécurité discrets, de puissants esprits liés sur le plan astral et une multitude de gardes bien armés. Tous les membres éveillés de l'équipe qui perçoivent la carte dans l'espace astral voient qu'elle est non seulement entièrement détaillée et lisible, mais que les symboles et des détails supplémentaires ne sont visibles que dans l'espace astral. De plus, tous les runners qui regardent le texte sur la carte et qui ont des connaissances ou des compétences linguistiques appropriées se rendent compte que l'écriture n'est pas en turc, mais en fait une langue qu'aucun d'eux n'a jamais vue auparavant. Les tests de recherche sur la langue ne révèlent pas de quelle langue il s'agit. A minuit, chaque groupe est reconduit dans leurs suites. On leur dit qu'ils peuvent partir le matin. Ils sont également autorisés à utiliser la liaison montante par satellite du palais. Jane contacte son employeur et décrit les objets exposés et les objets auxquels les autres ont accordé une attention toute particulière. Son employeur reconnaît la carte Piri Reis et change sa mission. Elle doit récupérer la carte par tous les moyens. Jane devrait discuter de ce changement de mission avec les runners, faire une nouvelle offre pour leurs services supplémentaires et même commencer à planifier l'obtention de la carte.

NOTES AUX MENEURS DE JEUX

Cette scène est l'endroit où les runners voient pour la première fois la carte de Piri Reis. Vous pouvez choisir de leur décrire la carte plus en détail, de leur fournir l'image de la carte de la couverture de cette aventure, ou tout simplement de leur donner quelques indices alléchants. La langue inconnue pourrait être l'un de ces indices pour les runners, surtout si vous insistez sur le fait que la carte est d'origine turque du XVIIe siècle.

Peu après minuit, un agent du roi Igbo (Silence, p.29) s'infiltra dans le palais et vole une petite statue en bronze d'un homme, un objet qui a une grande importance historique pour Oni Adegoke et les Yoruba. Une demi-heure plus tard, un groupe de gardes fait irruption dans la suite de l'équipe et arrête Jane et les runners. Ils interrogent l'équipe pour découvrir s'ils sont derrière le vol, mais se rendent vite compte qu'ils ne sont pas impliqués. Lorsqu'elle apprend le vol, Jane se rend compte que trouver le voleur et la statue avant que les hommes de l'Oni ne le fassent est le moyen idéal d'impressionner l'Oni et d'obtenir un billet pour la vente aux enchères. Elle demandera aux runners d'enquêter sur le vol et de lui rapporter la statue et le voleur vivants au palais. S'ils le demandent (ou Jane peut le demander en leur nom), les runners obtiennent une photo papier de la statue. Elle suggère qu'ils commencent à Lagos. La sécurité de l'Oni n'acceptera pas que les runners enquêtent à l'intérieur du palais ou ne visionne les images des caméras de sécurité. Si les runners veulent plus de détails, ils devront pirater le système (en gardant à l'esprit que les spider de sécurité patrouillent activement et ont déployé une CI supplémentaire après le vol, que le système a un accès uniquement câblé et que les signaux sans fil à l'intérieur du palais seront espionnés) ou tenter d'utiliser les compétences sociales pour interroger les serviteurs du palais. Les images des caméras de sécurité sont disponibles dans le système si un personnage le pirate, mais elles montreront Silence portant un uniforme de la garde du palais Yoruba et avec son visage modifié (grâce à ses capacités d'adeptes) pour ressembler à un garde Yoruba.

ACCROCHE

Jane est prête à payer un supplément aux runners à ce stade pour récupérer la carte, égal à 10% de sa valeur (elle estimera qu'elle vaut 1 million de nuyens aux enchères, elle sera vendue pour 2,1 millions de nuyens, mais elle continuera à honorer l'offre de 10%). Jane parle au nom de son employeur, mais elle est prête à négocier le paiement. Pour chaque succès dépassant le seuil d'un test de négociation (4), elle augmentera le paiement de 1%, jusqu'à 10% au total (pour le groupe, et non par runner). S'ils ont besoin d'une incitation supplémentaire, Jane peut leurs dire qu'elle vantera leurs mérites à son employeur, et il pourrait y avoir des emplois plus lucratifs par la suite. Cette offre et cette négociation devraient avoir lieu après la visite, mais avant que les gardes interrogent l'équipe.

DURCIR LE TON

Si vous souhaitez rendre cette scène plus stimulante, lorsque les runners arrivent à Ife, ils atterrissent au beau milieu d'un grand festival. Le marché principal regorge de musique, de danseurs et de vendeurs de nourriture

Medjay

Un représentant du grand dragon Celedyrr. Voir p.48.

Dr Julianna Smythe

Collectionneur privé de Hong Kong, le Dr Smythe a des liens avec le commerce souterrain des antiquités asiatiques. Une brune de 40 ans, son comportement et ses vêtements savants la présente comme un négociateur et un intrigant accompli. La Dre Smythe est toujours accompagnée de deux gardes du corps et d'une secrétaire personnelle, et son groupe séjourne dans un hôtel haut de gamme de l'île Victoria.

Katherine Silveroak

Femme elfique aux cheveux roux et raffiné, Silveroak pourrait être la vedette de l'aristocratie du Tir. Elle est accompagnée de trois gardes du corps elfiques, qui parlent tous Sperethiel (voir Alliés cachés, p. 41). Aucune information publique n'est disponible sur les membres de ce groupe, même avec une recherche de données approfondie. Samriel (p.49) passe son temps au palais avec ce groupe, bien qu'il semble être un parasite plutôt qu'un de leurs membres.

et de bibelots. Alors qu'ils traversent lentement le marché, une Olorisha invoque un grand esprit mais s'évanouit, perdant le contrôle de l'esprit dans la foule, où il commence à attaquer les passants innocents. Si vous souhaitez rendre la scène du palais encore plus dramatique, vous pouvez demander aux soldats de l'Oni d'interroger les runners et Jane sous la menace d'une arme, obligeant les runners à utiliser leurs compétences sociales pour convaincre les gardes méfiants et les persuader qu'ils sont innocents.

ANTVIRUS

Au palais, les runners voudront peut-être pénétrer par effraction dans le lieu d'exposition au lieu d'attendre la visite officielle. Cela est possible s'ils peuvent contourner la sécurité, mais ils ne trouveront pas l'artefact manquant dans la chambre forte. Jane ne saura pas qu'elle doit obtenir la carte avant d'avoir parlé à son employeur. Vous pouvez modifier la scène pour qu'après leur effraction dans la chambre forte, ils se rendent compte que l'artefact n'est pas là, et retournent dans leurs chambres (ou quitte le palais). Jane parle à son employeur et obtient la nouvelle mission. Alternativement, se faire prendre en flagrant délit d'effraction dans la chambre forte (ou la quitter) fournit une raison parfaite à Oni Adegoke de les blâmer pour le vol de la statue, forçant les runners à agir rapidement ou à être accusés d'un vol qu'ils n'ont pas fait. L'équipe peut également décider d'arrêter ou d'interroger Samriel. Les ordres de Jane sont de le suivre, son employeur ne croit pas que Samriel a volé l'artefact, mais qu'il est peut-être aussi sur sa piste. Les runners qui tentent de se battre avec Samriel (et les elfes avec qui il est) ou qui utilisent la violence dans le palais découvrirent rapidement que le palais n'est pas seulement le foyer d'Oni Adegoke, mais aussi de "l'école" des olorishas Yoruba. Oni Adegoke est lui-même un puissant initié, et il y a des dizaines d'olorishas au palais.

Si les runners choisissent de ne pas traquer Silence, mais plutôt d'essayer de voler la carte (ou le billet d'un autre groupe pour la vente aux enchères), allez à Itinéraires Alternatifs pour obtenir un billet, p.27.

Urgent Message...

LIEUX D'INTÉRÊT

Palais d'Oni Adegoke (Ife, le royaume Yoruba)

Le palais à Ife est le centre de la foi Yoruba de tous le royaume Yoruba. En tant que tel, il revêt une immense importance culturelle et spirituelle pour le peuple Yoruba. Le palais lui-même est une vaste construction de marbre blanc, construit en deux cercles concentriques avec un grand mur circulaire entourant le bâtiment entier. Le bâtiment est doté de systèmes de sécurité de pointe avec des indice d'appareils de 5 à 6 à la discréption du maître de jeu, y compris les caméras de sécurité et les capteurs intégrés dans les murs. À l'intérieur, des œuvres d'art d'une valeur inestimable ornent les murs et des statues en bronze, récupérées lors de fouilles archéologiques parrainées par Oni Adegoke, sont exposées en bien en vue. Le palais et les terrains environnant possèdent un champ magique d'indice 3, de tradition Ifá. Cela signifie que tous les runners éveillés qui ne suivent pas l'Ifá seront désavantagés, alors que les olorishas auront un avantage (selon les règles de la p.114, La magie des Ombres, toute choses magique qui ne suit pas la tradition Ifá souffrira d'une réduction magique de 3 et les adeptes perdront 3 points de puissance, pour les gardes typiques du palais, utilisez le samouraï rouge, p.282, SR4A, mais remplacez l'étiquette (corpo) par l'étiquette (yoruba). Ajouter une compétence linguistique: Yoruba (N). Oni Adegoke et les zones sensibles du palais sont surveillés en permanence par des membres de la garde d'honneur de l'Oni (voir Grunts et cibles mouvantes).

Système Matriciel du Palace

Le palais est isolé géographiquement des réseaux sans fil, à l'exception des lignes fixes strictement contrôlées et des liaisons montantes satellite dédiées. Cela garantit la confidentialité, mais permet également aux hommes de l'Oni de détecter facilement les réseaux sans fil clandestins. Parce que le palais sert également de centre de l'armée yoruba, l'Oni n'a épargné aucune dépense pour sécuriser son système.

Sculpture: Le système du palais est sculpté pour ressembler à un village traditionnel Yoruba. Toutes les icônes sont humaines et portent des vêtements traditionnels. Les perroquets colorés et les singes se déguisent pour analyser les programmes et les paquets de données.

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

Authentification:

Nœud 1 et 3: Clé d'accès

Nœud 2 et 4: Code d'accès

Priviléges:

Nœud 3: Sécurité et administration uniquement

Nœuds 1, 2 et 4: Standard

Attributs:

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

Nœuds 2 à 4: firewall 6, réponse 3, signal 1, système 4

Spiders: Spécialiste du support matriciel en service à tout moment, temps partagé entre chaque nœud. Le spider est en service dans le Nœud de Sécurité (surveillance des systèmes de sécurité, des caméras et des drones) à tout moment(statistiques p. 69, Unwired Matrice)).

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

Programmes résidents:

Nœud 1: Analyse 5

Nœuds 2 à 4: analyse 4

Nœud 4: cryptage (fichiers)

ARC:Spider d'alerte

Topologie: Le nœud 1 est un nœud chokepoint(goulot d'étranglement), avec des connexions à la matrice via une liaison satellite. Le nœud 2 est pour le personnel du palais, pour le divertissement et la communication. Le nœud 3 est le nœud de sécurité. Le nœud 4 est le noeud administratif.

GRUNTS ET CIBLES MOBILES

Garde d'honneur d'Oni Adegoke

Ces humains sont responsables de la protection de l'Oni des Yoruba, et ils le font avec un dévouement digne de sa position. Avec la richesse d'Oni Adegoke, il n'a épargné aucune dépense pour s'assurer que sa sécurité est la meilleure disponible.

C A R F C I L V ESS Init PI MC Arm
4(6) 5(8) 5(9) 4(7) 3 5 3 4 2.82 10(14) 3 10 12/10

Compétences: Athlétisme(GC) 3 (4), Combat rapproché(GC) 5 (6), Esquive 5 (8), Étiquette 3, Armes à feu (GC) 6 (7), Leadership 3, Perception 5.

Langues: Yoruba (N)

Augmentations(toutesenbétawares): Move-by-Wire (indice 2), Commlink (indice 5), Yeux cybernétique (indice 2 avec compensation anti-flash, Smartlink et vision nocturne), densité osseuse (indice 2), articulation améliorée, Augmentation musculaire et tonique (indice 3)

Traits: Territoire (palais) (+2 à toutes les actions sur les terrains du palais)

Équipement: Armure militaire légère

Armes: Defiance EX Shocker [Taser, VD 8E (e), PA -moitié, CC, CR 0, 4 (m)]
Savalette Guardian [Pistolet lourd, VD 5P, PA -1, SA/TR, CR 1, 12 (c)]
HK G12A3z [Fusil d'assaut, VD 6P, PA -1, SA/TR/TA, CR 2, 32 (c), munitions EX / EX (+ 1VD, -1PA)]

Olorishas du Palais

Il y a différentes Olorishas au palais, avec divers degrés d'apprentissage et de capacité. Ce sont celles qui sont désignées pour surveiller (et contrôler) les visiteurs. Parce qu'ils suivent la tradition Ifá, ils obtiennent +3 à tous leurs tests de compétence magique (y compris le drain) sur les terrains du palais.

C A R F C I L V ESS Init PI MC M Arm
3 4 4 3 5 5 4 6 6 9 1 10 7 0

Compétences: Arcana 3, Analyse Astrale 4 (Auras +2), Conjuration (GC) 3, Etiquette 3 (Yoruba +2), Politique Nigerian 3 (Yoruba +2), Sorcellerie (GC) 4.

Langues: Yoruba (N)

Traits: Territoire (palais), Magicien, Affinité spirituelle (Esprits de l'homme)

Équipement: Focus de lancement de sorts (Combat) 2, Focus d'invocation 2

Grade d'initiation: 2

Sorts: analyse de la véracité, armure, confusion, soin, boule de mana, Réseau Télépathique, Sonde mentale, Boule étourdisante Métamagie: bouclier, centrage



INCOMING FEED.....

POUR ATTRAPER UN VOLEUR

EN BREF

L'objectif principal de cette scène est de retrouver Silence et la statue volée et de remettre l'un ou idéalement les deux à Oni Adegoke avant que ses propres hommes ne trouvent le voleur. Cela peut sembler une tâche ardue au début, mais il devrait rapidement devenir évident pour les runners qui font des recherches que seule une poignée de personnes à Lagos seraient capables d'accomplir le vol. Alors que le maître de jeu devrait permettre aux joueurs de trouver leurs propres moyens de traquer le coupable, la section suivante offre quelques suggestions sur la façon dont cela peut être accompli, bien que plusieurs routes mènent à The Three Friends, un bar sur University Road, un des repères préférés des fixeurs locaux. Le voleur est un cambrioleur employé par l'Igbo, un adepte ork qui se fait appeler Silence. Les Igbo veulent que le vol s'ébruite pour faire honte à l'Oni Adegoke, et des rumeurs circulent déjà à travers Lagos au moment où les runners reviennent. Il a été embauché par Uzochi Oluleye, un ancien tribal vivant à Agege. Le lendemain matin, les bars et les bukas locaux (restaurants en plein air) bourdonnent de rumeurs selon lesquelles un héritage précieux a été volé aux Yoruba. Même Peaceful, le gardien du Porto Novo, a entendu parler du vol et est plus que disposé à en parler. Les gangs Yoruba de la ville blâment les gangs Igbo, et on sait déjà qu'il y a eu plusieurs affrontements sanglants entre les Yorubas et les Area Boys. Les runners auront une multitude de pistes à exploiter.

Les affrontements culturels entre les Igbo et les Yoruba devraient donner une idée de qui pourrait être à l'origine du vol. The Three Friends, les runners peuvent faire la connaissance d'Hippo (ou de l'un de ses concurrents). Il peut donner aux runners des informations précieuses, s'ils sont prêts à payer pour cela: 10 000 nairas pour l'info, ou ils peuvent effectuer un petit travail pour lui. Une fois qu'ils ont payé ou que le travail est terminé, Hippo dirige les runners vers le Dancing Ork, un bordel que Silence fréquente. En règle générale, Hippo ne vendrait pas l'un de ses talents, mais Silence n'a pas jugé bon de partager ses gains avec son fixeur habituel et il n'est pas d'humeur indulgente. Ils devront convaincre Silence pour savoir ce qu'il a fait de la statue (et bien sûr, ils devront garder Silence en vie pour le livrer plus tard à Adegoke). Silence sera au Dancing Ork. Alerté par le personnel de la présence des runners, il s'enfuit dans les ruelles des bidonvilles d'Agege, se dirigeant vers la sécurité d'un complexe Area Boys. Les runners devront le poursuivre à travers le territoire hostile des bidonvilles pour l'attraper et découvrir qu'il a déjà remis la statue à Uzochi Oluleye, un aîné Igbo à Agege. Les runners doivent ensuite récupérer la statue du complexe sécurisé où habite Oluleye. Enfin, ils devront ramener Silence et la statue au palais d'Oni Adegoke. Si les runners peuvent faire tout cela avant que les hommes d'Oni Adegoke ne retrouvent Silence, Oni Adegoke fournira à l'ensemble du groupe des invitations à la vente aux enchères, qui se déroulera dans quatre jours (samedi soir).



DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Si les runners demandent de l'aide à Kayin, lisez ce qui suit:

« Oui, j'ai entendu parler du vol. Les rumeurs disent que les Igbo se vantent d'avoir volé l'Oni Yoruba. Je ne connais pas le nom du voleur... mais pour une somme modique, je pourrais vous présenter des fixer à Lagos qui connaissent tout le monde.

[Si les runners paient le pot-de-vin, il continuera à parler.] « Il y a un restaurant sur le continent de Lagos, près de l'université, appelé le Three Friends. Quand l'influence diminue, il se remplit de tous les meilleurs fixeurs locaux. Il y en a toujours une demi-douzaine ou plus sur place. Demandez Hippo Kojoli. Dites à

Hippo que je vous ai envoyé. Ne vous inquiétez pas, vous le reconnaîtrez facilement, Hippo est le plus gros fixer de Lagos. Il connaît tout le monde dans la ville, et je suis sûr qu'il vous en dira plus. »

Si les runners vont à la rencontre de Hippo aux Three Friends, lisez ce qui suit:

Le Three Friends est populaire auprès des étudiants universitaires durant la journée, mais après les heures de repas, plusieurs fixeurs locaux font leurs entrées pour faire des banquettes tombant en lambeaux le long des murs, leurs bureaux de fortune. Sur les murs, des affiches délavé de villes exotiques comme Portland et Paris sont fixé avec des punaises. Hippo Kojoli est à l'arrière du restaurant dans un costume pouvant contenir deux troll à la fois. C'est un ork énormément obèse avec la peau noire et un sourire blanc éclatant. Ses défenses gigotent alors qu'il s'adresse à quelques talents qui cherchent du travail. Lorsque vous entrez, chaque yeux dans le bar sont dirigées sur vous, vous avez le sentiment que chaque personne à l'intérieur vous jaugent. Il est évident que c'est un endroit pour les locaux, et en tant que seuls étrangers, vous vous démarquez aussi mal qu'un troll lors d'une convention avec des nains.

L'ENVERS DU DECOR

Alors que l'aventure offre une trame pour traquer Silence (en parlant avec Kayin et Hippo), les runners peuvent retrouver le voleur Igbo de plusieurs autres manières. Étant donné que les runners connaissent Kayin et savent qu'il est profondément impliqué dans le commerce d'artefacts, ils peuvent choisir de suivre le chemin présenté ci-dessous, mais il existe de nombreux autres chemins potentiels disponibles. Par exemple, parler à Peaceful ou corrompre certains Area Boys pourrait les conduire aux Igbo, puis aller dans le bastion Igbo d'Agege et corrompre les habitants ou engager un guide local pourrait éventuellement les conduire sur la piste de rumeurs parlant de Silence et du Dancing Ork. La liste suivante comprend des chemins alternatifs vers The Three Friends, Hippo et une piste sur la statue, mais le maître de jeu doit être prêt à improviser et à jouer les alternatives que ses joueurs proposent:

- Si les runners demandent des informations à Kayin, il dit que même s'il ne sait pas qui a volé la statue, il peut pour une somme modique diriger les runners vers Hippo, un fixer du Three Friends.
- Parler à Peaceful peut les conduire aux Igbo ou il peut fournir les noms de plusieurs vendeurs d'information/mouchards de la ville qui peuvent avoir des pistes. Celles-ci indiqueront à leur tour qu'un grand nombre de run passe par le Three Friends.
- L'un des contacts avec lesquels les runners se sont liés d'affinité lors de l'achat d'équipement pourrait les diriger vers un fixer qui pourrait être sur le coup: Hippo.
- Suivre les soldats de l'Oni alors qu'ils recherchent le voleur fonctionnerait également.

ITINAIRES ALTERNATIFS POUR OBTENIR UN BILLET

Tous les groupes ne réussiront pas (ou même tenteront) la série d'événements dans Pour Attraper un Voleur. Les runners peuvent ne pas capturer Silence vivant ou ne pas récupérer la statue avant que les dibias Igbo ne la détruisent. Peut-être que Silence les convaincra de ne pas le livrer au roi Adegoke. Ou ils peuvent décider de ne pas chercher la statue tout simplement et compte voler la carte ou de voler l'invitation de quelqu'un d'autre pour la vente aux enchères. Alors que l'aventure telle qu'elle est écrite fournit un scénario pour entrer dans la vente aux enchères, il existe plusieurs autres voies que les personnages peuvent emprunter. Quelques notes sur la sécurité en coulisse sont proposées ci-dessous, pour qu'un maître de jeu puisse développer si les joueurs poursuivent une voie alternative.

AU PALAIS

En raison du vol, les articles vendus aux enchères sont déplacés du palais vers le lieu de la vente aux enchères tôt mercredi matin. Seuls quelques assistants dignes de confiance coordonnent le déménagement, il n'y a donc pas de rumeurs ni de fuites d'informations à ce sujet. Si les runners tentent de voler la carte, ils trouveront les coffres vides. L'emplacement de la vente aux enchères reste secret jusqu'à samedi matin, mais les informations sur la vente aux enchères sont disponibles dans les magasins de données hors lignes du palais, dans un fichier crypté (avec une base de données indice 3 jointe; les maîtres du jeu peuvent utiliser un cryptage plus fort s'ils le décident, p.66 , Unwired). Ces informations comprennent l'heure et le lieu de l'enchère, les vingt-trois enchérisseurs (et leurs gardes du corps) qui ont reçu une invitation pour l'enchère, une liste complète des articles mis en vente (y compris les montants de l'offre d'ouverture) et des données sur les procédures de sécurité de l'enchère. Les données montrent également qu'il y en a encore dix

- Les runners peuvent parcourir les rues, distribuer de l'argent, et se demander de qui a tout à gagner du conflit entre l'Oni et des Igbo/Yoruba. Ils apprendront également que plusieurs voleurs professionnels haut de gamme travaillent pour des fixer du Three Friends.
- Si les runners peuvent se lier d'amitié, tromper, discuter ou interroger n'importe quel Igbo peu importe sa classe, ils pourront facilement identifier qui a ordonné le vol, mais pas qui est le voleur et où se trouve l'objet. Cela peut leur permettre de progresser progressivement de Uzochi Oluleye (voir ci-dessous) à Silence.

INVESTIGATION

Les runners devraient déjà avoir une idée de la façon de faire les démarches à Lagos. Cependant, si l'on apprend que certains oyibos recherchent la statue, une variété de Lagosiens entreprenants tenteront de vendre frauduleusement aux runners une copie de la statue ou de leur donner de fausses informations pour quelques nairas. Il ne faudra pas trop de temps aux runners sans méfiance de manquer d'argent en utilisant des pots-de-vin et en honoraire pour des informations ou en se faisant agresser et en se faisant voler de l'argent. Les maîtres de jeu sont encouragés à fournir autant de fausses pistes comme ils le jugent approprié. N'importe quel nombre de personnes sont prêtes à faire

billets qui n'ont pas été distribués et qui sont conservés dans un coffre-fort au palais.

À LA VENTE AUX ENCHÈRE

Une fois sur le site de vente aux enchères (sur l'île de Lagos), Olabode Lekan, le représentant yoruba de l'Oni à Lagos, prend en charge la coordination de la vente aux enchères. L'Oni reste dans son palais pendant que Lekan supervise la vente aux enchères. Pour cette raison, il est possible pour les runners (ou d'autres parties) de participer à l'enchère, même s'ils n'ont pas été invités, à condition qu'ils aient un billet. Pour des raisons de sécurité, Lekan a décidé d'utiliser un hawala de haut rang pour créer des billets spéciaux pour les jetons physiques des enchères avec la signature astrale du hawala intégrée. Les jetons sont des tablettes d'ivoire de 20 millimètres de large et cinq millimètres d'épaisseur, avec un glyphe spécial inscrit sur le dessus et le symbole du clan hawala (un léopard) gravé sur le fond. Personne à Lagos ne falsifiera de jeton une fois qu'il aura vu le symbole du clan du hawala, même s'il avait la capacité de recréer la signature astrale du hawala. Si Jane et les runners veulent participer à la vente aux enchères, ils doivent chacun avoir un jeton. Il existe des dizaines de façons dont les personnages peuvent tenter de participer à la vente aux enchères. Ils peuvent voler des jetons dans le coffre-fort du roi Adegoke. Ils peuvent surveiller un autre groupe et voler leurs jetons. Ils peuvent même décider de s'introduire dans le site d'enchères avant le début de l'enchère et de voler la carte. En utilisant les différents systèmes de sécurité et les PNJ comme base de référence, vous pouvez ajuster l'aventure en fonction du plan que vos joueurs conçoivent. La créativité doit être récompensée, il n'y a aucune raison d'encourager vos joueurs à s'inscrire dans un scénario défini s'ils proposent une nouvelle façon d'atteindre leurs objectifs.

n'importe quoi pour obtenir l'argent des runners, et les contrefaçons bluffante de statues Yoruba sont déjà une denrée courante à Lagos. Si les runners ont quelqu'un dans leur équipe avec la capacité d'analyser astralement les statues, ils pourront voir quels sont les vrais artefacts (ayant une aura très ancienne selon eux) et lesquels sont des faux. Ils peuvent également avoir besoin d'utiliser des connaissances spécifiques pour déceler les faux. De même, jauger les intentions(p.139, SR4A) peut s'avérer utiles pour évaluer l'honnêteté d'un informateur potentiel. Nombre de sorts peuvent également aider. En fin de compte, les personnages joueurs doivent se rendre compte que Lagos est une ville où les habitants considèrent les oyibos comme des cibles crédules et qu'il est légitime de les escroquer, de diriger vers de fausses pistes et de les voler purement et simplement. Ils devraient également voir que personne à Lagos ne leur parlera ou ne leur donnera des informations sans récompense monétaire (ou avec une intimidation réussie). Il n'existe pas de gratuité à Lagos, même les ragots coûtent des nairas. Les runners devraient également entendre des rumeurs (ou même voir) des hommes de l'Oni interrogant les gens en traquant Silence. Ils font la course contre la montre avec les soldats yoruba pour retrouver le voleur et la statue...

Faire amis amis avec Hippo

Hippo souhaite que les runners fassent un travail pour lui, ou alors il rend le prix de l'information in-habituellement élevé,

Urgent Message ...

Uzochi Compound

- 1. Reception Area
- 2. Grandfather's Room
- 3. Maiden's Dorm
- 4. Bathroom
- 5. Communal Dining
- 6. Stairs Up
- 7. Chicken House
- 8. Goat Pen
- 9. Vegetable Patch
- 10. Kitchen
- 11. Storage Shed
- 12. Lean to
- 13. Outhouse
- 14. Men's Smoking Room
- 15. Armory / Storage
- 16. Men's Barracks
- 17. Guard Tower

3 Meters



SCM

espérant qu'ils décideront de travailler pour lui au lieu de le payer. Le travail est simple: Hippo a besoin de livrer un colis dans un hôtel chic sur l'île de Lagos, et un oyibos peut aller sur l'île beaucoup plus facilement qu'un Lagosien local. C'est un travail facile, mais il faudra plusieurs heures pour arriver sur l'île, sans prendre en compte le trafic, il y a une raison pour laquelle les habitants appellent les autoroutes des "go-slow"(ralentisseurs). (Voir l'île de Lagos, p.36) Une fois qu'ils sont arrivés sur l'île (ce qui impliquera un "droit de passage" de vingt nairas par personne aux gardes de sécurité aux points de contrôle), ils doivent simplement déposer le colis (qui sont quelques flacons de drogue) à un employé de l'hôtel du Federal Palace. Lorsque les runners ont versé le pot-de-vin ou reviennent du travail de livraison, Hippo leur dira qu'il a entendu dire que Silence est leur voleur. Il ne sait pas où habite Silence, mais il sait que l'homme aime passer du temps au Dancing Ork, un bordel local à Agege, et il peut donner l'adresse (ou au moins la direction) aux runners.

Trouver Silence

Lorsque les runners se dirigeront vers Agege, ils découvriront que c'est un endroit dangereux, surtout parce l'image des oyibos leurs colle à la peau. Ils feraient mieux d'être lourdement armés, sinon ils deviendraient la proie des groupes d'Area Boys qui contrôlent les rues, le gang ne dérangerait pas des groupes de runners lourdement armés à moins qu'ils ne pensent pouvoir prendre le dessus. S'ils sentent une faiblesse, tous les paris sont ouverts. Par la corruption ou l'intimidation, les runners peuvent en apprendre davantage sur Silence, mais dans ce quartier contrôlé par les Igbo, les femmes sont des citoyens de troisième classe (et les femmes éveillées sont activement méprisées), il appartiendra donc aux hommes du groupe d'interagir avec les locaux.

Finalement, les runners suivent la piste de Silence (p.29) jusqu'au bordel. Il sera informé par un Area Boy ou le personnel du bordel que les runners le recherchent, et il se glisse dans les ruelles d'Agege juste devant ses poursuivants. Plutôt que de se battre, il tentera de distancer les runners, en utilisant son talent et sa familiarité avec les bidonvilles. Il les conduira à travers les ruelles, se faufilant dans et hors des bâtiments et des foules, et sautera même de toit en toit dans le but de leur échapper, un parcours d'obstacles urbain avec beaucoup de couverture et une courte ligne de vue. Une fois hors de vue, il utilisera ses capacités habiles pour changer son apparence physique, dans l'espoir de se déguiser et de se fondre dans la foule dans un marché. À défaut de se diriger vers un complexe Area Boy où il pourra payer pour sa protection.

Si les runners l'attrapent et réussissent un test d'intimidation ou lui soutiennent l'information d'une autre manière, Silence leur dit qu'il a donné la statue à Uzochi Oluleye. Si l'occasion se présente, Silence pourrait même leur proposer de les aider à participer à la vente aux enchères pour voler la carte, si les runners acceptent de ne pas le livrer à Adegoke.

Récupérer la statue

Ce sera une tâche difficile d'infiltrer la maison de l'aîné Igbo. Ils devront trouver un moyen de pénétrer par effraction dans l'enceinte sécurisée habitée par plus de 30 membres de la famille élargie d'Oluleye, localiser le statut dans le bureau de l'aîné dans le bâtiment principal, l'extraire d'un ancien coffre-fort et, espérons-le, s'en sortir vivant. Les runners peuvent également choisir d'utiliser des compétences furtives ou sociales pour obtenir la statue. Plusieurs personnes dans la maison de l'aîné

aimerait s'en débarrasser avant qu'elle n'amène une malédiction dans la maison. (Silence leur dira s'il est persuadé qu'ils épargneront sa vie en échange de l'information.) Ouleye garde la statue dans un coffre-fort de son bureau personnel. Il prévoit de la donner aux dibias (prêtres éveillés) pour qu'ils la détruisent, mais les dibias lui ont dit qu'ils n'effectueraient le rituel que jeudi soir à minuit. Oluleye est prêt à attendre, mais son grand-père est plus superficiel et veut désespérément faire sortir la statue de la maison avant qu'elle n'apporte une malédiction sur toute la famille ou avant que les soldats yoruba n'attaquent la maison.

DURCIR LE TON

Cette scène peut être rendue plus dangereuse en compliquant la recherche de Silence. Quelques suggestions ci-dessous:

- Hippo ne donnera les informations aux runners que s'ils effectuent un travail de livraison dangereux pour lui; amener quelque chose dans l'un des bidonvilles au lieu de l'île de Lagos.
- Lorsque les runners entrent dans Agege, ils se retrouvent face à face avec un groupe d'Area Boys qui ont quatre barghests enchaînés à leur disposition. Utilisez le Barghest, p.299, SR4A pour les statistiques.
- Faites que les runners et un groupe de gardes d'honneur de l'Oni (voir p. 24) atteignent le Dancing Ork en même temps. Alors que Silence s'enfuit dans le bidonville, les runners devront décider: combattront-ils les gardes du palais ou tenteront-ils de négocier et de coopérer avec eux?
- En pénétrant dans le complexe d'Oluleye, les runners voient l'un des fils adultes d'Oluleye en train de battre sa très jeune épouse, qui a récemment commencé à montrer des signes d'éveil magique. S'ils n'interviennent pas, l'homme pourrait battre sa femme à mort... ou la femme pourrait, sous le stress, invoquer son premier esprit qui alertera l'ensemble du complexe.

ANTIVIRUS

Les personnages joueurs peuvent se perdre dans l'enquête de cette scène. Ils peuvent ne pas se rendre compte que la corruption est la méthode clé pour la collecte d'informations à Lagos; si tel est le cas, une petite suggestion de Peaceful ou d'une autre personne peut aider à accélérer les choses. Alternativement, ils pourraient décider de traverser la ville en torturant tous ceux qu'ils rencontrent pour obtenir des informations. Cela peut en fait assez bien fonctionner, bien que la présence de runners hostiles ne parvienne sans aucun doute aux Igbo, qui augmenteront leur propre sécurité ou commenceront à traquer activement les runners (les Igbo peuvent craindre que les runners ne fassent partie d'une malédiction qu'il leurs ai été infligée). Les runners peuvent également avoir des difficultés avec la barrière linguistique. Parler yoruba à un Igbo est une énorme insulte. Beaucoup dans la ville connaissent un peu le français ou l'anglais, assez pour transmettre au moins des concepts de base. Ils pourraient également envisager d'embaucher un enfant de la rue pour agir en tant qu'interprète. Peaceful est plus que disposé à en recommander un aux runners. Si les personnages se blessent pendant cette scène, il y a un multiples médecins de rue qui sont prêts à les soigner. Si les personnages sont incapables de récupérer la statue ou Silence avant que les hommes de l'Oni ne le fassent, ou que Silence soit tué pendant cette scène, il existe une variété de suggestions dans *Itinéraires Alternatifs pour obtenir un billet*. Alternativement, les personnages joueur peuvent décider qu'ils ne veulent pas récupérer la statue volée et préféreraient obtenir la carte d'une autre manière. Si tel est le cas, continuez directement vers *Itinéraires Alternatifs pour obtenir un billet*.

GRUNTS ET CIBLE EN MOUVEMENTS

Hippo Kojoli

Hippo est un fixeur Igbo à l'écoute et respecté avec un grand nombre d'habitues et une cabine privée attitrée à The Three Friends.

C A R F C I L V E Ess Init PI MC Arm
8 2 3 4 5 5 3 3 2 6 8 1 12 0/0

Compétences: Etiquette 4 (Igbo +2), Planque 4, Valeur d'équipement 6, Monde souterrain de Lagos 4, Rumeurs de Lagos 4, Négociation 6, Perception 3, Pistolets 3, Politique régionale 4
Langues: Igbo (N), Edo 3, Anglais 1, Français 1, Lagosian 1, Yoruba 3
Équipement: commlink d'occasion (indice 2)

Silence

Silence est un Igbo ork adepte. Il suit la voie de l'invisible, utilisant sa magie pour se glisser de manière invisible dans et hors des lieux, peu importe leur sécurité.

C A R F C I L V CHA Ess M Init PI MC Arm

8 5 5(6) 5 2 4 3 3 3 6 8 9(10) 2 12 6/4

Compétences: Armes Automatique 3, Athlétisme (GC) 5, Arme tranchante 4, Perception 5, Évasion 3, Serrurerie 5, Électronique (GC) 3, Furtivité (GC) 6
Langues: Igbo (N), Lagosian 3, Yoruba 3

Pouvoir d'adepte: Sculpture faciale 4, Compétence améliorée (infiltration) 3, Grand saut 3, Compétence améliorée (gymnastique) 2, Compétence améliorée (course) 2, Réflexes améliorées 1, Goût amélioré, Perception astrale, Détection de mouvements, Doigts de fée, Passage sans trace, Contrôle vocale
Grade d'initiation: 4

Pouvoir métamagiques: camouflage, camouflage étendu, centrage, contrôle somatique

Équipement: Combinaison de caméléon, Commlink d'occasion (indice 3), brouilleur (indice 5, zone), corde, passe maglock (indice 4), matériel de crochetage, 2500 Naira (jetons Hawala)
Armes: Sandler TMP [Mitraillette, VD 5P, PA 0, TR/TA, CR 1, 20 (c)]

Couteau de survie [Arme tranchante, Allonge 0, VD 4P, PA -1]
Uzochi Oluleye

Cet homme âgé est un puissant ainé parmi les Igbo et un "politicien" influent de Lagos. Un des amis proches du roi Igbo et un cousin éloigné, Oluleye agit souvent en tant que Johnson pour le monarque.

C A R F C I L V E ESS Init PI MC Arm

4 3 3 4 5 4 4 5 3 6 7 1 10 8/6

Compétences: Armes Automatiques 3, Esquive 3, Influence(GC) 5, Politique Nigerian 4 (Igbo +2), Perception 3, Drogue de la rue 3.
Langues: Igbo (N), Lagosian 1
Équipement: Veste par balle

Soldats d'Uzochi Oluleye (indice professionnel 4)

Ces orks excellent dans le seul domaine ayant de l'importance à Igbo : le combat. Ils sont les membres de la famille élargie d'Oluleye et sont très fidèles.

C A R F C I L V ESS Init PI MC Arm
7 4 4 (6 6 6 (8 2 3 3 4 4 7 (9 1 12 6/4

Compétences: Combat rapproché (GC4, Etiquette 2 (Rue +2, Armes à feu (GC4, Intimidation 4, Survie 3 (Urbain +2, Arme de jet 3.

Langues: Igbo (N), Lagosian 2

Traits: dur à cuire, endurance à la douleur 3, résistance aux agents pathogènes et aux toxines, primitif

Augmentations: Augmentation musculaire 2

Équipement: Veste par-balle

Armes: AK-97 [fusil d'assaut, VD 6P, PA -1, SA/TR/TA, CR 2, 38 (c), recul pneumatique 2, munitions normales]

Machette [VD 7P, PA 0, Allonge 1]

Ruger Super Warhawk [Pistolet lourd, VD 6P, PA -2, CC, CR 0, 6 (cy), munitions normales]

LIEUX D'INTÉRÊT

The Three Friends (University Road, Lagos Mainland)

The Three Friends est un restaurant et bar de classe moyenne (pour Lagos) qui sert de la cuisine locale, de la bière et du vin de palme. À l'intérieur, le sol est en linoléum usé et les murs sont suffisamment délavés pour qu'il ne reste plus qu'un soupçon de la peinture verte d'origine. Le propriétaire prend le temps de laver régulièrement les murs, donc même si la peinture n'est pas éclatante, il n'y a pas de moisissure ou de champignons. Dans la soirée, plusieurs fixers locaux mènent leurs affaires dans des cabines de vinyle en lambeaux qui bordent les murs, tandis que de jeunes talents œuvrent pour attirer leur attention. C'est un bon endroit pour rencontrer des courtiers locaux de bas niveau, se tenir au courant des derniers potins de rue et généralement décrocher des run bas de gamme.

Les bidonvilles d'Agege (Agege)

Les Igbo contrôlent Agege, ce qui lui procure une sécurité minimale. Pour la plupart, tous les oyibos marchant dans les rues d'Agege doivent être plus intimidant que les Area Boys Igbo armés. Les allées arrière d'Agege ont tendance à être boueuses, où on peut trouver des fosses d'eau stagnante, avec des planches glissantes créant des passerelles dangereuses et étroites sur les cours d'eau et les marais. Les bâtiments sont construits rapprochés, des appartements de plusieurs étages en parpaings entourés de cabanes à un étage en bois pourri ou en dalles de plastique récupérées. Le champ magique est de 2 (toxique). La couverture sans fil est au mieux intermittente et a tendance à être la meilleure le long des routes principales et des zones de marché.

Le Dancing Ork (Agege)

Le Dancing Ork est un bordel sordide qui accueille les hommes Igbo à Agege. C'est un bâtiment décrépit d'un seul étage. Les fenêtres ont été murées, de sorte que la seule lumière à l'intérieur est fournie par un générateur bruyant se trouvant sur le toit. Le propriétaire est un ork plus âgé qui achète des filles à leur famille et les utilise à l'intérieur du bordel jusqu'à ce qu'elles deviennent inutilisables, ou meurent le plus souvent (à ce moment-là, il gagne de l'argent en vendant les corps au Tamanous). La face publique est une grande salle où les strip-teaseuses dansent sur

des tubes enregistrés de la scène musicale hollywoodienne. En arrière boutique, une dizaine de chambres sont disponibles à l'heure.

Complexe d'Uzochi Oluleye (Agege)

Oluleye vit avec ses quatre femmes, ses parents âgés et son grand-père encore plus âgé, ses nombreux frères et sœurs, plus d'enfants qu'il peut compter et plusieurs cousins. Son complexe occupe un pâté de maisons complet au nord d'Agege. Il est entouré de murs en pierre de trois mètres de haut (Blindage 16, Structure 13) et des Area Boys locaux patrouillent à l'extérieur de l'enceinte jour et nuit (bien qu'ils soient susceptibles de quitter leurs postes si quelque chose de plus intéressant attire leur attention). Les bâtiments à l'intérieur des murs sont faits du même matériau de pierre. À l'intérieur des murs, il y a un Esprit de l'Homme puissance 6 qui patrouille, avec l'ordre d'intercepter les intrus astraux. Six gardes armés patrouillent sur le terrain en deux groupes de trois. Deux autres hommes sont placés à la porte et un dans une petite tour de guet. La plupart des hommes de la maison sont également armés. Le coffre-fort contenant la statue se trouve dans les bureaux du côté est du bâtiment principal et est entièrement gardé. Le coffre-fort est un cadran de combinaison à l'ancienne, et Oluleye, son père et son grand-père connaissent tous deux la combinaison. Il n'y a pas de dispositifs de sécurité électroniques ni de caméras, bien que la plupart des résidents aient des commlink de bas niveau.

EMBOUTEILLAGE

EN BREF

Cette scène présente Jane comme étant un puissant mage lorsqu'elle sauve les runners d'une confrontation mortelle dans les pires bidonvilles de Lagos. Au début, cependant, les choses semblent beaucoup plus innocentes. Jane insiste pour que les runners assistent à la vente aux enchères. Alors qu'elle recevra des suggestions sur la façon d'obtenir la carte avant la vente aux enchères, si le plan n'est pas réalisable (ou entraînerait des pertes, soit à l'équipe, soit au personnel de sécurité ou aux civils), elle suggérera qu'ils tentent simplement d'enchérir sur la carte lors de la vente aux enchères. La vente aux enchères est une affaire se déroulant à l'étage supérieur sécurisé d'un immeuble corporatiste sur l'île de Lagos. Vingt-trois soumissionnaires sont invités, mais il y en a beaucoup plus qui aimeraient participer à la vente. Si les runners ont une invitation, ils deviendront la cible de groupes opportunistes qui convoiteraient cette invitation. Pire encore, d'autres soumissionnaires ont localisé la liste des participants et ont décidé d'éliminer le plus possible de concurrent. Les runners seront la cible des voyous et des gangs organisés alors qu'ils tentent de se rendre à la vente aux enchères. Le représentant du Consortium Apep, un archéologue russe, est un soumissionnaire qui souhaite réduire la concurrence à la vente aux enchères. Il a fait ses recherches et s'est rendu compte que Jane et les runners séjournent à Apapa. L'hôtel de Porto Novo lui-même est trop sûr à son goût, une fois que les runners quittent l'hôtel pour l'île Victoria, il est prêt à agir. Au lieu d'affronter directement les runners, il a soudoyé un chauffeur d'okada pour transporter les oyibos à Ajegunle. Un okada typique peut accueillir deux passagers de taille humaine et le chauffeur s'ils ne sont pas trop encombrants. Une fois sur place, les pilotes d'okada doivent laisser les runners dans un endroit précis où il a embauché un certain nombre de goules pour attaquer les runners et les tuer ou les retarder suffisamment longtemps pour manquer la vente aux enchères. Heureusement, Jane est capable de gérer l'attaque du grand gang. Elle en a assez du chaos de la ville et veut juste faire son travail, et son tempérament prend le dessus (heureusement pour les runners).

Le sortilège qu'elle jette est d'une grande puissance, cependant, le drain l'affaiblit au point de pratiquement s'évanouir. Les runners sont bloqués dans le pire bidonville de Lagos, cernés par les goules mortes, leur transport est détruit, leur employeur impuissant, et la vente aux enchères commence dans quelques heures...

ACCROCHE

Jane demande à l'équipe de l'accompagner sur l'île Victoria pour faire du shopping et manger un vrai repas. L'équipe ne devrait pas avoir besoin de beaucoup plus d'encouragements que cela, car elle les a embauchés comme agents de sécurité et assistants. Après avoir passé presque une semaine complète à Lagos, l'idée d'un repas décent peut également être très convaincant.

DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

C'est le grand jour. La vente aux enchères commence ce soir à vingt et une heures. Vous avez amplement le temps de vous détendre avant d'y aller, même en comptant les incroyables embouteillages sur les deux ponts. Le gérant de l'hôtel a même accepté de vous fournir de l'eau propre afin de vous laver avant le grand événement au coût de cinquante nairas par personne. Vous vous imaginez quel goût peut avoir une brochette lézard avant que Jane ne frappe à votre porte. Elle dit galement «Hey» quand vous la faites entrer. D'une manière ou d'une autre, malgré la semaine passée, elle a toujours l'air aussi propre et fraîche que la nuit où vous l'avez rencontrée. Elle porte un short en jean effiloché et un tee-shirt en coton léger où il est écrit "Póg mo thóin!" Ses cheveux bruns bouclés sont attachés en queue de cheval. Devant son t-shirt bleu, l'holster et le pistolet lourd fait dépareillés, mais elle attire les regards.

«J'ai pensé que je devais vous dire que la vente aux enchères de ce soir exige une tenue classe. Je ne sais pas ce que vous avez dans vos valises, mais je sais que je n'ai pas les bons vêtements pour l'occasion. Ce barracuda de gérant en bas m'a dit que l'île Victoria a des magasins qui pourraient vendre des vêtements de luxe. Que pensez-vous d'aller là-bas, d'acheter une tenue, puis peut-être dîner avant la vente aux enchères? »

Lorsque les chauffeur d'okada arrivent, lisez ce qui suit::

«Oh, madame, vous voulez aller sur l'île de Lagos? Ce n'est pas une bonne idée. Les Area Boys se battent près de Malu Road. Attendez. Personne ne connaît mieux la route que Umi. Je peux vous y emmener par un autre chemin. Ça prendra plus de temps, mais pas d'Area Boys? Nous traverserons des petites ruelles et rejoindrons l'autoroute, vous êtes partant? Pour vous, seulement dix nairas de plus. Je connais la route à suivre pour nous y rendre en toute sécurité.

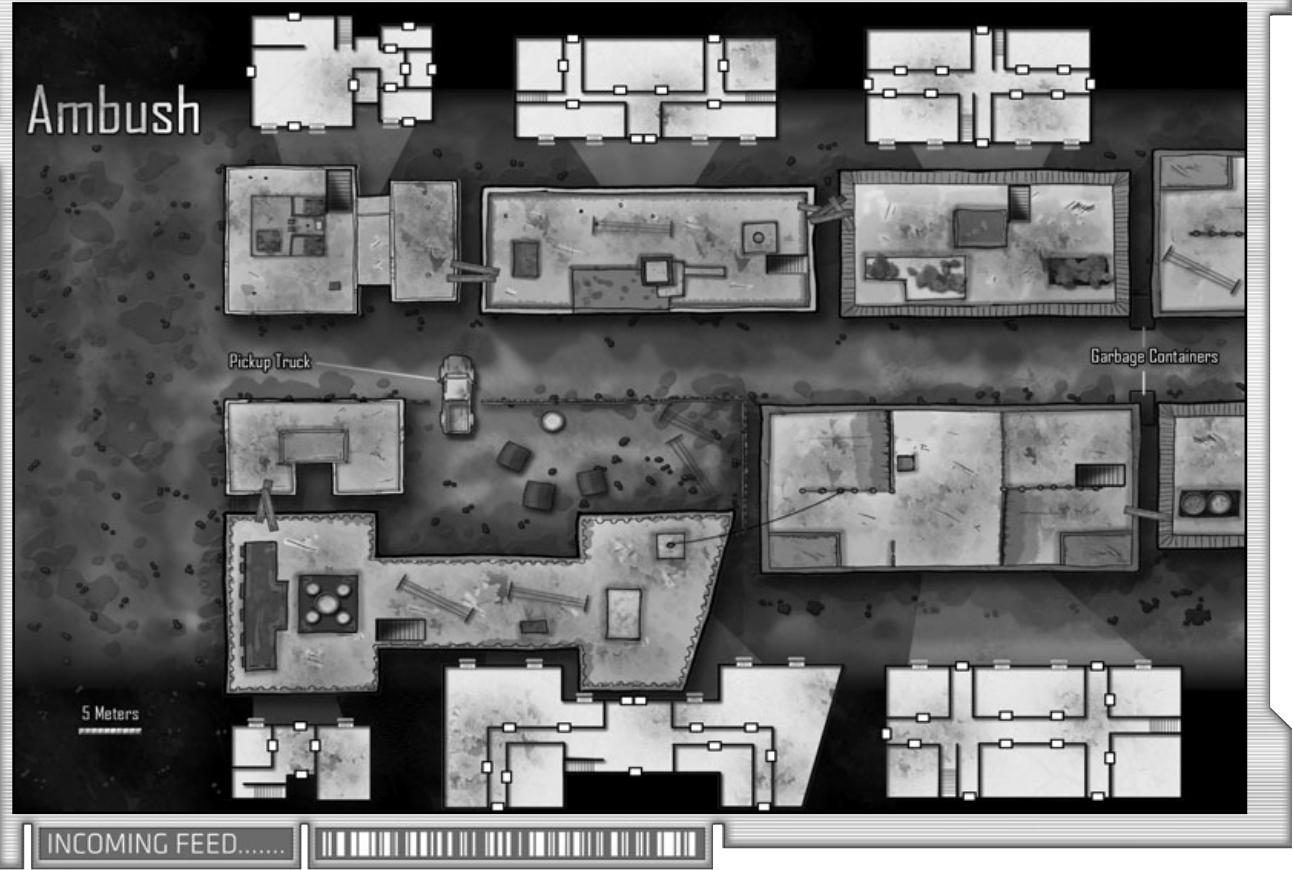
Lorsque les goules commencent à submerger les runners, lisez ce qui suit:

Les goules continuent à affluer aux alentours des cabanes, tandis que d'autres surgissent de l'intérieur et sur les toits des cabanes. Pour chaque goulue que vous abattez, deux autres semblent apparaître. Votre employeur tient bon, mais les chances de vous en sortir sont faibles, vous l'entendez grogner :

« Bon Dieu! J'ai faim, j'ai chaud, je suis fatigué et je n'ai plus de patience. »

Sur ce, elle laisse tomber son arme et lève les mains vers les goules. Tous les poils sur vos bras se dressent. L'odeur de l'ozone prend la gorge accompagné d'une puanteur de pourriture.





Le temps s'arrête, comme le calme avant la tempête, et vous sentez quelque chose qui vous glace les os, alors que vous aspirez l'air à plein poumons. Un bruit d'orage retentit, les goules volent dans les airs, un filet de sang et des os catapultés hors de leurs corps tournent en cercle autour de vous. Pendant un long moment, il n'y a que des corps qui volent, puis dans un bruyant claquement, le vent se précipite sur vous. Tout autour, des dizaines de goules gisent sur le sol, certaines avec des membres arrachés, d'autres tordues créant des formes irréelles. Toutes mortes ou mourantes. Vous avez le souffle coupé pendant un instant, choqués par la vue de... qu'est-ce que c'était exactement? De la magie? De la magie comme vous n'en avez jamais vue. « Mon Dieu, je déteste cette ville » Jane tangue en restant debout. Son visage est d'un blanc crayeux et vous pouvez la voir en légère sueur. Elle vous regarde, puis dit: « Oh, merde », et elle lève ses yeux au ciel alors qu'elle s'effondre. Autour de vous, tout est devenu calme.

L'ENVERS DU DECOR

Jane veut acheter quelque chose de formel pour la vente aux enchères de samedi soir. (Un t-shirt qui veut dire «Embrasse mon cul!» en gaélique irlandais n'est pas une tenue de soirée appropriée). Les runners, en fonction de ce qu'ils ont dans leurs valises, peuvent également avoir besoin d'acheter des vêtements appropriés. L'île Victoria a de nombreux magasins qui s'adressent aux riches. Jane demande au gérant de faire en sorte que des okadas les emmènent sur l'île, puis va le dire aux autres runners. Il faut plusieurs kilomètres pour arriver au pont. Le voyage vers le pont peut prendre jusqu'à deux heures en voiture, bien que les motos modifiées prennent la moitié de ce temps. Traverser le pont (et passer

par le point de contrôle) prend souvent une heure ou deux aussi, quel que soit votre mode de transport. L'île de Lagos est le seul endroit de la ville où tout le monde est censé diffuser sa SIN à tout moment. Ils sont également stricts en ce qui concerne les armes et le cyberwares qui entrent sur l'île, bien que Jane envisage de contourner ce problème en déclarant les runners comme ses gardes du corps. Compte tenu de son statut évident d'étrangère, ce plan devrait fonctionner (surtout s'il est aidé par un pot-de-vin). Lorsque les chauffeurs d'Okada arriveront, ils diront aux runners qu'il y a un combat majeur entre les Area Boys et les Yorubas bloquant la route principale par Apapa, et ils proposeront de prendre un chemin détourné. Un test de navigation(4) permet aux runners de se rendre compte qu'ils vont dans le mauvais sens (c'est difficile à dire car les conducteurs utilisent des ruelles et des rues latérales, et il n'y a pas de cartes disponibles pour les runners à laquelle se référer). Un test de perception (2) permet aux runners de se rendre compte qu'ils sont entrés dans Ajegunle. Si les runners questionnent les chauffeurs, ils répondent par « Oui, je dois traverser des bidonvilles pour arriver à l'autoroute. Ne vous inquiétez pas, mon okada peut surpasser n'importe quelle canailles du coin. » Une fois à Ajegunle, les pilotes d'okada doivent s'arrêter à un endroit précis, laissant les runners à l'endroit où une bande de goules attaqua. Le but de la scène à Ajegunle est d'exposer Jane en tant que Frosty, une magicienne initiée et shadowrunner elle-même, et de montrer sa volonté de se sacrifier pour protéger les runners. Lorsque les runners semblent sur le point d'être maîtrisés, Jane agit, jetant un puissant sort pour sauver le groupe et leurs révéler ses capacités

TACTIQUES DE L'EMBUSCADE

La scène de l'embuscade devrait jouer en faveur des goules, malgré leurs handicaps visuels (du moins jusqu'à ce que Jane agisse). Ils auront plusieurs assaillants qui tireront des tirs de suppression depuis les toits, les ruelles et les fenêtres environnantes, en utilisant beaucoup de couverture. D'autres goules sont accroupies à l'intérieur des bâtiments en briques de béton. Ils ont déplacé un gros camion en panne pour bloquer la ruelle, et une fois que le premier conducteur d'okada sera hors course, ils enflammeront le camion et les déchets qui l'entourent. Les goules n'ont aucun intérêt à laisser partir les pilotes okada, et elles les ciblent en premier, tuant les pilotes et mettant hors service les okadas. Une fois que les runners sont cloués au sol ou ont utilisé leurs actions initiales, une deuxième vague de goules surgit hors des murs et dans les parages pour engager les runners dans un combat rapproché au corps à corps. Les espaces entre les cabanes sont juste assez grands pour qu'une goulle puisse s'y faufiler, et les goules se lanceront rapidement dans l'allée derrière les runners, les piégeant entre le camion en feu et les goules qui avancent. Les goules magiciennes peuvent utiliser des esprits ou lancer des sorts (de préférence des sorts de combat indirects) conçus pour mettre hors course les runners, mais pas les tuer, le cyberware des runners vaut des nuyens significatifs

magiques pour la première fois. Malheureusement, le drain du puissant sort la fait s'effondrer. Une fois que les goules ont toutes été tuées, les runners sont toujours coincés à Ajegunle, le pire bidonville de Lagos. Avec leurs chauffeurs d'okada morts et les motos potentiellement désactivés, ils devront relever le défi de traverser des bidonvilles à la vente aux enchères avant qu'elle ne commence. Et sans parler de prendre soin de leur employeur inconscient ... Jane a subi suffisamment de dégâts étourdisant lors de son incantation du sort pour l'assommer. Après son réveil, Jane dira aux runners qu'elle parcourt les ombres sous le pseudonyme de Frosty.

INTRIGUES-SECONDAIRES

Une fois que l'équipe a remis Silence à l'Oni, il existe une variété d'intrigues secondaires qui peuvent occuper leur temps avant le début de l'enchère.

- Les runners sont approchés par une prêtresse yoruba qui souhaite qu'ils l'aident à secourir une petite fille Igbo éveillée avant que son père ne puisse l'assassiner, puis s'occupe d'emmener le bébé à un contact corporatif sur l'île de Lagos qui a promis d'adopter le bébé.
- Pendant qu'ils sont à Lagos, un contact local les appelle et leur demande s'ils peuvent lui rapporter quelque chose de "spécial" du marché Dídú Dídú Òjà.
- Les runners sont à l'extérieur de leur hôtel lorsqu'une énorme tempête de poussière survient et doivent trouver un abri.
- Pendant que les runners mangent dehors, une personne opportuniste drogue leurs boissons ou leur nourriture et tente de les kidnapper pour la traite des esclaves qui traverse Lagos.

DURCIR LE TON

Si vous souhaitez rendre cette scène plus difficile, vous pouvez ajouter plusieurs embuscades supplémentaires lorsque les runners tentent de se rendre sur l'île de Lagos, ce qui les fait passer par un combat armé urbain, soit

s'il peut être récupéré en bon état, et la chair des runners fera de très bons repas.

Les runners bénéficient du couvert des okadas endommagés. Il fait encore jour, mais les vents violents de l'Harmattan soufflent une épaisse poussière rouge, ce qui réduit légèrement la visibilité.

Une autre note importante est d'utiliser le champ magique des bidonvilles appliqué aux runners, en réduisant de trois leurs attributs magiques.

Les adeptes peuvent choisir les pouvoirs qu'ils perdent lorsqu'ils sont dans le champ magique. Les esprits que les runners peuvent invoquer sont également entravés, avec leur puissance réduite (tout esprit inférieur à Puissance 3 retourne dans son plan s'il est invoqué). Pour plus d'informations sur les champs magiques, voir p. 114-118, La Magie des Ombres. Les runners doivent être confrontés à un certain nombre de goules et à leurs esprits qui les submergeront (c'est-à-dire, s'ils peuvent en gérer quinze sans problème, continuer à augmenter le nombre de goules) afin de lancer la scène où Jane révèle ses capacités. En d'autres termes, les goules devraient continuer à venir jusqu'à ce que Jane se révèle (cela peut prendre que quelques tours de combat).

Urgent Message...

à pied ou en mettant la main sur des okadas qui ne sont pas contrôlés par des interfaces de rigging. Une suggestion est d'avoir des gangers locaux qui attendent sur le pont bondé et surveillent les oyibos pour les tuer ou les retarder. Lorsque les runners arrivent sur le pont, ils sont attaqués. S'ils peuvent atteindre les gardes postés à la porte de l'île de Lagos, les gardes tirent sur les gangers et permettent aux étrangers d'entrer sur l'île. Cependant, le pont lui-même regorge de voitures, de motos et de bus. Les runners doivent courir à pied, se faufilant dans le trafic de pare-chocs à pare-chocs pour bénéficier de la sécurité de l'île.

Antivirus

Si les runners ne font pas confiance aux chauffeurs, faites-en sorte que l'embuscade ait lieu ailleurs sur leur parcours. Si les runners refusent d'aller chercher des vêtements chic ou de s'habiller convenablement pour la vente aux enchères, Frosty leur dit: « Si vous voulez passer pour des personnes importantes, Il faut s'habiller comme eux; c'est comme ça que les personnes influentes travaillent. Et de toute façon, vous commencerez à sentir mauvais. »

LIEUX D'INTÉRÊT

Bidonvilles d'Ajegunle

Les bidonvilles d'Ajegunle sont le pire quartier de Lagos. Ils sont un fléau urbain depuis près d'un siècle, et toutes ces années de souffrance métahumaine ont laissé des traces permanentes sur l'espace astral. Les bidonvilles sont principalement constitués de cabanes à un étage, avec parfois des bâtiments de deux étages. Le feu est toujours une menace pendant la saison sèche et les routes sont pratiquement inexistantes. Au lieu de cela, les habitants naviguent par le réseau enchevêtré d'allées qui traversent les bidonvilles. L'odeur est accablante, car les ordures, les déchets humains et les cadavres en décomposition obstruent les gouttières qui drainent normalement l'eau fétide des marais qui remonte à travers le sol toxique. Les shedim, attiré par la souffrance





INCOMING FEED.....

et la facilité d'accès à des corps est une menace constante. Les bidonvilles sont particulièrement insulaires, et les étrangers sont traités avec hostilité et suspicion, s'ils arrivent à Ajegunle, ils doivent être encore plus dangereux que les habitants, qui font partie des personnes les plus dangereuses et les plus désespérées de toute la ville sauvage. Les bidonvilles d'Ajegunle ont un champ magique de 3 (toxique).

GRUNTS ET CIBLES EN MOUVEMENT

Goules

Utilisez les caractéristiques des goules p.299–300, SR4A, pour les goules standard, mais ajoutez les compétences Armes à feu (GC) 3 et Esquive 4 à leurs compétences. Vous devriez avoir autant de goules que nécessaire pour submerger les runners de cette scène.

À LA VENTE AUX ENCHÈRE

EN BREF

Enfin, Frosty et les runners sont arrivés sur l'île de Lagos. La vente aux enchères a lieu ce soir, et il reste à se procurer les bons vêtements. Et peut-être un bain. Une fois à la Global Sandstorm qui a construit le site secret de la vente aux enchères, les personnages joueurs sont emmenés au 34ème étage sous l'œil vigilant de la garde d'honneur de l'Oni. La vente aux enchères démarre avec la salle comble. Trente minutes et plusieurs millions de nuyens plus tard, la carte Piri Reis est mise aux enchères. Jane attend que les premières offres passent, puis entre dans la mêlée. Son budget d'un million de nuyens est rapidement dépassé alors que les enchères explosent entre le missionnaire d'Aztechnology

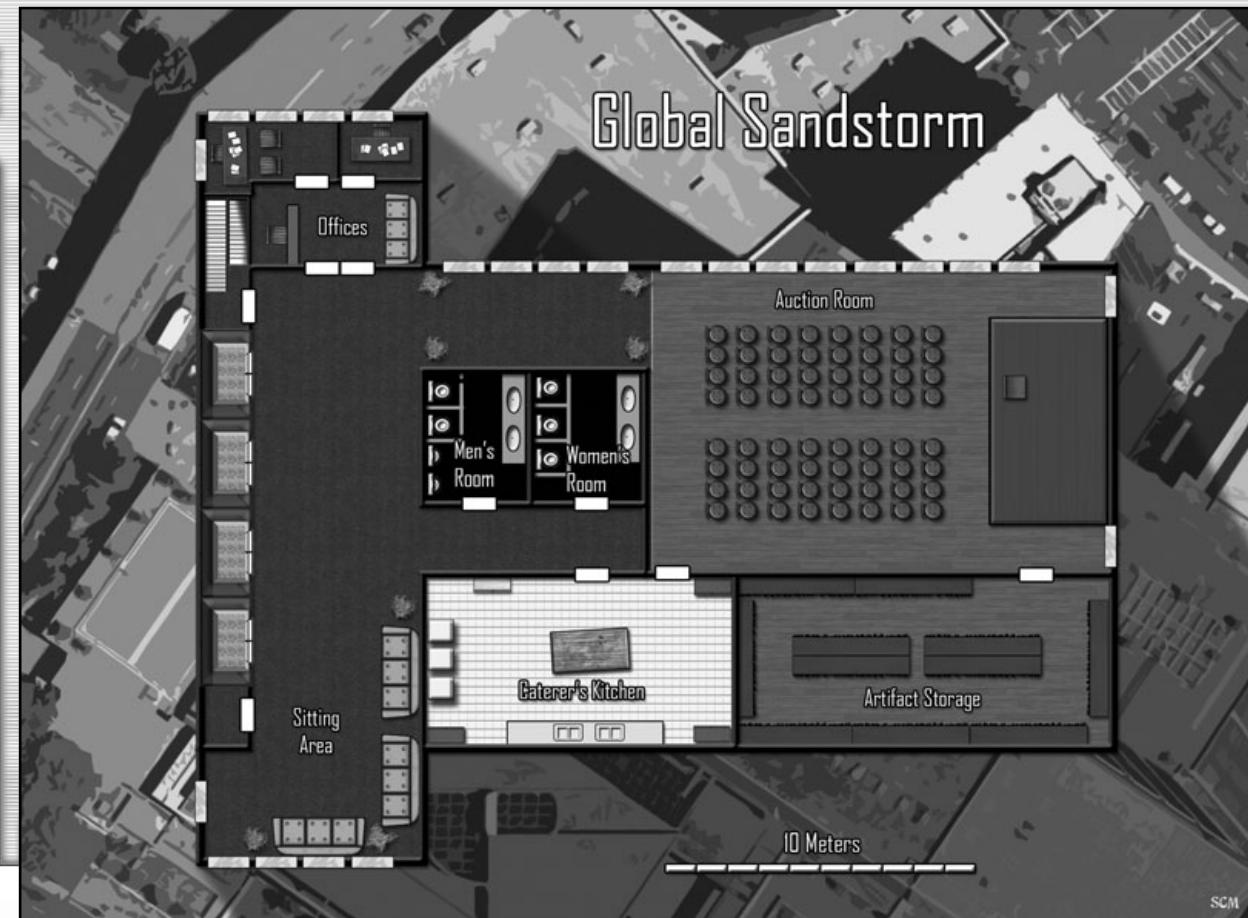
et le représentant de Celedyr. Bien que Samriel ne soit pas présent, son amie elfe est là mais se retire rapidement de l'enchère. Finalement, le représentant de Celedyr gagne et la carte est vendue 2,1 millions de nuyens. Chaque acheteur n'a droit qu'à un seul garde du corps dans la salle des ventes et de collecte des articles et les paiement ont lieu dans le bureau à la fin de la vente aux enchères. Chaque acheteur bénéficie de l'utilisation exclusive de l'ascenseur sécurisé pour transporter ses achats vers le garage souterrain (où la plupart d'entre eux sont garés). Frosty envoie les runners voler la carte, pendant qu'elle reste sur la touche pour organiser le transport de l'équipe hors de Lagos. Elle se rend compte qu'une fois que les runners auront récupéré la carte, sortir immédiatement de Lagos sera impératif, car ils seront la cible de ceux qui veulent la carte. Elle s'occupera des détails et fera patienter les runners.

DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Une fois qu'ils sont à la vente aux enchères, lisez ce qui suit:

La vente aux enchères semble se dérouler dans un monde différent que le reste de la ville. Les planchers de bois franc brillent sous des dizaines de lumières cristallines. Dans un coin, un quatuor à cordes joue une douce mélodie.

Un élégant buffet d'apéritif est disposé le long sur un côté, et les serveurs circulent dans la foule, offrant des flûtes en cristal de champagne aux invités. La RA est entièrement activée ici, et une liste complète des articles de la vente aux enchères est affichée. Les messages circulent rapidement et furieusement entre les soumissionnaires alors que les collectionneurs font des affaires en coulisses. Après une semaine passée à Lagos pratiquement sans RA, être à l'intérieur de cette pièce donne presque l'impression d'être de retour à la civilisation, bien sûr avec beaucoup moins de spam.



Des rangées de chaises confortables ont été installées face à un podium et une petite scène. Lorsque le quatuor termine sa dernière chanson, la foule se dirige vers leurs sièges. Il y a un siège pour chaque personne avec une invitation, ce qui signifie que chacun a une bonne visibilité sur les affaires. Au moment de l'arrivée du premier objet, un homme en smoking monte sur le podium. « Je voudrais souhaiter la bienvenue à chacun de vous à la vente aux enchères d'Oni Adegoke. Notre premier objet ce soir est une coiffe de cérémonie Xhosa fabriquée à partir de plumes de Mujaji. Nous ouvrirons les enchères à 250 000 nuyens... »

À la fin de l'enchère, lisez ce qui suit:

Alors que Medjay se déplace à travers la foule par le hall d'entrée et dans les bureaux pour régler le paiement, Frosty se tourne vers les runners et marmonne à voix basse: « Nous devons mettre la main sur cette carte. Descendez au garage pour surveillez ce type; agir sur l'île est suicidaire, mais si nous pouvons le suivre, nous pourrons l'intercepter plus tard. Je vous enverrai un message quand il descendra par l'ascenseur. »

Dès qu'il devient évident que Medjay est conscient de la filature et ne se trouve pas dans le garage :

« Vous réalisez ce que cela signifie? » Frosty vous murmure. « Tout le monde doit être après cette carte. Génial. Vous le poursuivez, moi je vais mettre la main sur Innocent Dobiri. Si vous réussissez à mettre la main sur la carte du Nubien, nous devrons sortir de Lagos... rapidement. »

Pendant qu'elle vous parle, vous voyez plusieurs autres groupes [dans le garage] passer à l'action aussi. Les gardes du corps d'Aztechnology sortent

en premier de l'ascenseur, tandis que l'équipe d'Apep fonce vers la rampe de sortie.

Vous feriez mieux de vous bouger.

L'ENVERS DU DECOR

Si les runners parviennent à se rendre sur l'île, ils devront encore se procurer les bons vêtements et se rendre aux enchères à 21 heures. Si les runners n'arrivent pas à temps, ils entendent parler du gagnant de la carte et peuvent aller directement à Suivez la carte. Les runners devront probablement se faire beau avant l'enchère, auquel cas il y a de nombreux hôtels sur l'île de Lagos qui permettent aux runners de louer une chambre. Jane est toujours visiblement faible et un peu tremblante après avoir jeté son sort plus tôt; elle devrait paraître pâle et essoufflée pendant la vente aux enchères. S'ils réussissent, Jane enchérit sur la carte. Cependant, son budget d'un million de nuyens est rapidement dépassé alors que plusieurs autres parties se lancent dans une guerre aux enchères sur la carte: les Azzies, le consortium Apep et le représentant de Celedyr (Medjay). Le représentant de Celedyr remporte la vente avec une enchère de 2,1 millions de nuyens. Après la fin de l'enchère, Jane dit aux runners de se préparer, son client veut à tout prix la carte. Étant donné que l'intervention à l'intérieur du bâtiment (et sur l'île de Lagos est dangereuse, suivre Medjay et lui arracher une fois qu'il quitte l'île semble être la meilleure option. Jane ordonne à l'équipe de descendre dans le hall et le garage où la plupart des gros acheteurs ont garé leur véhicule de transport.

Étant donné que Jane ne s'est pas remise du puissant sortilège qu'elle a lancé plus tôt et qu'elle doit prendre des dispositions pour sortir de Lagos, elle restera sur la touche pendant que les runners chercheront la carte.

LIEUX D'INTÉRÊT

Île de Lagos

Cœur sécurisé de Lagos, l'île est en fait composée de trois îles qui ne font plus qu'une car les ruisseaux et les rivières qui les séparent ont été comblés pour créer plus de terres constructibles. L'île de Lagos est le noyau corporatif et commercial de Lagos, avec des gratte-ciel en acier brillant et un trafic aérien animé. La plupart des terrains et des bâtiments appartiennent à des investisseurs corporatifs, mais le Conseil de l'île de Lagos assure la sécurité principale de toute l'île.

L'île repose principalement sur une petite armée de métahumains lourdement armés pour patrouiller dans les rues et assurer sa protection. À l'intérieur des bâtiments, la sécurité de l'entreprise prend la relève. L'île est isolée du continent par les eaux polluées de la lagune, et autour du périmètre de l'île se trouve une clôture à double couche surmontée de barbelés. Des gardes armés et en armures intégrales surveillent la clôture à tout moment, s'assurant qu'il n'y a pas de brèche dans la sécurité. Il n'y a presque pas de drones et peu d'esprits qui patrouillent.

Deux ponts relient l'île au continent, mais tous deux ont des portiques de sécurité et des gardes à l'entrée de l'île. Les étrangers ont plus de facilité à passer les gardes que les Lagosiens, mais les gardes s'attendent quand même à avoir un pot-de-vin.

Auction Site (Global Sandstorm Building, Lagos Island)

(Global Sandstorm Building, Lagos Island)

En raison de l'alliance stratégique des Yoruba avec Global Sandstorm, la société a accepté de louer le 34e étage de son immeuble à Olabode Lekan pendant une semaine. La société n'a pas demandé à Olabode à quoi il compte utiliser l'espace, et ils ne veulent pas le savoir. Le soir de la vente aux enchères, un seul ascenseur sécurisé pourra accéder au garage loué au sous-sol, au 1er et au 34ème étage (mais pas aux étages entre les deux). Les forces de sécurité mondiales se trouvent dans le hall principal du bâtiment. Deux olorishas Yoruba (p. 24) collectent les jetons d'ivoire devant l'ascenseur du garage et du rez-de-chaussée, puis autorisent les participants à entrer. Toute perturbation ou attaque contre les olorishas incite à une réponse complète des forces de sécurité de Global Sandstorm.

Au 34ème étage, la sécurité est assurée par quinze gardes d'honneur yoruba (voir p.24). De plus, de nombreux participants aux enchères ont apporté leur propre sécurité rapprochée et des gardes du corps.

Toutes les pièces du 34e étage sont entièrement inhibées de réseau sans fil. Pendant la semaine où Olabode l'a loué, l'accès Matriciel au sous-sol est coupé des sources externes, donc le seul moyen d'accéder au système est d'entrer physiquement dans sur les lieux. Pendant la semaine, l'ascenseur nécessite un scan des empreintes et de la rétine, et seuls Olabode, son assistant, son détachement de cinq gardes d'élite Yoruba et le chef de la sécurité Global Sandstorm sont autorisés à l'utiliser (cette fonctionnalité est désactivée le soir de la vente aux enchères). En outre, cinq autres gardes d'élite Yoruba restent au 34e étage pour garder les objets pendant toute la semaine. Le système matriciel du Global Sandstorm est inaccessible depuis le 34ème étage la semaine où Olabode l'a loué. Certains systèmes continuent d'être interconnectés pour des raisons de sécurité, mais ils sont tous câblés et séparés du système sans fil (extincteur d'incendie, électricité, CVC et

panique bouton) et le système de sécurité. Pour la soirée des enchères, la RA est activée, mais le lien unique de la salle est isolé de la matrice, à l'exception des liaisons montantes satellites directes qui permettent aux représentants de parler aux vrais enchérisseurs chez eux.

SYSTÈME DE GLOBAL SANDSTORM

Sculpture: La sculpture est strictement fonctionnelle, avec une iconographie de bureau standard et le logo de Global Sandstorm affiché. Matériel: un MCT Sentinel II (Limite de Persona 10, Limite de Processeur 60) et un NeoNET Office Genie (Limite de Persona 5, Limite de Processeur 20)

Authentification: clé d'authentification

Priviléges: Standard (administrateur uniquement pour le 34e étage)

Attributs:

Nœud 1: Firewall 6, Réponse 4, Signal 3, Système 5

Nœud 2: Firewall 6, Réponse 3, Signal 1, Système 4

Spiders: 1 consultant en sécurité en service à chaque instant.

CI:

Nœud 1: 1 MCT Bloodhound 5 (patrouille), 1 Les Trois Mousquetaires 5 (chargé)

Nœud 2: aucun

Programmes résidents: Nœud 1: Analyse 5

Nœud 2: Analyse 4

ARC: Nœud 1: Lancez CI (Les Trois Mousquetaires)

Nœud 2: Avertit les gardes de sécurité, envoie une alerte panique bouton, puis arrête le nœud.

Topologie: Le nœud 1 est le système pour le bâtiment Global Sandstorm. Le nœud 2 est le 34e étage de la semaine de la vente aux enchères. Il n'y a pas de connexion entre les deux nœuds pendant la semaine, bien que la connexion puisse être rétablie en reconnectant physiquement les fils dans le bureau de sécurité avec un test hardware(3). Le bureau de sécurité est gardé par 1 spider de sécurité et 8 gardes de sécurité à tout moment; utiliser les statistiques de Samurai Rouge, p.282, SR4A.

SUIVRE LA CARTE

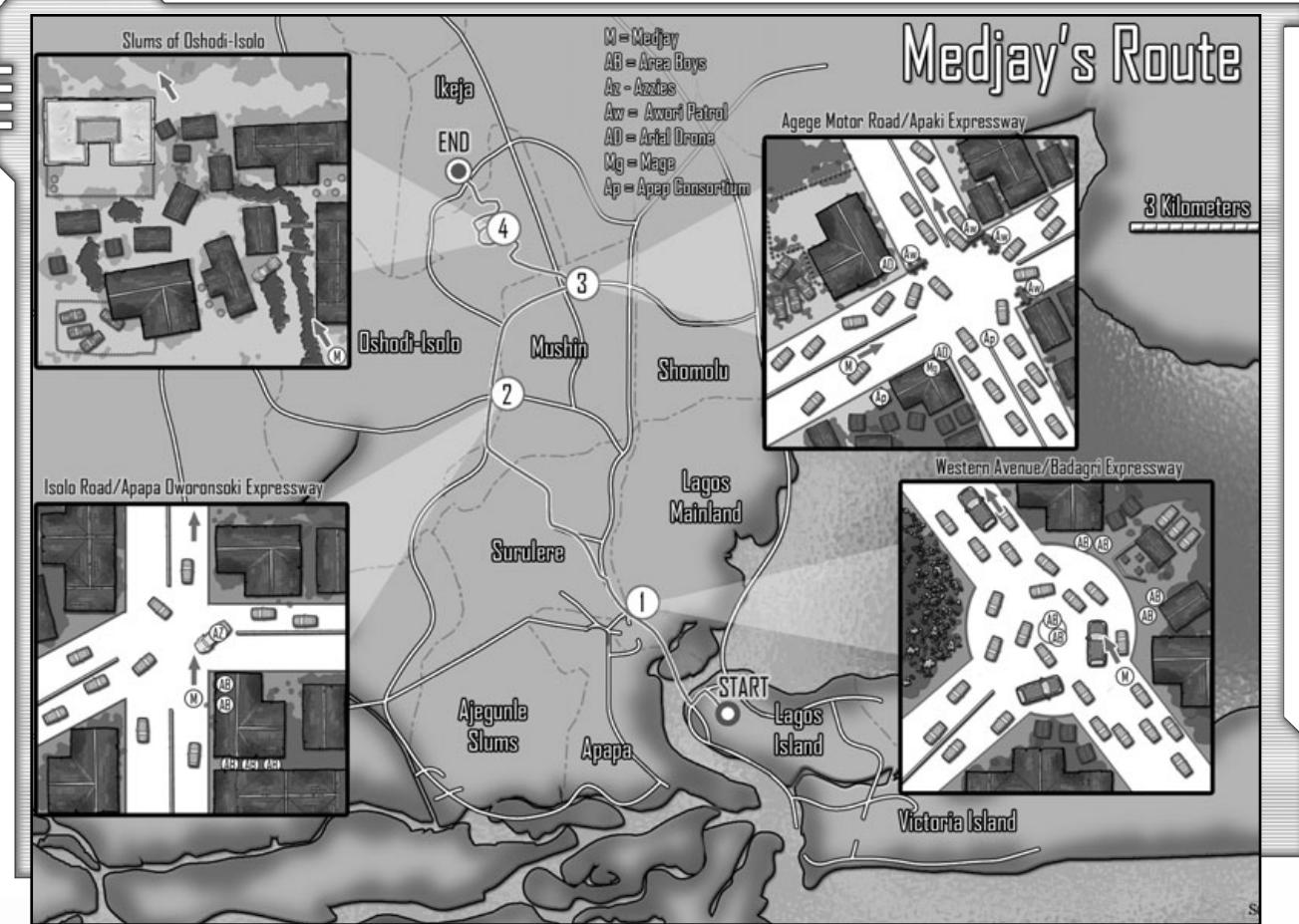
EN BREF

Medjay a remporté la carte. Se rendant compte que ses chances de conserver la carte sont minces sans longueur d'avance, il se retire de la vente aux enchères, se lançant dans une course de 22 kilomètres jusqu'à l'aéroport international Murtala Mohammed.

Medjay tente de semer les potentielles personnes en filature en sortant du rez-de-chaussée jusqu'à un okada qui l'attend plutôt que dans le garage où sa voiture est garée. Il est convaincu que la sécurité de l'île de Lagos dissuadera ses rivaux assez longtemps pour qu'il puisse s'échapper. A moins que l'équipe n'ait des espions dans le hall ou à l'extérieur, Frosty et les runners (et plusieurs des autres soumissionnaires) ne remarqueront qu'il est parti que lorsqu'il ne se présentera pas dans le garage. Même dans ce cas, Medjay aura l'avantage d'avoir un okada en attente, alors que les runners n'auront probablement pas de transport.

Le représentant d'Aztechology envoie immédiatement son agent de sécurité pour chasser Medjay (il fait également appel à une unité de soutien pour l'intercepter par hélicoptère), et le soumissionnaire Apep fait de même. Frosty enverra les runners après Medjay et la carte, pendant qu'elle contacte Innocent Dobiri et fait en sorte que l'équipe sorte de Lagos une fois qu'elle aura sécurisé la carte.

Medjay's Route



Cette scène devrait être une course passionnante, où les runners doivent utiliser toutes leurs connaissances récentes de Lagos pour obtenir un avantage concurrentiel sur les autres équipes et remporter le prix. La course les mènera à travers les bidonvilles et le long des routes infestées de gangs de Lagos dans une dernière scène de poursuite décisive. D'autres équipes d'Aztechnology, du Consortium d'Apep et un groupe d'Area Boys embauchés par un autre soumissionnaire se font également concurrence pour rattraper Medjay et obtenir la carte. Le fait que Medjay porte l'artefact jouera en sa faveur car cela dissuadera les gens de lui tirer dessus (de peur d'endommager la carte).

DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Lorsqu'ils quittent le bâtiment du Global Sandstorm, lisez ce qui suit:

L'okada de Medjay est encore visible au loin se faufilant dans la circulation. Alors que vous cherchez un moyen de transport sous le regard vigilant d'un soldat de Global Sandstorm, vous voyez quatre hommes familiers, vêtus d'armure Aztechnology, se diriger à pied d'un pas soutenu vers le pont Eko. Ils se déplacent plus vite que les taxis et les voitures qui tournent au ralenti à cause des routes bondées de l'enclave. Le groupe d'Apep émerge du garage et prend une autre direction, conduisant des motos rapides et se faufilant à travers les voitures au ralenti. L'île de Lagos n'est pas le lieu idéal pour se battre, pas avec des gardes vigilants et bien armés qui patrouillent partout. Il semble que les autres équipes envisagent d'intercepter le Nubien sur le continent.

ACCROCHE

Obtenir la carte est devenu l'objectif principal de l'équipe. Et c'est aussi leur billet de sortie de Lagos, ce qui devrait être une incitation assez forte.

L'ENVERS DU DECOR

Cette scène est décomposée en points d'intersection distincts. À chaque point, un groupe différent (ou plusieurs groupes) tente d'intercepter Medjay. Utilisez Lancer une scène de poursuite et les Modificateurs de scène de poursuite pour vous aider à exécuter cette scène.

Lorsque les runners quittent le bâtiment du Global Sandstorm, ils doivent faire face à une circulation au ralenti (mais des taxis et des okadas sont disponibles s'ils ne disposent pas de leur propre moyen de transport), ou ils peuvent aller à pied au pont Eko. Ils pourraient choisir d'utiliser un bateau-taxi pour se rendre plus rapidement sur le continent (ils sont disponibles si les runners veulent se rendre au pont, puis descendre des marches raides et ils sont conduit par interface de rigging). Une fois sur le continent, les okadas sont disponibles à la location (ou au vol pur et simple). Mais cela limite leur amplitude de mouvement, ce qui pourrait être un problème s'ils veulent tirer avec une arme ou faire autre chose que de s'accrocher à la vie.

Les autres équipes ont des armes qui seraient considérées comme appropriées pour des gardes du corps lors d'une vente aux enchères de grande classe. (pistolets discrets, couteaux cachés, etc.). L'équipe d'Apep a fait attendre son rigger dans un bateau dans le lagon au large de l'île de Lagos avec plus de jouets, y compris ses drones, et une équipe secondaire. Aztechnology sera transportée en position d'embuscade par hélicoptère.

Si les runners parviennent à mettre la main sur la carte de Medjay, l'attention de leurs adversaires devrait basculer sur eux. Ils devront traverser Lagos avec les trois équipes adverses à leur poursuite. À l'insu des runners, ils ont caché des alliés les aidant dans cette partie de l'aventure, ce qui devrait leur donner un avantage, mais dont ils ne devraient pas avoir connaissance.

SCÈNE DE POURSUITE ET D'EMBUSCADES

Cette scène est volontairement ouverte avec un certain nombre de rencontres possibles pour permettre au maître de jeu autant de flexibilité que possible. Les compétences de mise en scène et de narration du maître de jeu seront mises à l'épreuve, rendant cette scène aussi intéressante que possible pour les joueurs. Le maître de jeu doit utiliser les règles de Combat de Véhicules, tout en donnant des modificateurs à Medjay pour sa légère avance sur ses poursuivants et en rappelant aux joueurs que les armes à feu pourraient endommager la carte. Quatre intersections sont décrites, ainsi que diverses équipes et leurs stratégies générales. Une chronologie indiquant où Medjay peut être pendant la poursuite est donnée à titre indicatif, et une carte montrant l'itinéraire de Medjay est également fournie. En tant que maître de jeu, vous pouvez tisser ces éléments ensemble dans une course poursuite conçue pour défier les personnages joueurs. Cette scène de poursuite se déroule en partie sur les okadas et en partie à pied, elle utilise les règles de combat de combat de véhicules pour une chronologie générale et tombe dans le combat standard/combat tactique pendant les embuscades. À pied, les maîtres de jeu peuvent choisir de revenir aux tours de combat réguliers (3 secondes chacun) ou garder les temps de combat de véhicule (1 minute chacun), à leur discrétion.

Véhicules: Course Poursuite

Le combat de véhicules en course poursuite implique plusieurs véhicules voyageant à grande vitesse sur la distance. Pour cette raison, le combat de véhicule est différent du combat tactique régulier. Les règles complètes se trouvent dans Combat de véhicules, p.167-171, SR4A. Quelques grandes lignes spécifiques sont décrites ci-dessous.

- Le temps est mesuré par des tours de poursuite, chaque tour de poursuite étant d'une minute. Les passes d'initiative permettent de subdiviser davantage les tours de poursuite.
- Les distances d'engagement sont divisées en quatre catégories: courte (véhicules côté à côté ou proches de la même manière), moyenne (proche, mais pas assez proche pour s'engager directement), longue (à portée de vue, mais à distance) et extrême (la limite de détection est possible).
- Au début de chaque tour de poursuite, tous les conducteurs doivent faire un test de conduite de véhicule. Le gagnant peut modifier la plage d'engagement d'une étape.
- Les conducteurs doivent effectuer une action complexe à chaque tour de poursuite en contrôlant leurs véhicules (voir Table des seuils de test de pilotage, p.168, SR4A). Cette action peut être utilisée pour effectuer une cascade de course poursuite (voir Cascade de Course Poursuite, p.170, SR4A).
- Les passagers effectuent des actions pendant le tour de poursuite dans l'ordre d'initiative normal.

EMBUSCADE

Les sections suivantes présentent des sites potentiels d'embuscade le long de la route de Medjay. La poursuite a lieu la nuit, avec des conditions de pleine obscurité ou de lumière partielle (des phares ou la lune décroissante) et des rues bondées (offrant terrain escarpé et au moins une bonne couverture dans les meilleures conditions).

ALLIÉS CACHÉS

Les runners ont des anges gardiens dans cette partie de l'aventure. Leur objectif principal est de s'assurer que les runners et Frosty se retrouvent avec la carte. Les raisons de leur aide ne sont pas dévoilées ici, bien qu'elles puissent être révélées dans d'autres aventures. Il est impératif pour les alliés cachés que les runners ne soient pas conscients de leurs actions et de leur aide. S'il s'agit de choisir entre se révéler comme les anges gardiens des runners ou laisser un autre groupe prendre possession de la carte, les alliés décident de rester cachés. Cependant, il y a beaucoup de choses qu'une équipe de black-ops peut faire pour faire pencher la balance vers les runners, même dans l'ombre.

Certaines actions suggérées incluent l'utilisation d'un tireur d'élite pour tirer sur les roues de l'okada de Medjay lorsque les runners sont à proximité, la mauvaise direction d'un camion ou un bus afin d'empêcher une équipe rivale de voir (ou de poursuivre) les runners, ou de soudoyer des gangsters pour qu'ils regardent ailleurs lorsque les runners traversent leur territoire. Des caractéristiques sont fournies pour les alliés cachés (voir p.41), mais vous devriez vous sentir libre de leur donner des compétences supplémentaires ou de ne pas tenir compte de leurs caractéristiques et d'utiliser simplement les alliés pour changer la tendance du côté des runners.

Si les runners les voient, ils peuvent se faire passer pour une équipe rivale. Les alliés cachés ne défieront pas directement les runners et disparaîtront dans les bidonvilles si les runners tentent de les lancer dans une fusillade.

Qui sont les alliés cachés et avec quelle faction ils pourraient être alliés reste à découvrir dans les aventures futures.

MODIFICATEURS DE SCÈNE DE POURSUITE

Les personnages joueurs (et les PNJ) rencontrent une variété de modificateurs pendant la scène de poursuite. Ceux-ci peuvent affecter leurs Tests de véhicule pour cibler quelqu'un avec un sort. Quelques modificateurs courants (et leurs références de tableau) sont énumérés ci-dessous:

Tableau des seuils de test de véhicule, p.168, SR4A

Exemple: Traverser la foule sur un okada à pleine vitesse; Seuil: Dur (3).

Table Terrain, p.169, SR4A

Exemple: Conduire l'okada à travers la ruelle marécageuse de Lagos; Modificateur de seuil: serré (+4).

Tableau des modificateurs de combat à distance, p.152, SR4A

Exemple: Attaquant sur un véhicule en mouvement (-3), Attaquant tirant à couvert (-2), Visibilité réduite: Pleine obscurité (-6)



L'HORLOGE TOURNE

En règle générale, Medjay (et les autres équipes) seront aux endroits suivants aux tours de combat de poursuite répertoriés. Les runners peuvent interrompre ce processus à tout moment, alors considérez ceci comme un calendrier flexible.

Poursuite

Tour de Combat	Lieux
1	Medjay sort du bâtiment Global Sandstorm, prend une moto garée et se dirige vers l'équipe d'Eko Bridge.
2	Aztechnology sort du bâtiment, se dirige vers le pont à pied.
3	L'équipe Apep sort du bâtiment, se dirige vers Third Mainland Bridge (et le bateau qui attend).
4-8	Medjay abandonne l'okada et traverse le pont Eko à pied, puis récupère un nouveau okada et un nouveau chauffeur de l'autre côté.
9	Les Area Boys attendent à l'intersection 1.
	Medjay et les Area Boys ouvrent le feu. Medjay s'échappe à Surulere; Les Area Boys ne suivent pas.
15	Medjay sort de Surulere. L'équipe d'Apep atterrit à Shomolu et se dirige vers l'intersection 3 (Mushin).
20	Les Area Boys, Aztechnology et Medjay atteignent l'intersection 2.
	Medjay s'échappe d'un tir croisé entre Area Boys et Aztechnology.
25	Medjay atteint l'intersection 3.
	L'équipe Apep s'engage. Medjay perd l'okada et le chauffeur et fonce à pied à travers les bidonvilles d'Oshodi-Isolo. L'équipe Aztechnology et Apep suivent à pied.
35	Medjay arrive à l'aéroport et décolle dans un avion qui l'attend (en supposant, bien sûr, qu'il a survécu à la poursuite).

Intersection 1: Western Avenue/Voie Rapide Badagri

La Western Avenue regorge de voitures et de bus 24h sur 24, se déplaçant suffisamment lentement pour que la route s'approprie le surnom de "Go-Slow". Les piétons marchent sur la route pendant que les vendeurs apportent des marchandises aux passagers en transit. Les petits okadas traversent zig zag entre les véhicules, le long des trottoirs encombrés de piétons, de stands de vendeurs et des ordures, et quittent fréquemment la route principale pour prendre des raccourcis dans les ruelles marécageuses. Il n'y a pas de lampadaires et peu de véhicules ont des phares fonctionnels. À l'est de l'intersection se trouve Surulere, comportant d'imposantes piles de déchets de cinq mètres de haut le long de sa frontière, une étendue noire qui s'étend du bas des piles de déchets. Les piétons ne marchent que du côté ouest de l'intersection. À l'ouest, les clubs, les cafés et les immeubles d'appartements brillent avec des lumières alimentées par générateur. Le trafic dense,

y compris les gros bus, offre une bonne couverture (partielle ou complète en tout temps). La RA est forte ici pour le moment. La Western Avenue a un champ magique de 2.

Intersection 2: route Isolo/Voie Rapide Apapa Oworonosoki

Des immeubles d'appartements de cinq et six étages bordent l'autoroute qui traverse Mushin. Les bâtiments n'ont pas d'électricité; des barils servent de brasero de fortune le long de la chaussée, où les vendeurs cuisent des rats ou d'autres aliments non identifiables sur des flammes nues. Des millions de personnes sont entassées dans le quartier. La route n'a qu'une faible circulation, principalement des voitures, avec un ou deux bus transportant les travailleurs du soir vers les usines, et la circulation piétonne est faible après la tombée de la nuit à Mushin, la plupart des habitants se terrent dans leurs immeubles surpeuplés. Mushin est sous le contrôle des Awori, une tribu qui adhère étroitement aux lois musulmanes de la charia. Les Awori patrouillent dans les rues et surveillent les artères, s'assurant que tous à l'intérieur de leurs frontières respectent leurs lois. Les gardes Awori attaquent quiconque menace les habitants du quartier, ce qui signifie qu'ils entreront dans une fusillade lorsque la course poursuite passera à Mushin. Medjay et ceux qui le suivront devront faire face aux Awori lourdement armés (utilisez les statistiques des Area Boy, p. 41) alors qu'ils tentent de traverser Mushin. La RA est faible, mais présente, principalement à moins de 20 mètres de la chaussée. Mushin a un champ magique de 1.

Intersection 3: Route motorisée Agege /Voie Rapide Apaki

L'Agege Motor Road est l'une des principales artères d'Ikeja, au cœur du quartier de l'usine. Il y a toujours beaucoup de monde, en particulier avec des bus surdimensionnés transportant les travailleurs vers leurs quartiers de travail. Comme les autres artères principales, elle est appelée «Go-Slow» pour une raison: le trafic se déplace à un rythme légèrement plus lent qu'un escargot. Quelques vendeurs intrépides sont toujours à l'extérieur, colportant leurs marchandises aux ouvriers. Cette intersection est toujours à Mushin, ce qui signifie que les Awori sont une menace continue. La circulation des piétons est faible. Des groupes d'Awori armés d'AK-97, des fous de la gâchette, sont assis aux points de contrôle le long de la route, surveillant la circulation et maintenant la paix fragile de leur secteur. Le trafic dense, y compris les gros bus, offre une bonne couverture (partielle ou complète à tout moment). La RA est forte à moins de 100 mètres de la chaussée.

Intersection 4: bidonvilles d'Oshodi-Isolo

Oshodi-Isolo est principalement contrôlée par la tribu haoussa, avec de grandes familles élargies qui dominent des blocs entiers de bidonvilles. Des immeubles d'habitation de deux à quatre étages forment ses blocs, avec des cabanes en matériaux récupérés éparses sur les allées et entre les bâtiments. Les ruelles zigzaguent entre les bâtiments, les cabanes et les magasins. Rares sont celles qui sont droites et les impasses sont courantes. La boue, l'eau fétide des marais et de déjections humaines, recouvre le sol des ruelles. À certains endroits, la boue peut atteindre plusieurs mètres de profondeur et des planches étroites reposent sur la boue, offrant des passages périlleux aux résidents. Il n'y a pas d'électricité en dehors de quelques générateurs, mais des lampes à mazout illuminent les cafés et les bordels. À la tombée de la nuit, les gangs principalement composés de jeunes hommes de clan errent dans les rues, harcelant les étrangers et protégeant leurs proches. Des rats du diable batifole dans la boue tandis que d'énormes lézards s'accrochent aux murs des bâtiments. La RA est faible. Le zone d'Oshodi-Isolo a un champ magique de 3 (toxique). Les tas d'ordures, les barils d'eau de pluie et les cabanes offrent toutes une bonne couverture dans les allées (couverture partielle à totale).

DURCIR LE TON

Pour rendre cette scène plus difficile, vous pouvez ajouter des adversaires, comme une équipe de Saeder-Krupp, une autre équipe de runners ou même un groupe de seigneurs du crime locaux. Même un groupe d'Area Boys (ou un autre gang) peut assister au combat et décider de se joindre à la sauterie "juste pour le plaisir". Pour un groupe particulièrement puissant, vous pouvez leur faire suivre Medjay via Surulere et demander aux habitants de Surulere de s'opposer à leur présence.

ANTIVIRUS

Si les runners ont éliminé une (ou plusieurs) des équipes adverses avant cette scène, vous devez le remplacer par un autre enchérisseur et une autre équipe (par exemple une équipe Saeder-Krupp) pour la poursuite finale.

Il est fort probable que les runners ne parviennent pas à obtenir la carte à la fin. L'aventure continue (bien qu'ils ne soient pas payés). Leur succès ou leur échec dans cette aventure aura un impact sur les aventures futures, et les runners pourraient même être embauchés à l'avenir pour retrouver la carte de cette aventure.

GRUNTS ET CIBLES EN MOUVEMENT

Caractéristiques d'Okada

Ces moto taxi kamikaze, sont étroites et maniables comme des vélos, conçus pour transporter 2 à 4 personnes dans la circulation en se glissant entre les véhicules, sur les trottoirs, dans les ruelles boueuses et même à travers les bâtiments. Équipé de commandes manuelles uniquement.

Mania.	Acc.	Vit.	Pilot.	Struct.	Blind.	Sens.
+3	15/30	75	0	4	1	0

Équipe d'Aztechnology (Indice professionnelle 3)

Employée par Aztechnology, cette équipe de 5 personnes est composée de professionnels accomplis, préférant atteindre leurs objectifs rapidement et tranquillement lorsque cela est possible. Ils essaieront de mettre hors course l'okada de Medjay mais veillent à ne pas ouvrir le feu sur Medjay lui-même tant qu'il porte la carte; ils ne veulent pas que l'artefact soit endommagé. Ils limitent soigneusement les pertes civiles et utilisent les énormes quantités de couverture à leur propre avantage tout en utilisant des tacsofts pour leur donner un avantage tactique au combat. Leur objectif est de récupérer la carte en un seul morceau. Malheureusement, ils n'ont que les armes qu'ils avaient apportées aux enchères.

Détail de la sécurité

C	A	R	F	C	I	L	V	ESS	Init	PI	MC	Arm
6	(8)	5(7)	4(6)	3	5	3	4	3.27	10(12)	1(3)	10	9/4

Compétences: Athlétisme(GC) 3, Explosifs 3, Esquive 4, Combat rapproché(GC) 4, Armes à feu(GC) 6, Perception 4, Survie 3, Furtivité(GC) 5, Etiquette 3, Pilotage véhicule terrestre 4

Traits: Endurance à la douleur

Augmentations: (toutes betaware) Réflexe câblés 2, Commlink (indice 4), Renforcement et tonification musculaire (Indice 2), Yeux cybernétique (Indice 2 avec Vision nocturne, Compensation anti-flash, Smartlink, Amplification visuelle 2).

Équipement: Armure corporelle moulante sous le costume d'affaires Berwick, medikit (indice 5), Tacsoft (indice 4)

Armes: Lame à mémoire Victorinox [Lame, VD 5P, PA -1, Allonge 1]

Browning Ultra Power [Heavy Pistol, VD 5P, PA -1, SA, 10 (c), avec smartgun]

Équipe du consortium Apep (indice professionnelle 3)

Cette équipe accompagne Abelev qui voyage pour les affaires d'Apep, et il les emploie à diverses tâches, allant de la garde du corps au vol (ou au sabotage) des sites de fouilles des concurrents, à l'extraction de personnel pour la corpo et même occasionnellement aux meurtres. Ils ont l'habitude de voyager partout dans le monde, prêts à passer à l'action juste quand ils mettent un pied au sol. Ils ne se soucient pas de la moralité ou des victimes civiles, mais simplement de faire le travail. Et leur travail est de récupérer la carte. Cette équipe essaye de semer le chaos et d'utiliser la diversion pour prendre la carte. Ils peuvent bloquer les routes en forçant des bus civils à s'écraser, à ouvrir le feu dans une rue bondée ou même à mettre le feu dans des cabanes en bois pour forcer Medjay à emprunter un itinéraire différent. Ils utilisent également plusieurs drones pour suivre l'action et leur donner un coup de pouce stratégique, notamment en les utilisant pour tirer sur Medjay ou une équipe rivale. Le rigger de l'équipe d'Apep attend son équipe dans un bateau sur la lagune de Lagos avec des armes supplémentaires et ses drones.

Brute Ork d'Apep

C	A	R	F	C	I	L	V	ESS	Init	PI	MC	Arm		
8	6	(7)	6(8)	7	(8)	2	4	2	3	1.57	10(12)	1(3)	12	8/6

Compétences: Athlétisme(GC) 3, Armes tranchante 4 (Lames Cybernétique +2), Esquive 4, Etiquette 2 (Mercenaire +2), Armes à feu(GC) 4, Armes lourdes 4, Perception 4, Plein air(GC) 2, Infiltration 4, Combat à mains nus 4, Arme de jet 2

Traits: Ambidextre

Augmentations: Suite cybernétique Urban Kshatriya [Yeux cybernétiques (Indice 3 / Unité d'enregistrement oculaire, Compensation anti-flash), Augmentation de réaction (Indice 1), Renforcement musculaire (Indice 1), Biomonitor/Auto-injecteur, lame cybernétique (rétractable)], Réflexes câblés (Indice 1)

Équipement: Veste pare-balles, Cram (6 doses dans l'auto-injecteur) (inclus dans les carac.), Commlink (Indice 4)

Armes: Vibrolame [Lame, VD 4P, PA -2]

Ares Predator IV [Pistolet lourd, VD 5P, PA -6, SA, 15 (c), avec smartgun, munitions APDS]

Defiance T-250 [Fusil de chasse, VD 7P; PA -1, SA, 0, 5 (m) avec smartgun]

Grenades hautement explosives (2) [VD 10P, PA -2, Souffle -2/m]

Mage de l'équipe d'Apep

C	A	R	F	C	I	L	V	ESS	M	Init	PI	MC	Arm
3	3	3	3	4	4	5	6	6	6	7	1	10	8/6

Compétences: Analyse astrale 3, Combat Astral 4, Athlétisme(GC) 1, Conjuration(GC) 4, Esquive 3, Etiquette 2, Infiltration 2, Plein Air(GC) 1, Pistolet 3, Perception 4, Sorcellerie(GC) 5

Équipement: veste pare-balles, Commlink (indice 4), lunettes (indice 1 avec interface visuel) et gants RA

Armes: Vibrolame [Lame, VD 4P, PA -2]

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

Sorts: Boule de feu, Soin, Augmentation des réflexes, Invisibilité, Barrière physique, Boule de force, Silence, Stabiliser, Stériliser, Boule étourdisante



Rigger/Hacker de l'équipe d'Apep

C	A	R	F	C	I	L	V	ESS	Init	PI	MC
4	3	6	3	2	5	4	3	4.6	11	1	10

Arm: 8/6

Compétences: Piratage(GC) 4, Electronique(GC) 2, Etiquette 1, Armurerie 4, Serrurerie 2, Perception 3, Appareils volants 3, Véhicule terrestre 4, Pistolets 2

Augmentations: Commlink, Module Sim débridé(hot-sim), Interface de rigging, Datajack, Yeux cybernétiques (Indice 3 avec drone oculaire, smartlink, vision thermographique, amplification visuelle 1)

Commlink: Système 5, Réponse 5, Firewall 5, Signal 4

Programmes: Analyse 5, Armure 4, Attaque 4, Blackhammer 3, Blackout 3, Filtre Bio-Feedback 4, Catalogue 2, Commande 4, CCME 3, Édition 2, Exploitation 4, Medic 3, Scan 4, Pistaage 3

Équipement: Veste pare-balles, Medikit (indice 3) Ares Predator IV [Pistolet lourd, VD 5P, PA -1, SA, 15 (c), avec smartgun]

Drones: Lockheed Optic-X Drones (2), Shiawase Kanmushi Microdrones (4), GM-Nissan Doberman Drone (1) avec Ingram White Knight LMG (chargé avec des cartouches EX-EX)

Gang des Area Boy (Indice professionnelle 2)

Ces orks ont été engagés pour intercepter la carte. Ils connaissent mieux que quiconque les rues et les ruelles de Lagos et utilisent leurs connaissances pour se déplacer dans la ville sauvage plus rapidement que toute autre équipe. Ils pourront également organiser des embuscades stratégiques, en utilisant le terrain à leur avantage. Cependant, ce ne sont pas des professionnels et, dans le feu de l'action, ils risquent d'endommager la carte avec un nombre important de civils.

C	A	R	F	C	I	L	V	ESS	Init	PI	MC	Arm
8	3	3	7	2	2	2	4	6	5	1	12	6/4

Compétences: Armes automatique 4, Arme tranchante 3 (Couteau +2), Esquive 4, Etiquette 1 (Igbo +2), Intimidation 3, Ruelles de Lagos 4, Perception 2, Véhicule terrestre 3 (Okada +2), Combat à mains nus 3

Connaissances: Igbo (N), Lagosian 3

Traits: Dur à cuire

Équipement: veste pare-balles, commlink d'occasion (Meta Link exécutant Vector Xim), lunettes (indice 1 avec interface visuelle) et gant RA, cent naira en monnaie, okada (2 orks par véhicule)

Armes: Couteau [Arme tranchante, Allonge 0, VD 5P, PA 0] AK-97 [Fusil d'assaut, VD 6P, PA-1, SA/TR/TA, CR 3, 38 (c), avec smartgun, crosse pliable, compensation de recul pneumatique 2]

Équipe des alliés cachés (Indice professionnelle 4)

Une équipe entièrement elfique composée de 3 personnes, ce groupe restera caché, travaillant au nom des runners à distance et disparaissant de la scène dès que possible.

C	A	R	F	C	I	L	V	M	ESS	Init	PI	MC	Arm
4	8	5(8)	4(7)	5	6	4	5	7	6	11(14)	3	10	14/12

Compétences: Athlétisme(GC) 5 (6), Combat rapproché(GC) 5, Piratage(GC) 4, Etiquette 3, Esquive 4, Electronique(GC) 5, Arme exotique (Pistolet à fléchettes Parashield) 5, Armes à feu(GC) 5, Premiers secours 3, Perception 5, Furtivité(GC) 6, Survie 3 (Urbain +2)

Traits: Arts Martiaux 4 (Carromelg), Adepte

Pouvoir d'adepte: perception astrale, contre-attaque, compétence améliorée (toutes les compétences du groupe athlétisme) 1, sens du combat 3, réflexes améliorés 2, Mains mortelles

Méta-magie: centrage, camouflage étendu, camouflage

Équipement: armure militaire légère (avec accroissement de mobilité 2, accroissement de force 3, atténuation thermique, revêtement en polymère de ruthénium) et casque militaire, kit médical (indice 4)

Armes: Couteau [Arme tranchante, VD 4P, PA -2]

Épée [Arme tranchante, VD 7P, PA 0, Allonge 1]

HK Urban Combat [Mitraillette, VD 5P; PA 0, SA/TR/TA, CR 2, 36 (c) avec système smartgun interne]

Parashield Dart Gun [Pistolet, VD 10S (Narcoject Toxin), PA -2, SA, CR 0, 5 (c) avec système smartgun interne] *

Ranger Arms SM-4 [Fusil de sniper, VD 8P, PA -3, SA, CR 1, 15 (c), avec système smartgun interne]

*voir p. 324, SR4A pour la description des fléchettes d'injection

HOME SWEET HOME

EN BREF

Les runners (espérons-le) ont la carte. Ils doivent juste quitter Lagos et retourner à Seattle sans la perdre. Si les runners appellent Frosty, elle leur dit de se rendre devant l'aéroport international de Murtala Mohammed jusqu'à un aérodrome plus petit situé à environ six kilomètres. Innocent Dobiri les attend avec Frosty.

DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Vous reconnaisez le vieil avion rouillé qui attend sur la seule piste d'atterrissement. Frosty se tient à côté, l'air inquiet. Innocent a déjà mis le moteur en marche. Vous montez et il commence à rouler sur la piste. De l'autre côté de la piste, vous voyez des phares s'allumer lorsqu'un et un véhicule s'arrête. Un homme sort du véhicule. L'avion décolle dans le ciel et, pendant un bref instant, l'homme éclairé par les phares de l'avion. Pendant ce bref instant, ses yeux cybernétiques argentés reflètent la lumière. L'avion prend son envole et vous perdez l'homme de vue.

Lorsque les runners arrivent à l'aéroport, lisez ce qui suit:

Vous reconnaisez le vieil avion rouillé qui attend sur la seule piste d'atterrissement. Frosty se tient à côté, l'air inquiet. Innocent a déjà mis le moteur en marche. Vous montez et il commence à rouler sur la piste. De l'autre côté de la piste, vous voyez des phares s'allumer lorsqu'un et un véhicule s'arrête. Un homme sort du véhicule. L'avion décolle dans le ciel et, pendant un bref instant, l'homme éclairé par les phares de l'avion. Pendant ce bref instant, ses yeux cybernétiques argentés reflètent la lumière. L'avion prend son envole et vous perdez l'homme de vue.

Lorsqu'ils arrivent à Seattle, lisez ce qui suit:

L'avion s'arrête et l'agent de bord ouvre la porte. Un escalier mobile est monté sur l'avion. Vous débarquez avec la carte dans son volumineux étui de protection. La pluie tombe, le froid glacial et le vent amer et humide vous fouette le visage. Au bord du tarmac, une limousine est garée moteur allumé. Lorsque vous sortez de l'avion, il vous fait un appel de phares. Frosty est à côté de vous. Elle prend la carte et vous recevez un message de transfert entrant sur votre commlink.



« Voilà », dit-elle alors que le transfert est terminé. Elle marche en direction de la limousine. Une porte s'ouvre pour elle et elle se retourne pour vous dire au revoir. « Merci pour votre aide. Les mecs, c'était la misère hein? Eh bien, je ne vous retiens pas plus longtemps. Vous avez mon numéro. J'ai le vôtre. Yada yada yada. » Elle vous montre son sourire ravageur, puis jette la carte dans la limousine. Vous réalisez qu'il y a quelqu'un à l'intérieur, assis dans l'ombre.

« Je vous recontacterais plus tard, ok? » dit Frosty en se glissant dans la limousine.

Dans l'obscurité, vous semblez apercevoir un homme, élancé, des traits elfiques projeté dans la pénombre... vous pensez qu'il est elfe, bien que vous n'ayez jamais vu un elfe avec des rides auparavant. Alors que la porte se referme, vous entendez une voix riche et profonde murmurer: « Vraiment, ma chère. «Yada yada yada? » Qui avez-vous pu entendre?

ACCROCHE

Rentrer à la maison devrait être la seule motivation dont les runners ont besoin pour cette scène finale. Après la semaine qu'ils ont passée, voudraient-ils vraiment rester pour faire du tourisme?

L'ENVERS DU DECOR

Lorsque les runners contactent Frosty, elle leur dit qu'un avion les attend. Innocent Dobiri a accepté de les transporter hors de Lagos et de revenir à Accra. Elle s'inquiète sincèrement pour eux, et si l'un d'entre eux est blessé, elle prend des dispositions pour que des soins médicaux l'attendent à l'avion. À Accra, un avion les attend (pas le même que celui sur lequel ils sont arrivés). Le jet est sous la propriété de la Fondation Draco, avec le logo de la Fondation peint bien en évidence sur l'avion. Il emmènera les runners à Seattle, même s'il fera plusieurs arrêts pour faire le plein en cours de route. Les runners n'auront pas à quitter l'avion à chaque arrêt. Le voyage se déroule sans incident. L'avion atterrit dans le secteur corporatiste de Sea-Tac, et Frosty et les runners débarquent sous une pluie acide et glaciale. Une limousine l'attend. Elle prend la carte, transfère le nuyen convenu sur leur compte, puis entre dans la limousine. Pendant qu'elle le fait, les runners aperçoivent un autre elfe, assis dans l'ombre, avant que la porte ne se ferme et que la limousine ne parte.

ANTIVIRUS

L'équipe ne devrait pas rencontrer trop de difficultés dans cette scène. Si les runners hésitent à faire confiance au pilote d'avion DIMR, Frosty devrait pouvoir les rassurer.

Même si les runners n'ont pas réussi à acquérir la carte à la fin, Frosty les ramène toujours à Seattle (ou dans la ville dans laquelle elle les a engagés).

CONSÉQUENCES

Les runners sont à la maison, après une semaine amusante "chaude et tropicale" à Lagos. Que va t'il ce passer après? Eh bien, les runners qui se tiennent informé des nouvelles du monde des antiquités entendent parler de la vente aux enchères du marché noir à Lagos, qui est en tête de l'actualité pendant plusieurs semaines. Les collectionneurs (ou voleurs) paieraient cher pour savoir qui est reparti avec quels trésors lors de cette vente aux enchères. Interpol et plusieurs autres organisations policières seraient également très intéressées de connaître le résultat final de la vente aux enchères. Les runners, s'ils font savoir qu'ils étaient présents,

peuvent se trouver courtisés par certaines de ces personnes, ou, alternativement, visités par certains hauts fonctionnaires d'Interpol. La manière dont les runners choisissent de gérer ces visites leur appartient, mais ils devraient avoir l'opportunité de nouer des contacts plus fructueux dans le monde des antiquités. Quant à la carte, on n'en entend pas parler. Quelques rumeurs circulent que la carte a fait surface lors de la vente aux enchères, surprenant puisque la plupart ont supposé qu'elle avait été détruite pendant le Jihad. Bien sûr, si les runners se vantent de leurs contributions lors du vol de la carte, alors les Chevaliers de la Rage seront envoyés pour les interroger. L'interrogatoire ne doit pas être du tout plaisant pour les runners. Comme beaucoup de run, celle-ci a laissé les runners avec de multiples ennemis, et leur meilleur pari est de garder le silence sur leur participation.

RECOMPENSE EN KARMA

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

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

Bien sûr, vous n'avez pas besoin de partager cela avec vos joueurs. Permettez-leur de jouer l'aventure telle que présentée, sans les informer des actions qui entraîneront une récompense ou une déduction de Karma. Cela les aidera à ne pas se remettre en question (et vous) pendant qu'ils traversent l'aventure.

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

ATTRIBUTION DES CONTACTS

C'est la première aventure d'une série. En tant que tels, les personnages principaux réapparaîtront probablement d'une manière ou d'une autre. Frosty, en particulier, est un personnage central de la série. Le comportement et les actions des runners au cours de cette aventure déterminent son opinion sur eux pour les aventures futures. Si les runners ont fait bonne impression (peu importe s'ils ont réussi à acquérir la carte), ils gagneront Frosty en tant que contact Influence 5, Loyauté 1.

De plus, toute aventure Shadowrun contient les graines pour développer vos propres aventures futures. Si vos joueurs continuent à jouer les mêmes personnages, les contacts qu'ils établissent dans cette aventure peuvent être des alliés précieux ou des ennemis dangereux dans vos futures campagnes. Ces contacts garderont sans aucun doute un œil sur les runners à l'avenir, peut-être même les embaucheront-ils pour du travail, et Frosty donnera probablement du travail aux runners s'ils l'ont impressionnée. Kayin, le hawala et fixer Yoruba, a des relations dans toute l'Afrique et dans le commerce mondial des antiquités. Innocent Dobiri a des





INCOMING FEED.....

relations avec nombre de passeurs à travers l'Afrique. Si les runners ont impressionné Oni Adegoke en lui livrant Silence et la statue, l'Oni pourrait bien avoir du travail pour eux aussi (c'est toujours une bonne idée d'être du bon côté d'un des hommes les plus riches d'Afrique). Sinon, s'ils ont fait perdre la face à l'Oni, il restera un ennemi indéfectible des runners, un ennemi avec des connaissances mondiales et une mémoire d'éléphant.

Plusieurs autres contacts que les runners ont pu avoir tissés peuvent être utiles dans les futurs runs, comme Osayi Ibe sur le marché des armes, qui peut se procurer presque toutes les armes sur le marché et plusieurs qui ne le sont pas (malheureusement, il n'assure pas les livraisons).

INVESTIGATION

Au fur et à mesure que les runners avancent dans l'aventure, ils auront de nombreuses opportunités de recherche. Cette section donne quelques résultats dans les recherches que les runners peuvent réaliser. La recherche peut se faire sur la matrice, la communication auprès des contacts ou toute autre méthode que les personnages joueurs conçoivent.

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

CONTACTS

Cette aventure présente le défi unique que, à moins d'avoir beaucoup voyagé, les runners n'auront probablement pas

de contacts à portée de main. Bien que la distance ne soit généralement pas un problème dans les années 70 connecté, il est peu probable que les contacts réguliers possèdent des connaissances locales utiles. Tous les seuils de Contact sont augmentés de +2 si le contact n'est pas basé au Nigéria.

Si les joueurs appellent un contact et que le contact possède la compétence Connaissance appropriée, lancez les dés pour le contact; le nombre de réussites détermine la quantité d'informations que le contact connaît.

Bien sûr, un contact peut ne pas choisir de partager tout ce qu'il sait avec les personnages joueur et à Lagos, en particulier, un pot-de-vin est considéré comme standard, peu importe le peu si le contact connaît bien les personnages joueurs ou non. Pour ce faire, lancez le score Charisme + Loyauté du contact. Traitez ceci comme un test prolongé avec des intervalles d'une heure. Additionnez les succès cumulés pour déterminer la quantité de connaissances que le contact est capable de glaner auprès de son réseau de connaissance. À Lagos, où il est peu probable que les runners aient des contacts avec de bons indices de Loyauté, vous pouvez plutôt choisir de demander au contact de pistonner les runners à quelqu'un d'autre s'ils offrent le pot-de-vin approprié.

Et, bien sûr, si vous êtes certain qu'une information serait utile pour faire avancer l'histoire, vous pouvez décider de demander à n'importe quel contact de laisser une piste ou une information au moment opportun. Dans le même ordre d'idées, vous pouvez déterminer qu'un contact ne connaît pas des informations (s'il n'est pas encore temps pour les personnages du joueur de les connaître) ou ne veut pas les partager.

Pour toutes recherches, regarder les résultats dans le tableau Contacts présenté ci-dessous.

RECHERCHE MATRICIEL

Les personnages joueurs peuvent choisir de rechercher par eux-mêmes des informations en parcourant les différents paradis numériques et les sites de données dans la matrice. Dans ce cas, demandez au personnage joueur d'effectuer un test étendu de recherche de données + programme recherche, avec des intervalles d'une minute. Les tests étendus sont limités par l'ajout d'un modificateur cumulatif de -1 dés à chaque test après le premier. Par exemple, un personnage avec Recherche de données 3 et le programme recherche 3 lancerait 6 dés pour son premier test, 5 dans son second, 4 sur son troisième, et ne serait capable de lancer que 6 tests au total (p. 64, SR4A). Après cela, toutes les données non découvertes sont tout simplement trop obscures ou bien cachées dans la matrice pour que le hacker puisse les trouver.

Notez qu'à Lagos, il y a très peu d'informations utiles disponibles sur la matrice. Les personnages de hackers et de technophiles auront leurs propres opportunités de briller dans cette aventure, mais faire des recherches matricielles à Lagos n'en fait peut-être pas partie.

KAYIN

Un homme plus âgé, Kayin (comme les autres Hawalas) a la réputation d'être un fixer de confiance.

Contacts: marchands d'antiquités, autres fixers, intervenants du marché, enfants de la rue.

		Recherche	
Contact	Matriciel	Résultat	
0	0	«Ouais, je connais Kayin. C'est un type d'épicé, n'est-ce pas? Pour dix nairas, je peux t'en procurer. »	
1	1	«Kayin? C'est un nom yoruba. Il doit y en avoir mille par ici. »	
2	—	« Kayin... J'ai entendu dire qu'il y avait un hawala de ce nom, qui travaille près du port. Pour cinquante nairas, je connais peut-être quelqu'un qui le connaît. »	
3	—	« Ouais, c'est un hawala qui travaille à Leventis Store à Apapa. Il a aussi une belle boutique qui vend des souvenirs et des porte-bonheur aux matelots. Pour cent nuyens, je connais un gamin qui vous emmènera directement dans sa boutique. »	
4	—	« Kayin est un hawala. Vous savez ce que cela signifie, non? Digne de confiance et honnête jusqu'à l'os. Il est réputé pour obtenir de vrais artefacts et antiquités, pas cette pacotille qu'on vend pour quelques nairas aux touristes qui viennent de l'Afrique intérieure. Il a des contacts dans le monde entier dans le domaine des antiquités. J'entends dire que c'est aussi un ami de l'Oni des Yoruba. Pour un peu d'argent, je pourrais vous le présenter. »	

KARMA D'EQUIPE

Situation

	Récompense
Garder Frosty vivant pendant le séjour à Lagos	2
Traquer Samriel jusqu'au palais	1
Trouver Silence et la statue	1
Rendre la statue et Silence (vivant) à l'Oni Adegoke	2
Obtenir un billet pour la vente aux enchères (sans rendre la statue ni Silence)	1
Sortir Frosty d'Ajegunle après qu'elle se soit évanoie et arriver aux enchères à temps	2
Récupérer la carte et la remettre à Frosty	2

KARMA INDIVIDUEL

Situation

	Récompense
Survivre	2
Bon Roleplay	1-3
Cran/Bravoure	1
Humour	1
Faire avancer le scénario	1

ONI ADEGOKE

Le chef spirituel et Oni des Yoruba, Oni Adegoke est un puissant initié et un collectionneur passionné d'artefacts, en particulier ceux qui ont une signification culturelle pour les Yoruba.

Contacts: N'importe quel Yoruba, la plupart des habitants de Lagos, ou cadres et employés de l'industrie pétrolière.

Recherche

Contact	Matriciel	Résultat	
0	0	«Adegoke? Qu'es que c'est?»	
1	2	« Oni est le mot yoruba qui veut dire roi. Le roi Yoruba vit quelque part autour de Lagos, non? »	
2	4	«Oni Adegoke est l'un des hommes les plus riches d'Afrique, d'autant plus que le grand oléoduc traverse son royaume. A ce qu'il paraît, il mange dans des assiettes en or. »	
3	8	« Oh, oui, l'Oni a conclu un gros accord avec Global Sandstorm en 2068. Ils l'ont payé et envoyé des mercenaires, et cela a permis de gagner la grande guerre sur l'oléoduc. J'ai entendu dire que les Igbo sont toujours furieux à ce sujet et veulent se venger. Ou peut-être veulent-ils juste une partie des bénéfices, qui sait? L'Oni pèse vraiment lourd sur la culture historique Yoruba. On dit que son palais est un vrai musée. »	



4 16 « Oni Adegoke est l'un des meilleurs collectionneurs d'antiquités du marché noir en Afrique, peut-être dans le monde. Si c'est quelque chose de précieux, éveillé ou simplement rare, il l'achètera. Son palais a beaucoup d'étalages historiques Yoruba, mais j'ai entendu dire qu'il a caché beaucoup de choses non africaines. Interpol adorerait jeter un coup d'œil à sa collection. »

SILENCE

C'est un adepte talentueux des Igbo, Silence suit la voie de l'invisible.

Contacts: Area Boys Igbo à Agege, Propriétaires de bordel, fixer, ainés Igbo

Recherche

Contact Matricielle Résultat

0	0	« Bonne idée. Pourquoi ne pas l'essayer? »
1	2	« Silence ... tu veux dire une personne, pas le concept? »
2	—	« Je ne sais pas, omae. Jamais entendu parler de lui. »
3	—	« J'ai entendu parler d'un type qui faisait des run avec ce nom. Un ork? un troll? Je ne sais pas. »
4	—	« Ouais, Silence. C'est pas un runner? Igbo, je pense. Vous voudrez peut-être demander à des fixeur Igbo, ils en sauront probablement plus. Pour cent nuyens, je pourrais vous en présenter un. »

LA CARTE PIRI REIS

C'est une carte mystérieuse, censée remonter au XVI^e siècle.

Contacts: marchands d'antiquités, théoriciens du complot, passionnés d'histoire, membres de la Fondation Atlante.

Recherche

Contact Matricielle Résultat

0	0	« Une carte? Quelle carte? »
1	2	« J'en ai entendu parler. Elle est arabe, n'est-ce pas? Elle montre l'Antarctique? »
2	4	« La carte de Piri Reis est une curiosité historique. » Fabriqué en 1513 par Piri Reis, un cartographe turc. Elle montre le littoral de l'Antarctique sans la glace. Comment cela est-il possible, étant donné que l'Antarctique n'était pas connu au XVI ^e siècle, c'est un vrai mystère. Ils disent que la dernière fois que l'Antarctique n'a pas été recouvert de glace remonte à environ 4 000 ans avant JC. Personne ne faisait de cartes à l'époque, cependant ... »

3 8 « La carte a été trouvée en 1929 en Turquie, mais a disparu pendant les Eurowars. Probablement détruite lorsque les forces européennes ont pris le palais où elle était conservée. Juste l'une des nombreuses pertes d'une histoire irremplaçable. »

4 16 « Vous savez, personne ne pourrait jamais expliquer comment la carte montrait le littoral de l'Antarctique sans aucune glace, ou à quel point Piri Reis avait parfaitement réussi le littoral américain. Certaines personnes avaient l'habitude de dire qu'elle était copiée d'une carte beaucoup plus ancienne, celle qui a survécu à la destruction de la Grande Bibliothèque d'Alexandrie. Dommage qu'elle n'ait été détruite. Je parie qu'il y a beaucoup d'organisations qui aimeraient mettre la main dessus maintenant. Comme les Atlantes, sans aucun doute. »

MME. JOHNSON

C'est la Mme Johnson la plus informelle que vous ayez jamais rencontrée, mais personne ne semble rien savoir d'elle.

Recherche

Contact Matricielle Résultat

0	0	« Bien sûr, j'ai entendu parler de Mme Johnson. Qui n'en a pas déjà entendu parler? »
1-5	2-16	« Elfe aux cheveux bruns, soit disant une Mme Johnson... Il n'y en a pas beaucoup dans les environs. »
6+	20+	« Personne ne semble savoir de qui vous parlez, mais une recherche approfondie dans Matrice révèle une elfe blonde avec son visage, avec une SIN enregistrée en France et en Tir Tairngire (cela peut impliquer le piratage de la base de données Française ou la base de données des SIN du Tir). »



FROSTY

Si les runners recherchent à l'aide du nom professionnel de Jane, ils trouveront plus d'informations.

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

SAMRIEL

Samriel est un elfe très musclé avec des yeux cybernétiques argentés et avec des cheveux gris coupés courts.

Recherche		
Contact	Matricielle	Results
0	0	« Jamais entendu parler de lui. »
3	8	« Il ne serait pas membre de la Fondation Atlante par hasard? Un des gardes de sécurité qu'ils envoient pour surveiller des sites de fouilles. »
4+	16+	« Samriel est un membre inconditionnel de la FA. Un gros poisson, de type Black Ops. Entièrement dévoué aux Croisés mystiques. J'ai entendu dire qu'il est également un adepte, bien qu'il soit difficile de le deviner avec tout ce cyber- et bio- ware qu'il a entassé dans son corps. »

OMBRES PORTEES

Les personnages suivants sont des acteurs majeurs de cette aventure et peuvent devenir des alliés ou des menaces récurrentes dans les futures aventures de L'aube des artefacts.

JANE “FROSTY” FOSTER

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

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

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

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

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

Statistiques: Frosty est une magicienne initié de haut niveau (au moins grade 8) avec des sorts et des capacités magiques uniques. Sa magie suit un paradigme différent de celui des autres magiciens du Sixième Monde, même si elle semble vaguement hermétique. Jane évite le cyberwares. Aucune statistique n'est fournie car Jane devrait être aussi puissante que le maître de jeu en a besoin et équilibrée avec le groupe.

Pour plus d'informations générales sur Jane “Frosty” Foster, consultez les sources suivantes, disponibles via PDF à l'adresse www.catalyst-gamelabs.com/catalog:

p.95, *Harlequin*.

p.230, *Le Retour d'Harlequin*.

p.28, *Dunkelzahn's Secrets*



MEDJAY

Medjay est un agent spécial fidèle à Celedyr, membre des Chevaliers de la rage, un groupe nubien/celtique qui ne répond qu'au grand dragon lui-même. Medjay est souvent chargé de missions internationales en raison de sa capacité à se fondre dans la foule, son habileté à manipuler des situations sociales et son large éventail de compétences utiles (grâce à ses skillsofts). Il préfère utiliser les compétences sociales plutôt que la force, mais lorsque le temps de parler est terminé, Medjay est brutalement efficace pour gagner un combat. Medjay porte souvent des robes traditionnelles nubiennes, tissées à partir de coton biologique et brodées à la main. Les robes volumineuses sont assez efficaces pour cacher son armure corporelle moulante et une myriade d'armes.

C A R F C I L V Cha Ess Init PI MC Arm 5

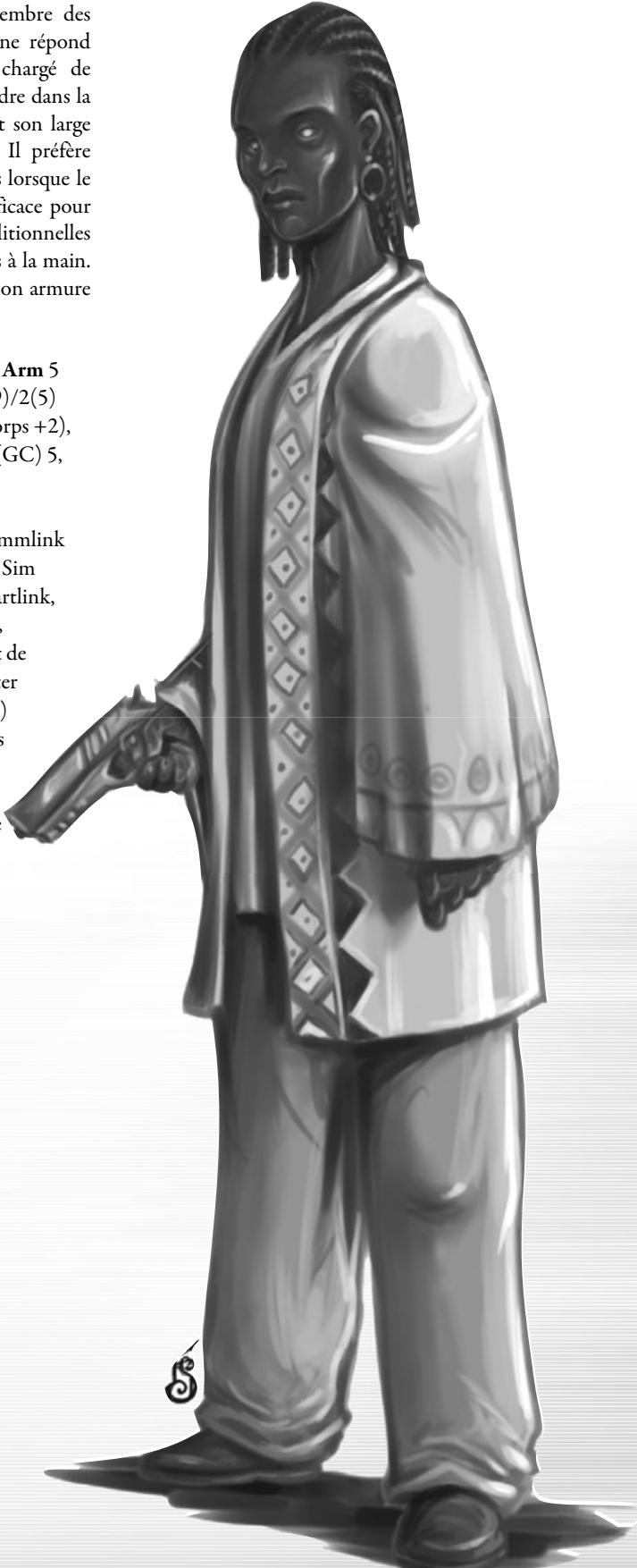
5 4(7) 5 5(8) 5 4 5 5 3.13 9(12) 4 11 6(9)/2(5)

Compétences: Athlétisme(GC)6 (7), Esquive 4 (Corps à corps +2), Influence(GC) 5, Intimidation 3, Perception 6, Furtivité(GC) 5, Combat à mains nues 6

Traits: M. Tout le Monde, Résistance à la magie 4

Améliorations: (tous Betaware) Articulation améliorée, Commlink [Firewall 6, Response 5, Signal 3, Système 5] avec module Sim débridé (hot-sim), Yeux cybernétiques (Indice 2 avec Smartlink, Thermographie, Amplification visuel 2, Vision Nocturne, Compensateur anti-flash), Orthoderme 3, Système expert de compétence câblées, Compétences câblées Indice 5, Booster Synaptique (Indice 3), Phéromones adaptatives (Indice 3)

Équipement: armure corporelle moulante; 8 Skillsofts (tous indices 4): Véhicule terrestre, Appareil Volants, Pistolet, Armes Automatiques, Explosifs, Électronique(GC), Hacking, Arme tranchante; 8 Linguasofts (comprenant le Yoruba)





SAMRIEL

Samriel est né dans une famille de classe supérieure à Atlanta. Ses parents étaient des membres dévoués à la Fondation Atlante, participant à des collectes de fonds privées et à des conférences par des scientifiques invités. Quand il avait treize ans, ils ont passé un été sur un site de fouilles dans les Balkans. Ses capacités d'adepte commençaient à se manifester et il fut «lié d'amitié» par un croisé mystique gardant le site de fouilles, un événement qui le marqua pour son recrutement ultérieur dans l'ordre. Quand il était dans la vingtaine, ses parents ont été tués dans le cambriolage de son domicile qui a mal tourné. Sans famille, Samriel se consacra à son ordre, faisant don de son héritage et se livrant complètement aux objectifs des Croisés Mystiques. En tant que membre du Cercle Intérieur des Croisés Mystiques, Samriel est fanatiquement fidèle à la Fondation Atlante. Il suit le code chevaleresque présenté dans un ancien codex mystique déchiffré par le cercle intérieur. En tant que tel, il est dédié à son code d'honneur, à ses prouesses martiales et à l'objectif de la Fondation Atlante de dévoiler les mystères cachés de l'âge passé de la magie. Samriel travaille généralement seul sur des missions secrètes qui ne sont divulguées à personne en dehors du Cercle Intérieur (et parfois même sans qu'ils en soient au courant). C'est un fanatique, mais il adhère strictement à son code d'honneur, ce qui en fait un allié précieux, bien qu'il soit impitoyable face à ceux qu'il juge sans honneurs ou indignes de confiance.

Samriel allie bio et cyberware à sa magie pour se pousser au-delà des limites mortelles. En raison de sa lourde perte d'essence, il est considéré comme légèrement décalé par beaucoup d'autres membres de son ordre, mais personne ne remet en question sa capacité à accomplir ses missions ou de sa loyauté inébranlable. Samriel lui-même voit son corps comme un outil à utiliser au nom des Croisés Mystiques et accepte la perte d'une partie de sa métamorphose comme un coût négligeable.

Samriel est un elfe caucasien avec des yeux cyborg argentés, un corps fortement musclé et une coupe serrée avec des cheveux gris. Il est au-dessus de la taille moyenne pour un elfe et plus lourd en raison de ses augmentations de bioware. Bien qu'il soit dans la trentaine, son héritage elfique lui donne une apparence beaucoup plus jeune. Samriel a une approche stricte et absurde de la vie.

C	A	R	F	C	I	L	V	M	Cha	Ess	Init	PI	MC	Arm	
5	7(10)	7(10)	5(8)	5	6	4(7)	5	7	3	3.20	13(16)	4	11	7(13)	/7(9)

Compétences: Athlétisme(GC) 5 (6), Combat rapproché(GC) 6 (7), Explosifs 2, Esquive 6 (7), Electronique(GC) 2, Armes à feu(GC) 5 (6), Premiers secours 3, Influence(GC) 3, Serrurerie 4, Navigation 3, Véhicule terrestre 5 (6), Furtivité(GC) 5

Traits: Adepte, Attribut exceptionnel (Réaction)

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

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

Améliorations: (tous de qualité Delta) Booster cérébral (indice 3), Compensateurs de dommages Indice 6, Articulation améliorée, Tonification musculaire (Indice 3), Orthoderme (Indice 3), Producteurs de plaquettes, Yeux Cyborg

(Argent) [Indice 2 avec Compensateur anti-flash, Vision Nocturne, Smartlink et Amplification Visuelle 2], Booster Synaptique (Indice 3), Synthecarde (Indice 3)

Équipement: Armure corporelle moulante

Armes: épée mono-filament [Arme tranchante Allonge 1, VD 7P]

Savlette Guardian [Pistolet lourd, VD 5P, PA -1, SA/TR, CR 1, 12 (c)]
Colt M22A3 [Fusil d'assaut, VD 6P, PA -1, SA/TR/TA, CR 4, 40 (c) avec Crosse personnalisée, Crosse pliable, Compensation de recul pneumatique 3]

MANUEL DES JOUEURS

Guide du visiteur de Lagos (résumé annoté du ShadowSea)

Nous sommes le dimanche 7 février.

La météo d'aujourd'hui à Lagos: 34°C (maximum pendant la journée) avec des vents violents et soutenus.

Lagos est une ville sauvage sur la côte ouest africaine. La ville elle-même abrite 10 à 20 millions de personnes, dont la plupart vivent dans des conditions qui donnent aux Redmond Barrens un aspect luxueux. Des seigneurs de guerre extrêmement puissants et riches dirigent la ville depuis l'enclave sécurisée de l'île de Lagos. Les investissements des entreprises dans la ville sont élevés, car il s'agit de la principale sortie du pétrole pompé dans le delta du Niger et sert de terrain de jeu sans retenue pour tout, des biens de consommation bon marché aux armes biologiques du marché noir. Presque tous les biens de valeur peuvent être achetés ou vendus à Lagos, qu'il s'agisse d'armes, de métahumains ou de technologie. Sans force de police (ni infrastructure à l'échelle de la ville), les riches et les puissants écrivent leurs propres règles et les corporations apprécient de ne pas avoir de règles du tout.

La ville est construite autour de grandes lagunes peu profondes d'eau saumâtre et polluée. Environ un quart de la zone d'étalement est en fait de l'eau, et une grande partie du reste de la ville est construite sur un marais. Pendant la saison des pluies, les rues deviennent des voies navigables par bateau et des quartiers entiers sont inondés. Les maisons construites au-dessus des marais et des lagunes sont sur pilotis, tandis que des lattes en bois ou en plastique relient les maisons. Dans les zones les plus sèches de la ville, les maisons sont souvent construites en parpaings et les complexes d'appartements à plusieurs étages sont courants dans les bidonvilles denses. Partout, les gens collectent l'eau de pluie acide sur les toits et dans des barils, et de nombreuses familles ont des jardins sur les toits faisant pousser des champignons comestibles et des plantes rustiques. L'eau de la lagune, des rivières et des ruisseaux est trop polluée par des produits chimiques toxiques et des déchets métahumains pour être potable (en fait, le simple fait de tomber dans l'eau peut faire qu'un métahumain tombe gravement malade). Moins d'un pour cent de la population a accès à l'eau potable (par canalisation), et les sacs d'eau stérilisés sont donc courants sur les marchés et les vendeurs en bordure de route. Les chamans avec le sort de stérilisation sont des personnes si précieuses que les gangs et les quartiers entrent en guerre pour en acquérir un.

La nourriture est un autre danger; les poissons des lagunes peuvent être toxiques, et les légumes et les fruits sont souvent lavés dans de l'eau polluée. Les maladies d'origine alimentaire sont monnaie courante, en particulier parmi les étrangers. Il existe cependant peu de soja ou de produits à base de soja, et la cuisine épicee est principalement du poisson frais, du manioc, du riz et des ignames. Les rats du diables (ou leurs cousins moins dangereux) font partie également des plats courants.

LE RÉSEAU HAWALA

Le réseau hawala est un système informel de transferts monétaires qui repose sur un code d'honneur strict et est commun dans la plupart de l'Afrique et dans certaines parties de l'Asie. Une personne peut effectuer un dépôt (fonds électroniques certifiés, devises fortes, métaux précieux ou pierres précieuses, ou parfois d'autres produits de grande valeur) auprès d'un hawala dans sa région. Pour un pourcentage, généralement de 10 à 20%, l'hawala remet au client un bon. Ensuite, généralement, l'hawala contacte un autre hawala dans une autre ville, transférant les fonds à cet hawala. Toute personne disposant du bon (un jeton physique, parfois une phrase écrite, électronique, voire verbale ou une clé) peut alors accéder aux fonds, qui seront fournis sous la forme demandée (créditube généralement certifié ou de la monnaie). Le système dépend entièrement de l'honneur et de l'honnêteté des hawalas et de la confiance que leurs clients leur accordent. En tant que tels, les hommes sont souvent tenus en haute estime au sein de leurs sociétés et agissent souvent comme des fixeurs dignes de confiance et de bonne réputation.

Les jetons Hawala à Lagos sont souvent de petits objets, tels que de minuscules coquillages, des fragments d'os ou de petites roches avec des sculptures complexes indiquant l'origine Hawala et de valeur. Forger un jeton Hawala est un tabou culturel sérieux, et la plupart des Lagosiens pensent que cela apportera une malédiction sur le voleur. Des histoires étranges de léopards sculptés prenant vie pour abattre un voleur, ou de la peste tuant toute sa famille, ou d'esprits le rendant fou sont chuchotées par le grand public.

Les jetons Hawala ont toujours deux côtés, avec des symboles sur les deux. À Lagos, le réseau des hawalas de Lagos s'est mis d'accord sur les symboles et leurs valeurs communes.

Image	Valeur
Singe	5 Naira
Poisson	10 Naira
Hippopotame	50 Naira
Perroquet	100 Naira
Lion	1,000 Naira

En décembre et février, le fort vent de l'Harmattan souffle du Sahara, apportant une période chaude et sèche et enduisant tout dans la ville d'une fine poussière rouge. Il y a peu ou pas de pluie pendant cette période et l'eau potable devient rare.

PRIX COMMUNS POUR LES SERVICES D'ÉQUIPEMENT ET DE SERVICES À LAGOS

> J'ai entendu dire que vous vous dirigez vers Lagos. Parce que je suis consciente, j'ai joint une fiche de prix, avec la permission de ce chien Duante. Il m'a dit de vous raconter que ces prix sont ce qu'un natif pourrait attendre, quelqu'un de vraiment chaud pourrait essayer de négocier.

> Récit de Kat o'Nine

AK-97 (seulement «peu» utilisé): 1 000 nairas
 Ares Predator IV: 3 500 nairas
 Munitions régulières (10): 200
 NairaHôtel (Porto Novo): 1000 Naira
 Hotel (Lagos Island): 1,000+ Nuyen (Naira non accepté)
 Promenade en taxi (1 h): 100 naira
 Balade en Okada (1 h): 20 naira
 Petit-déjeuner/déjeuner (vendeur en bordure de route): 5 à 10 naira
 Dîner (Buka): 20 naira
 Dîner (bon restaurant): 200+ Naira
 Pot-de-vin typique de la région (taux des étrangers): 100 Naira

La magie parcourt la ville, avec des dibias tribaux et des olorishas (chamans) qui maintiennent leurs sociétés ensemble ou profitent de leurs pouvoirs. Une grande partie de la ville a un historique, des siècles de souffrance métahumaine, de misère et de pollution écrasante. Certaines zones possèdent des champs magiques qui favorisent la magie toxique, comme les bidonvilles denses et pollués de Shomolu, tandis que d'autres favorisent la magie de la nature, comme les prairies sauvages et indomptées d'Ifako-Ijaye. Les créatures éveillées dangereuses sont attirées vers l'espace astral contaminé. Les dibias locaux apprennent à compenser la difficulté d'utiliser du mana, mais les visiteurs peuvent être pris au dépourvu.

La couverture sans fil dans la ville est fournie principalement par un réseau maillé. Il y a quelques zones avec une couverture sans fil fiable (comme Festac Town ou Lagos Island). Cependant, étant donné que la majorité de la population a des commlink (bien que beaucoup soient récupérés par des programmes de recyclage corporatiste), un réseau maillé viable existe. Cependant, le réseau est soumis aux flux de trafic métahumain et à tout moment, la couverture peut passer de forte à inexistant en quelques minutes.

Bien que de nombreuses personnes aient des commlinks, presque personne n'a de compte bancaire (ou d'identité). Au lieu de cela, la plupart des transactions financières quotidiennes sont effectuées par troc ou monnaie physique. Le naira est la monnaie commune de Lagos, et 20 naira valent environ 1 nuyen. La falsification actuelle rend le naira en papier presque sans valeur, tandis que les pièces (jusqu'à 500 nairas) sont légèrement meilleures tant qu'une personne vérifie que la pièce est faite en métal véritable. Mieux encore, les jetons hawala, qui sont acceptés partout en milieu urbain et sont souvent utilisés pour des valeurs plus élevées dans les transactions quotidiennes. Les jetons **Hawala** sont généralement disponibles en quantités allant jusqu'à 1 000 nairas. La plupart des résidents accepteront également des articles troqués en échange de biens ou de services.

On estime qu'il y a plus d'une centaine de langues différentes parlées à Lagos. De nombreux habitants parlent un langage spécifique à Lagos, qui combine plusieurs langues tribales avec l'anglais et le français. Les autres langues principales sont le yoruba et l'igbo. Alors que le service Linguasoft Lifeline d'Horizon propose des linguasofts yoruba, il n'existe pas de linguasofts sur le marché pour la langue unique de la ville lagosienne, l'igbo ou l'une des autres langues tribales. Cependant, entre le yoruba, l'anglais et le français, la plupart des oyibos (étrangers) peuvent se faire comprendre, à condition qu'ils se souviennent de ne pas parler yoruba à un Igbo à moins qu'ils ne se préparent à combattre.

Urgent Message...

MANUEL DES JOUEURS

Les Yoruba

Les Yoruba sont la tribu la plus peuplée de Lagos. Leur royaume entoure la ville, et une partie importante de l'oléoduc de Lagos traverse le royaume Yoruba. Leur foi est la pierre angulaire de leur tribu, et leurs olorishas, ou chaman, les dirigent dans cette voie. Le principal parmi les olorishas est l'Oni, le chef spirituel et roi des Yoruba. Malgré les immenses ressources naturelles du royaume et l'exploitation rentable de l'oléoduc, le Yoruba moyen existe à un niveau de subsistance. Beaucoup dépendent de l'agriculture pour survivre dans les zones rurales du royaume. À Lagos, les Yorubas se trouvent dans tous les domaines de l'étalement urbain et à tous les niveaux de la société. Les gangs de Yoruba sont plus insulaires que les Area Boys. Le yoruba est l'une des langues dominantes de Lagos et, en raison de la position stratégique du royaume Yoruba dans la région, a été traduit sur Linguasoft par Horizon, Wuxing et d'autres sociétés. En général, les Yorubas sont tolérants (ou accueillants) envers divers métahumains et changelings, et les femmes ont pour la plupart des droits égaux dans la société, sauf en ce qui concerne la magie (seuls les hommes Yoruba peuvent recevoir une formation formelle dans leur religion en dehors d'un société secrète des prêtresses).

Les Igbo

La tribu Igbo a été presque détruite par VITAS et l'Éveil. Certains pourraient prétendre qu'elle a été complètement détruite; il est certain que la tribu du Sixième Monde ne ressemble guère aux Igbo historiques, qui valorisaient l'apprentissage, la démocratie et l'expression artistique. Lorsque la majorité de leur tribu est morte dans la peste VITAS, quelques dibias restants (sorciers tribaux) ont ouvert la tribu à tout homme qui pouvait passer leurs rituels. Les survivants se sont regroupés pendant les années de chaos, fusionnant pour former l'Igbo d'aujourd'hui, valorisant la force des bras et les prouesses physiques. La tribu est la deuxième plus peuplée de Lagos et de nombreux habitants de la ville sauvage parlent un peu l'Igbo simplement pour se défendre. Les Area Boys, omniprésents, sont composés de jeunes Igbo, et les gangs sont un bon moyen socialement accepté pour les jeunes hommes Igbo afin d'acquérir de l'expérience et de tuer pour eux avant de devenir un homme aux yeux de la tribu. Partout dans les royaumes du Nigéria, les Igbo sont connus comme des pirates et des pillards féroces et impitoyables, et leur agression perpétuelle maintient les Igbo en guerre avec une liste en constante évolution d'autres royaumes. Les Igbo accueillent les métahumains et les changelings au sein de leur tribu, en particulier ceux qui peuvent prouver leurs prouesses; les orks représentent un pourcentage disproportionné de leur tribu. Tout homme peut rejoindre l'Igbo s'il peut endurer, sans broncher, les rituels atroces des dibias. Les femmes sont considérées comme la propriété de leurs maris, sans droits dans la tribu. La magie est réservée aux hommes; Les filles Igbo qui s'éveillent sont souvent tuées par leur père (ou vendues à un acheteur corpo). Les Igbo sont considérés comme une tribu mineure pour la plupart des corporations et leur langue n'a pas été traduite sous forme de Linguasoft.

...LE CREPUSCULE...



Le lever du soleil a peint les nuages avec des teintes cramoisi, d'écarlate et de rubis. Depuis le gratte-ciel du centre-ville d'Atlanta, elle a regardé ce spectacle dans le ciel et ressent la pression aiguë du temps. Un autre jour a commencé.

Derrière elle, la porte s'ouvrit et un homme entra dans la pièce, marchant silencieusement sur le tapis luxuriant. Il traversa le bureau, venant se placer à côté d'elle, regardant par la fenêtre de long en large pour voir ce qui retenait son attention.

« Ciel rouge le matin, les marins prennent garde », dit-il.

« Quel drôle de dicton » répondit-elle en penchant la tête pour le regarder. Il mesurait une demi-tête de plus qu'elle, anormalement musclé pour un elfe, ses yeux reflétant un vif-argent. Il avait échangé une grande partie de son âme elfique pour être plus rapide, plus fort, plus résistant, remplaçant son corps par des cyber- et des bio-implants. Parfois, cela la mettait mal à l'aise.

Pas aujourd'hui.

« Qu'est-ce que cela signifie? » continua-t-elle, curieuse. Reportant la vraie question.

Il haussa les épaules. « Juste quelque chose que j'ai entendu une fois quand j'étais enfant. Cela signifie probablement qu'une tempête arrive. »

« En effet, » murmura-t-elle en regardant en arrière. Les nuances brillantes de rouge s'estompaient, comme une alarme éteinte, ne laissant que l'avertissement et rien de la beauté. « Et un autre jour commence. Le temps... le temps devient trop court », dit-elle, sentant le poids des années peser sur elle.

« J'ai mon rapport de Lagos, » répondit-il, pragmatique. Son fidèle soldat n'était pas abonné aux envies de fantaisie. Peut-être lui manquait-il assez d'âme, ou peut-être que ses yeux cybérnétiques ne voyaient plus la poésie fragile du lever de soleil éphémère.

Elle soupira. « Dites-moi. »

« L'équipe a récupéré la carte, comme vous le souhaitez. Ils sont partis pour Seattle pour la livrer. Nous avons des observateurs sur le terrain pour confirmer le transfert.

« Puis ça a commencé », dit-elle en se dirigeant vers son bureau. Il la suit.

« Oui. »

« Une fois qu'il aura vu la carte, il le saura », dit-elle. Elle s'assit et sortit un fichier avec des images de quatre pièces anciennes. Des pièces dans un jeu, le seul jeu qui comptait. « Donc vos recherches l'indiquent, » répondit son soldat. « Vous nous avez dit qu'il avait les connaissances nécessaires pour utiliser les pièces, pour trouver les autres là où elles sont cachées. Si elles existent encore. »

« Elles existent », dit-elle, confiante. « Ils sont meilleurs. Nous avons laissé filer deux pièces, alors que nous pouvions les avoir pour nous-mêmes. La technologie pourrait recréer les éléments manquants. »

« La technologie ne peut pas tout remplacer », rétorqua-t-elle durement. Il s'arrêta de parler, aussi brusquement que si elle l'avait giflé. « Ayez davantage foi », dit-elle plus doucement. « Vous êtes un vrai croyant. »

« Nous le sommes tous, » répondit-il, piqué. Sans se laisser amadouer.

« Bien sûr. Et j'ai promis qu'il pourrait ouvrir ces pièces et localiser le reste. Nous allons regarder, attendre... et être prêts. »

« Et puis »

Elle acquiesça, s'autorisant un petit sourire satisfait. « Et puis. »

« Nous continuerons comme prévu, alors, » dit-il, « je vous ferai rapport lorsque le transfert aura été confirmé. » Il s'inclina devant elle et quitta la pièce, bougeant avec sa grâce meurtrière.

Seule, elle se retourna pour regarder le ciel nuageux, n'étant plus teinté de beauté. « Ça a commencé, Eoerin-ha. »



Down of the Artifacts: Dusk

