

...UNE QUESTION DE RÉPUTATION...

users/blog/Sunshine/Federal Offense Friday

De: <AH.AH.PAS DE TRICHE

> A:<AH.AH.PAS DE TRICHE>

Re: Soirée privée

Nous avons eu de la chance sur ce coup. Les escouades de crétins qui ont tiré sur l'autoroute jusqu'à l'aéroport ont été assez sympa pour attendre d'être les premiers à sortir de notre immeuble. Nous avons encore quelques choses à remplacer par des drones de sécurité dans le parking. C'est pour ça qu'on a des drones et pas de vraies personnes.

Je suis plus préoccupé par notre partenaire national stratégique actuel. Les événements de la semaine dernière ont mis en évidence certaines faiblesses dans sa structure de soutien. Il a suivi nos directives dans le passé, mais je pense que nous devrions nous pencher sur la concurrence. C'est une progression naturelle. Les organisations montent et descendent comme les marées. Ceux qui font partie de son domaine d'activité ont également un taux de rotation beaucoup plus élevé.

Nous allons peut-être demander à nos gestionnaires du personnel temporaire de se pencher sur la question.

- Je n'ai pas posté d'e-mail depuis vendredi pour que tout le monde puisse manger. Pas de données payantes ici, mais j'ai pensé que cela pourrait susciter une discussion.
- Sunshine
- J'adore la façon dont "partenaire national stratégique" désigne "un chef de guerre nigérian effrayant".
- Black Mamba
- Lequel?
- Orkce0
- Il s'agit d'Oni Adegoke. Il a organisé une vente aux enchères dans le bâtiment du Global Sandstorm qui a été détruit lorsque certains des enchérisseurs perdants ont décidé d'utiliser les armes qu'ils avaient laissées dans leurs voitures.
- Black Mamba

- Qui voudrait jouer avec un gars appelé Adegoke le Démon?
- Mihoshi Oni
- Oni, dans ce cas, signifie "roi". Il est l'un des plus gros requins nageant à Lagos, et la rumeur dit qu'il n'est pas satisfait de la façon dont les choses se sont déroulées. Quelques-uns de ses rivaux ont commencé à le tester pour voir à quel point il a été lésé par cette affaire.
- Black Mamba
- Est-ce le même type qui a abattu un gang rival et envoyé les douilles usagées à leurs proches?
- Snopes
- Il a une énorme collection d'antiquités. Il garde tout ce qui a un soupçon de puissance et vend le reste. S'il n'emballer pas de mojo, il a quelqu'un sur la liste de paie qui a beaucoup de jouets avec lesquels jouer. Le truc qui a causé le chahut était magiquement actif, alors il veut vraiment le récupérer.
- Winterhawk
- Je connais quelqu'un qui lui a acheté quelque chose d'actif. Les masques tribaux se retrouvent dans le bureau d'un jeune vice-président afin qu'il puisse paraître cultivé. Les artefacts actifs se retrouvent dans des secteurs R&D. Selon vous, qu'est-ce qui lui rapporte le plus?
- Mr. Bonds
- Les récents meurtres d'Adegoke envoient un message à celui qui a organisé son after-party aux enchères. Ne revenez jamais à Lagos.
- Fianchetto
- Yeah, yeah.
- Frosty
- Ne dites jamais jamais, Fianchetto. Vous devriez le savoir.
- Mr. Bonds

Incoming



L'HISTOIRE

APERÇU

Cette aventure traite des suites de la vente aux enchères du marché noir à Lagos. Il y a de fortes chances que les PJ (s'ils ont joué à *Le crépuscule: L'aube des artefacts 1*) aient fait un carnage dans leur poursuite de la carte Piri Reis. Un homme à la place d'Adegoke est fortement tributaire de sa réputation. Lorsque cette réputation est salie, des réparations doivent être effectuées. Oni Adegoke n'est pas arrivé là où il est en attendant que les gens règlent ses problèmes. Les runners sont exactement le type de personnes dont il a besoin; professionnels, mortels et jetables.

Si les PJ n'ont pas participé à *Le crépuscule*, ils entendent parler du désordre à Lagos via des canaux fantômes. Oni Adegoke doit garder la face et il a besoin de runners au sommet de leur forme. Il a besoin de talents extérieurs à la ville qui ne peuvent pas être reliés à lui. Le fixeur les aborde à propos d'un réseau ailleurs dans le monde. C'est un excellent ajustement après un run qui oblige les PJ à sortir de la ville pendant quelques jours jusqu'à ce que les sirènes et les escouades corporatistes se calment. Non seulement cela change le décor pendant quelques jours, mais cela permet au runner de continuer à gagner de l'argent pendant que la tension diminue.

Adegoke profite de cette occasion pour nettoyer ses rangs. Il pense que l'un de ses lieutenants, Issac Olaleye, a commencé à traiter avec l'un des gangs rivaux de Lagos. Il engage les runners pour intercepter Issac au Caire et l'éliminer. Adegoke veut que le coup se déroule hors de la ville, pour que quiconque se penche sur l'affaire ait plus de difficulté à remonter jusqu'à lui. Pour garder ses autres soldats dans les rangs, il fera passer l'affaire comme l'acte d'un rival et les incitera à riposter pour venger le nom d'Issac.

Il a fait en sorte qu'Issac rencontre Abigail Bussen, l'une de ses contacts dans le monde de l'art. Abigail vend des artefacts acquis par Adegoke à des collectionneurs légitimes. Elle lui fait également part de ses cibles potentielles avec une sécurité laxiste. Abigail est en fait celle qui vend à la fois à Adegoke et à ses rivaux. Elle prévoit d'éliminer Issac pour éloigner les soupçons qui pèsent sur elle. Elle a un as dans sa manche, quelque chose qu'elle peut échanger contre sa vie, elle connaît l'emplacement d'un puissant artefact. Le choix de l'artefact appartient au maître de jeu. Cette aventure est facile à insérer entre les autres points de l'intrigue et constitue un excellent moyen de diriger les joueurs vers le prochain artefact. Il peut également être utilisé pour remettre les joueurs sur la bonne voie s'ils laissent passer un artefact entre leurs doigts.

Dans cette aventure, les runners auront un choix difficile dans leurs mains. Très probablement, ils prendront le temps d'enregistrer les derniers mots d'Issac afin d'obtenir un bonus, et Issac en profitera pour plaider son innocence. Toute évaluation indique qu'il dit la vérité. Les runners prendront-ils l'argent facile et tueront-ils un innocent? Ou vont-ils laisser Issac vivre et découvrir qui est vraiment à blâmer?

INTRIGUE 1

Le vizir virtuel

Oni Adegoke organise une réunion virtuelle via la matrice. La rencontre se déroule dans un nœud sculpté pour ressembler à un fantastique festin de sultan avec des cracheurs de feu et d'autres éléments fantastiques. Adegoke a demandé à ses amis de Global Sandstorm de créer le nœud, et il utilise l'un de leurs Johnson pour parler directement aux runners. Le sultan sur le trône est silencieux et imminent. Il ressemble à une partie de la sculpture, mais c'est en fait Adegoke qui regarde le runner lui-même.

Les runners observateurs peuvent noter que tandis que les autres joueurs en arrière-plan passent par des animations répétées, le Sultan ne le fait pas. Adegoke laisse le Johnson parler. Le Johnson prend la forme du vizir du sultan.

Si les runners ont été impliqués dans le carnage de la vente aux enchères, le Johnson les informe que l'Oni est un homme clément. Il comprend la nature de l'entreprise dans laquelle ils se trouvent et il a organisé cette réunion par courtoisie professionnelle. Le Johnson leur rappelle que toutes les actions ont des conséquences, et s'ils en sont conscient, ils devraient être prêts à gérer ce qu'ils ont provoqué. Il espère que les runners écouteront son offre et l'examineront. C'est une chance pour eux d'élargir leurs horizons et de rapporter beaucoup d'argent. Cela leur permettra également d'être vus à Lagos sans se faire tirer dessus par des membres de la tribu Yoruba. Global Sandstorm ne traitera pas non plus avec les runners jusqu'à ce qu'Adegoke leur dise que c'est d'accord, et la corporation peut agir pour nuire à leur réputation dans des zones que l'Oni est incapable d'atteindre.

Frapper quelqu'un au sein de l'organisation d'Adegoke, c'est trouver des personnes déconnectées et moins disposées à succomber à une crise de loyauté. Le Johnson dit qu'Adegoke a le cœur brisé par la trahison d'un membre de son organisation. Un de ses lieutenants a décidé de profiter du chaos et de travailler avec ses rivaux. Issac Olaleye doit être corrigé, et Adegoke veut qu'il soit éliminé. Il s'est arrangé pour qu'Issac soit hors de la ville au Caire pendant quelques jours et souhaite que les runners l'interceptent là-bas.

Pour les runners qui n'ont pas participé à l'aventure ou pour ceux qui ont choisi de ne pas poursuivre Medjay à Lagos, Adegoke s'est renseigné sur leur talent en dehors de ses influences habituelles. Le Johnson est assez discret pour ne faire référence à aucun run directement, mais il devrait parler positivement pour encourager les runners à lui faire confiance. Il a mentionné qu'Adegoke vend des antiquités du marché noir et qu'une de ses ventes aux enchères a été récemment déstabilisée par des individus qui ressemblent aux runners. Il pense qu'Issac peut être responsable, et il doit agir rapidement pour sauver sa réputation à Lagos.

Les runners qui ne viennent pas de Lagos peuvent obtenir un aperçu des conditions dans *Jungle Urbaine*, *Dawn of the Artifacts* ou dans le guide des visiteurs de Lagos p.148. Adegoke offre une somme forfaitaire de 25 000 nuyens pour le travail, ainsi que les frais de déplacement et d'hébergement au Tahrir Midan pendant trois jours. Les runners sont seuls s'ils souhaitent trouver un autre logement, mais Adegoke aura besoin de leur adresse pour leur afin qu'il puisse leur envoyer leur équipement. Le salaire peut être négocié jusqu'à 5 000 de plus lors d'un test d'opposition de charisme + négociation réussi (1 000 nuyens par réussite). Il offre également un bonus de 5 000 s'ils lui rapportent une vidéo d'Issac avouant ses crimes.

INTRIGUE 2

La gare

La gare de Ramsès est la principale plaque tournante de train du Caire. Issac arrive en train à grande vitesse vers 13 heures, heure locale. Son itinéraire est très simple. Dès demain matin, il est censé rencontrer Abigail pour discuter des affaires. Il prévoit de débarquer avec Yabuku (son garde du corps personnel), de prendre un taxi et de se diriger directement vers l'hôtel. Il s'arrête pour se rafraîchir dans les toilettes, ramasser ses valises. Il se dirige ensuite vers la chaleur égyptienne.





INCOMING FEED.....

Si les runners tuent Issac à la gare, ils peuvent être dans un train à grande vitesse pour Dubaï avant que le corps d'Issac ne refroidisse. L'installation est bien sécurisée mais pas impossible de s'y faufiler. Des milliers de personnes passent par la gare chaque jour. Les runners peuvent utiliser cet anonymat à leur avantage. Ils peuvent se glisser à côté d'Issac en tant que membre de la foule et s'échapper tout aussi facilement. S'ils ont besoin d'un endroit pour ranger un corps ou deux, l'une des toilettes est un endroit idéal ou la cabine d'un train. Les runners pourraient également disparaître dans la ville. Ou, s'ils sont habiles à survivre dans la nature, une balade dans le désert les mettrait en sécurité.

Le principal inconvénient de la gare est la nécessité d'un timing parfait. Si les runners provoquent de l'agitation, Ramses Station se verrouillera plus rapidement qu'une publicité de spam subliminale. Toutes les portes et sorties se fermeront. Tous les trains en route seront soit réacheminés, soit continueront sans permettre à quiconque de sortir de la gare. Les mages seront appelés pour enquêter sur les perturbations. Si une fusillade éclate, les gardes utilisent immédiatement une force létale, plus une fusillade se poursuit, plus des vies innocentes sont mises en danger. Le personnel de sécurité lutte pour limiter au maximum les dommages collatéraux. Leurs cibles prioritaires sont toute personne ayant un talent magique évident, suivie de toute personne emballant des armes à feu et enfin de toute personne utilisant un commlink.

Intercepter Issac dans le train est une option. Les runners pourraient réserver un voyage plus tôt que celui d'Issac et le frapper avant même d'arriver au Caire. Issac et Yabuku partagent un compartiment jusqu'au Caire. Se faire passer pour des compagnons de route pourrait les amener à baisser la garde, surtout si les runners agissent comme s'ils pourraient être des clients potentiels pour l'opération d'Oni Adegoke. La sécurité dans le train est beaucoup plus légère et moins efficace que les gardes de la gare Ramses.

Prendre Issac en se faisant passer pour un chauffeur de taxi est un autre bon plan. Le réseau matriciel de la station en interne est très fort (Firewall: 4, Cryptage: 2) mais le réseau utilisé par les cabines l'est moins (Firewall: 2). Il y a des taxis qui attendent devant la gare. Certains sont des drones.

contrôlé à distance, certains ne le sont pas. Les voyageurs ont plusieurs options pour les taxis. Certains réservent via leur hôtel dans le cadre d'un voyage organisé. Certains accèdent à la liste des taxis lorsqu'ils récupèrent leurs bagages. D'autres le font à l'ancienne, marchant à l'extérieur et marchandant avec le chauffeur. Même si les runners ne prennent pas Issac, ils peuvent suivre son taxi et lui tendre une embuscade sur la route. C'est probablement le meilleur endroit pour frapper Issac sans se soucier de la sécurité qui pleuvra par la suite. Les rues du Caire sont un fouillis chaotique avec de nombreuses impasses, des impasses et d'excellentes opportunités d'embuscade.

Un autre point faible est la connaissance de la langue d'Issac et de Yabuku. Ce sont des locuteurs natifs du swahili et ont une certaine connaissance de l'anglais. Yabuku connaît également l'arabe, mais Issac s'appuie sur le linguasoft de son commlink pour parler l'arabe. Le commlink et linguasoft ont tous deux des indices de 3. Beaucoup de gens au Caire parlent anglais, mais plus les runners peuvent ériger de barrières, plus Issac sera frustré. Il est plus susceptible de commettre une erreur dont les runners peuvent tirer parti s'il est frustré.

INTRIGUE 3

L'hôtel

Issac passe le plus clair de son temps à l'hôtel seul dans sa chambre. Yabuku est à proximité, mais quand vous avez des assassins après vous qui peuvent abattre une équipe de sécurité en quelques secondes, "à proximité" ne suffit pas. Yabuku sera peut-être incapable de sauver son ami et devra se consoler en éliminant autant de tueurs que possible avant de rejoindre Issac dans la mort. Les deux forment un duo dangereux, mais ils ne seront probablement pas en mesure d'arrêter une attaque d'un groupe de professionnels.

Si Issac meurt pour raison sociale, les propriétaires de l'hôtel seront furieux. Même si les runners s'en sortent, le Caire n'offrira aucun

havre de paix. Abigail ne veut pas héberger les runners une fois qu'ils sont devenus des fugitifs, et ils devront se déplacer rapidement pour monter dans un train ou un avion avant que les choses se gâtent. La leçon ici est d'avoir un plan de sortie, qu'il s'agisse d'une maison sécurisée dans la vieille ville ou d'un campement de survie dans le désert voisin.

Issac n'est pas dans sa chambre toute la nuit, il prend un peu de temps après le dîner pour profiter des jeux de hasard. Un runner social averti pourrait l'approcher comme un compagnon de jeu et nouer une amitié. Peut-être invitent-ils Issac dans leur chambre pour une partie privée. Peut-être utilisent-ils un peu de chance ou de triche pour endetté Issac. Ils peuvent faire sortir Issac de sa position et faire son affaire sans que Yabuku ne le remarque. S'ils peuvent retirer Issac de sa position, ils peuvent en théorie le conduire dans une zone isolée où ils peuvent mener leurs affaires sans interruption.

Les runners pourraient également se faire passer pour un membre du personnel qui doit entrer dans la chambre d'Issac. Cela pourrait signifier n'importe quoi, des réparateurs aux serveurs en passant par une prostituée gratuite de la direction de l'hôtel. Cette méthode est un peu risquée, nécessitant soit une conversation rapide convaincante avec Issac à travers la porte sécurisée, soit un piratage des systèmes informatiques pour se donner une apparence légitime. Issac perçoit une rencontre en face à face avec plus de suspicion, mais si le système de facturation automatisé de l'hôtel lui dit qu'il bénéficie d'un service d'étage gratuit pour compenser des inconvénients de visite, il permettra à la rencontre de se poursuivre. S'il a des soupçons, il reste armé quand ils entrent. Si sa garde est baissée, il laisse ses armes enfermées dans le coffre-fort de la pièce.

INTRIGUE 4

Galerie d'Abigail

Le dernier endroit où les runners peuvent réaliser quelque chose de viable pour Issac est sa rencontre avec Abigail à sa galerie. Issac rencontre Abigail le lendemain pour discuter d'affaires. Si les runners ne font rien, Abigail convainc Yabuku de trahir Isaac. Il l'élimine et laisse Abigail se débarrasser du corps.

L'avantage d'agir à cet endroit est qu'Abigail est plus que disposée à les aider à monter une embuscade. La galerie est sa propriété privée. Tant qu'ils ne font pas trop de vacarme, elle peut couvrir les choses avec les autorités. Elle suggère d'emmener le corps dans le désert ou peut-être de l'expédier dans l'une de ses caisses d'emballage. Elle éteint également ses systèmes de sécurité afin qu'il n'y ait aucun enregistrement de la façon dont les choses se passent. Les runners pourraient se méfier si elle est trop serviable, ce qui est parfaitement justifié.

Bien sûr, la raison pour laquelle Abigail est si disposée est qu'elle a besoin de la mort d'Issac pour couvrir ses propres transgressions. Si Issac convainc les runners de sa loyauté, Abigail tente de terminer le travail elle-même. Si les runners ont des armes, elle va essayer d'utiliser l'une des leurs. Si ce n'est pas possible, elle récupère un Raecor Sting et le cache sur elle. Elle essaie d'obtenir Issac seul, mais si les runners la confrontent à propos de son rôle dans les choses, elle tire le pistolet et fait une pause pour cela.

LIEUX D'INTÉRÊTS

HILTON TAHRIR MIDAN (CASINO DE LUXE)

Adegoke a obtenu un logement pour Issac au Hilton Tahrir Midan, un complexe de casino cinq étoiles situé dans la section Tahrir du Caire. L'hôtel est réputé pour son service luxueux et

ces excellentes distractions à la chaleur du désert. Alors que d'autres hôtels de la région jouent sur des thèmes arabes allant du plus subtil (Ifrit) au ridicule (Aladdin's Lamp Casino), cet hôtel s'adresse aux voyageurs occidentaux qui recherchent le luxe occidental pendant leur séjour à l'étranger. Adegoke vend des objets et des sculptures à l'hôtel. Si les runners veulent engager Issac ici, le personnel de sécurité réagira immédiatement, mais Adegoke réglera les choses à long terme avec les propriétaires des lieux.

Un établissement haut de gamme comme celui-ci offre une sécurité élevée pour les clients indice de sécurité de 4 dans les couloirs et les espaces publics et 5 à l'intérieur des chambres individuelles. Les clés de la chambre sont liées biométriquement à la personne qui paie la chambre. Il ou elle peut autoriser d'autres personnes sur les laissez-passer invités dans la chambre. Les étiquettes RFID invité ne sont pas biométriques, et tout dommage causé par ces invités est placé sur le compte de la chambre. Le nettoyage de la pièce est assuré par des drones domestiques, bien qu'ils soient surveillés par un rigger de sécurité plutôt qu'entièrement automatisés. La sécurité à l'étage du casino est encore plus lourde, indice 6 dans toutes les zones. Il est conseillé aux runners de laisser leurs armes ou focus dans leur chambre s'ils s'aventurent sur le sol du casino. La sécurité du casino n'accepte pas les armements personnels ou les objets magiques susceptibles d'influencer le résultat des jeux. Si les runners avaient auparavant tiré sur Issac et raté, il passe beaucoup de temps au casino pour profiter de cette sécurité supplémentaire.

Le casino est un établissement cinq étoiles haut de gamme. Les runners avec d'excellentes compétences sociales pourraient approcher Issac en jouant à des jeux de casino classiques allant du craps au baccarat. Les bailleurs de fonds sont assez bien nantis pour offrir également des distractions plus exotiques. Il y a des batailles hebdomadaires entre des créatures paranormales dans l'arène du casino. Les paris sont gérés par le casino. Les billets pour l'événement sont généralement donnés comme prix à gagner par des jeux moins rentables, ou à des gros joueurs pour les récompenser de leur fidélité.

La sécurité matriciel pour un tel établissement est très stricte. Le Caire est un paradis pour les technomanciens. Un établissement comme celui-ci peut se permettre d'avoir des mesures de sécurité uniques et employer plusieurs technomanciens pour surveiller la sécurité du réseau du casino. Les technomanciens travaillent en alternance de huit heures sur le sol du casino. La bonne nouvelle pour les runners est que s'ils évitent les nœuds du casino, le piratage des nœuds des chambres est plus simple. L'hôtel est plus préoccupé par quelqu'un qui truque un jeu en sa faveur qu'une caméra de sécurité défectueuse. Pour les statistiques des technomanciens de sécurité, utilisez le technomancien de sécurité, p.144.

GARE DE RAMSÈS (GARE DE TRAIN)

La gare de Ramsès est la plus grande gare d'Egypte. Elle dessert tous, des anciens trains à vapeur qui desservent les petites gares locales aux trains à grande vitesse qui traversent l'Afrique et les principales villes arabes. Pour de nombreux occidentaux, c'est la porte d'entrée vers le monde arabe. Essayer d'éliminer Issac ici en échangeant des tirs n'est pas la meilleure idée. La gare est très sécurisée. Des factions anti-occidentales et anti-éveillées ont tenté de bombarder la station sans succès récent.

La sécurité matricielle de la station est formidable. Le système n'est pas trop sécurisé, mais les nœuds grouillent de spiders. Les compagnies ferroviaires emploient plusieurs spiders pour s'assurer que les trains arrivent à l'heure. Chaque train est affecté à un spider une fois qu'il est dans la gare et surveille ce train jusqu'à ce qu'il soit à plus de cinq kilomètres. Les spiders tournent de train en train tout au long de leur quart de travail. Lorsqu'un train quitte les lieux, il est affecté à un nouveau. Le nœud est sculpté pour ressembler à une gare de film noir, avec des ombres dramatiques se mêlant à la vapeur et au brouillard.



La gare regorge de gens de tous horizons. Riches, pauvres, jeunes, vieux, corporatifs et anarchistes tombent tous ensemble dans une grande masse de méta-humanité. Alors que la plupart des centres de transport font de leur mieux pour s'assurer que les nantis ne se frottent pas aux démunis pouilleux, la gare Ramsès n'est pas intéressée par de telles notions de classe. Les services privilégiés proviennent des lignes ferroviaires et non de la direction des gares. Les passagers de première classe sont transportés directement de leur limousine à leur voiture privée par des conducteurs de tramway si agressifs qu'ils donnent aux chauffeurs de taxi l'allure d'être timides comme des gamins de seize ans. Issac et Uabuku ne sont pas en mesure de se permettre un tel service, mais un tram correctement piraté pourrait provoquer un détournement utile. Toute personne sans le billet approprié n'est pas autorisée sur un quai.

Les tickets sont liés à un PAN individuel. Si vous essayez d'accéder au mauvais quai avec le mauvais ticket, un message est envoyé à votre PAN vous indiquant où se trouve le bon quai. Si ce message n'est pas acquitté ou si l'individu se trouve sur le mauvais quai pendant plus d'une minute, un agent de sécurité est dépêché pour assurer le suivi.

Cela signifie bien sûr que les grands halls sont des scènes chaotiques d'adieux pleureurs et de bonjour soulagés. Tout le monde doit passer dans le hall à un moment donné. Les points de contrôle de sécurité entre le hall et les quais sont les endroits où se trouvent les scanners corporels.

GALERIE ALHAMBRA (GALERIE D'ART)

La Galerie Alhambra d'Abigail est située à proximité de l'hôtel. Elle fait un bon nombre d'affaires avec les touristes et les cadres en visite. Sa galerie est située dans une ancienne maison caïrène. Les artefacts et les installations artistiques sont conservés dans les jardins clos entourant le bâtiment principal. Le bâtiment est plutôt un entrepôt, avec des bureaux et des logements au deuxième étage. Le rez-de-chaussée servait de zone de stockage et d'expédition, avec des matériaux d'emballage et des drones dédiés à l'expédition et à la livraison des achats. Abigail vérifie son inventaire environ une fois par semaine. Elle effectue une rotation dans de nouveaux articles et met en boîte les articles qui sont vendus. D'une manière générale, les artefacts magiques ont une durée de vie de trois mois dans sa boutique. S'il ne s'est pas vendu à ce moment-là, elle le cède à l'un des nombreux vendeurs ambulants du Caire. La galerie dispose d'un système de sécurité indice 4, avec accès biométrique sur les portes et fenêtres.

Le piratage du nœud de la galerie contient en partie des données de valeur. Il révèle qu'Abigail a été en communication avec plusieurs rivaux d'Adegoke. Un pirate informatique habile peut également récupérer sa conversation privée avec Yabuku et ses tentatives pour l'amener à éliminer Olaleye. Le nœud a une sécurité décente pour un particulier (Firewall: 3, Cryptage: 2) mais Abigail ne s'attend pas à ce qu'un pirate accède à ses données. Le nœud est à peine sculpté, conservant principalement les paramètres par défaut de quelqu'un qui ne pense pas beaucoup à son réseau. Tout dans le nœud est constitué de formes de base sur une échelle de gris: les éléments restreints sont noirs, les zones ouvertes sont blanches et tout ce qui est administratif ou lié à l'entreprise est gris.

Abigail est consciente qu'Issac est sur la sellette pour être assassiné. Elle n'est pas consciente du rôle des runners dans ce casse-tête, et ils peuvent s'établir en tant que clients potentiels pour voir son fond de commerce. La galerie est ouverte uniquement sur rendez-vous. Obtenir une visite nécessite un test de charisme + étiquette (3). Un échec signifie qu'ils reçoivent toujours une invitation, mais Abigail en a déduit qu'ils sont connectés au meurtre et planifie en conséquence. Elle convainc rapidement les runners qu'elle est de leur côté. Sinon, Abigail est distante mais charmante et connaît très bien son inventaire.

PERSONNAGE 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 défilera 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	Init	PI
7	4(5)	4(5)	6(7)	2	3	3	4	4	2.9	7(8)	1(2)

Moniteur de condition(P/E): 12/10

Armure (B/I): 8/6

Traits tripes, territoire (Lagos), dur à cuire

Compétences: combat rapproché(GC) 5, étiquette (rue) 3 (+2), armes à feu(GC) 4, intimidation 3, véhicule terrestre (vélo) 2 (+2), course 3, infiltration 4, survie (Urban) 2 (+2)

Connaissances: marchands du marché noir 2, gang 4, territoire de gang 5, connaissances de Lagos 2, bagarre urbaine 3

Langues: swahili N, anglais 3

Augmentations: datajack, substitut musculaire 1, réflexes câblés 1

Équipement: veste pare-balles, commlink [indice 3], lunettes [indice 1, avec interface visuelle], medikit [indice 5]

Armes: Hache de combat [Hache, Allonge 2, VD 8P, PA -1] Matraque télescopique [Arme contondante, Allonge 1, VD 4P (5P), PA -]

Remington Roomsweeper [Pistolet lourd, DV 5P, PA -1, SA, CR -, 8 (m)]

Couteau de survie [Arme tranchante, Allonge -, VD 4P (5P), PA -1]

ABIGAIL BUSSEN (LE 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	Init	PI
2	2	3	2	4	4	3	2	2	6	7	1

Moniteur de condition (P/E): 9/9

Armure (B/I): 5/2

Traits: Perceptif (5 PC)

Compétences: informatique 4, recherche de données 5, étiquette (haute société) 3 (+2), piratage 2, matériel 2, négociation 3, perception 3 (4)

Connaissances: beaux-arts 5, rumeurs du Caire 4, organisation tribale yoruba 3

Équipement: Commlink [Indice 3], Zoé Executive Suite Line (veste courte, chemisier uni, jupe)

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

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

certain 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 chroquer 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	Init	PI
5	5 (8)	4 (6)	5 (7)	2	5	2	3	4	1.08	10 (12)	1 (3)

Moniteur de condition (P/E): 11(13)/10

Armure (B/I): 10/5

Traits: tripes, endurance à la douleur, incompetent (hacking)

Compétences: Athlétisme (GC) 4, arme automatique (mitraillettes) 5 (+2), arme tranchante 4, armes lourdes 4, infiltration 4, négociation 2, perception (visuelle) 2 (+2), véhicule terrestre (vélo) 1 (+2), Pistolets 4, Combat à mains nues 5

Connaissances: conception d'armes à feu 3, planques 4, techniques de sécurité 3

Langues: swahili N, arabe 2

Augmentations: bras cybernétique [gauche personnalisé apparent, avec armure 2, agilité améliorée 3, force améliorée 2, petit compartiment de contrebande], bras cybernétique [personnalisé apparent, avec armure 2, agilité améliorée 3, force améliorée 2, lame, électro-main], yeux cybernétique [alphaware, indice 3, avec compensation anti-flash, vision nocturne, Protection oculaire, smartlink et vision thermographique], armure dermique 1, réflexes câblés [alphaware] (2)

Équipement: gilet pare-balles (avec isolation électrique 2), commlink [indice 3], Débardeur (armure corporelle moulante), medikit [indice 5]

Armes: 2 x Ares Predator [Pistolet lourd, VD 5P, PA -1 ou -5, SA, CR -, 15 (c), avec 10 chargeurs de munitions normales, 10 chargeurs de munitions APDS, smartlink]

Ingram Smartgun X [mitraillettes, VD 5P ou 6P, PA— ou -1, TR/TA, CR 2 (3), 32 (c), avec 10 chargeur de munitions normales, 10 chargeurs de munitions explosives EX, crosse pliable détachable, système pneumatique 2, smartlink, silencieux]

Katana [Arme tranchante, Allonge 1, VD 6P (7P), PA -1]

Stoner-Ares M202 [MMG, VD 7P, PA -3, TA, CR 3 (9), 40 (c) ou bande]

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