

## DITES-LE AVEC DES MOTS

Quand vous êtes partie de la vente aux enchères, l'Oni est arrivé pour clore la vente et a présenté un dernier lot surprise, un certain Manuel de Tradeus.

Il a tenu secret la vente de ce dernier objet en faignant l'effet de surprise, mais je connais la véritable raison.

Le Manuel de Tradeus est un artefact perdu qui faisait partie de la collection de Dunkelzahn et il ne voulait sûrement pas en faire de la pub pour s'attirer les foudres de la Fondation Draco.

Ce grimoire ne paye pas de mine, son contenu et ses effets sont méconnu de tous, en observant son aura j'ai vu des similitudes avec celle de la carte.

Par chance la plupart des gros acteurs de la vente aux enchères n'étaient plus présent grâce à vous et je me suis précipité pour enchérir.

J'ai réussi à mettre la main dessus pour la modique somme de 800 000 nuyens.

J'étais toute contente jusqu'au moment de devoir régler la note, j'ai pris contact avec notre employeur qui n'a pas voulu payer la note, car il réservait exclusivement ce montant pour la carte. Je pense surtout qu'il n'a pas aimer que je prenne cette initiative sans lui en parler...

Je me suis donc retrouvé comme une idiote avec une dette à payer et ne voulant pas laisser filer ce magnifique grimoire j'ai demandé si on pouvait s'arranger autrement.

En leur ventant avoir rendu service il y a peu avec la statuette yoruba et même d'avoir sauvé une Olorisha du palais royal, ils ont quelque chose à nous proposer.

Il nous donne rendez-vous dans une rencontre matricielle, je vous envois l'adresse.

## L'ENVERS DU DECOR

Recherche sur le grimoire, Extrait de l'héritage de Dunkelzahn :

En 2057, Dunkelzahn léguera Manuel de Tradeus à Jill Taylor, si elle pouvait le trouver. À Jill Taylor, je lègue le Manuel de Tradeus – si tu peux le trouver. Commence à Canal Park.

Le grimoire contient le rituel permettant d'utiliser la carte et de connaître le rituel permettant de retrouver le sextant dans le prochain chapitre.

Réaliser la run Une question de réputation (Artifacts Unbound) permettra à Frosty et peut-être également un ou plusieurs éveillé(s) du groupe à connaître le rituel (Même si seul la magie de Frosty permet de le mener à bien).

L'Oni garde par contre le grimoire à la fin. Les runners obtiennent la paye journalière en cours dans Le crépuscule pendant le run qui se prolonge en Egypte et du salaire de l'Oni

**Le grimoire est écrit en langue ancienne que peu de personnes comprennent. En résumé :**

À la fin du dernier âge de la Magie, quelques groupes savaient que le monde tel qu'ils le connaissaient se terminait. Bientôt, les elfes et les orks ne seraient plus nés, les dernières créatures magiques mourraient à l'état sauvage ou disparaîtraient, et les sorts qui soutenaient leur civilisation prendraient fin. Déterminés à laisser quelque chose d'eux-mêmes derrière eux peut-être comme un témoignage de leur civilisation, peut-être parce que certains d'entre eux croyaient qu'ils survivraient aux années sèches jusqu'à ce que le monde se réveille, ils ont fabriqué des caches avec les fragments de leur magie et les ont cachées avec des sorts intelligents et des enchantements. Un nombre de clés magiques ont été créées pour révéler l'emplacement de ces caches. Les anciens construisaient plus d'une cache, avec une certaine redondance pour s'assurer que si l'une ou les deux étaient perdues, l'ensemble de leur tradition resterait.

Le grimoire contient une description, chaque cache est un coffre de pierre cubique, de deux mètres de côté et gravé de chaque côté, et qui pèse environ 180 kg.

Suite à cette mise en bouche, les différentes clés (artefacts) sont présentées avec photos et descriptions, le sextant des mondes, le disque de Phaistos, la boussole de Shantaya et la carte de Piri Reis.

Un rituel permettant d'utiliser la carte pour trouver les caches est présent et un autre permettant au possesseur du sextant de l'utiliser pour retrouver la carte.

Frosty en analysant le rituel trouve le moyen de l'inverser pour trouver le sextant grâce à la carte.

La réalisation de ce rituel prend quatre heures.

Le rituel est une chanson en langue ancienne, les notes sont présente avec le récit.

Une partie du rituel comprend la mise en place d'une barrière de protection autour de l'espace du rituel.

Une fois le rituel terminé, une orbe lumineuse se formera sur la carte, révélant l'emplacement du Sextant pendant environ 10 secondes. Pour chaque personne magiquement active supplémentaire à l'intérieur de la salle, l'orbe dure 10 secondes supplémentaires.

Toutes les personnes magiquement actives qui se trouveront à l'intérieur de la salle (qu'ils participant ou non) verront leur magie complètement épuisée pendant la durée où l'orbe est visible, ce qui les rend non éveillé pendant 12 heures.

Frosty dit que selon elle, il n'y a pas assez de mana "naturel" pour que la carte fonctionne, donc la carte "se nourrit" des mages participant au rituel.

Elle suppose que sa magie devrait être suffisante pour alimenter à elle seule la carte.

## **ANTIVIRUS**

Si les runners sont contre le meurtre, la mission sera seulement de rapporter une vidéo d'Issac avouant ses crimes, mais sans la prime des 5 000 nuyens. Dans ce cas il sera clairement dit qu'Issac rencontrera Abigail.

Yabaku et Issaac prennent un vélo pour se rendre à la Citadelle de Saladin. Ici il se séparera, Isaac ira boire un thé à un bistro toustique sur place pendant que Yabaku ira chercher de la drogue pour lui et il prendra en petit bonus un flacon de ricine.

Dans le casino avant ou après avoir interrogé Issac, Yabaku tentera d'empoisonner avec la ricine Issac mandaté par Abigail, si les runners ne l'aident pas, il mourra et les runners devront trouver le coupable (Yabaku). Ils devront l'interroger et ainsi remonter jusqu'à Abigail.

Si les runners interroge Issac, il leur fera comprendre qu'il est innocent et ne saisit pas la situation.

Une vidéo des magouilles avoués par Abigail suffit à innocenter Issac, qu'il soit vivant ou à titre posthume.