

**L'aube des Artefacts : 2-Une Question De Réputation
Conversion sr5 v3**



| | |
|--------------------------------------|----------|
| Scène: Gare de Ramsès | 2 |
| Scène: Le Hilton Tahrir Midan | 3 |
| Scène: La Galerie Alhambra | 4 |
| Personnages Principaux | 6 |

Scène: Gare de Ramsès

Indice de bruit de la gare(Zone de spam 2) : 2

Sculpture de la gare de Ramsès

Serveur indice 6 (8/7/6/9)

Les noeuds font parties du serveur et alarme en cas de SS 40 :

Noeud 1:

Sécurité de la gare (Caméra, senseurs, sprinkler, etc.), un Demi-Dieu Inférieur est assigné au noeud.

Noeud 2:

Service de la gare (Vente de billet, horaires, distributeurs). Une CI Patrouilleuse 6 réside dans le noeud.

Noeud 3-7:

Noeud des trains, un spider par noeud.

Demi-Dieu Inférieur de la gare

C A R F C I L V E S S C h a n c e

3 3 5 3 4 5 6 5 5.3 2

Limites: physique 5, mentale 8(9), sociale 6

Moniteur de condition: 10/11

Armure: 6

Initiative physique: 10+1d6

Compétences: Cybercombat 7, Électronique (GC) 8, Guerre électronique 7, Hacking (Personas) 9 (+2),

Intimidation 4, Perception 6, Pistolets (Tasers) 4 (+2)

Traits: Bon codeur (Hacker à la volée)

Cyberdeck: Shiawase Cyber-5 [implanté, Indice d'appareil 5, réglé sur Attaque 8, Corruption 6, Traitement de données 5, Firewall 7]

Programmes: Agresseur, Armure, Biofeedback, Discréption, Exploitation, Filtre de biofeedback, Fork, Garde, Marteau, Pistage

Augmentations: amplificateur cérébral 2, commlink (implanté, Transys Avalon, Indice d'appareil 6), datajack

Équipement: brouilleur (zone, indice 6), vêtements pare-balles [6]

Armes: Pulsar Yamaha [Taser, PRE 5, DV 7E(e), PA -5, SA, CR 0, 4 (m)]

Spider de sécurité de la gare

C A R F C I L V C h a n c e E S S M C A r m

2 3 4 3 2 5 6(7) 5 2 5,7 9/11 6

Métabype: humain

Initiative physique et RA: 9+1D6

Initiative matricielle (cold sim): 10+3D6

Initiative matricielle (hot sim): 10+4D6

Résistance aux dommages matriciels: 13

Résistance aux dommages biofeedback: 12

Limites: physique 4, mentale 8, sociale 5

Compétences: Cybercombat 5, Électronique (GC) 6, Guerre électronique 5, Hacking (Persona) 7 (+ 2), Intimidation 2, Perception 3, Pistolets (Tasers) 1 (+ 2)

Traits: Asocial, Bon codeur (Hacker à la volée)

Cyberdeck: Sony CIY-720 [Indice d'appareil 4, réglé sur Attaque 6, Corruption 6, Traitement de données 5, Firewall 7]

Programmes: Armure, Biofeedback, Cryptage, Discréption, Exploitation, Furtivité, Garde, Marteau

Augmentations: amplificateur cérébral 1, datajack

Équipement: brouilleur (zone, indice 4), commlink (Renraku Sensei, IA 3), vêtements pare-balles [6]

Armes: Yamaha Pulsar [Taser, Pré. 5, VD 7E(e), PA 5, SA, CR -, 4 (m)]

Sécurité physique de la gare

C A R F V L I C H A E

4 4 4 3 3 2 3 3 6

Initiative : 7+1D6

Moniteur de condition: 10

Armure: 12

Limites: physique 5, mentale 4, sociale 5

Compétences: Armes automatiques 3, Combat à mains nues 3, Course 4, Étiquette 3, Perception 2, Pistolets 4

Équipement: Colt Cobra TZ-120 [Mitraillette, PRE4(5), VD7P, PA—, SA/TR/TA, CR2(3), 32(c)], Commlink Renraku Sensei (Indice d'appareil 3), Électromatraque [Arme contondante, PRE4, Allonge 1, VD9E(e), PA-5, 10 charges], Fichetti Security 600 [Pistolet léger, PRE6(7), VD7P, PA—, SA, CR(1), 30(c)], Veste pare-balles [12]

Sécurité magique de la gare

C A R F V L I C H A E M

3 4 4 3 4 4 4 3 6 3

Initiative: 8+1D6

Initiative astrale: 8+3D6

Moniteur de condition: 10

Armure: 12

Limites: physique 5, mentale 6, sociale 6

Compétences: Combat astral 3, Conjuration (GC)3, Contresort 4, Lancement de sorts 4, Leadership 3, Observation astrale 4, Pistolets 2, Perception 5 (Visuel +2)

Traits: Magicien (hermétique)

Équipement: Commlink Renraku Sensei (Indice d'appareil 3), Focus de Lancement de sorts (Combat, Puissance 2), Veste pare-balles [12]

Arme: Fichetti Security 600 [Pistolet léger, Pré. 6(7), VD7P, PA—, SA, CR(1), 30(c)]

Sorts: Barrière physique, Boule étourdissante, Détection de la vie, Éclair de force, Lumière, Silence.

Scène: Le Hilton Tahrir Midan

Indice de bruit du casino(zone de spam 3) : 3

Sculpture du Hilton Tahrir Midan

Serveur indice 7 (9/8/7/10)

Les noeuds font parties du serveur et alarme en cas de SS 40 :

Noeud 1: Serveur indice 4

Sécurité du casino (Caméra, senseurs, sprinkler, etc.), une CI Patrouilleuse 7 patrouille dans le noeud.

Noeud 2: Serveur indice 4

Service du casino (distributeurs de boissons/nourriture/fringues).

Noeud 3: Serveur indice 4

Service du casino (chambres).

Noeud 4: Serveur indice 6

Noeud des différents jeux et vente de jetons, trois technomanciens.

Technomancien de sécurité du Hilton Tahrir Midan x3

C A R F C I L V Chance ESS Rés

4 3 4 3 4 5 7 5 2 6 7

Métabype : nain

Initiative physique: 9+1D6

Moniteur de condition: 10/11

Armure: 6

Init. matricielle (hot sim): 12+5D6

Résistance aux dommages matriciels: 12

Résistance aux dommages biofeedback: 10

Limites: physique 5, mentale 8, sociale 7

Compétences: Compilation 5, Cybercombat 7, Décompilation 5, Guerre électronique 7, Hacking 6, Informatique 6, Inscription 6, Intimidation 2, Leadership 3, Logiciels 3, Matériel électronique 4, Négociation 3, Perception 4, Pistolets (Tasers) 2(+2)

Traits: Attribut exceptionnel (Logique), Bon codeur (Passer en force)

Persona incarné: Indice d'appareil 7, Attaque 5, Corruption 5, Traitement de données 7, Firewall 5

Formes complexes: Bombe d'interférence, Dispersion de Corruption, Dispersion de Traitement de données, Injection d'Attaque, Injection de Firewall, Pic de résonance, Tempête d'impulsions

Inscriptions: Sprite Coursier (Niveau 6), Sprite d'Erreur (Niveau 5)

Grade de submersion: 2

Échos: Overclocking, Upgrade d'Attaque

Équipement: Commlink (Meta Link, Indice d'appareil 1), Vêtements pare-balles [6]

Armes: Yamaha Pulsar [Taser, PRE 5, VD 7E(e), PA -5, SA, CR 0, 4 (m)]

Croupier du Hilton Tahrir Midan, un par table de jeu

C A R F V L I C H A E M

3 4 4 3 4 4 4 3 6 3

Initiative: 8+1D6

Initiative astrale: 8+3D6

Moniteur de condition: 10

Armure: 12

Limites: physique 5, mentale 6, sociale 6

Compétences: Combat astral 3, Conjuration (GC)3, Contresort 4, Lancement de sorts 4, Leadership 3, Observation astrale 4, Arme contondante 3, Perception 5(Visuel +2)

Traits: Magicien (hermétique)

Équipement: Commlink Renraku Sensei (Indice d'appareil 3), Électromatraque [Arme contondante, PRE4, Allonge1, VD9E(e), PA-5, 10 charges], VD7P, PA—, SA, CR(1), 30(c)], Focus de Lancement de sorts (Combat, Puissance 2), Veste pare-balles [12]

Sorts: Barrière physique, Boule étourdissante, Détection de la vie, Éclair de force, Lumière, Silence.

Vigile du Hilton Tahrir Midan

C A R F V L I C H A E

6 6(9) 5(8) 5 4 6 4 2,3

Initiative : 11 + 1D6 (14 + 4D6)

Moniteur de condition : 11

Armure : 18

Limites : physique 7 (10), mentale 7, sociale 6

Compétences : Armes à feu (GC) 9, Athlétisme (GC) 7 (10), Combat rapproché (GC) 8, Explosifs 7, Furtivité (GC) 6, Perception 7

Augmentations : Réflexes câblés 3, Renforcement musculaire 3, Tonification musculaire 3, Yeux cybernétiques [indice 2, avec compensation antiflash, interface visuelle, smartlink, vision nocturne, vision thermographique].

Équipement : Armure corporelle intégrale [15] et casque intégral

[+3] (avec isolation chimique).

Commlink Hermes Ikon (Indice d'appareil 5),

Grenades fumigènes (2) [Grenade, VD —, PA —, Souffle 10m de rayon],

Grenades fumigènes thermiques (2) [Grenade, VD —, PA —, Souffle 10m de rayon]

HK 227 [Mitrallette, PRE 5 (7), VD 7P, PA -4, SA / TR / TA, CR (1), 28 (c), avec munitions APDS],

Lance-grappin

Scène: La Galerie Alhambra

Champ magique de la Galerie Alhambra: 3(Égyptienne)

Sculpture de la Galerie Alhambra

CI Suite des trois mousquetaire(Aramis): CI Tueuse 3

CI Suite des trois mousquetaire(Athos): CI Traqueuse 3

CI Suite des trois mousquetaire(Porthos): CI Crash 3

Noeud 1: Serveur indice 3

Sécurité de la Galerie (Caméra, senseurs, sprinkler, etc.).

Noeud 2: Serveur indice 3

Service de la Galerie (Données de valeur cryptées (BDD Stock des œuvres), Conversation privée avec Yabuku).

Abigail Bussen - La propriétaire de la galerie

Abigail Bussen est née à Munich dans une famille pauvre. Elle a travaillé dur, s'est inscrite à l'université et attiré l'attention de plusieurs chasseurs de têtes corporatistes. Après avoir passé du temps à affiner ses compétences et ses contacts à Monobe, Abigail s'est démarquée en tant qu'entrepreneur indépendant et a eu du mal à se forger une

réputation en tant que propriétaire de galerie d'art, vendant des pièces à exposer dans les bureaux et les halls d'entrée. Elle n'a pas pu obtenir beaucoup d'aide des bailleurs de fonds, elle s'est donc tournée vers le marché noir et a trouvé Oni Adegoke. C'était une opportunité tombée du ciel. Abigail a pu profiter davantage de ses ventes et Adegoke a trouvé une voie dans le monde plus lucratif des ventes d'art corporatif.

Elle n'a pas non plus de problèmes à traiter avec les rivaux d'Adegoke. Elle a fait passer sa duplicité sur Issac, mais quand il a été envoyé à sa rencontre au Caire, elle a su que l'un d'eux ne quitterait pas la ville en vie. Son réseau de contacts s'étend au Consortium Apep, qui exerce une influence considérable en Égypte. Elle a découvert l'emplacement actuel de l'un des artefacts d'un vieil amant à l'intérieur. Si les assassins envoyés pour tuer Issac la poursuivent à la place, elle utilise cette information à son avantage. L'emplacement exact et l'artefact sont laissés au maître de jeu. Abigail est un excellent moyen d'amener les joueurs dans la série d'aventures Dawn of the Artifacts (en commençant par la deuxième aventure, Midnight), ou de leur donner une autre chance sur un artefact qu'ils ont raté dans une autre aventure.

Si les runners sont de son côté, elle rompt ses liens avec Adegoke et s'enfuit en Europe. Abigail pourrait devenir un contact pour les runners en Europe couvrant une clientèle haut de gamme avec une connaissance spécialisée de l'art et des artefacts. Traiter avec elle peut être très rentable. Mais ils devraient également se rendre compte qu'Abigail se soucie d'elle-même avant tout le monde. Les runners à la recherche de quelqu'un avec un grand sens de la loyauté devraient probablement chercher un contact ailleurs. Elle est cependant utile, car elle est mieux placée pour suivre les autres artefacts et peut fournir plus d'informations si cela devient un élément central de votre campagne. Il se peut qu'il y ait un moment dans le futur où Adegoke la trouve. Si cela se produit, elle utilisera la même tactique qu'avant, sauf que cette fois, les runners prendront la chute pour ses indiscretions.

C A R F C I L V Cha Ess

2 2 3 2 4 4 3 2 2 6

Limite: physique: 4, mentale: 4, sociale: 6

Initiative physique: 7+1d6

Moniteur de condition: 9/9

Armure: 12

Traits: Oeil de lynx

Compétences: Informatique 11, Étiquette 4 (Haute société+2), Hacking 8, Matériel Électronique 3, Négociation 4, Perception 4 (5)

Connaissances: Beaux-arts 9, Rumeurs du Caire 7, Organisation tribale yoruba 4

Équipement: Commlink 3, Zoé Executive Suite (Veste courte, Chemisier uni, Jupe)

Armes: Couteau de survie [Arme tranchante, Allonge 0, VD 4P, PA -1, Pré. 5]

Concervateur de la galerie

C A R F V L I C H A E M

3 4 4 3 4 4 4 3 6 3

Initiative: 8+1D6

Initiative astrale: 8+3D6

Moniteur de condition: 10/10

Armure: 12

Limites: physique 5, mentale 6, sociale 6

Compétences: Combat astral 3, Conjuration (GC)3, Contresort 4, Lancement de sorts 4, Leadership 3, Observation astrale 4, Pistolets 2, Perception 5(Visuel +2)

Traits: Magicien (hermétique)

Équipement: Commlink Renraku Sensei (Indice d'appareil 3), Focus de Lancement de sorts (Combat, Puissance 2), Veste pare-balles [12]

Arme: Fichetti Security 600 [Pistolet léger, PRE 6(7), VD7P, PA—, SA, CR(1), 30(c)]

Sorts: Barrière physique, Boule étourdissante, Détection de la vie, Éclair de force, Lumière, Silence.

Tradition: Égyptienne

Esprit Guide en forme de sphinx P4

CON AGI RÉA FOR VOL LOG INT CHA CHC ESS MAG

7 3 6 5 4 4 4 4 4 4

Initiative: (P × 2) + 2D6

Initiative astrale: (P × 2) + 3D6

Compétences: Arcanes, Combat à mains nues, Combat astral, Contresort, Observation astrale, Perception.

Pouvoirs: Chape d'ombre, Confusion, Conscience, Divination, Forme astrale, Garde, Garde magique, Matérialisation, Recherche.

Pouvoirs optionnels: Engloutissement, Peur, Sens accrus (audition, vision nocturne, vision thermographique ou odorat), Souffle nocif.

Tradition: Égyptienne

Ganger à louer de la galerie x4

C A R F V L I C H A E

4 4 4 3 3 2 3 3 6

Initiative : 7+1D6

Moniteur de condition: 10

Armure: 12

Limites: physique 5, mentale 4, sociale 5

Compétences: Armes automatiques 3, Combat à mains nues 3, Course 4, Étiquette 3, Perception 2, Pistolets 4

Équipement: Commlink Renraku Sensei (Indice d'appareil 3)

Arme: Électromatraque [Arme contondante, PRE4, Allonge 1, VD9E(e), PA-5, 10 charges],

Colt Cobra TZ-120 [Mitrailleuse, PRE4(5), VD7P, PA—, SA/TR/TA, CR2(3), 32(c)],

Fichetti Security 600 [Pistolet léger, PRE6(7), VD7P, PA—, SA, CR(1), 30(c)], Veste pare-balles [12]

Personnages Principaux

Issac Olaleye(Lieutenant d'Adegoke)

Ork mâle

Issac fait partie de l'organisation d'Oni Adegoke depuis l'âge de douze ans. Il a commencé en tant que runner qui a gardé les yeux et les oreilles ouverts dans les rues de Lagos. Il a progressé grâce à une combinaison de méchanceté et de ruse, et il gère maintenant les relations d'Adegoke avec des étrangers qui souhaitent acheter des artefacts. Issac ne laisse pas de trace et son comportement calme le rend apte à traiter avec une clientèle plus professionnelle. Les rumeurs qui ont mis Adegoke sur sa ligne de conduite sont totalement infondées. Issac est passé d'un rat accroupi dans la rue à un homme qui passe beaucoup de temps dans un hôtel cinq étoiles grâce à l'organisation Oni Adegoke. Sa loyauté est intacte.

Issac n'est en aucun cas innocent. Il a tué, volé et s'est battu pour son patron. Il est peu armé, mais il a à sa disposition une arme qui peut facilement traverser les contrôles de sécurité, son garde du corps Yabuku. Le garde du corps est constamment aux côtés d'Olaleye, bien qu'ils aient des chambres séparées au Hilton Tahrir Midan. C'est l'une des principales raisons pour lesquelles les runners peuvent risquer la sécurité de l'hôtel pour y frapper. Il se sent en sécurité dans sa chambre et baisse un peu plus sa garde.

Si les runners sont du côté d'Issac, il lui en est éternellement reconnaissant. Adegoke est également reconnaissant, car son lieutenant s'est avéré fidèle et le problème a été réglé par les runners. Il envisagera de les utiliser à l'avenir, avec Issac comme point de contact. Adegoke comprend la valeur des professionnels en qui il peut avoir confiance pour traquer des éléments, harceler les débiteurs ou éliminer les rivaux. En privé, cependant, la loyauté d'Issac envers Adegoke est ébranlée. Il ne peut pas croire qu'il a été ciblé pour assassinat et se demande combien de temps il faudra avant que la prochaine équipe ne soit envoyée pour lui. Peut-être que lorsque Issac se sentira prêt, il défiera l'emprise d'Adegoke sur Lagos et deviendra le nouvel Oni, utilisant les runners pour porter le message par balles.

C A R F C I L V Cha Ess

7 4(5) 4(5) 6(7) 2 3 3 4 4 2.65

Limite: physique: 9, mentale: 5, sociale: 4

Moniteur de condition: 12/10

Armure: 12

Initiative physique: 8+2d6

Traits: Tripes, Territoire (Politique de la rue, Lagos), Dur à cuire

Compétences: Combat rapproché(GC) 9, Étiquette 4 (La rue +2), Armes à feu(GC) 7, Intimidation 4, Véhicule terrestre 3 (Vélo +2) , Course 4, Discréption 7, Survie 3 (Urbain +2)

Connaissances: Marchands du marché noir 3, Gang 7, Territoire de gang 9, Connaissances de Lagos 3, Bagarre urbaine 4

Langue: Swahili N, Anglais 4

Augmentations: Datajack, Substitut musculaire 1, Réflexes câblés 1

Équipement: Veste pare-balles, Commlink 3, Lunettes [indice 1, avec Interface visuelle], Medikit 5

Armes: Hache de combat [Arme tranchante, Allonge 2, VD 12P, PA -4, Pré. 4],

Matraque télescopique [Arme contondante, Allonge 1, VD 9P, PA -, Pré. 5],

Remington Roomswelder [Pistolet lourd, VD 7P, PA -1, SA, CR 0, 8(m), Pré. 4],

Couteau de survie [Arme tranchante, Allonge 0, VD 9P, PA -1, Pré. 5]

Yabuku (Garde du corps d'Issac)

Yabuku est venu dans l'organisation d'Oni Adegoke aux côtés d'Issac Olaleye. Il a cinq ans de plus que Isaac, mais il n'a pas les connaissances des affaires de son jeune ami. Yabuku sent qu'il doit sa vie à Issac car Issac a convaincu Adegoke de payer pour son premier cyberware. C'était une cyberarme qui a remplacé celle qu'il avait perdue à la suite d'une explosion lors d'un trafic de drogue qui avait mal tourné. Depuis lors, Yabuku a adopté le chrome et dépense la majeure partie de son argent à la recherche de mises à niveau et à la lecture de blogs technologiques. Il trouve le cyber comme certains qui sont attiré par les voitures classiques ou les disques vinyles. Bien sûr, le bioware et la nanotechnologie sont peut-être plus efficaces, mais le chrome a du style, mec.

Le Caire est le premier voyage de Yabuku hors de Lagos. Il est suffisamment professionnel pour rester aux côtés d'Issac, mais il est également ravi de vivre la grande vie. Il ne compromettra pas son rôle de garde du corps d'Issac, mais les runners attentifs pourraient peut-être utiliser ses émotions contre lui pour isoler Issac. Yabuku considère cela comme des vacances de travail. Yabuku reste dans la chambre de l'autre côté du couloir.

C'était son idée d'avoir des chambres séparées. L'hôtel est sécurisé en lui-même, mais il est suffisamment proche pour accourir si Issac est en danger.

Yabuku est censé se ranger contre les runners, quel que soit le camp qu'ils choisissent. S'ils éliminent Issac, il se sacrifie au nom de son ami de toujours. S'ils attaquent Abigail, ses tentatives pour acheter sa loyauté sont couronnées de succès. Il adore Issac, mais l'argent dont elle parlait lui permettrait d'obtenir certains des meilleurs cyberwares dont il ne pouvait rêver à Lagos. Si Yabuku s'avère être un adversaire digne que les joueurs apprécient, il pourrait valoir la peine de le ramener en tant que quelqu'un qui est prêt à atteindre sa limite d'Essence pour se venger. Sa mort pourrait également avoir des implications durables pour les runners. Adegoke pourrait insister pour les tenir responsables de l'argent qu'il a dépensé pour chromer l'imposant, conduisant à un ou deux autres emplois pour rester dans les bonnes grâces du roi.

C A R F C I L V Cha Ess

5 5(8) 4(6) 5(7) 2 5 2 3 4 0.53

Limite: physique: 9, mentale: 4, sociale: 3

Moniteur de condition: 11/10

Armure: 13

Initiative physique: 11+3d6

Traits: Tripes, Endurance à la douleur, Incompétent (Piratage)

Compétences: Athlétisme(GC) 7, Arme automatique 9 (Mitraillettes +2), Arme tranchante 7, Armes lourdes 7, Discréption 7, Négociation 3, Perception 3 (Visuelle +2), Véhicule terrestre 2 (Vélo +2), Pistolets 7, Combat à mains nues 9

Connaissances: Conception d'armes à feu 4, Planques 7, Techniques de sécurité 4

Langues: Swahili N, Arabe 3

Améliorations:

Bras cybernétique [Droit personnalisé apparent, avec Armure 2, Agilité améliorée 3, Force améliorée 2], Bras cybernétique [Gauche personnalisé apparent, avec Armure 2, Agilité améliorée 3, Force améliorée 2, Grand

compartiment de contrebande], Cyberyeux[Alphaware, Indice 3, avec Compensation anti-flash, Vision nocturne, Smartlink et Vision thermographique], Armure dermique 1, Réflexes câblés [alphaware] 2, Électro-main

Équipement: Gilet pare-balles (avec isolation électrique 2), Commlink [indice 3], Débardeur(Armure corporelle moulante), Medikit [indice 5]

Armes:

Ares Predator V [Pistolet lourd, VD 8P, PA -1, Pré. 5(7), SA, 15 (c), avec smartgun, 10 chargeurs de balles normales, 10 chargeurs de balles APDS],

Ingram Smartgun X [Mitrallette, VD 8P, PA 0, TR/TA, CR 2, Pré. 4(6), 32(c), avec 10 chargeur de balles normales, 10 chargeurs de balles EX explosives, Crosse pliable détachable, Système pneumatique 2, Smartgun, Silencieux],

Katana [Arme blanche, Allonge 1, VD 10P, PA -3, Pré. 7],

Stoner-Ares M202 [Mitrailleuse, VD 10P, PA -3, TA, CR 0, 50(c) ou 100(bande)],

Couteau de survie [Arme tranchante, Allonge -, VD 4P(5P), PA 0],

Électro-main[Combat à main nues, VD 9E(e), PA -5, Allonge 0, Pré. 8]