

# SHADOWRUN®

# NEW DAWN

## DAWN OF THE ARTIFACTS



**CATALYST**  
game labs™

A SHADOWRUN ADVENTURE

# THE FINAL PIECE

Un autre artefact. Une chance de plus pour décrocher une grosse paye. Une run de plus vers les terres lointaines et la haute mer, la course contre la montre et de riches puissances impitoyables qui veulent l'artefact pour leur propre intérêt. À la fin de cela, si vous réussissez, quatre artefacts puissants seront rassemblés et ils seront prêts à secouer le monde.

Pour terminer la quête des artefacts, les runners devront se rendre à Hong Kong, traquer la ville mobile de Karavan, pénétrer dans l'enclave corporatiste de Neo-Tokyo et survivre à un assaut en haute mer. La dernière aventure de la série L'aube des artefacts La nouvelle aube amène l'histoire de la chasse aux artefacts à une conclusion palpitante tout en préparant le terrain pour les changements que le Sixième Monde connaîtra une fois que la véritable puissance de ces artefacts sera exploitée et libérée.

La nouvelle aube est le quatrième chapitre du scénario de L'aube des artefacts. Ce scénario explore l'histoire secrète de Shadowrun et offre des indices sur le cerveau derrière la chasse aux artefacts.



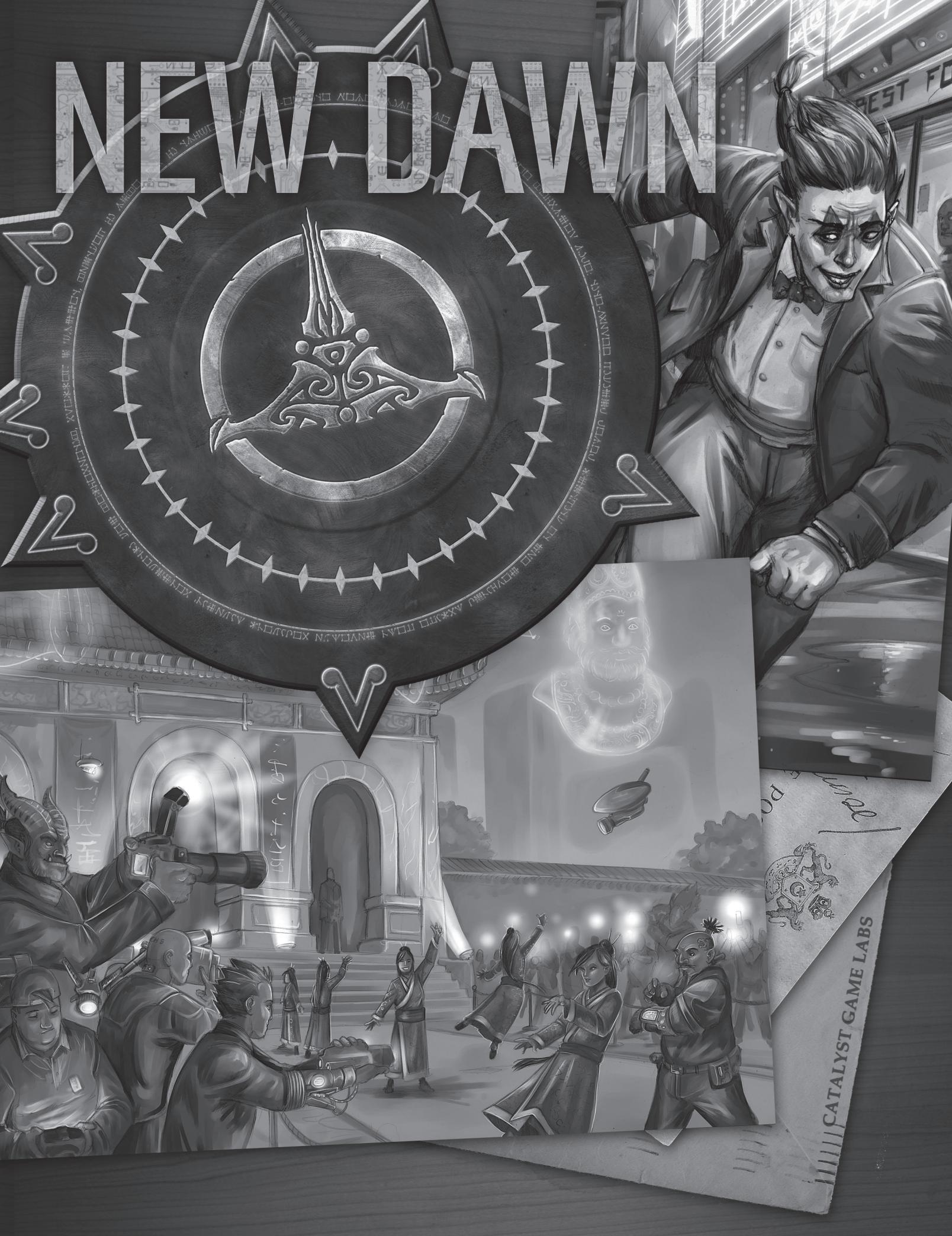
Under License from



©2011 The Topps Company, Inc. All rights reserved. *New Dawn*, *Dawn of the Artifacts* and *Shadowrun* are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc. in the United States and/or other countries. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.



# NEW DAWN



CATALYST GAME LABS

# ...Index...



<b>Dédicace</b>	<b>3</b>
<b>Introduction</b>	<b>3</b>
<b>Contexte de l'aventure</b>	<b>4</b>
La boussole de Shantaya	4
<b>Synopsis</b>	<b>6</b>
<b>Un vieil ami</b>	<b>6</b>
<b>Hong Kong Blues</b>	<b>9</b>
<b>Soutenir les arts</b>	<b>12</b>
<b>Le syndrome de Maltese Falcon</b>	<b>17</b>
<b>Des étrangers dans une terre étrange</b>	<b>19</b>
<b>Pirates de l'aire</b>	<b>23</b>
<b>Neo-Tokyo Rose</b>	<b>26</b>
<b>Préparez vous à repousser les passager</b>	<b>30</b>
<b>Retour à la maison</b>	<b>33</b>
<b>Conséquence</b>	<b>33</b>
<b>Investigation</b>	<b>34</b>
Recherche sur la matrice	34
Utilisation des contacts	35
Ehran	35
Medallion de Dasharatha	35
La boussole de Shantaya	35
Services de sécurité de Pikemen	35
Musée d'art ancien de Hong Kong	35
Hsui Li Bennett	35
Second Tiger	35
Karavan	36
Sergei Vipin	36
<b>Ombres Portées</b>	<b>36</b>
<b>Annexes</b>	<b>43</b>
La Foundation Atlante	43
Institut Dunkelzahn de recherche magique	43
<b>Brochure Touristique de Hong Kong</b>	<b>44</b>
<b>Le roi Dasharatha</b>	<b>45</b>

## CREDITS: L'AUBE DES ARTEFACTS: LA NOUVELLE AUBE

**Ecriture:** Aaron Pavao, Mark Dynna

**Editintion:** Jason M. Hardy

**Développement:** Jennifer Harding, Jason M. Hardy

**Selecteurs:** Jean-Marc Comeau, Lars Wagner Hansen, Mason Hart, David Silberstein, Jeremy Weyand

**DirectionArtistique:** Brent Evans

**Illustrations:** Florian Stitz

**Couverture:** Matt Heerdt

**Mise en page:** Matt Heerdt

**Cartes:** Sean MacDonald

Copyright© 2011 The Topps Company, Inc. All Rights Reserved. Shadowrun, Dawn of the Artifacts: New Dawn and Matrix are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. No part of this work may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, without the prior permission in writing of the Copyright Owner, nor be otherwise circulated in any form other than that in which it is published. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.

First Printing by Catalyst Game Labs,  
an imprint of InMediaRes Productions, LLC  
PMB 202 • 303 - 91st Ave. NE, E-502  
Lake Stevens, WA 98258.

**Trouvez-nous en ligne:**

<http://www.shadowrun4.com>  
(official Shadowrun website)

<http://www.catalystgamelabs.com>  
(Catalyst Game Labs website)  
<http://www.battlecorps.com/catalog>  
(online ordering)



# ... LA NOUVELLE AUBE ...

## DÉDICACE

Cette aventure de Shadowrun est dédiée à la mémoire de Lisa Elbert: guerrière, linguiste et fan de Shadowrun.

## INTRODUCTION

La nouvelle aube est le dernier volet de la série d'aventures L'aube des artefacts conçue pour Shadowrun, Quatrième Édition Anniversaire (SR4A). Il est destiné aux personnages vétérans, bien que la difficulté de cette aventure puisse être adaptée à des équipes spécifiques en utilisant des suggestions dans les sections Sous-intrigues et Durcir le Ton de diverses scènes.

Si vous jouez à la série L'aube des artefacts dans l'ordre, vous aurez déjà rencontré de nombreux protagonistes, organisations et environnements majeurs de cette aventure. Les joueurs auront interagi avec ces personnages lors de rencontres précédentes. Le meneur de jeu est vivement encouragé à affiner cette aventure pour qu'elle corresponde aux expériences antérieures des joueurs avec ces personnes et ces lieux.

## AVERTISSEMENT - MENEUR DE JEU SEULEMENT AU-DELÀ DE CE POINT

Seuls les maîtres de jeu devraient lire cette aventure. Le texte suivant révèle des secrets et des intrigues qui, s'ils sont lus avant l'aventure, pourraient diminuer le plaisir de l'aventure pour les joueurs. D'un autre côté, si vous aimez les spoilers, allez-y; assurez-vous simplement de dire à votre meneur de jeu que nous vous avons prévenu en premier.

## PRÉPARER L'AVVENTURE

La nouvelle aube est destiné à être exécuté avec le livret de règles Shadowrun, Quatrième Édition Anniversaire. De nombreux personnages présentés dans cette aventure s'inspirent des livres de base supplémentaires La magie des ombres, Arsenal, Augmentation, Unwired matrice et Le guide du runner. Cette aventure est destinée à être utilisée avec les règles de base, mais fonctionnera avec toutes les règles optionnelles que vous et vos amis choisirez d'utiliser, selon ce qui correspond le mieux à votre jeu.

Cette aventure emmène les runners sur plusieurs sites en Asie, puis se termine à Portland. Cette aventure contient des informations sur chaque emplacement dans les scènes pertinentes, mais plus d'informations peuvent être trouvées dans d'autres produits Shadowrun. La première ville, Hong Kong,

est décrite en détail dans Capitales des ombres (p.5). Karavan, le deuxième lieu, se trouve dans Jungles urbaines (p.119). Le troisième emplacement dans lequel les shadowrunners se retrouveront est Neo-Tokyo, décrit dans Enclaves corporatistes (p.54). Ces livres offrent un certain nombre de contacts, d'informations et d'accroches supplémentaires qui peuvent être utilisés pour enrichir davantage l'expérience de cette aventure.

## STRUCTURE D'AVVENTURE

L'équipe est contactée directement par Ehran le Scribe, une figure importante de la politique mondiale. Il décrit un scénario apocalyptique et engage l'équipe pour l'éviter. Tout ce qu'ils ont à faire est de collecter un autre artefact et d'empêcher la Fondation Atlante de le trouver. Lorsqu'ils mettent la main sur l'artefact, ils semblent être en avance sur la Fondation, mais pas sur les amateurs d'art qui possèdent les deux parties de l'artefact. La quête de la boussole de Shantaya emmène l'équipe à travers l'Asie, de la civilisation relative de Hong Kong à la nature sauvage d'une ville sur roues dans les steppes d'Asie centrale au quasi-panoptique de Neo-Tokyo et au-delà, à une rencontre au milieu de le Pacifique.

Au cours de cette aventure, il existe de nombreuses «miniscènes» optionnelles, des objectifs secondaires et des situations qui pourraient être inclus dans l'aventure. Bien que tous ces éléments soient facultatifs, le meneur de jeu peut utiliser tout ou partie d'entre eux pour offrir à ses joueurs une expérience plus riche dans chacun des endroits où les joueurs amènent leurs personnages. Ces arcs latéraux sont répertoriés dans Intrigues secondaires. Cette aventure est conçue sans limite de temps stricte pour les runners afin de laisser au meneur de jeu autant de marge de manœuvre que souhaité pour les intrigues secondaires, mais si un rythme plus effréné est souhaité, celles-ci peuvent être sautées ou adaptées pour d'autres aventures en dehors du cadre de La nouvelle aube.

## 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.



- **Ramasser les morceaux:** une liste de récompenses pour avoir terminé l'aventure.
- **Investigation:** 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.
- **Intrigues secondaires:** Aventures secondaires - ou harengs rouges - qui offrent aux maîtres du 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.

Urgent Message.....

## AJUSTEMENTS DE METATYPE

Certaines des entrées de la section Grunts et cibles mobiles de chaque scène concernent des types génériques de personnages plutôt que des PNJ spécifiques. Ces statistiques sont données pour des exemples du type humain. Pour les autres métatypes, appliquez les modificateurs suivants.

Metatype	C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	Init
Nain	+1	-	-1	+2	-	-	-	+1	-1	-1
Elfe	-	+1	-	-	+2	-	-	-	-1	-
Ork	+3	-	-	+2	-1	-	-1	-	-1	-
Troll	+4	-1	-	+4	-2	-1	-1	-	-1	-1

## 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 DE L'AVVENTURE

Les ombres du Sixième Monde ont été secouées par l'émergence d'une série d'artefacts puissants, dont l'existence a été cachée pendant des siècles. Divers puissances se sont rassemblées pour trouver ces artefacts et tenter de libérer leur potentiel.

Le premier artefact à émerger était la carte Piri Reis, qui a été mise en vente lors d'une vente aux enchères au marché noir dans la ville de Lagos, au Nigéria. Peu de temps après, le Sextant des Mondes, qui avait été volé, a été redirigé à Chicago. La carte et le sextant sont liés, et la carte a joué un rôle dans la localisation du sextant, mais pas avant qu'il ait été emmené à Los Angeles pour l'amener à Aztlan.

Les activités liées à la poursuite des deux premiers artefacts n'ont fait qu'attirer davantage l'attention sur un troisième artefact, le disque de Phaistos. Certains pensent que le disque pourrait jouer un rôle important dans le décodage de la signification secrète de la carte Piri Reis. Trouver le disque était compliqué par le fait que d'autres runners et voleurs étaient chargés de le retrouver. En plus de cela, le disque avait un mécanisme de sécurité de longue date, une série de faux disques avaient été construits, trompant de nombreux poursuivants de l'objet. Finalement, le disque a été retracé dans l'une des régions les plus sauvages d'Europe.

Une grande partie de la chasse aux artefacts a été commanditée par Ehran le Scribe, un ancien prince de Tír Tairngire. Ses objectifs pour les artefacts ne sont pas connus, mais le fait qu'il s'y intéresse a attiré l'attention de certains de ses pairs. Si les runners continuent la poursuite des artefacts, ils se mêleront à des individus très puissants.

L'une de ces personnes est Hiroshi Yakashima, président et chef de la direction de Yakashima Corporation. Yakashima a entendu parler de l'apparition de ces artefacts à travers le monde et il est devenu curieux de savoir ce qu'ils peuvent faire et pourquoi les gens les recherchent. Il a envoyé un certain nombre d'équipes, à la fois la sienne et des sous-traitants, pour trouver et récupérer l'un de ces artefacts supposés, mais aucune n'a réussi. Sa piste la plus solide semble être pour la Boussole de Shantaya, et il a envoyé l'une de ses équipes opérationnelles personnelles la chercher pour lui. Si Ehran le Scribe veut mettre la main sur cet artefact particulier, il aura de la concurrence.

## BOUSSOLE DE SHANTAYA

La boussole de Shantaya est un artefact en deux parties. La première partie est un disque en bronze avec incrustations d'or et d'argent. Il mesure environ quinze centimètres de diamètre et fait environ un centimètre d'épaisseur. L'avant du disque semble être la matière et la plaque d'un astrolabe, dépourvu de tout rete(aiguille) ou graduation. Il y a soixante points autour du bord du disque, chacun avec un marquage différent qui semble être en écriture Indus. Le dos comporte un cercle en retrait avec une alidade courte et plate



## MENER L'AVENTURE

Darkest Hour 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 meneur 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 (inévitablement) quelque chose qui n'est pas écrit dans l'aventure.

### Étape 2: évaluer l'aventure

Rarement un meneur 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.

qui tourne dans l'indentation; l'alidade semble être en or, mais un examen attentif révèle qu'elle est faite d'orichalque. Près du bord du dos se trouve une paire de crochets en spirale en bronze, distants d'environ un quart de cercle, qui ont été ajoutés au sixième siècle avant notre ère pour permettre à la chaîne de s'accrocher à la boussole et de former un médaillon.

La chaîne, la deuxième partie, mesure environ soixante-dix centimètres de long et est travaillée avec des maillons alternés en bronze et en argent. Tous les autres maillons en argent sont décorés d'une pierre précieuse lisse et polie, aucunes de semblables, sur toute la longueur de la chaîne.

Dans l'espace astral, la boussole ressemble beaucoup à celle du plan matériel, mais elle comporte diverses fentes et encoches, comme s'il s'agissait d'une pièce d'un puzzle plus grand.

On sait peu de choses sur l'origine de la boussole, bien que l'on sache qu'elle a été transmise parmi les rois et les dirigeants des seize grands royaumes de l'Inde depuis environ 550 années avant notre ère.

**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 meneur 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 meneur de jeu, vous pouvez toujours modifier les dés pour améliorer l'histoire. En règle générale, un meneur de jeu ne doit pas truquer 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.

On croyait que la boussole était un médaillon donné au mythique roi Dasharatha par sa fille Shanta le jour de son mariage avec le héros Rishyasringa. La boussole est donc communément appelée Daśaratha ka padaka, ou médaillon de Dasharatha. L'artefact passa entre les mains des Perses au plus fort de l'expansion de cet empire et fut emmené à Persépolis, pour être pris par Alexandre le Grand et offert en cadeau au roi Porus après qu'Alexandre l'a battu aux confins de l'Inde. La boussole est restée sur le sous-continent jusqu'à l'époque victorienne britannique, lorsqu'elle est entrée en possession d'un colonel britannique qui s'est retiré à Hong Kong. Là, elle est restée dans des collections privées jusqu'à environ une semaine avant le message d'Ehran aux personnages joueurs, quand elle a été offerte au Musée d'art ancien de Hong Kong.

À l'insu de quiconque dans le musée, la chaîne avait été échangée contre une fausse très bien réalisée. Elle avait été volée par un groupe de shadowrunners comme bonus lors d'un braquage collatéral, et le bienfaiteur a dû remplacer la chaîne.



## SYNOPSIS

L'équipe reçoit un message d'Ehran le Scribe, un elfe puissant qui a été en lien à des runs impliquant d'autres artefacts. Après le chaos impliquant l'un de ses pairs, Ehran révèle une partie de ce qui se passe dans les coulisses et engage les runners à trouver et à récupérer un dernier artefact pour éviter le désastre. Il envoie l'équipe à Hong Kong pour récupérer la boussole de Shantaya.

Quelques recherches et aventures à Hong Kong mènent les shadowrunners au musée d'art ancien de Hong Kong. La boussole, prise à tort pour un médaillon royal, fait partie d'une nouvelle exposition qui débutera par un dîner et un bal formels, avec des invités VIP et l'attention des médias. L'équipe entre, récupère la boussole et appelle Ehran.

Malheureusement, Ehran voit que la boussole est incomplète. La chaîne attachée est une très bonne contrefaçon et la boussole a besoin de l'original pour fonctionner. L'équipe débarque à nouveau dans les rues, traquant la chaîne vers une autre équipe de shadowrunning. L'autre équipe a des liens avec la ville mobile de Karavan et a apparemment emmené la chaîne là-bas pour finir leur mission.

Les runners suivent des pistes à Karavan et se mêlent à la politique locale lorsqu'une princesse tribale prend l'un des personnages joueurs comme sa fiancée. L'équipe découvre finalement que la chaîne a été échangée un certain nombre de fois et a été finalement donnée au Kizilkristal, la tribu très influente qui possède et exploite les zeppelins qui mènent la ville itinérante d'un endroit à l'autre.

L'équipe reçoit une invitation à rejoindre le Kizilkristal, leur donnant une chance d'obtenir la chaîne. La tribu propose l'hébergement des invités de l'équipe pendant que la chaîne est "traquée" et que des négociations sont engagées, car les zeppelins vont bientôt décoller et le voyage sera assez long. Pendant leur séjour, ils rencontrent Jane "Frosty" Foster, qui est de passage à Karavan pour ses propres affaires (et qui peut aider l'équipe à se mettre en accord avec le Kizilkristal s'ils ont du mal à le faire eux-mêmes).

Pendant le vol, le zeppelin des runners est attaqué par une force extérieure qui prend la chaîne et met Frosty en danger. L'équipe identifie les pillards comme étant des membres d'une société AA de Neo-Tokyo, Yakashima, et les suit au Japon.

En entrant dans l'enclave corporative de Neo-Tokyo, l'équipe est submergée par un étrange nuage. Ils se réveillent dans un centre de détention de Yakashima. Alors qu'ils se faufilent, se battent ou se frayent un chemin, ils rencontrent une femme Yakashima nommée Syd, qui propose d'aider l'équipe à récupérer la chaîne et à s'échapper si elle la fait sortir également. En arrivant au bord du campus de Yakashima, l'image se trouble et l'équipe se réveille à nouveau dans le centre de détention. Ils avaient été drogués avec du laes et piégés dans un nœud ultraviolet pour être interrogés, mais ils ont maintenant été relâchés par Syd. L'équipe utilise la connaissance du terrain et de la sécurité acquise dans le nœud UV (qui est identique au vrai centre de détention) pour s'emparer de la chaîne et s'échapper, et pour sauver Syd, qui est une intelligence artificielle métä-consciente.

Une fois qu'ils ont échappé à Yakashima, l'équipe reprend contact avec Frosty, qui leur arrange le couchage sur un cargo. Alors que l'équipe se déplace vers l'est par voie maritime, Frosty réalise un vol suborbital en guise de diversion. À mi-chemin à travers le Pacifique, le navire est attaqué en eau libre par plusieurs factions, dont la plupart en sont après la chaîne, bien que certaines en soient après la cargaison.

En supposant que la bataille décisive en haute mer se termine bien pour l'équipe, le navire accoste à Portland et la boussole est remise à Frosty, qui offre à la fois gratitude et gratification.

## UN VIEIL AMI

### EN BREF

L'équipe est embauchée par Ehran le Scribe, une personnalité éminente et puissante sur la scène mondiale. Cette scène peut être définie n'importe où; afin d'intégrer en douceur cette aventure dans votre partie, nous vous suggérons de la placer dans la ville d'origine de votre campagne. La narration utilise les noms des rues de Seattle; n'hésitez pas à les modifier pour qu'ils correspondent à un coin urbain dans le cadre de votre campagne.

Cette scène suppose que les personnages joueurs ont joué à L'aube des artefacts: La nouvelle aube. Si ce n'est pas le cas, il existe des instructions dans la section Antivirus de cette scène.

### DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

« Bonjour mes amis » est l'objet du message. Vous le classeriez normalement comme un spam qui a traverser votre pare-feu, mais la ligne "De" indique qu'il vient d'Ehran le Scribe. Ce n'est pas facile d'être amis de manière informelle avec l'un des elfes les plus puissants du monde, mais cela a ses avantages; au moins Ehran n'est pas un dragon. Avec de la chance, ce message est simplement un appel cordial, peut-être rédigé par un assistant administratif pour rester en contact avec les petites mains.

« J'espère que tout va bien pour vous. », lit-on dans le message, « J'ai besoin de vos loyaux et bons services une fois de plus. Veuillez me rencontrer demain au coin ouest de la 8ème rue et de Cherry Street à 23h45. Nous prendrons le thé et discuterons des conditions. Soyez directement prêt pour l'action, car nous partirons peu de temps après notre réunion. » Il est simplement signé «E.»

### À lire lorsque l'équipe atteint le lieu de la réunion:

L'endroit en question est une jolie zone commerciale. La pente de la 8ème rue descend doucement pour rejoindre Cherry Street sur un petit plateau avant de continuer la descente. Les commerces bordent les deux rues de la zone, et les bureaux et les immeubles en copropriété s'élèvent d'une douzaine d'étages, surmontées d'hologrammes publicitaires au néon enjoué. Le quartier est paisible, et même la pollution de l'air ne semble pas aussi élevée ici.

La zone est remplie d'un bourdonnement occasionnel de véhicules venant de l'autoroute à proximité et s'élevant dans les airs. En attendant au coin, une accalmie de la circulation vous permet d'entendre plus clairement les sons d'un quartier déjà calme. Les oiseaux bavardent, la musique étouffée dérive des fenêtres ouvertes au-dessus de vous, tandis que les bruits des moteurs à réaction de l'aéroport lointain grondent.

Soudain, vous vous rendez compte d'un spectacle étrange: un homme en smoking un peu échevelé court dans votre direction au milieu de la rue. Bizarre que vous ne l'ayez pas vu là-bas plus tôt. On dirait un elfe maquillé en clown. En passant, il semble vous remarquer brusquement et s'arrête.

« Ah, bonjour, les gars, » dit-il entre deux respirations irrégulières, « Alors comme ça vous attendez Ehran, n'est-ce pas? Je suis sûr qu'il sera là dans un moment, mais d'abord peut-être que vous pourriez faire un petit boulot pour moi? » Il fait des gestes et vos commlink vous informent qu'il vient de transférer cinq mille nuyens à chacun de vous. « Un grand merci! » Il ondule en sprintant au coin de la rue et sort de votre champ de vision.

« Ils sont là! » le cri vient de la même direction que le clown. Des tirs d'armes à feu couvrent les sons paisibles du quartier. Vous êtes attaqué.

#### À lire une fois qu'Ehran et l'équipe sont parvenus à un accord sur le paiement:

Après avoir proposé de renouveler vos boissons, Ehran s'assied lourdement contre le siège en cuir. Il joue avec son verre et lève les yeux solennellement. « Vous avez été une grande aide pour moi et pour Mlle Foster. Je veux expliquer ce qui se passe et ce à quoi vous avez participé. Je pense que vous le méritez.

« Il y a, comme vous l'avez sans doute réalisé, plusieurs artefacts très anciens imprégnés de pouvoir magique considérables. La boussole de Shantaya est le dernier du groupe qui m'intéresse. Individuellement, ce sont des bibelots, de charmants jouets. Ensemble, ils représentent une menace pour le monde tel que nous le connaissons. J'aurais aimé que ce soit une hyperbole, mais ce n'est pas le cas.

« Mais écoutez-moi papoter. Qu'est-ce que vous en tireriez de ces choses mondaines ? C'est le business. J'ai un rival, plus une organisation qu'une personne. Autant que je sache, ils n'ont pas encore été en mesure de déduire ce que vos travaux en mon nom pourraient signifier pour leurs projets. Je préfère que ça continue ainsi.

« Cela signifie qu'il y a de bonnes nouvelles: nous sommes en avance sur eux. Vous aurez amplement le temps de terminer la tâche qui vous attend. Garder le secret vaut plus que d'agir hâtivement dans notre cas, bien que le temps d'agir vite puisse arriver.

« Une fois que j'aurai tous les artefacts, j'invoquerai des constructions magiques que ce monde fragile n'a pas vu depuis des millénaires. Cela les protégera une fois pour toutes contre les idiots égarés qui se mêlent d'affaires au-delà de leur compréhension. Accepté pour nous, évidemment.

Il lève un verre. « Un toast, alors? Pour les affaires et pour sauver le monde? »

#### ACCROCHE

Un message direct et personnel d'Ehran le Scribe équivaut à recevoir un appel téléphonique du chef d'une grande puissance mondiale. Si les personnages joueurs mentionnent le message aux autres, jouez leurs réactions, qu'ils soient incrédules, impressionnés ou même intimidés. Le lieu de rencontre doit être assez calme. N'hésitez pas à ajouter des descriptions de choses agréables, de la vraie vie végétale et des personnes normales qui vaquent à leurs occupations. Le combat suivant devrait être rapide et chaotique, avec une façade en pierre volant dans les airs et des coups de feu et des sorts faisant écho aux bâtiments. Les runners sont probablement des vétérans qui ne sont pas étrangers au combat, mais qui essaient de souligner le pandémonium de la bataille.

#### L'ENVERS DU DECOR

Ehran le Scribe (voir Ombres Portées) est extrêmement confiant à ce stade de l'aventure, et il a envoyé son invitation directement depuis son numéro de commlink personnel. Le coin où il souhaite rencontrer l'équipe est un quartier commercial/résidentiel du centre-ville de Seattle. Le quartier compte un certain nombre de petits magasins et de restaurants spécialisés, dont la plupart sont fermés à cette heure. Il y a un petit café sans nom qui est ouvert jusqu'à minuit; il se trouve dans le coin spécifié dans le message d'Ehran.



## Harlequin au devant de la scène

L'homme maquillé est Harlequin (voir Ombres portées), un elfe immortel et ami d'Ehran. Il a ses propres ennuis, poursuivi par huit mercenaires, dont le chef du groupe. Au moment où les personnages joueurs sont distraits par le transfert des nuyens vers leurs commlink, Harlequin jette un sort d'illusion qui fait apparaître les runners comme étant Harlequin et certains de ses amis. Il part alors précipitamment, laissant les mercenaires se laisser berner par l'illusion. En voyant ce qu'ils croient être leur cible, les hommes armés attaquent sans prévenir.

Les mercenaires sont des professionnels et agissent en tant que tels. Ils s'étalent et utilisent la couverture des voitures en stationnement, des portes et des bâtiments. Ils ciblent d'abord tous les lanceurs de sorts évidents et hiérarchisent ensuite les cibles en fonction de la menace. Ils coordonnent leur tir et utilisent le feu de suppression si nécessaire. Si quatre d'entre eux sont mis au tapis, ou si leur chef d'escouade hors jeu, les autres se retireront. Si vous souhaitez des conseils sur la manière de mener un combat avec des soldats professionnels, vous trouverez plus d'informations dans Warfare 101, p.145, War!

Les mercenaires sont membres des Pikemen Security Services (voir Grunts et cibles mobiles). Si les données d'identification sur les commlink des mercenaires indiquent qu'il s'agit d'employés de Pikemen, rien ne prouve qu'ils agissaient sous les ordres de la société; la Fondation et Pikemen auront un alibi tout à fait plausible dans l'attaque.

### Vérité et argent

Peu de temps après le combat, Ehran s'arrête dans une limousine. Il s'excuse pour son retard et invite l'équipe à le rejoindre dans la limousine avant l'arrivée des autorités; ce quartier a une garantie d'intervention de trois minutes. Une fois l'équipe à l'intérieur, la limousine se dirige vers un aérodrome privé à Everett.

Ehran offre à l'équipe l'accès au minibar bien approvisionné et coûteux de la limousine, et il anime la rencontre pendant les trente minutes en voiture de l'aéroport. Ehran les remercie pour leur travail précédent avec lui et Jane Foster, que l'équipe pourrait mieux connaître sous le nom de Frosty. Il a de nouveau besoin des services de l'équipe, cette fois pour récupérer un artefact qu'il appelle la boussole de Shantaya. Il décrit l'artefact (voir Boussole de Shantaya, p.4) et envoie un croquis de l'artefact aux commlinks de l'équipe (pour une idée de ce à quoi ressemble la boussole, voir l'illustration de la couverture). Selon ses informations, la boussole se trouve à Hong Kong. Bien que Jane Foster ne puisse pas aider l'équipe cette fois, il leur assure que ses renseignements sont fiables et il est convaincu qu'ils seront en mesure de trouver et de récupérer l'artefact sans trop de problèmes.

Ehran est prêt à payer à l'équipe 25 000 nuyens chacun, la moitié payé d'avance. Les runners peuvent négocier avec Ehran. Faites un test de négociation + charisme opposé (la réserve de dés d'Ehran pour ce test est de 19). Par réussite net que l'équipe obtient, il ajoute 2 000 nuyens en équipement à son salaire de base, la disponibilité n'étant pas un obstacle, livrable partout dans le monde dans les 24 heures sur demande. L'équipe a un bonus de jet de dés de +2 aux tests sociaux avec Ehran si elle a réussi L'aube des artefacts: La nouvelle aube. Une fois que l'équipe a accepté le travail, lisez la partie appropriée de Dites-le-avec-des-mots.

Si l'apparition d'Harlequin est mentionnée, Ehran devient pensif et se demande à haute voix: « Qu'est-ce que mon vieil ami est en train de manigancer ? » mais il ne sera pas plus avenant. Il semble intrigué si la Fondation Atlante est mentionnée et admet qu'ils

sont les rivaux auxquels il a fait référence précédemment. S'il est pressé, il dit à l'équipe que la Fondation planifie un événement bouleversant et qu'ils ont besoin des artefacts qu'il collectionne pour y parvenir. Si on lui pose des questions sur l'histoire de la boussole de Shantaya, il raconte l'histoire du scénario: Le roi Dasharatha.

Ehran a organisé le transport vers Hong Kong par un jet suborbital privé. L'intérieur de l'avion est aussi somptueux que la limousine, et le jet est capable de transporter tout l'équipement et les drones de l'équipe, avec pas plus d'un véhicule de la taille d'une moto par personnage joueur.

## INTRIGUES SECONDAIRES

### Intégration dans votre campagne

Si vous voulez que cette aventure soit liée à votre propre campagne, vous pouvez faire apparaître Ehran dans les aventures antérieures à celle-ci. Le moyen le plus simple de le faire est de lancer cette aventure après Darkest Hour. Si vous exécutez quelques aventures entre Darkest Hour et celle-ci, l'intégration dans votre partie sera encore meilleure.

### Le rush de minuit

Lors du combat, plusieurs passants innocents, piétons ou patrons et employés de cafés sont grièvement blessés et doivent être stabilisés et traités immédiatement (p.253, SR4A). Il y a un nombre de victimes égal au nombre de joueurs plus 1D6. Si l'équipe ne peut pas stabiliser et soigner toutes les victimes elles-mêmes, l'installation médicale de Harborview est à environ deux cents mètres au sud-est, et deux autres centres médicaux sont à proximité: Horizon Mercy au nord-est et CrashCart-Mason Medical au nord-ouest, tous deux à environ à un demi-kilomètre.

Malheureusement, la police se rapproche déjà des lieux. Knight Errant, l'entrepreneur en sécurité du quartier, a déjà six Roto-Drones MCT-Nissan dans les airs avec des brouilleurs directionnels (indice 6) bloquant des signaux non autorisés, y compris les runners, ce qui rend difficile pour l'équipe de demander de l'aide. Les voitures d'escouade arrivent et personne ne s'arrêtera pour poser des questions. Si l'équipe a besoin d'amener des gens à l'hôpital, elle devra le faire dans un quartier grouillant de flics.

Utilisez les membres de la brigade de police Lone Star et le lieutenant Lone Star (p.284, SR4A) pour le personnel Knight Errant, en leur donnant des pistolets lourds Ares Predator IV à la place du pistolet indiqué; il y a six membres d'escouade et un lieutenant pour chaque pâté de maisons. Il y a un Ford LEBD-1 (p.124, Arsenal) armé d'une mitrailleuse légère Ingram White Knight chargée de balles de gel dans les air pour deux runners de l'équipe, ainsi qu'un drone Renraku Stormcloud (p.350, SR4A) agissant en tant qu'observateur.

Si vous choisissez d'utiliser cette intrigue secondaire, la voiture d'Ehran ne rejoindra pas l'équipe tant qu'ils ne se sont pas occupé des victimes, qu'elle ait fini de les soigner ou qu'elle ne les ait livrées à l'hôpital. Une fois qu'Ehran est impliqué, Knight Errant laisse l'équipe tranquille.

### DURCIR LE TON

Si l'équipe est fortement orientée vers la magie, ajoutez un mage de combat (p. 107, SR4A) à l'équipe de Pikemen. Pour plus de puissance de feu, ajoutez un Rigger de Drones (p. 109, SR4A) à l'équipe, ainsi que ses drones.



## ANTIVIRUS

Si votre partie en cours ne se déroule pas à Seattle, n'hésitez pas à changer le lieu de la rencontre pour un coin similaire dans la zone dans laquelle votre jeu se déroule.

Si l'équipe attend Ehran dans le café, déplacez la rencontre avec Harlequin à l'intérieur du café. Faites-le courir depuis la porte d'entrée et disparaître dans le fond du café; l'attaque vient de l'entrée.

Si l'équipe demande pourquoi Ehran n'a pas simplement localisé la boussole de Shantaya sur la carte Piri Reis, il leur dit que la carte indiquait l'emplacement de la boussole à Hong Kong jusqu'à il y a environ une semaine. La boussole n'apparaît plus sur la carte. Tous ceux qui travaillent pour lui dans cette affaire sont affectés à d'autres tâches, et Ehran a donc contacté les personnages joueurs pour trouver l'artefact.

Si vous souhaitez mener cette aventure à un rythme effréné, vous devez omettre le matériel dans Intrigues secondaires.

## LIEUX D'INTÉRÊT

### Le café du coin

Le café du coin est un incontournable de tout quartier décontracté. Ce café a des entrées sur les deux rues et de grandes baies vitrées qui laissent entrer la lumière pendant la journée et après minuit éclairent la rue d'une lueur joyeuse. Les murs en plasti-béton sont recouverts à l'extérieur d'une façade en pierre et à l'intérieur de lambris en faux merisier. L'intérieur abrite un café-bar qui occupe le milieu de la pièce principale et divise les deux entrées de l'arrière-salle, où se trouvent une salle à manger, la cuisine et les toilettes. L'entrée arrière arrière permet de sortir de la cuisine et mène à un cul-de-sac donnant sur la face cachée d'un immeuble.

## GRUNTS ET CIBLES EN MOBILE

### Mercenaire des services de sécurité de Pikemen (Indice de Professionnalisme 4)

Ces mercenaires sont des professionnels. Ils utilisent la couverture des voitures, des portes et des bâtiments en stationnement, hiérarchisent les cibles en fonction de la menace, utilisent des grenades fumigènes thermiques pour dissimuler leur mouvement, coordonnent les tirs, utilisent des tirs de suppression et tirent parti de leurs capacités du TacNet.

C	A	R	F	C	I	L	V	Ess	Init	PI
4	5 (6)	5 (6)	4 (5)	3	4	3	4	3.2	9 (10)	2

### Moniteur de condition (physique/étourdissement): 10/10

#### Armure (B/I): 8/6

**Compétences:** Athlétisme(GC) 3, Armes tranchantes 3, Esquive 4, Étiquette (militaire) 3 (+2), Armes à feu(GC) 5, Infiltration 3, Perception 3, Combat à mains nues 4

**Traits:** Dur à cuire

**Augmentations:** Yeux cybernétique [Indice 3, avec smartlink, vision nocturne, compensation anti-flash], tonification et substitut musculaire 1, réflexes câblés 1

**Équipement:** veste pare-balle, medikit (indice 6), commlink (indice 4, avec Analyse 4 et TacNet 2)

**Armes:** Vibrolame [Arme tranchante, Allonge -, VD 4P, PA -2], HK G12A3z [Fusil d'assaut, VD 6P, PA -1, SA/TR/TA, CR 2, munitions 32 (c), avec smartgun]

2 grenades à fragmentation [Grenade, VD 12P (f), souffle -1 / m, AP +5]

2 grenades fumigènes thermiques [Grenade, rayon de 10 m]

## Chef d'escouade des services de sécurité de Pikemen

C	A	R	F	C	I	L	V	Ess	Init	PI
5	5 (6)	5 (7)	4 (5)	4	4	3	4	2.2	9 (11)	3

### Moniteur de condition (physique/étourdissement): 11/10

#### Armure (B/I): 8/6

**Compétences:** Athlétisme(GC) 3, Arme tranchante 3, Esquive 4, Étiquette (militaire) 4 (+2), Armes à feu(GC) 5, Infiltration 3, Leadership 4, Perception 3, Combat à mains nues 4

**Traits:** Dur à cuire

**Augmentations:** Yeux cybernétique [Indice 3, avec smartlink, vision nocturne, compensation anti-flash], tonification et substitut musculaire 1, réflexes câblés 2

**Équipement:** Veste pare-balles, Medikit (Indice 6), Commlink (Indice 4, avec Analyse 4 et TacNet 2)

**Armes:** Vibrolame [Arme tranchante, Allonge -, VD 4P, PA -2], HK G12A3z [Fusil d'assaut, VD 6P, PA -1, SA/TR/TA, CR 2, 32 (c), avec smartgun]

2 grenades à fragmentation [Grenade, VD 12P (f), souffle -1 / m, AP +5]

2 grenades fumigènes thermiques [Grenade, rayon de 10 m]

## HONG KONG BLUES

### EN BREF

Pendant la scène, les shadowrunners atterrissent à Hong Kong, prennent leurs repères (donnez-leur le document 1 pour les aider) et font des recherches sur la boussole et le bâtiment dans lequel elle est exposée. Il existe également un certain nombre d'intrigues secondaires disponibles pour les joueurs. Hong Kong est un cadre riche, où l'ancien et l'occultisme se mélangent au corporatisme moderne, offrant des opportunités d'intrigues, de corruption, de crime et un peu de shadowrunning sur le côté. N'oubliez pas que cette aventure n'a pas de limite de temps serrée; si vous n'avez pas eu l'occasion d'utiliser la ville dans votre campagne, n'hésitez pas à passer du temps ici.

## DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Les vols suborbitaux sont probablement le summum de l'ingéniosité méta-humaine en matière de transport. Malgré les forces g inconfortables du décollage et de l'accélération, la demi-heure de chute libre, l'espace sans mana terrifiant et la période angoissante de freinage atmosphérique enflammé, être capable de voyager de Seattle à Hong Kong prend un peu moins de deux heures, c'est très pratique.

L'avion atterrit sur un aérodrome privé et roule vers un hangar privé. La rampe se déplie, vous dévoilant une ork bien habillé et deux porte-flingue humains. L'ork se présente avec une salutation formelle: « Je m'appelle Penelope Wang. Je travaille pour Ehran le Scribe, et il m'a mis à votre disposition pour la durée de votre séjour à Hong Kong. Souhaitez-vous inspecter votre cargaison avant que mes hommes ne la transportent à votre hôtel ? »

## Lorsque l'équipe commence à voyager à travers Hong Kong:

Alors que vous parcourez les rues de Hong Kong, votre commlink émet un bip pour annoncer un fichier entrant. C'est une brochure destinée aux visiteurs de Hong Kong. Il décrit une ville animée d'environ huit millions d'âmes, une porte d'entrée commerciale et un centre de transport et de commerce avec la moitié du monde.

### ACCROCHE

Les personnes avec lesquelles les runners traitent lorsqu'ils travaillent pour Ehran, principalement Wang et le personnel du Peninsula Hotel, traitent l'équipe avec le plus grand respect et la plus grande déférence en raison de la haute réputation sociale qui résulte de leur association avec le Scribe.

### L'ENVERS DU DECOR

Penelope Wang a été envoyée pour aider l'équipe de toutes les manières possibles. Elle connaît bien la ville et peut jouer le rôle de pilote, de guide, de fixer et de frappe supplémentaire pour les personnages joueurs. Elle conduit la Nightsky personnalisé d'Ehran et la met à la disposition des runners; elle préfère la conduire, mais s'en remet à un autre conducteur si on lui demande. La voiture est signalée dans toute la ville comme étant une limousine VIP; le GridGuide local dégage des itinéraires spéciaux, et il y a toujours une place sur les ferries.

Wang emmène l'équipe au Peninsula Hotel, un hôtel haut de gamme pour les voyageurs étranger. Ehran a payé pour l'équipe autant de chambres que nécessaire, jusqu'à une par runner, avec un service complet. Si l'équipe souhaite utiliser un autre hôtel, Wang ne s'y oppose pas, mais elle doit couvrir elle-même les frais de son séjour; si tel est le cas, l'équipe est toujours la bienvenue pour utiliser les services de Wang et de la limousine.

L'équipe sera en sécurité dans son hôtel. Le personnel sait comment se taire, et personne ne chasse activement les runners, du moins pour le moment.

### Trouver la boussole

Trouver la boussole ne devrait pas être une tâche difficile. C'est l'une des principales pièces du musée d'art ancien, qui fait ses débuts trois jours après l'arrivée de l'équipe en ville. L'équipe trouvera cela grâce à des recherches ou simplement en demandant à Wang. Une fois qu'ils ont ces informations, ils peuvent commencer à planifier comment ils obtiendront la boussole.

## INTRIGUES SECONDAIRES

### Deux papillons

Tout en faisant des recherches et des démarches pour le musée et la boussole, les runners trouvent le nom d'un certain Shan Beauregard. Shan est un sous-chef de la triade du dragon rouge, et une équipe de shadowrunners en manque d'informations est exactement ce qu'il recherche. Il en sait beaucoup sur le musée et est prêt à communiquer des informations en échange du genre de faveur que seuls les shadowrunners peuvent offrir.

Il est amoureux d'une jeune femme nommée Tia Ying, membre de la Triade du Cercle de Fumée qui est fiancée contre son gré à un certain Sheung Fa (chef supérieur) de sa triade. Shan et Ying sont amoureux, mais la famille de Ying est prise en otage pour assurer sa bonne conduite. Shan donnera ses informations aux runners en échange que l'équipe extrait Ying avant la cérémonie, qui est prévue à 10h00 le lendemain. Depuis le moment où l'équipe s'approche de Shan jusqu'au moment du mariage, Ying est une "invitée" de sa triade dans un manoir de la dynastie sur

la côte sud de l'île de Hong Kong. Elle est gardée par six des gardes personnels de son fiancé (utilisez Lieutenant des triades, p.281, SR4A), qui l'accompagnent sur le site de son mariage et de sa réception dans le quartier central de Hong Kong vers 8h00. Si elle refuse d'épouser le patron, il envoie des gros bras faire souffrir sa famille. Si elle devait plutôt être kidnappée, sa famille ne serait pas tenue pour responsable.

Si l'équipe réussit, Shan a beaucoup à offrir en guise d'information. Il travaille au musée (bien qu'il soit actuellement en congé) et connaît de nombreux employés, mais aucun membre du personnel de sécurité. Il peut fournir des plans, l'emplacement de la boussole dans le musée, la liste des invités pour la réception et l'identifiant d'accès (mais pas les codes d'accès) du noeud du musée. Il ne connaît pas la magicienne du personnel, mais sait qu'elle habite quelque part autour du musée.

S'ils échouent, Shan devient dépressif, voire suicidaire si l'équipe ne peut offrir aucun espoir ou réconfort, et les runners perdent tout avantage que Shan aurait pu leur offrir.

### Contacts rapprochés

La chambre voisine de celle de l'équipe (ou de l'une de leurs chambres) du Peninsula est occupée par deux représentants de la Fondation Atlante. L'équipe découvre le duo lorsqu'ils quittent leur chambre et se dirigent vers les ascenseurs. Dans l'ascenseur, l'un des représentants remarque quelque chose sur l'un des runners et devine à haute voix qu'il ou elle est un shadowrunner.

Les représentants sont ici pour une mission non liée afin d'obtenir la permission de la Fondation de commencer une fouille archéologique dans la partie septentrionale. Ils ont fait le tour du monde pour négocier pour la Fondation et seront donc vaguement amusés par une rencontre avec des shadowrunners. S'ils découvrent que l'équipe est connectée à Ehran le Scribe de quelque manière que ce soit, ou que l'équipe recherche un ancien artefact, ils enquêteront. Les représentants ne sont pas des agents de terrain, mais la Fondation enquêtera s'ils sont blessés, morts ou portés disparus.

Cette intrigue secondaire devrait, si elle est mal gérée par les personnages joueurs, créer un sentiment d'urgence. Si les joueurs sentent que la FA leur mordille les talons, ils seront peut-être moins enclins à suivre les sous-intrigues dans les scènes futures. Si vous avez l'intention d'utiliser la plupart des sous-intrigues de cette aventure, vous voudrez peut-être ignorer cette sous-intrigue si votre équipe a tendance à faire sauter leur couverture.

### ANTIVIRUS

Il n'y a pas grand-chose qui pourrait mal tourner dans cette scène, mais les quelques pièges qui existent sont rusés. Si l'équipe frappe toute seule, les runners peuvent avoir des ennuis. Wang peut aider à aplatis les affrontements culturels, mais si l'équipe met également son aide de côté, ils pourraient causer une grande perturbation entre les différentes triades, Wuxing et les autorités locales.

### LIEUX D'INTÉRÊT: HONG KONG

Hong Kong est une fusion moderne de l'expansion de la haute technologie, du capitalisme occidental, du traditionalisme britannique et de la culture chinoise.

### Culture de Hong Kong

Le statut social est extrêmement important à Hong Kong. Cela ne veut pas dire que c'est quelque chose à rechercher, ou à acheter et à échanger (bien que beaucoup le fassent), mais c'est plutôt un système



INCOMING FEED.....

qui est soutenu par le peuple de Hong Kong à tous les échelons de l'échelle sociale. Les serviteurs font une démonstration d'assistance à leurs employeurs, s'incline et se précipite pour s'acquitter de leurs tâches, tout cela pour aider à montrer le statut social de celui qu'ils servent. De même, ceux qui ont une position plus sociale font preuve de magnanimité et de générosité. Il existe également un fort courant de xénophobie parmi les natifs de Hong Kong, en particulier ceux qui ne sont pas dans le secteur des services. Les étrangers (appelés "gwailo") sont considérés avec suspicion. Les réactions de ceux qui ne sont pas habitués à travailler avec des non-autochtones vont de l'agression passive à l'hostilité ouverte. Il existe un large éventail de superstitions organisées à Hong Kong. La numérologie est très populaire, au point où les "mauvais chiffres" comme quatre sont évités dans tout, de l'organisation de dîners à la numérotation des étages des bâtiments. Les animaux incarnent également le pouvoir, et les morceaux d'animaux standard et paranormaux sont très demandés pour l'ingestion ou la présentation.

La pratique chinoise du *guanxi* est forte à Hong Kong. C'est la pratique où les liens et les relations sont tenus en haute estime, plus encore que la loi ou même certains droits de l'homme. Les liens de chacun avec ses contacts sont, à toutes fins utiles, tangibles en ce qui concerne le résident de Hong Kong. Aller contre le *guanxi* à Hong Kong est une infraction aussi grave que passer en courant dans une école maternelle publique en Occident.

Le concept de "visage" est également d'une importance vitale à Hong Kong. Il est souvent décrit comme le prestige et l'honneur de chacun, bien qu'en vérité, c'est beaucoup plus compliqué. Les Chinois n'utilisent pas moins de dix mots différents pour décrire les facettes complexes du visage à Hong Kong, et les Occidentaux sont souvent surpris (ou pire) par les efforts déployés par une personne à Hong Kong pour améliorer sa réputation.

Vous trouverez plus d'informations sur la culture de Hong Kong dans le Sixième Monde sous Ce que tout bon Gwailo doit savoir (p.8, Capitale des ombres).

#### Le Peninsula Hotel

Le Peninsula Hotel est l'endroit où aller pour un hébergement de luxe à Hong Kong. Le décor est opulent; le mobilier est somptueux. Le personnel est prêt à fournir tous les services que l'on peut trouver dans un hôtel cinq étoiles. Tous les clients de l'hôtel sont de haut niveau social et les employés de l'hôtel les traitent en conséquence. L'hôtel dispose d'une flotte de berlines de luxe, chacune avec chauffeur, à l'usage de ses clients.

L'hôtel s'adresse uniquement aux clients étranger à la ville, chacun menant son propre business. Bien que cela signifie qu'il est peu probable que les runners rencontrent d'autres invités dans la ville proprement dite, cela signifie également que l'équipe sera traiter comme des étrangers. Les équipes qui souhaitent manger de jeunes enfants peuvent souhaiter séjourner dans un autre hôtel.

#### GRUNTS ET CIBLES MOBILES

##### Nightsky personnalisé d'Ehran

Man.	Accel.	Vit.	Struct.	Blind.	Sens	Auto-P.	MC
-1	15/25	100	12	18	1	3	14

**Modifications:** armure (dissimulée), armure personnelle 2, support de vie 2, équipements (luxe)



## Représentants de la Fondation Atlante

Ces représentants sont en ville pour affaires. Ce sont d'abord des hommes d'affaires et des magiciens ensuite, bien qu'ils partagent tous un intérêt pour les phénomènes magiques intéressants ou inexpliqués.

C	A	R	F	C	I	L	V	M	Ess	Init	PI
3	3	4	2	5	4	4	5	3	6	8	1

**Moniteur de condition(Physique/Étourdissant):** 10/11

**Armure(B/I):** 6/4

**Init/PI astrale:** 8/3

**Compétences:** Arcanes 2, Informatique 2, Escroquerie 2, Conjuration(GC) 2, Sorcellerie(GC) 3, Recherche de données 2, Enchantement 1, Étiquette 4, Enseignement 2, Intimidation 1, Négociation 4, Perception 3

**Traits:** Magicien (Hermétique)

**Sorts:** Analyse de véracité, contrôle des émotions, Détection d'un Individu, Coup Étourdissant, Lien Mental, Silence, Éclair Étourdissant

**Équipement:** Gilet pare-balles, commlink (indice 5, analyse 5, essaim de bébés 4)

## SOUTENIR LES ARTS

### EN BREF

Dans cette scène, l'équipe se déplace pour récupérer la boussole du musée d'art ancien de Hong Kong. S'ils réussissent et entrent en contact avec Ehran le Scribe, il leur dit qu'il les rencontrera dans leur chambre d'hôtel dans une heure.

### DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Le musée d'art ancien de Hong Kong baigne dans des lumières colorées. En réalité augmentée, des fantômes de l'Antiquité générés par ordinateur planent dans les airs sur les quatre niveau du musée, tournant lentement: parmi eux, le conquérant macédonien Alexandre tenant un cheval en ivoire sculpté, le conseiller chinois Zhuge Liang tenant une arbalète ancienne, et bien sûr, le roi Dasharatha et son "médiaillon".

#### Si l'équipe s'infiltre à la réception:

L'entrée principale est dorée et décorée de marbre. Les décorations en RA se marient parfaitement avec la table de restauration pour donner l'impression que la nourriture gastronomique et la fontaine à champagne se répandent du ciel. La musique d'une harpe flotte dans l'air pendant que le quatuor à cordes fait une pause. Tout le gratin de Hong Kong est ici dans sa meilleure tenue de soirée, un mélange de mode chinoise, indienne, japonaise et européenne. Un long ruban rouge bloque le grand escalier menant aux niveaux supérieurs.

#### Si l'équipe s'approche par l'eau:

Victoria Harbour est étonnamment fluide lorsque vous approchez. Le musée semble minuscule comparé au bâtiment Wuxing qui le surplombe à l'ouest. Les deux bâtiments surplombent l'eau de près de dix mètres, occultant les quais du niveau inférieur de chaque bâtiment. Les quais sont faiblement éclairés après le coucher du soleil, afin de ne pas perturber la vue nocturne.

## ACCROCHE

La réception est une affaire de grande classe pour les personnes aux enjeux importants. Du champagne, des smokings, des paparazzi et un fond de politique et de drame imprègnent l'atmosphère. Les runners sur place devraient se sentir comme des espions glamour.

Le reste du musée est sombre, calme et propre. Les fantômes des morts hantent les halls d'artefacts, tout comme les drones de sécurité et les gardes en patrouille.

## L'ENVERS DU DÉCOR

La boussole se trouve à un endroit non divulgué lorsque l'équipe arrive à Hong Kong, et elle sera livrée par bateau dans l'après-midi de la réception, qui, par coïncidence, est prévue le soir du troisième jour de la visite de l'équipe dans la ville.

### Le musée

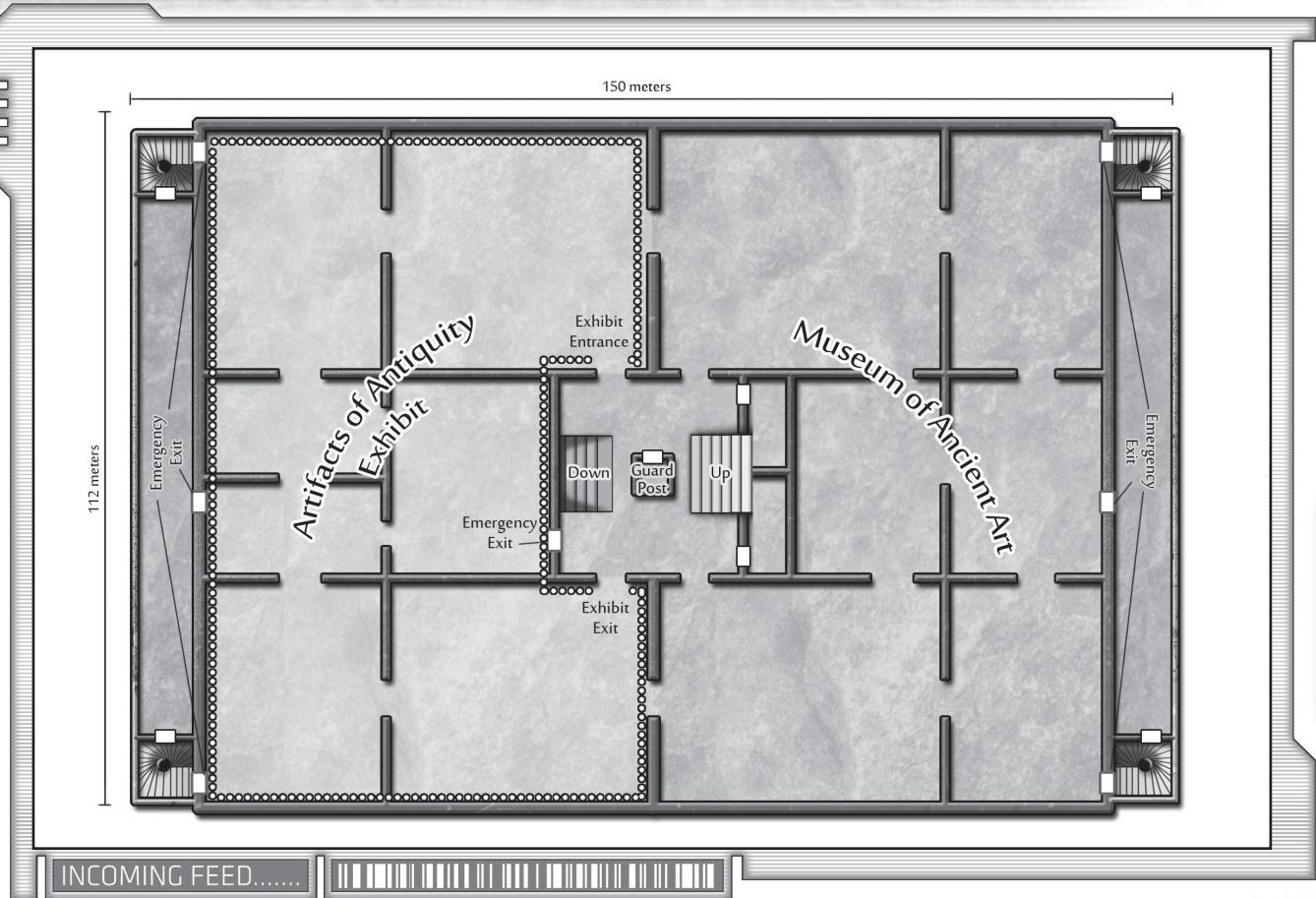
Le musée d'art ancien de Hong Kong est un bâtiment de trois étages construit en marbre synthétique poli pour briller. Il est de style victorien avec des notes d'architecture chinoise ancienne. Chaque étage est haut de 6 mètres de hauteur. Le toit est plat (bien que légèrement incliné pour le drainage pendant la pluie), avec des équipements CVC parsemés ici et là. Comme la plupart des bâtiments sur le rivage, il dépasse d'une dizaine de mètres au-dessus des eaux du port de Victoria, avec un débarcadère à un niveau inférieur pour les bateaux à passagers et les cargos.

L'exposition principale du musée, appelée les artefacts de l'Antiquité, occupe environ la moitié du deuxième niveau. Il est entouré du sol au plafond avec des feuilles de plastoplaques avec des ORA tout autour annonçant la date de ses débuts.

## AUTRES EXPOSITIONS

Certains joueurs peuvent s'interroger sur les autres expositions du musée. Le musée est dédié à "l'art ancien", de sorte que tout objet d'intérêt datant d'il y a environ 1 600 ans ferait l'affaire, qu'il s'agisse de poterie, de statues, de papyrus, de bijoux, de peintures sur pierre, de vêtements, d'outils, de sculptures, d'armes ou tout autre objet. Le meneur de jeu est encouragé à utiliser son imagination pour décrire les expositions du musée.

Les runners peuvent choisir de faire une petite activité parascolaire et de "libérer" certaines des pièces du musée. La plupart des antiquités ici ne valent pas grand-chose sur le marché libre (à part celles des artefacts de l'Antiquité, bien sûr), mais certaines ont de la valeur. Toutes les pièces du musée ont des marqueurs furtifs (p.329, SR4A) qui leur sont discrètement attachées; le spider du musée est alertée si l'une des balises est déplacée ou désactivée. Refourguer une antiquité peut également être difficile; si le runner n'est pas extrêmement discret, il pourrait être retrouvé grâce à sa transaction (leur attribuant de la Rumeur à la discréption du meneur de jeu; le musée est une organisation à but non lucratif). Utilisez les règles pour vendre les biens volés (p.312, SR4A), sauf pour déterminer la valeur marchande d'une relique particulière; pour calculer cette valeur, lancez trois dés, multipliez les valeurs des dés ensemble, puis multipliez ce résultat par 100 ¥.



### La réception

La réception du musée est un dîner formel. La crème de la crème du Sixième Monde est présente, dont beaucoup sont des donateurs ou des sponsors de pièces particulières. La liste des invités comprend des notables tels que le PDG d'Ares Damien Knight, les dragons Lung et Ryumyo (tous deux apparaissant sous forme métahumaine), et le PDG de Wuxing Wu Leng-Wei et sa femme, Sharon Chiang-Wu. D'autres bienfaiteurs, mécènes et invités d'honneur sont également présents, y compris la donatrice de la boussole, Mme Hsui Li Bennett. En tout, il y a environ 120 invités; le meneur de jeu est encouragé à inclure d'autres notables de l'univers de Shadowrun ou de sa campagne, mais Ehran, Harlequin et Frosty ne font pas partie de ceux qui seront présents, même s'ils sont invités.

La participation des cinq quintuplés Wu de douze ans est particulièrement intéressante pour les médias à potins: Fo, Shui, Moak, Tou et Gum. "Les Quints" sont les chouchous des médias, et leur présence a presque doublé la couverture médiatique de l'événement. Le parking grouille de journalistes, de chroniqueurs de potins, de fans et de drones médiatiques, tous espérant avoir un aperçu de la célèbre famille et des autres invités à leur arrivée.

La plupart des clients arriveront par la porte d'entrée sur le tapis rouge. Un autre tapis rouge a été installé le long du quai le plus à l'ouest du côté nord du bâtiment. La pièce au niveau inférieur avec l'ascenseur a été correctement aménagée pour recevoir des invités d'honneur. Des invités plus discrets, comme les dragons, arrivent ici.

Les invités commencent à arriver vers 19h00, marchant sur un tapis rouge qui s'étend du centre du parking au musée. Les invités peuvent déguster des boissons et des hors-d'œuvre jusqu'à environ 20h30, heure à laquelle le dîner est servi.

Après environ une heure de dîner et de discours de gratification, le directeur du musée coupera le ruban et les invités seront autorisés à parcourir la nouvelle exposition au deuxième étage. Après environ une heure, les invités commenceront à quitter la fête, qui se terminera vers 00h30. Les équipes de nettoyage passeront une heure pour nettoyer le deuxième étage et deux autres pour terminer le hall du premier étage.

Le musée a renforcé la sécurité de la réception. Il y a cinq escouades, chacune avec quatre gardes et un lieutenant, sur le terrain, ainsi qu'une douzaine de drones Fly-Spy à l'extérieur contrôlés par le spider du musée. La plupart de cette sécurité est concentrée sur le premier étage et le sous-sol, pour protéger les invités. Ironiquement, cela rend la boussole plus accessible aux runners. Les gardes effectuent un balayage du deuxième étage à 18h00, une heure avant l'arrivée prévue des invités, puis sécurisent les niveaux inférieurs.

Pendant le dîner, la sécurité aux étages supérieurs sera limitée à cinq drones Fly-Spy en patrouille par étage, ce qui laisse aux runners une quinzaine de secondes entre le balayage d'un drone et le suivant. Quinze minutes avant la coupure du ruban, deux des escouades effectuent un dernier balayage du deuxième étage puis s'y stationnent. Après le départ du dernier invité, quatre des escouades de garde rentrent chez eux et la sécurité revient à la normale.

### Centre de la culture et des beaux-arts de Wuxing

Le centre de la culture et des beaux-arts de Wuxing est le bâtiment situé directement à l'ouest du musée d'art ancien. Les affaires menées dans le bâtiment n'ont en fait pas grand-chose à voir avec la culture ou les beaux-arts: il abrite les principaux services de publicité et de relations publiques de Wuxing. Il comporte 58 étages (chaque étage est haut de 4 mètres de hauteur sauf le dernier étage et les sous-sols, qui en font 6



INCOMING FEED.....

pour accueillir les installations d'ingénierie), avec un sous-sol et cinq sous-niveaux pour le stationnement. Le toit comprend un jardin et un héliport.

Le bâtiment n'est pas ouvert aux visiteurs. Ceux qui font des affaires sont rejoints par les employés de Wuxing dans l'espace de réunion au premier étage. Chaque étage est couvert par une équipe de quatre spécialistes de sécurité qui peuvent appeler des renforts depuis le centre de sécurité au 29e étage; ils se méfient immédiatement de quiconque n'a pas son PAN en mode actif et une clé d'accès de Wuxing. Chaque mètre à l'intérieur du bâtiment est couvert par des caméras avec amélioration thermographique et vision nocturne, à l'exception des toilettes, qui sont couvertes par des détecteurs de mouvement.

L'équipe affectée au 58e étage est également responsable de la toiture. Cela signifie qu'ils sont étalés sur ces niveaux, laissant des intervalles de couverture de quatre minutes toutes les onze minutes.

#### Réseau matriciel du centre de Wuxing pour la culture et les beaux-arts

La priorité des spiders dans ce noeud est d'éliminer tout intrus, mais s'ils réussissent à pister une icône non autorisée, ils enverront une escouade de six troupes de sécurité (utilisez le détachement de samouraï rouge, p.282, SR4A) à l'emplacement pour capturer le intrus pour interrogatoire.

**Sculpture:** La sculpture est sobre, un fief paisible de la Chine médiévale, où les données peuvent être trouvées dans les fermes voisines et les processus administratifs dans le village voisin.

**Équipement:** Limite de Processeur 50

**Authentification:** Clé d'accès

**Priviléges:** Standard

**Attributs:** Firewall 7, Réponse 6, Signal 3, Système 7

**Spiders:** deux ingénieurs de gestion du risque (p.68, unwired matrice), plus un troisième sur appel

**CI:** 5 x Essaim de bébé 7 (patrouille), 3 x CI Trace (patrouille, pistage 7)

**Programmes résidents:** analyse 7

**ARC:** CI Trace chargé

**Topologie:** cluster à noeud unique avec l'ensemble du bâtiment asservi à celui-ci.

#### INTRIGUES SECONDAIRES

##### Sujets déboussolés

À l'intérieur du bâtiment à la recherche de la boussole, l'équipe rencontre deux frères et sœurs humains: Chang-Xiao, une fille de onze ans, et Jian-Min, un garçon de neuf ans. Les enfants sont des orphelins qui ont échappé aux pires conséquences de l'itinérance en vivant dans le musée. Tous deux sont des technomanciens et ont compilé des sprites pour les aider à éviter d'être détectés, à obtenir de la nourriture dans les distributeurs automatiques et à utiliser les installations du personnel pour se laver. Ils sont amicaux avec les runners, car ils sont habitués à avoir des invités à leur "domicile".

Les enfants sont assez curieux à propos de l'équipe et les reconnaissent comme des shadowrunners. Ils sont assez intéressés par le romantisme commercialisé du shadowrunning. Ils croient fermement qu'en tant qu'orphelins qui ont réussi seuls pendant près de dix mois, ils sont tout à fait qualifiés pour intégrer les ombres. Ils aperçoivent l'équipe sur les lieux et décident que les personnages joueurs sont leur ticket d'entrée pour rejoindre le milieu.

Les enfants aborderont l'équipe via la matrice dans un premier temps, se révélant une fois qu'ils auront l'impression que l'équipe ne les considère pas comme une menace. Ils connaissent le musée et son réseau matriciel comme leurs poches et sont prêts à aider l'équipe en échange d'une promesse de mentorat. Ils sont également en mesure de donner du fil à retordre aux runners en cas de refus.

## DURCIR LE TON

Si vous avez besoin d'une scène plus difficile, ajoutez plus de gardes à la liste. Une autre possibilité est qu'un célébrant ivre fait une gaffe avec les runners, alertant potentiellement les autorités. Le meneur de jeu peut également rendre l'infiltration plus intéressante en modifiant la fenêtre des quinze secondes entre les balayages de drones à 4D6 secondes entre chaque balayage.

## ANTIVIRUS

Si l'équipe a du mal à obtenir la boussole, faites distraire les gardes par un invité ivre au moment opportun.

## GRUNTS ET CIBLES MOBILES

### Gardes du musée (Indice de Professionnalisme 3)

Ces gardes se battent si nécessaire, mais préfèrent se mettre à couvert et appeler des renforts. Ils feront tout leur possible pour éviter d'endommager les artefacts du musée, mais pas au prix de blessures corporelles ou de mort.

C	A	R	F	C	I	L	V	Ess	Init	PI
4	3	3	3	3	4	3	3	6	7	1

**Moniteur de condition(Physique/Étourdissant):** 10/10

**Armure (B/I):** 6/4

**Compétences:** Armes contondante 3, Perception 3, Pistolets 3, Combat à mains nues 3

**Connaissances:** Art ancien 1, Aménagement du musée 3

**Équipement:** Gilet pare-balles, Commlink (indice 3, analyse 3)

**Armes:** Fichetti Security 600 [Pistolet léger, VD 6E (e), PA - moitié, SA, CR (1), 30 (c), avec visé laser, balles électrifiées]

Électromatraque [Arme contondante, Allonge 1, VD 6E (e), PA-moitié]

**Lieutenant de la garde (Indice de Professionnalisme 3)** Le lieutenant de chaque escouade est responsable à la fois du musée et de ses subordonnés, et il ou elle prend le travail au sérieux.

C	A	R	F	C	I	L	V	Ess	Init	PI
4	3	3	3	4	4	3	4	6	7	1

**Moniteur de condition(Physique/Étourdissant):** 10/10

**Armure (B/I):** 6/4

**Compétences:** Armes contondante 3, Leadership 2, Perception 3, Pistolets 3, Combat à mains nues 3

**Connaissances:** Aménagement du musée 3, Art ancien 1

**Équipement:** Gilet pare-balles, Commlink (indice 3, analyse 3)

**Armes:** Fichetti Security 600 [Pistolet léger, VD 6E (e), PA - moitié, SA, CR (1), 30 (c), avec visé laser, balles électrifiées] Électromatraque [Arme contondante, Allonge 1, VD 6E (e), PA-moitié]

Drones Fly-Spy

### Drones Fly-Spy

Mania	Accel.	Vit.	Struct.	Blind.	Sens.	Auto-p.	Init	PI	MC
+1	3/15	15	1	0	2	3	6	3	9

**Modifications:** décollage et atterrissage améliorés.

**Autosofts:** Attention 3, Maniabilité 2

### Spider du musée (Indice de Professionnalisme 3)

Le seul travail du spider est d'observer, d'enregistrer et de signaler. L'administration du musée considère l'utilisation de drones comme une sécurité physique trop risquée pour les objets exposés. Il est plutôt satisfait du travail et prend son rôle de héros de la collecte d'informations un peu trop au sérieux pour nombre de ses collègues.

C	A	R	F	C	I	L	V	Ess	Init	PI
2	3	2	1	3	4	4	3	4.8	6	1

**Moniteur de condition(Physique/Étourdissant):** 9/10

**Armure (B/I):** 4/0

**Init/PImatriciel:** 9/2

**Compétences:** Piratage(GC) 4, Electronique(GC) 3, Perception 4, Appareils Volants 3, Véhicule terrestre 3

**Augmentations:** Commlink implanté (indice 5, Analyse 5, CCME 4), interface de rigging, simrig

**Programmes:** Analyse 3, Armure 2, Attaque 3, Catalogue 3, Commande 3, Décryptage 3, Cryptage 3, Exploitation 3, Scan 4, Renflage 3, Furtivité 3, Pistage 4

**Équipement:** Gilet pare-balles

### Magicienne de sécurité (Indice de Professionnalisme 3)

La magicienne de sécurité n'est pas sur place, mais toujours contactable si une équipe de sécurité l'appelle en renfort ou si elle sent une interférence dans l'un de ses quartiers. Dans ces cas, elle s'y rendra en voiture (ce qui prend environ une minute) puis enquêtera astralement pendant que le pilote de la voiture se rend au musée. Une fois sa voiture sur le parking (environ dix minutes après son départ), elle revient à son corps.

C	A	R	F	C	I	L	V	Ess	M	Init	PI
3	3	3	2	3	4	5	4	6	4	7	1

**Moniteur de condition(Physique/Étourdissant):** 10/10

**Armure (B/I):** 6/4

**Init astrale / IP:** 8/3

**Compétences:** Analyse astrale 3, Combat Astral 3, Combat rapproché(GC) 2, Conjuration(GC) 4, Esquive 2, Étiquette 2, Perception 2, Sorcellerie(GC) 4

**Traits:** Magicien (Wuxing)

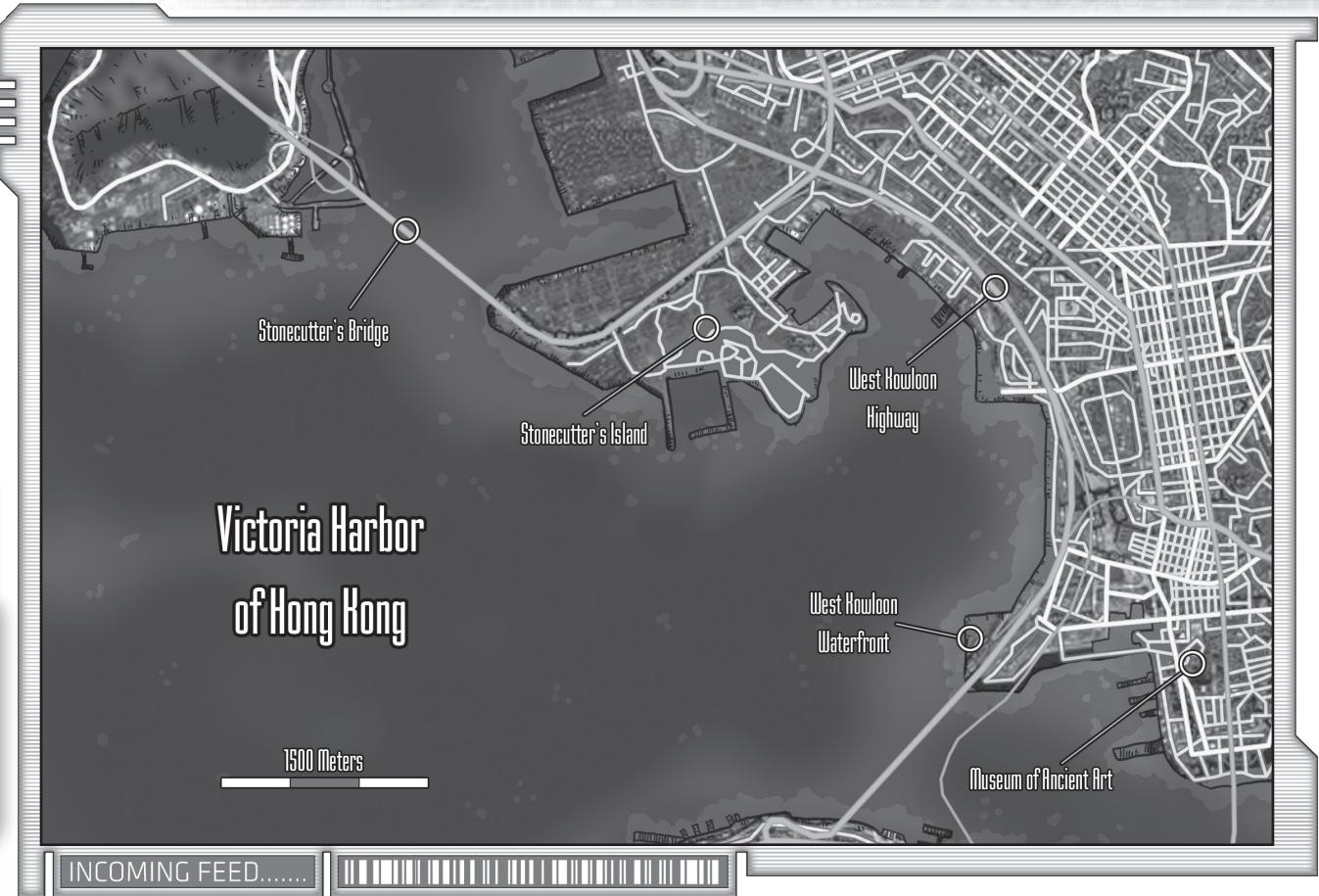
**Grade d'initiation:** 1

**Méta-magie:** Centrage

**Sorts:** Éclair Étourdissant, Réparation, Colle, Soin, Barrière Physique

**Esprits liés:** Esprit des plantes (puissance 2, 3 services)

**Équipement:** gilet pare-balles



### Chang-Xiao

Chang-Xiao est une jeune fille de onze ans d'origine mixte chinoise et anglaise. Elle est très brillante et mondaine pour son âge. Elle et son frère se sont enfuis de leur orphelinat et n'ont aucune intention d'y retourner un jour. Elle vit au Musée d'art ancien depuis près de dix mois avec son frère, fréquentant une école virtuelle en ligne tout en restant hors de vue de la sécurité du musée.

C	A	R	F	C	I	L	V	Ess	Res	Init	PI
2	3	4	1	4	5	3	4	6.0	4	9	1

**Moniteur de condition(Physique/Étourdissant):** 9/10

**Armure(B/I):** 0/0

**Compétences:** Escalade 3, Compilation 4, Informatique 3, Escroquerie 3, Recherche de données 3, Décompilation 1, Déguisement 1, Esquive 3, Guerre électronique 2, Évasion 2, Étiquette 3, Premiers soins 2, Gymnastique 1, Hacking 4, Infiltration 3, Leadership 2, Négociation 2, Perception 4, Inscription 2, Course 1, Survie (Urbain) 1 (+2)

**Traits:** SINner, Technomancien (Cyberadept)

**Persona incarné:** Firewall 4, Réponse 5 (6 en VR), Signal 2, Système 3

**Formes complexes:** Analyse 2, Armure 3, Filtre de Bio-Feedback 4, Catalogue 2, Exploitation 1, Falsification 2

**Sprites enregistrés:** Sprite cracker (Puissance 2, 3 services), Sprite machine (Puissance 3, 2 services)

### Jian-Min

Jian-Min a neuf ans et a une origine mixte chinoise et anglaise. Il a un côté espiègle et adore pénétrer dans des endroits où il ne devrait pas être et prendre des choses qui ne lui appartiennent pas. Il est dévoué à sa sœur, Chang-Xiao, qui est la seule personne à pouvoir le garder sous contrôle. Il fréquente une école virtuelle en ligne avec sa sœur, où il a d'excellentes notes en réussissant tous ses tests même s'il n'a jamais fait ses devoirs.

C	A	R	F	C	I	L	V	Ess	Res	Init	PI
2	4	4	1	3	4	4	3	6	3	8	1

**Moniteur de condition(Physique/Étourdissant):** 9/10

**Armure(B/I):** 0/0

**Compétences:** Escalade 4, Compilation 2, Escroquerie 1, Piratage(GC) 2, Esquive 4, Électronique(GC) 3, Évasion 3, Gymnastique 2, Serrurerie 2, Perception 3, Course 2, Furtivité(GC) 3, Survie (Urbain) 1 (+2)

**Traits:** SINner, Technomancien (Cyberadept)

**Persona incarné:** Firewall 3, Réponse 4 (5 en RV), Signal 2, Système 4

**Formes complexes:** Analyse 2, Filtre de bio-feedback 3, Commande 2, Bombe matriciel 2, Analyse 2

# SYNDROME DE MALTESE FALCON

## EN BREF

L'équipe donne la boussole à Ehran le Scribe. Malheureusement, il découvre que si la boussole en elle-même est authentique, la chaîne est fausse et l'artefact est inutile sans elle. L'équipe descend à nouveau dans les rues pour retrouver la chaîne perdue.

## DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Ehran frappe doucement à votre porte. Il semble un peu fatigué et tient un mouchoir contre son nez alors qu'il s'assoit sur le canapé. «Apportez-moi la boussole», dit-il, «et servez moi un peu de ce whisky que j'aperçois dans le mini bar.»

Une fois qu'il a l'artefact, il joue un peu avec, le retournant dans ses mains. Il passe doucement un doigt sur la gravure et fait tourner l'alidade sur le dos. Il sourit doucement, prend une gorgée de whisky et se redresse. Ses yeux regardent au loin alors qu'il inspecte la boussole depuis l'espace astral. Il a les sourcils qui se froncent et vous l'entendez jurer dans une langue que vous ne reconnaissiez pas. Il pose solennellement la boussole sur le bout d'une table et il ferme les yeux.

«C'est la boussole. Je vous remercie pour le professionnalisme avec lequel vous avez atteint votre objectif jusqu'à présent. J'ai peur de devoir vous informer que votre tâche est encore incomplète. La chaîne qui devrait accompagner la boussole n'est pas là. Cette chaîne est une très bonne réplique.

## ACCROCHE

Ehran est ravi malgré qu'il soit épuisé quand il arrive; si vous augmentez son enthousiasme avant qu'il ne détermine que la chaîne est un faux, la découverte du faux aura un plus grand impact.

## L'ENVERS DU DECOR

La boussole est malheureusement inutile à Ehran sans sa chaîne. Il insiste sur le fait que le travail contractuel des runners n'est pas terminé, et il dit qu'ils doivent continuer leur quête. L'équipe peut tenter de négocier davantage avec Ehran, ce qui affectera quelque peu sa disposition, mais il est prêt à ajouter un portefeuille d'actions d'une valeur de 1 000 ¥ par réussite sur un test de négociation + charisme opposé (le pool de dés d'Ehran pour ce test est de 19). Si on lui demande une aide supplémentaire, il s'excuse de ne pas avoir le temps ou les ressources à dépenser pour les aider, mais assure avoir la plus grande confiance en leurs capacités. Il leur rappelle également qu'ils ne sont pas pressés cette fois-ci et qu'ils ont amplement le temps de préparer et d'exécuter leurs projets.

Si quelqu'un mentionne l'histoire du roi Dasharatha et Shanta, Ehran sourit avec perplexité et marmonne quelque chose comme: «Étonnant ce qui change et ce qui reste le même alors que nous voyageons à travers le cosmos.» Il laisse la décision de savoir si lui ou l'équipe prend la boussole inachevée aux runners.

## Une série d'événements

Hsui Li Bennett est l'une des bienfaitrices du Musée d'art ancien de Hong Kong et la contributrice qui a fait don de la boussole. C'est une femme riche avec un manoir sur Victoria Peak. Elle est également la première autorité mondiale en matière de méta-génétique.

Si l'équipe choisit de la contacter à propos de la chaîne, elle reconnaît les personnages joueurs comme étant des shadowrunners. Cela ne la

dissuade ni ne l'impressionne; elle a été la cible de suffisamment de runs pour savoir que de nombreux shadowrunners sont prêts à négocier. En échange d'une promesse de rendre la chaîne et la boussole au musée, elle remettra à l'équipe une copie de ses vidéos de sécurité de l'incident au cours duquel la chaîne a été volée.

Bennett connaît Ehran le Scribe, l'ayant rencontré à travers son travail. Si son nom est donné dans la conversation, elle lui enverra un SMS pour confirmer l'implication de l'équipe avec lui. Elle recevra une réponse affirmative dans un délai d'une demi-heure, puis coopérera avec l'équipe par courtoisie professionnelle.

Les images de sécurité que Bennett offre à l'équipe montrent un groupe de trois shadowrunners entrant chez elle. Ils sont détectés immédiatement à l'entrée, mais le spider de sécurité donne l'ordre d'observer sans les gêner tant qu'ils ne prennent ni n'endommagent aucun des biens de Mme Bennett. Le trio tente d'entrer dans son coffre-fort et échoue. Le pirate informatique de l'équipe se rend compte alors qu'ils sont surveillés et l'équipe sort précipitamment. En sortant, l'un des runners prend la chaîne de la boussole sur un présentoir près de leur point de départ. La sécurité est déployée à ce stade, mais trop tard alors que les runners se fondent dans la nuit.

Si les personnages joueurs analysent les images, un test de catalogue + informatique (1) ou de perception (visuel) + intuition (2) réussi leur permet de remarquer que chaque membre de l'équipe de runners porte un ensemble avec trois caractères chinois. Les personnages doivent réussir un test de mandarin pour reconnaître ces caractères comme di er hu, ce qui signifie "Second Tiger" en mandarin.

## Second Tiger

Il y a trois membres de Second Tiger, mais seuls deux d'entre eux sont toujours en ville. Lung Ping est le chef du trio et est magicien. Xui-Batterman Katherine est le muscle de l'équipe. Le troisième membre, Stepan Martinez, est le hacker et le Face de l'équipe, et est actuellement hors de la ville à la recherche de travail; c'est lui qui a volé la chaîne.

Investigation (p.34) devrait conduire l'équipe au Drunken Monkey, un bar de mercenaires et un repaire de shadowrunner sur la côte sud. L'un ou les deux membres de Second Tiger qui sont toujours à Hong Kong seront au bar à tout moment de la journée, ainsi que des mercenaires 3D6 qui s'occupent principalement de leurs propres affaires.

Lung et Xui-Batterman sont tous deux prêts à parler aux personnages joueurs, mais se sépareront chèrement des informations. Ils demandent 3 000 ¥ ou son équivalent en équipement, et peuvent être réduits de 250 ¥ par réussite sur un test de négociation ou d'intimidation opposé, jusqu'à un minimum de 1 500 ¥.

S'ils sont persuadés, Lung ou Xui-Batterman dira à l'équipe que leur partenaire, Martinez, est allé à Karavan pour suivre une piste pour un travail. Ils n'ont plus entendu parler de lui depuis trois jours, mais pour lui c'est normal lors des voyages de la ville constamment en mouvement. Ils savent qu'il porte un collier ces derniers temps; une chaîne en bronze et en argent avec des pierres précieuses, mais ils ne savent pas où il l'a eue. Si l'équipe est trop menaçante ou commence un combat, les mercenaires du bar se joignent à la bataille. La plupart d'entre eux essaient de casser la figure des personnages joueurs, qui sont des étrangers dans "leur" bar. Ils utilisent une force non létale (sauf contre ceux qui utilisent eux-mêmes la force létale) et ne ciblent personne qui a quitté le bar ou qui reste au sol. Une fois qu'un combat a commencé, il continue pendant un certain temps; les bagarres sont une tradition au Drunken Monkey.



## Trouver Karavan

Même si Karavan est une ville en mouvement, la trouver lorsqu'elle est au repos n'est pas une tâche difficile. Il existe un certain nombre d'intérêts gouvernementaux et corporatistes qui suivent la ville, ainsi qu'au moins une douzaine de sites de fans sur la matrice. Vous pouvez demander aux joueurs de trouver un moyen de découvrir eux-mêmes l'emplacement de Karavan ou simplement utiliser le tableau d'investigation standard (p.34).

Obtenir l'emplacement est relativement facile, mais s'y rendre n'est pas une partie de plaisir. Heureusement, il y a un passeur qui opère à partir de Hong Kong (entre autres) nommé Sergei Vipin.

Les runners peuvent le trouver (encore une fois, via Investigation ou par des contacts locaux) et l'engager pour les emmener à l'emplacement actuel de Karavan. Il va de toute façon dans cette direction et a de la place, donc il facture 500 ¥ par runner, plus 500 ¥ supplémentaires pour chaque bagage plus grand qu'un humain moyen; ces coûts peuvent être négociés avec le test standard de négociation opposée (10 pour cent de réduction par réussites).

## INTRIGUES SECONDAIRES

### Échange de faveurs

Plutôt que de demander de l'argent, Second Tiger demande à l'équipe de terminer la mission au domicile de Hsui Li Bennett. L'équipe était censée entrer dans le coffre-fort de Bennett et prendre des holopics (photos holographiques) détaillées des artefacts contenus à l'intérieur avec la caméra "spéciale" de M. Johnson, fournie par Second Tiger. Si l'équipe obtient les données et les leur apporte, ils considèrent qu'il s'agit d'un échange équitable pour l'emplacement de Martinez.

La sécurité autour du domaine comprend des caméras (avec des améliorations vision nocturne et thermographiques) et des capteurs de mouvement le long de chaque entrée et fenêtre. Il y a un spider à plein temps qui assure la sécurité 24 heures sur 24, 7 jours sur 7 (utilisez le consultant en sécurité, p.68, Unwired matrice), qui ne lancera pas d'interception physique tant que l'équipe ne dérangerai personne ou quoi que ce soit dans le manoir. La sécurité physique est assurée par un service de sécurité à proximité (utilisez le Lieutenant de la Lone Star, p.284, SR4A), qui peut avoir jusqu'à vingt agents sur les lieux dans les deux minutes suivant l'appel.

Le coffre-fort lui-même est fait d'un matériau fortement renforcé, avec une serrure indice 7 sans accès sans fil nécessitant une nanoclef (Unwired Matrice). L'intérieur du coffre contient une pièce de la taille d'un petit studio, remplie de la collection d'artéfacts du XIXe siècle de Mme Bennett. Bien qu'il n'y ait rien de particulièrement spécial dans les artefacts, la caméra que l'équipe est censée utiliser contient un agent qui s'active lorsque la caméra est utilisée pour prendre une photo de l'un des artefacts. Il tente de pirater le nœud sécurisé dans le coffre-fort et d'installer une porte dérobée. À moins que les runners ne fassent quelque chose pour interférer, l'agent échoue, alertant le spider de sécurité, qui contacte l'équipe de sécurité.

### L'autre de la folie

Cette intrigue secondaire se produit lorsque les runners sont en route pour la Karavan. Le vol de l'équipe longe la frontière nord du Tibet, longeant le nuage Maya (p.119, La magie des ombres). Soudain, une vrille de la tempête se précipite contre l'avion, qui s'arrête brusquement. Les runners s'écrasent sur un pan de la montagne, mais l'avion peut être réparé. Les runners doivent passer la nuit avec une tempête de mana en tant que voisin.

La tempête affecte tous les personnages paranormaux, tels que les para-creatures sensibles ou les esprits libres, les rendant plus irritable et hostiles. Lorsque vous racontez les perceptions des personnages aux joueurs, définissez tout en termes violents; par exemple, quand un joueur déclare qu'elle nettoie son arme, dites au joueur du personnage paranormal: «Elle entretient son arme, vous lançant des regards furtifs pendant son occupation. Vous pensez voir un rictus de moquerie sur son visage.

La tempête crée également des effets de sorts aléatoires de temps en temps, principalement des sorts d'illusion et de manipulation. Utilisez-les à votre discrétion, en étant à la fois imprévisible et divertissant. N'hésitez pas à modifier le sens de la réalité des personnages (et peut-être même des joueurs).

Le bord de la tempête a tendance à attirer des créatures paranormales et des esprits libres, tous hostiles en raison de la proximité du nuage Maya. Choisissez les bestioles alpines que vous aimez (p.152, Créatures Du Sixième Monde) pour harceler l'équipe toute la nuit.

Comme si cela ne suffisait pas, gardez à l'esprit que l'équipe se trouve dans l'environnement glacial des hautes montagnes (voir Dangers polaires, p.165, Arsenal).

## DURCIR LE TON

Si l'équipe avance trop vite, les membres de Second Tiger sont bien plus belliqueux envers les personnages du joueur et refusent toute offre pour leur information. Autre complication, les mercenaires du Drunken Monkey sont en très bons termes avec Second Tiger et les soutiennent dans le combat.

## ANTIVIRUS

Si quelqu'un demande pourquoi Ehran n'utilise pas simplement la carte Piri Reis pour découvrir où se trouve la chaîne, il souligne que sans la chaîne, l'artefact est incomplet et n'apparaîtra pas sur la carte.

## GRUNTS ET CIBLES EN MOBILES

### Lung Ping, chef des Second Tiger

Lung Ping est un shadowrunner expérimenté, ce qui signifie qu'il est méfiant et prudent avec ce qu'il sait. Cela signifie également qu'il est pragmatique, il ne se battra pas s'il n'en a pas besoin, et il est prêt à conclure des accords quand il peut voir un avantage clair pour lui-même. Cependant, il ne fera rien pour un étranger par bonté de cœur. Lung est un humain mesurant 1,9 mètre de haut, et il s'habille comme un homme d'affaires.

C	A	R	F	C	I	L	V	Ess	M	Init	PI
4	3	4	3	5	5	5	4	6	5	9	1

**Moniteur de condition (Physique/Étourdissant):** 10/10

**Armure (B/I):** 6/4

**Initiale/IP:** 10/3

**Compétences:** Analyse astrale 4, Combat Astral 4, Combat rapproché (GC) 3, Conjuration (GC) 4, Esquive 2, Étiquette 3, Leadership 4, Perception 4, Sorcellerie (GC) 5

**Traits:** Magicien (Hermétique)

**Grade d'initiation:** 1

**Méta-magie:** centrage

**Sorts:** Armure, Sens du combat, Détection des ennemis, Lance-flammes, Soins, Invisibilité, Confusion de masse, Lien Mental, Contrôle des Foules, Éclair Étourdissant

**Esprits liés:** Esprit de l'air (Puissance 3, 3 services)

**Équipement:** gilet pare-balles

**Armes:** Couteau [Arme tranchante, Allonge -, VD 3P, PA -]

#### Xui-Batterman Katherine, gros bras des Second Tiger

Si un combat commence, Xui-Batterman aime le terminer rapidement. Elle est faite pour la vitesse, et elle utilise cela à son avantage pour porter des coups mortels rapides et mettre ses adversaires à terre avant qu'ils ne puissent commencer à penser qu'ils ont une chance contre elle. Elle ne cherche pas le combat, mais elle est toujours prête à en voir un. C'est une humaine (1,6 mètre de haut) avec de longs cheveux noirs raides qu'elle garde en chignon à la nuque.

C	A	R	F	C	I	L	V	Ess	Init	PI
5	5	5	(9)	4	3	5	3	4	1.0	10 (14)

**Moniteur de condition (Physique/Étourdissant):** 11/10

**Armure (B/I):** 8(10)/6(8)

**Compétences:** Athlétisme(GC) 3, Arme automatique 5, Armes tranchantes 5, Armes lourdes 5, Infiltration 4, Perception 5, Véhicule terrestre 2, Pistolets 5, Combat à mains nues 5

**Augmentations:** Yeux cybernétiques [indice 3, avec compensation anti-flash, vision nocturne, Protection oculaire, smartlink et thermographique], Armure dermique sculptée 2, Accroissement de réaction 2, Réflexes câblés 2

**Équipement:** veste pare-balles, commlink (indice 3, analyse 3)

**Armes:** Épée monofilament [Arme tranchante, Allonge 1, VD 5P, PA -1]

Ares Predator IV [Pistolet lourd, VD 5P, PA -1, SA, CR -, 15 (c), avec Holster rapide, smartgun]

HK-227X [Mitraillette, VD 5P, PA -, SA/TR/TA, CR 2 (3), 28(c), avec système pneumatique 2, smartgun, silencieux]

#### Mercenaire du Drunken Monkey

Puisque ces mercenaires ne sont pas en service, ils ne sont pas des plus disciplinés. Ils sont disposés et désireux de se battre, mais ils n'ont aucune coordination, leurs attaques sont assez aléatoires.

C	A	R	F	C	I	L	V	Ess	Init	PI
4	3	3	4	3	3	3	3	6	6	1

**Moniteur de condition (Physique/Étourdissant):** 10/10

**Armure (B/I):** 6/4

**Compétences:** Combat rapproché(GC) 4, Armes contondante 3, Perception 3, Pistolets 3

**Équipement:** Gilet pare-balles, Commlink (indice 3, analyse 3)

**Armes:** Colt America L36 [pistolet léger, 4P, PA -, SA, CR -, 11 (c, avec visé laser)]

Matraque étourdissante [Armes contondante, Allonge 1, 6E (c, PA - moitié)]

## DES ÉTRANGERS DANS UNE TERRE ÉTRANGE

### EN BREF

Les shadowrunners trouvent Karavan dans les contreforts de l'Hindu Kush. Ils traversent les obstacles physiques et sociaux et remontent la piste de la chaîne de la boussole jusqu'à la tribu Selukok. Après quelques négociations, l'équipe apprend que la chaîne a été donnée à la tribu Kizilkristal dans les dirigeables de la ville.

### DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Vos tripes vacillent alors que le t-bird épouse le sol à près de Mach-1, se balançant et se faufilant sur les montagnes de l'Hindu Kush. Au sommet de la dernière crête, une vallée verte s'ouvre en contrebas. Sur une rivière sinuuse, vous voyez une petite ville avec des bâtiments blancs que votre commlink marque comme étant Yargul Gharah. Au-delà, plus près de l'embouchure de la vallée, vous voyez une ville tentaculaire de remorques, de camions, de camions-citernes et de bâtiments temporaires, affalés des deux côtés de la rivière. La ville est une agitation de couleurs, toutes poussiéreuses. Légèrement décalé du centre de la ville, des dirigeables massifs reposent au sol.

Quand vous approchez, les avertissements du T-bird retentissent. Vipin s'agitte et commence à parler avec une douzaine de personnes différentes via le sans fil, vraisemblablement une forme de contrôle des avions exploité par les tribus de la ville. Alors qu'il s'installe dans une clairière entre ville et ville, vos propres commlink reçoivent un message de bienvenue de la tribu Kizilkristal; le message a un fichier contenant les lois de la ville, un document que le message appelle le yassa. « Nous sommes yabanci », dit Vipin, « Étrangers. Comporter vous bien ou... » Il passe le pouce sur sa gorge et siffle.

### ACCROCHE

“Yabanci” se prononce “yah-bahn-djee”. Si l'équipe n'a pas engagé Vipin pour les faire voler à Karavan, modifiez le texte ci-dessus.

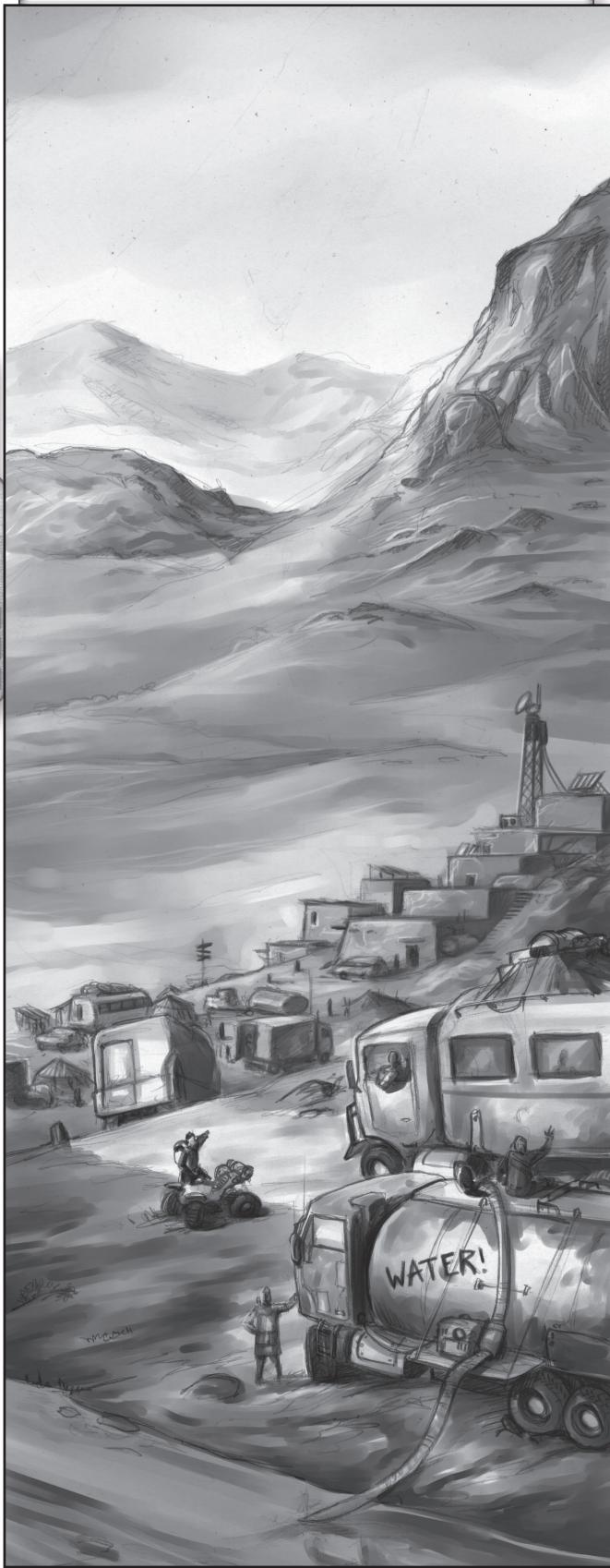
La Karavan est un endroit très sympathique et très dangereux. Tout le monde est armé mais prêt à travailler avec d'autres, même des étrangers. Essayez de souligner le fait que toute personne assez âgée pour tenir une arme est capable de blesser ou de tuer l'équipe sans avertissement. Ceci est particulièrement efficace à la lumière du fait que tout le monde est censé appliquer le yassa, et donc tout faux pas pourrait conduire à la violence.

### L'ENVERS DU DECOR

Lorsque l'équipe se trouve à portée de Signal de la Karavan, une copie du yassa est envoyée à chacun de leur commlink (donnez aux joueurs le document: Le Yassa, p.46). Le yassa est l'ensemble des lois par lesquelles tout le monde dans la ville itinérante est censé vivre. La pression sociale pour se comporter selon cette loi est énorme. Si cela ne suffisait pas, n'importe quel membre d'une tribu peut appliquer le yassa à tout moment. Cette combinaison fait de la Karavan un lieu courtois et convivial dans lequel la justice populaire violente se produit rarement mais sans avertissement. Afin de retrouver Stepan Martinez et la chaîne de la boussole, l'équipe devra faire des démarches dans la ville itinérante. Les démarches dans d'autres villes, cependant, ne sont pas les mêmes que les démarches en Karavan, où tout a un prix. Vipin ne sera pas disponible pour aider, car il a ses propres objectifs dans la ville.

### Trouver Martinez

La recherche de Stepan Martinez devrait être simple pour les personnages joueurs, mais cela ne veut pas dire que ce sera facile.



Rien à Karavan n'est gratuit, et cela comprend les informations. Le commerce en Karavan se fait rarement par espèces ou par virements, de sorte que les runners seront invités à fournir des biens et/ou des services en échange d'informations. L'encadré Appât commercial propose des suggestions sur ce que les habitants de Karavan pourraient demander en échange de données.

La plupart des habitants de Karavan n'ont aucune connaissance de Martinez ou de son business, mais ils savent qu'un yabanci avec des bijoux sera probablement allé chez les tribus Asma ou Seljukok. La tribu Asma n'a pas traité avec Martinez (un fait qu'ils vont, bien sûr, troquer pour le dire à l'équipe), ce qui devrait conduire les runners au Seldjoukok.

Info de jeu.....



## APPAT COMMERCIAL

Voici quelques suggestions d'échange à Karavan: Les biens et services qui ne sont pas utiles à la survie à Karavan valent moins que dans d'autres parties du monde. Un collier de diamants, par exemple, vaut moins qu'un étui de fusils d'assaut. Le carburant, la nourriture, l'eau, les munitions, les logements portables et l'équipement matriciel sont les produits commerciaux les plus pratiques à Karavan; les jolies choses sont secondaires à la survie. De plus, en raison du temps que la ville a passé dans la région, le marché est actuellement inondé de fruits, de noix, d'opiacés, de tapis, de chaussures, de savon, de textiles et de blé, de sorte que ces produits seront sous-évalués.

Le commerce des services contre des marchandises est un peu plus délicat. Utilisez le tableau des intervalles de disponibilité (p.312, SR4A) comme guide approximatif pour comparer le temps de service à la valeur en espèces. Plus le service est spécialisé ou sophistiqué, plus il est précieux. Par exemple, un article de 100 ¥ ou moins vaut environ douze heures de travail non qualifié, huit heures de réparation mécanique, ou six heures de soins médicaux ou en tant que personnel de sécurité.

## Séduire les Seljukok

Le territoire de la tribu Seljukok ressemble à une forteresse. Ses véhicules, ses bâtiments et ses membres sont hérissés d'armes, plus élevés que la normale même pour Karavan. Le mobilier est spartiate mais confortable. À l'exception de la joaillerie, les décorations sont rares.

L'équipe peut trouver un Seljukok prêt à conclure un accord avec eux pour obtenir des informations assez facilement. Pendant que les négociations sont en cours, Yasamin, fille du chef de la tribu et héritière apparente de ce poste, se promène et tombe amoureuse (ou du moins par la luxure, ou peut-être avec un intérêt profond) avec l'un des runners (voir l'encadré Objet de son désir). Elle interrompt le membre de la tribu, qui montre sa grande déférence. Yasamin offrira les informations en cadeau directement au personnage joueur qu'elle a choisi. Si les runners ont fait leurs devoirs, ils peuvent se rendre compte que la princesse seldjoukok propose un mariage.

S'ils acceptent, Yasamin considère que cela signifie que sa proposition a été acceptée, et elle emmène son fiancé à sa mère, la sultane de la tribu. S'ils n'acceptent pas l'information, elle se met en colère et insiste pour que la négociation de soit menée devant la sultane. Dans les deux cas,

l'équipe est invitée (par la force, si nécessaire) à avoir une audience avec la chef de la tribu.

La sultane Ozgur passe la plupart de ses journées dans son "bureau", une cour ouverte décorée de tapisseries et de boules brillantes. Elle a une sorte de trône, décoré de fourrures, de soies et de nano-feuilles animées, mais elle y siège rarement. Elle passe la plupart de son temps à s'occuper d'autres tribus, des affaires internes et à la planification des défenses et des raids. Lorsque l'équipe arrive, elle est en train de planifier un raid de minuit sur Yargul Ghara afin de capturer de nouveaux véhicules.

Si la proposition de Yasamin était acceptée (délibérément ou par inadvertance), Ozgur semble soulagé. Elle commence immédiatement à négocier une dot, offrant à l'époux choisi de sa fille une collection de soies et de meubles, ainsi qu'un Lone Star Black Mariyah (p. 117, Arsenal) avec un aménagement (Élevé), et armé d'un White Knight LMG. Si tout se passe bien, la brève cérémonie aura lieu le soir-même, et on s'attendra à ce que le shadowrunner nouvellement marié assume ses nouvelles responsabilités en tant qu'époux de la prochaine chef de la fière tribu Seljukok.

Si le runner proteste, Ozgur fait un commentaire désobligeant sur les étrangers et rappelle au personnage que le yassa est spécifique sur le point des propositions en mariage, et que l'application du yassa est le devoir de tout le monde dans la ville. Yasamin est moins compréhensive, brûlant d'une colère bouillonnante. L'équipe peut essayer de négocier un moyen de se sortir de leur promesse, et Ozgur acceptera des biens ou des services dépassant 1 200 ¥ pour «apaiser l'indignation des Seldjoukok ». Une façon de faire amende honorable est de se porter volontaire pour aider le raid (Rejoindre le Raid). Ozgur est également prêt à reporter le mariage jusqu'à un an, si les runners adoptent cette approche, bien que Yasamin fasse la moue.

Dans les deux cas, les Seljukok aiment beaucoup leur princesse et agissent en conséquence. Les runners qui la rendent malheureuse feront face à la colère égale de ses membres de sa tribu. D'autre part, ils montreront une grande affection pour le fiancé choisi et ses amis.

### Suivre la chaîne

Une fois que les Seljukok sont apaisés, ils peuvent informer l'équipe que Martinez leur a vendu la chaîne. Peu de temps après leur réception, la chaîne a fait partie d'une offrande à la tribu Kizilkristal, qui sont les propriétaires et les exploitants des deux zeppelins qui guident la ville d'un endroit à l'autre. Les offrandes seraient allées à l'Aman Iki, le principal dirigeable des deux. Pour respecter la générosité des tribus qui lui font des offrandes, la tribu Kizilkristal n'échange pas les articles qui lui ont été offerts comme offrandes pendant au moins un an à moins d'avoir de très bonnes raisons. Ces négociations se tiendraient en privé, à bord de leurs dirigeables, et non sur le terrain.

L'équipe doit trouver un moyen de monter à bord de l'Aman Iki. Il ne suffit pas de demander simplement; la tribu Kizilkristal fait ses affaires sur la terre ferme et réserve ses zeppelins pour elle-même et ses invités. Si l'un des membres de l'équipe doit être marié à Yasamin, le Kizilkristal peut inviter l'heureux couple et leurs amis à bord en tant qu'invités pour célébrer le mariage. L'équipe peut également se faufiler à bord, mais s'ils sont attrapés, ils seront jetés du dirigeable à moins que l'équipe ne les convainc de ne pas le faire. Si l'équipe a du mal à monter dans le dirigeable, reportez-vous à la section Antivirus de cette scène.

### Game Info.....

### Objet de son désir

En tant que meneur de jeu, c'est à vous de choisir le personnage joueur que Yasamin choisit pour être son fiancé. Vous avez un certain nombre d'options lorsque vous prenez cette décision (une par personnage joueur, en fait), et votre choix peut façonner l'histoire que vous et vos amis pouvez raconter avec cette scène. Un bon match pourrait commencer une intrigue secondaire romantique pour cette aventure et les futures. Le choix d'un runner indifférent pourrait lancer une scène comique. L'équipe pourrait également voir l'intérêt de Yasamin comme une opportunité, faisant de la rencontre une expérience d'intrigue et de négociation. Ou vos joueurs voudront peut-être la laisser tomber doucement (par manque de sentiments ou par peur de sa rétribution), et tenter une escroquerie qui leur permet de s'en tirer sans conséquence. Votre choix de la cible de son affection façonnera la scène.

C'est votre travail en tant que meneur de jeu, bien sûr, de provoquer quelque chose d'amusant. Choisissez le personnage qui serait le choix le plus agréable pour vous et les joueurs, sans égard au métatype, au sexe ou à la préférence sexuelle. Yasamin n'a pas de barrière de côté: elle vit en 2072, une époque où les techniques génétiques modernes peuvent fournir à n'importe quel couple sa propre progéniture. D'un autre côté, un personnage qui n'est pas homo sapiens (par exemple, un personnage centaure ou une IA) pourrait être beaucoup plus délicat; l'un des objectifs de Yasamin est de trouver quelqu'un qui puisse l'aider à maintenir sa lignée. Allez-y avec ce que vous pensez être le plus divertissant, que vous le fassiez pour rire, pour provoquer un drame ou entre les deux.

## INTRIGUES SECONDAIRES

### Rejoindre le raid

Si l'équipe accepte (ou propose) d'aider les Seldjoukok dans leur raid sur Yargul Ghara, ils sont autorisés à accompagner le groupe de raid. Ils voyageront avec huit membres de la tribu Seljukok (p.23), qui ont deux Tata Hotspurs (p.111, Arsenal). Le raid a lieu à minuit, à la lumière des étoiles.

Le village est en alerte pour les raids, car ils ont déjà fait face aux visites de Karavan. Le raid sera accueilli par une patrouille à pied à la périphérie de la ville composée de quinze défenseurs (utilisez Bande des triades, p.281, SR4A, armé d'AK-97) et un chaman (utilisez Radical Eco-Shaman, p.99, SR4A). Les pillards cherchent à prendre quelques véhicules et à s'enfuir avec eux; ils ne veulent pas verser le sang, mais se défendront.

### Le cœur des ténèbres

Une femme portant une grande quantité d'objets divers passe devant l'un des shadowrunners et laisse tomber une boîte à cigares verrouillée. « Pourriez-vous ramasser ça pour moi, mon ami? » demande-t-elle en disparaissant derrière une caravane. Lorsque le runner ramasse la boîte et se retourne, elle est partie, avec tout ce qu'elle transportait, sans laisser de trace. La boîte est verrouillée et protégée. Dans la boîte se trouve un sac en plastique transparent contenant un organe noirci qui semble être un cœur humain.

Le cœur noirci est charnu et froid au toucher, comme on pourrait s'y attendre d'un organe mort, mais il a des propriétés étranges.



INCOMING FEED.....

Le cœur ne se décomposera pas, dans ou hors de son sac de contenant biologique, et guérira même ses dommages à un rythme humain normal. Dans l'espace astral, il n'a pas d'aura et ne projette aucune signature astrale; c'est comme s'il n'existant pas dans l'espace astral. Les elfes immortels ont du mal à se concentrer sur le cœur, ou même à le garder à l'esprit.

Le cœur et son histoire ne sont pas couverts dans cette aventure. Cette intrigue secondaire peut être utilisée pour ajouter un peu de mystère au jeu et pour annoncer les événements à venir d'Artifacts Unbound.

### DURCIR LE TON

Si vos joueurs font un séjour trop facile à Karavan, n'hésitez pas à ajouter des plaisirs. Un groupe de Karavanli hostiles ou une brèche du yassa pourrait être un bon moyen de déclencher une fusillade dans les ruelles de la ville. Rappelez-vous que les runners devront également maintenir et appliquer le yassa, et peuvent donc tomber en conflit avec le yassa simplement en laissant quelqu'un d'autre s'en tirer en le brisant.

Une autre question à considérer est la langue. La plupart des habitants de Karavan parlent turc, ouzbek et kazakh, qui sont rarement parlés en dehors de l'Asie centrale. Ajoutez à cela le fait que presque chaque tribu parle sa propre langue, les yabanci auront encore plus de difficultés. Si vous mettez l'accent sur la barrière de la langue, vos joueurs peuvent trouver la navigation dans Karavan beaucoup plus difficile.

### ANTIVIRUS

Heureusement pour l'équipe, Frosty est un ami de la tribu Kizilkristal et un invité occasionnel de la ville. Si l'équipe a du mal à s'intégrer, elle peut aider de plusieurs façons. Si l'équipe tombe à l'encontre du yassa, elle peut arriver et aider à guider l'équipe au mieux qu'elle le peut.

Si l'équipe tombe à l'encontre du yassa, elle peut arriver et aider à guider l'équipe vers un meilleur comportement avec des rappels et des avertissements sévères. Elle n'interférera pas avec les projets nuptiaux de Yasamin, mais elle peut aider à aplatiser tout malentendu. Si l'équipe a du mal à être invitée sur l'Aman Iki, ou se fait prendre en train de se faufiler à bord, elle peut se porter garante de l'équipe et obtenir des places sur le zeppelin.

### LIEUX D'INTÉRÊT

#### Karavan

Karavan est une ville nomade. Tout ce qui la représente est capable d'être emballé et transportable en trois heures. La ville a presque tous les types de véhicules terrestres construits au cours des vingt dernières années, des motos aux maisons mobiles en passant par les ponts roulants, les camions-citernes et les chars. Lorsque la ville ne bouge pas, les rues et les ruelles sont formées par les véhicules stationnés, et la ville devient un bazar où les habitants viennent faire du commerce.

Grâce à un certain nombre de liaisons montantes par satellite, la ville a accès à la matrice et à des sources de crédit, mais que ce soit en raison des réalités de la vie nomade ou d'un biais culturel, le nuyen a une valeur assez faible. Le principal moyen de commerce en Karavan est le troc. Le commerce se fait avec des biens, des services et des faveurs, et tout, absolument tout a un prix. « Rien n'est gratuit à Karavan » est un dicton populaire dans la ville.

#### Les tribus de la Karavan

Des tribus se forment et se dissolvent constamment à Karavan, presque à chaque arrêt. Elles se forment à partir de schismes dans les tribus existantes, de tribus rejoignant la ville de l'extérieur ou de nouveaux arrivants non affiliés se regroupant. Elles disparaissent lorsqu'ils quittent

Karavan, sont subsumées par d'autres tribus ou sont détruites et dispersées par une grave violation du yassa. Il y a trente et une tribus à Karavan lorsque les personnages joueurs sont en visite, mais les tribus suivantes sont les principaux moteurs et agitateurs.

**Asma:** L'Asma est la plus grande des tribus de Karavan. Ils sont par coutume les premiers à ouvrir des échanges avec les habitants que la ville visite, et ils sont très fiers d'être les derniers à fermer lorsque les dirigeables du Taghoul décollent et conduisent la ville vers un nouvel emplacement. Tout ce qui peut être obtenu en Karavan, les Asma sont la tribu la plus susceptible de l'avoir. Les gens de la tribu sont des négociateurs avisés, et leur chef, le président Sharivar Phelka, exerce une influence confortable sur toute question qu'elle choisit au Kurultai.

**Kizilkristal:** Cette tribu est la tribu la plus riche de Karavan et serait sa tribu principale si la ville était ainsi organisée. Ils vivent exclusivement dans les deux zeppelins, Kalabalik et l'Aman Iki, qui guident la ville et ses membres d'un endroit à l'autre. Ils sont les récipiendaires d'un certain nombre de cadeaux des autres tribus, qui leur apportent leurs besoins et les aident à déterminer où la ville devrait être déplacée ensuite. La tribu parle finnois parmi ses propres membres, mais communique en turc avec des étrangers. La gouvernance de la tribu est partagée entre Markus Lax et Miia Vanhanen, les capitaines des deux dirigeables.

**Lhassos:** La tribu Lhassos a attiré un certain nombre d'ingénieurs et de spécialistes en mécanique ces dernières années, dont beaucoup sont absorbés par des unités militaires fragmentées par les conflits d'Asie centrale. La tribu possède le plus grand stock d'armes de la ville; presque toutes les armes de Karavan ont été entre les mains d'un membre de la tribu Lhassos à un moment donné de sa vie. Leur chef, Remy, est un génie à part entière, utilisant sa force de troll monstrueuse pour construire et réparer facilement des véhicules militaires pour sa propre tribu et d'autres. Les Lhassos possèdent les deux réservoirs de pontage qui sont utilisés par des milliers de Karavanli lorsque la ville est sur une rivière.

**Pjelykosts:** La tribu Pjelykosts est la première tribu éveillée de Karavan, et ils souffrent le moins de concurrence possible sans enfreindre le yassa. La tribu a plus que sa part de résidents magiquement actifs de la ville, et ses membres éveillés appartiennent tous au groupe magique de la tribu. Ils recrutent activement des yabanci qui visitent la ville. Leur gouvernance est apparemment rotative, les étrangers n'ont jusqu'à présent pas été en mesure de prévoir les successeurs.

**Seljukok:** Les Seljukok sont de fiers guerriers qui apprécient l'esprit combatif. Leur comportement est poli mais agressif, tout comme leurs relations avec les autres tribus. La plupart de leur sport consiste à s'entraîner avec des bâtons en bois, et les personnes valides sont entraînées à un niveau qui rivalise avec les unités d'opérations spéciales. Leur chef est la Sultane Ozgur.

## GRUNTS ET CIBLES MOBILES

### Membre de la tribu Karavanli (Indice de Professionnalisme 2)

Ce sont loin d'être les combattants les plus disciplinés qu'un runner puisse rencontrer, et ils n'ont aucun protocole spécifique à suivre. Ils sont cependant habiles à s'occuper des problèmes et à maintenir la paix à Karavan.

C	A	R	F	C	I	L	V	Ess	Init	PI
5	4	3	5	3	3	2	4	6	6	1

**Moniteur de condition (Physique/Étourdissant):** 11/10

**Armure (B/I):** 6/4

**Compétences:** Athlétisme(GC) 3, Arme tranchante (épées) 5 (+2), Premiers soins 3, Intimidation 2, Perception 3, Survie 3, Combat à mains nues 5

**Connaissance:** La rue 3

**Traits:** Ambidextre

**Équipement:** Gilet pare-balles

**Armes:** Hache de combat [Arme tranchante, Allonge 2, VD 7P, PA -1]  
Couteau de survie [Arme tranchante, Allonge -, VD 4P, AP -1]

### Magicien Karavanli (Indice de Professionnalisme 2)

Les magiciens Karavanli sont heureux de laisser leurs collègues de la tribu faire le sale boulot pendant qu'ils lancent des sorts de plus loin. Ils évitent les sorts au corps à corps et disposent de quelques sorts d'appoint qui leur permettent de disparaître rapidement si les choses tournent mal.

C	A	R	F	C	I	L	V	M	Ess	Init	PI
3	4	4	5	5	3	4	3	4	6	7	1

**Moniteur de condition (Physique/Étourdissant):** 10/10

**Armure (B/I):** 6/4

**Compétences:** Analyse astrale 2, Contre-sort (sorts de combat) 4 (+2), Lancement de sorts rituel 3, Perception 3, Lancement de sorts (sorts de combat) 5 (+2), Invocation 3, Combat à mains nues 4

**Connaissances:** La rue 4

**Traits:** Concentration Accrue 1

**Sorts:** Frappe à distance, invisibilité, Foudre, Éclair Mana, Contrôle des Foules, stabilisation, furtivité, Boule Étourdissante

**Équipement:** gilet-pare-balles

### Membre de la tribu Seljukok (Indice de Professionnalisme 4)

Les Seljukok sont plus disciplinés que les Karavanli ordinaires. Leur force est bien connue et ils l'utilisent à leur avantage, en recourant à l'intimidation plutôt qu'à la violence.

C	A	R	F	C	I	L	V	Ess	Init	PI
5	4	3	5	4	3	3	4	6	6	1

**Moniteur de condition (Physique/Étourdissant):** 11/10

**Armure (B/I):** 6/4

**Compétences:** Athlétisme(GC) 4, Combat rapproché(GC) 5, Premiers soins 3, Intimidation 4, Perception 3, Survie 4, Pistage 3

**Connaissances:** La rue 4

**Traits:** Ambidextre

**Équipement:** Gilet pare-balles

**Armes:** Katana [Arme tranchante, Allonge 1, VD 6P, PA -1]  
Couteau de survie [Arme tranchante, Allonge -, VD 4P, PA -1]

## PIRATE DE L'AIR EN BREF

L'équipe est montée à bord de l'Aman Iki, que ce soit sur invitation ou furtivement. Une fois qu'il est en l'air, sa sécurité intérieure est réduite et les runners ont une chance de mettre la main sur la chaîne et de s'évader. Malheureusement, un certain nombre d'agents de Yakashima, qui

connaissent également la chaîne et la veulent tout autant, ont une longueur d'avance sur l'équipe.

## DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

La rampe vers l'intérieur du zeppelin est large, presque aussi large que le module porteur sous l'enveloppe du dirigeable. Vous avez une vue dégagée sur une salle de bal somptueuse, richement décorée avec goût dans un mélange ancien et de actuel, asiatique et européen, confortable et opulent.

Vous êtes accueilli par un jeune homme, un nain, qui vous parle formellement en finnois avant de passer à l'anglais. « Bienvenue à bord de l'Aman Iki. Je m'appelle Tapio et je serai votre lien avec le capitaine et la tribu. Nous allons décoller très bientôt, et vous êtes invités à notre voyage et à mener vos affaires dans les airs. S'il vous plaît, suivez-moi dans vos cabines. »

### Au début de la mort venu d'en haut:

La voix de Frosty siffle dans votre commlink : « Avez-vous entendu cela? Au-dessus. » Vous pensez entendre le bruit étouffé de coups de feu, venant d'en haut.

### Quand Frosty et les runners affrontent l'équipe de Yakashima:

Jane pose ses pieds de chaque côté de la passerelle, vous bloquant la vue sur l'équipe des opérations spéciales. Elle écarte les bras vers l'extérieur et respire profondément. Vous entendez un faible bourdonnement et sentez le léger parfum d'ozone, frosty est baigné d'une lueur dorée.

« Je suis l'élève de Har'lea'quinn. Je suis le point culminant des Forces. Je suis l'incarnation de la Voie et du Chemin. Vous êtes faible, vos coquilles sont cassantes, votre magie est faible. Vous n'avez pas le pouvoir de me faire du mal! »

« Très bien », crie l'un des membres de l'équipe des opérations, « mais qu'en est-il de la passerelle ? »

Il y a un flash et le son du métal déchiré. Lorsque la lumière disparaît, la passerelle est rompue à travers un vide de quatre mètres. En regardant à travers le métal déchiqueté et la fibre éventrée de l'épave, vous voyez Frosty, visiblement furieuse même à six mètres de distance, s'accrochant précairement à l'épave tordue.

## ACCROCHE

Ce dirigeable est la fierté de la tribu Kizilkristal et de tout Karavan. Utilisez des images de chaque décor luxueux du Moyen-Orient que vous avez vu pour peindre l'image dans des vues exotiques, des parfums, des sons, des goûts et des textures. L'Aman Iki est un avant-goût de la civilisation occidentale en Asie centrale, mais avec l'agressivité toujours présente de Karavan.

## L'ENVERS DU DECOR

L'Aman Iki est l'un des Tagnuul de Karavan, les dirigeables qui mènent la ville d'un endroit à l'autre. C'est aussi la maison de la moitié de la tribu Kizilkristal, la tribu la plus aisée de la Karavan. Se voir offrir un logement pendant le vol est un grand honneur, qui ne sera pas perdu pour Yasamin si elle est avec l'équipe.

Une fois le vol en cours, Tapio sera à la disposition de l'équipe. Cependant, il estime que les runners ne méritent pas l'honneur d'une couchette sur le dirigeable. S'il ne gênera ni ne dérangera jamais l'équipe, il ne manquera aucune occasion de les insulter aussi poliment et intelligemment que possible.

L'équipe a l'occasion de côtoyer le Kizilkristal, l'élite de Karavan. S'ils jouent correctement leurs cartes, certains des runners peuvent gagner des contacts importants qui peuvent les aider dans tout ce qui concerne l'Asie centrale.

Une délégation de sept cadres de Yakashima Corporation, un corpo AA de Neo-Tokyo est également à bord. Les membres de la délégation sont polis mais restent pour la plupart entre eux. La délégation est ici pour discuter de la possibilité d'ajouter une "tribu" Yakashima à Karavan, et ce que cela impliquerait. En vérité, la délégation est une équipe de shinobi de Yakashima, avec le même objectif que les runners: obtenir la boussole complète.

### Le retour de Frosty

Jane "Frosty" Foster est une invitée du Kizilkristal sur ce vol. Elle est une amie de la tribu depuis près d'une demi-décennie et a une invitation permanente et ouverte à se joindre à eux quand elle le souhaite. Elle révèle sa présence à l'équipe une fois que le zeppelin est en l'air. Elle n'est pas là pour aider directement l'équipe, mais est prête à offrir toute l'aide qu'elle peut fournir, car elle prévoit d'être à bord pendant la durée du vol de quatre jours.

Frosty expliquera qu'elle se dirige vers la région de la Caspienne, où se dirige le dirigeable. Elle est également disposée à dire à l'équipe qu'elle est chassée par des êtres assez puissants venant de métaplan profond, et si elle invoque un esprit, elle sera trouvée et attaquée; les runners sont toutefois libres d'utiliser leurs propres pouvoirs. Elle peut également signaler qu'Ehran et (si l'occasion se présente) Harlequin sont en sécurité, que la recherche progresse et qu'Harlequin a parié que l'équipe ne récupérerait pas la chaîne.

### La mort venu d'en haut

Une fois que l'équipe a eu le temps de se familiariser avec le zeppelin, d'interagir avec ses habitants, de rencontrer Frosty et de jouer à l'une des intrigues secondaires que vous souhaitez exécuter, le vrai plaisir commence. Une nuit, l'équipe du Yakashima shinobi fait son entrée. Si les shadowrunners ont la boussole, l'un des shinobi tente de se faufiler dans sa cachette et de la prendre. Pendant ce temps, un certain nombre d'autres membres ont volé la chaîne et se sont dirigés vers la passerelle au-dessus des cabines principales, à l'arrière du dirigeable.

Lorsque les personnages joueurs arrivent sur le pont supérieur avec Frosty, ils voient une demi-douzaine de gardes Kizilkristal morts. Les shinobi viennent de faire passer une vingtaine de drones à travers une déchirure dans le tissu extérieur du zeppelin, dont l'un tient la chaîne (avec la boussole dans un autre, si les agents de Yakashima ont réussi à le voler également). Les drones partent dans des directions différentes, puis se retrouvent au QG de Yakashima. Les shinobi se retournent alors pour affronter les runners, et Frosty s'avance le long de la passerelle, disant à l'équipe: « J'ai compris. » Lisez la section appropriée de Dites-le-avec-des-mots. Frosty se tient à une main à l'épave, face avant et loin des agents de Yakashima. Elle n'a actuellement aucun moyen magique de s'aider elle-même et a donc besoin de l'aide de l'équipe.

L'équipe de shinobi se compose de cinq shinobi Yakashima et de deux monomi Yakashima. Ils sont fidèles jusqu'à la mort. Ils portent chacun des parachutes de forme mince et pourraient s'échapper à tout moment en sautant de la passerelle et en déchirant le tissu de la coque extérieure, mais ils souhaitent donner aux drones autant de temps que possible pour s'échapper, et combattront donc l'équipe. Leur première stratégie est de

remplir la zone de fumée thermique, ce qui leur donne l'avantage avec leur vision ultrasonique. Ils bougent autant que possible, frappant avant de se cacher quand ils le peuvent.

Le champ de bataille de ce combat n'est pas le plus convivial pour le corps à corps. La zone entière est gelée, avec des déchirures dans la coque. La passerelle est rapidement devenue glissante, nécessitant un test Agilité + Réaction (2) réussi pour éviter de tomber lorsque les déplacement sont plus rapides que la marche. Tout dommage aux enveloppes de gaz à environ trois mètres au-dessus (indice de blindage 6, indice de structure 7) entraînera la destruction de l'une des cellules à gaz du zeppelin. Si plus d'une est détruite, le dirigeable commence à perdre de l'altitude; plus de deux trous dans les enveloppes provoquent le crash du zeppelin entier (notez que le zeppelin a deux enveloppes séparées, une à l'avant, une à l'arrière; deux trous dans une enveloppe, ou un trou dans chacune, fait descendre l'engin).

Si un personnage tombe des passerelle et tombe sur l'enveloppe en tissu, demandez à ce personnage de faire un test Constitution + Force (3), avec un bonus de réserve de +1 dés pour chaque charge de 10 kilos qu'il porte. Si le test réussit, le tissu se déchire sous lui et il a une dernière chance de faire un test d'Agilité + Réaction (3) pour éviter une chute de trois cents mètres sur un flanc de montagne rocheux (200P de dégâts, résistant avec Constitution + Impact/2, au troisième tour de combat après la chute).

Lorsque la bataille est terminée, Frosty est sauvé et les trous ont été réparés, le ou les vols sont découverts et l'équipe doit traquer la chaîne (et peut-être la boussole) jusqu'à Yakashima à Neo-Tokyo. Lorsque l'équipe commence à réfléchir à ses prochaines actions, passez à la scène suivante, Neo-Tokyo Rose.

## INTRIGUES SECONDAIRES

### Erreur d'identité

L'un des personnages joueurs (de préférence le plus cupide) est attrapé par un passant. « C'est toi! Ça ne peut pas être toi! Tu es mort! » L'homme s'appelle Joona, et il est un patriarche âgé de la tribu, et de toute évidence extrêmement riche. Il jure de haut en bas que le personnage joueur ressemble exactement à son petit-fils mort, qui a grandi.

L'enfant, Marjut, a survécu à la mort de ses parents, mais ils ont perdu sa trace à huit ans, tombé d'un véhicule en mouvement et dans un gouffre profond. Le corps n'a jamais été retrouvé, et Joona garde donc espoir depuis.

Les proches de Joona conviennent que le personnage joueur ressemble exactement aux parents de Marjut. Le runner sera harangué par des questions sur ce qui s'est passé, comment il a survécu et comment il a retrouvé le chemin du retour. Le joueur peut choisir d'essayer de se frayer un chemin vers la fortune (la famille est assez prospère), ou de briser les espoirs de Joona et de sa famille.

Si vous avez un personnage dans votre groupe qui a un passé mystérieux ou qui a la qualité Amnésique, vous pouvez décider qu'il ou elle est vraiment le Marjut perdu depuis longtemps et est rentré par inadvertance à la maison.

## DURCIR LE TON

Des trous dans la coque du dirigeable peuvent permettre aux vents glaciaux de pénétrer sur le pont supérieur, réduisant les scores de dés ou causant des dommages étourdissements à ceux qui s'y trouvent. Vous pouvez également ajouter des shinobi, ou faire arriver des gardes de Kizilkristal et supposer que tout le monde qui n'est pas de la Karavan est un ennemi.

## ANTIVIRUS

Certains membres de l'équipe peuvent ne pas souhaiter effectuer le vol à bord de l'Aman Iki. Si tel est le cas, Yasamin ou Frosty peuvent rappeler aux membres errants de l'équipe que l'invitation est l'un des plus grands honneurs de Karavan et que la refuser serait une insulte. Si les personnages joueurs souhaitent toujours rester hors du dirigeable, permettez-le, mais ils doivent trouver un moyen de suivre ou d'être laissés pour compte. Si l'équipe a des problèmes avec les shinobi et les monomi, faites simplement que les Yakashima arrêtent de se battre et s'échappent avec leur parachutes.

## GRUNTS ET CIBLES MOBILES

### Garde Kizilkristal (Indice de Professionnalisme 3)

Bien entraînés et bien disciplinés, ces gardes ont accédé à leur poste parce qu'ils savent ce qu'ils font. Ils surveillent attentivement les arrières de chacun et combattent efficacement en tant que groupe.

C	A	R	F	C	I	L	V	Ess	Init	PI
5	4	5	5 (7)	4	4	4	5	5.6	9	1

**Moniteur de condition (Physique/Étourdissant):** 11/10

**Armure(B/I):** 8/6

**Compétences:** Athlétisme(GC) 4, Combat rapproché(GC) 5, Premiers soins 3, Intimidation 4, Fusils 5, Perception 3, Pistolets 4, Survie 4, Pistage 3

**Connaissances:** La rue 4

**Augmentations:** Substitut musculaire 2

**Équipement:** Veste pare-balles

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

Hammerli 620S [Pistolet léger, VD 4P, PA -, SA, CR 1, 6 (c)]

Mossberg AM-CMDT [Fusil de chasse, 9P (f), PA +5, SA/TR/TA, CR -, 10 (c)]

### Shinobi de Yakashima (Indice de Professionnalisme 5)

C	A	R	F	C	I	L	V	Ess	Init	PI
5	5 (8)	6 (8)	4	3	4	3	5	3.8	10 (12)	3

**Moniteur de condition (Physique/Étourdissant):** 11/11

**Armure(B/I):** 6/4

**Compétences:** Arme Automatique 4, Escalade 4, Combat rapproché(GC) 5, Esquive 5, Étiquette 3, Premiers soins 2, Gymnastique 5, Intimidation 2, Parachutisme 2, Perception 4, Pistolets 2, Course 3, Furtivité 6, Survie 2, Nage 3, Arme de jet 4, Pistage 2

**Traits:** Arts Martiaux (Ninjutsu) (5 PC)

**Bonus:** +1 dé pour l'esquive acrobatique

**Manœuvres:** Dérobade

**Augmentations:** compensateur de dommages 6, tonification musculaire 3, amplificateur synaptique 2

**Équipement:** combinaison aérodynamique, lunettes (avec vision ultrasons, smartlink), combinaison caméléon

**Armes:** HK-227X [Mitraillette, VD 5P, PA -, SA/TR/TA, CR (1), 28 (c), avec smartgun, silencieux]

Vibrolame [Arme tranchante, Allonge 1, VD 6P, PA -2]

2 grenades fumigènes thermiques [Grenade, rayon de 10 m]



## Monomi de Yakashima (Indice de Professionnalisme 5)

C	A	R	F	C	I	L	V	Ess	M	Init	PI
4	5	5(6)	4	4	4	3	4	6	6(3/3)	9(10)	1(2)

Moniteur de condition (Physique/Étourdissant): 10/10

Armure (B/I): 6/4

Init/PI astrale: 8/3

**Compétences:** Analyse astrale 4, Combat Astral 3, Arme automatique 4, Escalade 4, Combat rapproché(GC) 4, Conjuration(GC) 3, Esquive 4, Étiquette 3, Premiers soins 2, Gymnastique 5, Parachutisme 2, Perception 6 (8), Pistolets 2, Course 3, Sorcellerie(GC) 4, Furtivité 6, Survie 2, Natation 3, Arme de jet 4, Pistage 5

**Traits:** Adepte mystique (chaman), arts martiaux (Ninjutsu) (5 PC), esprit mentor (chat; +2 aux sorts d'illusion, +2 aux tests d'infiltration)

**Pouvoirs d'adepte:** Froide détermination 2, Perception améliorée 3, Réflexes améliorés 1, Sens amélioré (vision nocturne)

**Bonus:** +1 dé pour l'esquive acrobatique

**Maneuvres:** Dérobade

**Sorts:** Clairvoyance, Détection des ennemis, Détection de la vie, Lien Mental, Invisibilité améliorée, Masque physique, Furtivité

**Équipement:** combinaison aérodynamique, combinaison caméléon, lunettes opti mage

**Esprits liés:** Esprit de l'air (Puissance 4, 5 services)

**Armes:** HK-227X [Mitraillette, VD 5P, PA -, SA/TR/TA, CR (1), 28 (c), avec smartgun, silencieux]

Vibrolame [Arme tranchante, Allonge 1, VD 6P, PA -2]

## NEO-TOKYOROSE

### EN BREF

L'équipe planifie son mouvement contre Yakashima, pour se réveiller soudainement dans une cellule de détention. L'équipe se sépare et trouve un ami inattendu pour les aider à s'échapper avec la chaîne (et la boussole). Quand ils quittent la zone, ils se réveillent à nouveau, réalisant que tout était un rêve, ou était-ce la réalité...?

### DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Pendant que vous discutez de ce qu'il faut faire ensuite, vous êtes approché par Frosty et le capitaine Miia, l'un des chefs du Kizilkristal. « J'ai une idée », vous dit le capitaine. « Nous avons un avion que vous pouvez...»

Il y a un bruit puissant et vous vous retrouvez tous allongés sur une couchette nue dans une pièce en plastacier sans soudure, dans un cube de trois mètres carré. Un mur est une grille métallique tissée avec des trous carrés de deux centimètres. Il y a un drain dans le sol, un seul panneau phosphorescent au plafond et une toilette en plastacier dans le coin. L'odeur de l'ammoniaque s'accroche à vos narines. Vous portez une combinaison en plastique jaune vif qui gratte lorsque vous bougez.

Vous n'avez aucune idée de comment vous êtes arrivé ici.

### Lorsque l'équipe échappe au nœud UV:

Il y a un bruit puissant et vous vous retrouvez tous allongés sur une couchette nue dans une pièce en plastacier sans soudure, dans un cube de trois mètres carré. Un mur est une grille métallique tissée avec des trous carrés de deux centimètres. Il y a un drain dans le sol, un seul panneau phosphorescent au plafond et une toilette en plastacier dans le coin. L'odeur de l'ammoniaque

s'accroche à vos narines. Vous portez une combinaison en plastique jaune vif qui gratte lorsque vous bougez.

Lorsque vous vous asseyez, vous sentez un tiraillement sur votre cuir chevelu et vous enlever un filet d'électrode de votre tête. Vos cheveux ont été rasés de près, sans aucun doute pour faire une meilleure connexion avec les électrodes.

### Lorsque l'équipe atteint le bureau d'Hiroshi Yakashima dans le monde réel:

Un homme âgé, d'origine japonaise, vous attend au milieu de la pièce. « Je suis impressionné non, étonné de ce que vous avez accompli », dit-il avec un sourire ironique. « Je vois que vous m'avez battu dans mon propre immeuble. » Il rit. « L'artefact est à vous », dit-il en désignant une table d'exposition près de la porte, « et bien mérité. Acceptez-le avec mes compliments, et veuillez transmettre mes salutations à Maître Ehran. »

### ACCROCHES

Faites la transition du zeppelin à la cellule aussi brusque que possible. Si vous jouez de la musique pendant votre partie, essayez de trouver un moyen de changer la chanson ou de l'arrêter complètement lorsque le changement se produit. Si vous pouvez changer rapidement l'éclairage, cela pourrait vous aider. Les joueurs doivent être aussi confus que leurs personnages.

### L'ENVERS DU DECOR

Chaque personnage joueur se réveille dans sa propre cellule, alignée le long du même mur du centre de détention. Ils peuvent chacun voir le couloir et s'entendre, mais pas se voir. Voici ce qui s'est passé: l'équipe a pris l'avion du Kizilkristal du zeppelin et s'est dirigée vers Neo-Tokyo. Malheureusement, Yakashima les attendait et les a capturés dans une embuscade. L'équipe a effacé une partie de ses souvenirs et est maintenant connectée à un nœud UV via hot-sim et un réseau d'électrodes. Le nœud UV est une copie presque identique du véritable quartier général de Yakashima. La corpo a mis les runners sous cet état pour trouver autant d'informations que possible sur les clients des runners et ce qu'ils savent sur les artefacts apparaissant dans le monde entier.

Les joueurs joueront cette scène deux fois: d'abord dans le nœud UV, et de nouveau une fois qu'ils seront libérés de la prison de réalité virtuelle. La plupart de la scène se déroulera à l'identique, mais il y aura des changements subtils entre les deux versions; n'hésitez pas à en rajouter, comme la couleur d'un couloir ou un parfum présent à un endroit mais absent à l'autre. Lorsque les runners se réveillent (les deux fois), il est environ 01h00, tôt le matin, lorsque le bâtiment est vide de salariés.

Info de jeu.....

### FANTASY VS. RÉALITÉ

Les choses dans l'univers fantastique du nœud UV sont biaisées vers les personnages joueurs, car Yakashima veut découvrir ce que l'équipe sait. Utilisez les statistiques données dans cette scène, mais lorsque l'équipe est dans le nœud UV, réduisez tous les seuils de 1 et infligez une pénalité de -3 dés à tous les PNJ qui combattent les runners.

N'oubliez pas de cesser d'imposer ces pénalités une fois que l'équipe s'est échappée dans la vie réelle.

## Hors de la ménagerie métallique

Il existe plusieurs moyens de sortir des cellules. La grille peut être détachée de ses charnières avec un test Constitution + Force (4), ou simplement en l'endommageant suffisamment (il a un indice de blindage de 8 et un indice de structure 2). Les toilettes ne sont que des trous dans une fosse commune quatre mètres plus bas; si un runner peut trouver comment y tomber et le faire revenir à l'une des cellules qui est ouverte, il sera libre et aura probablement besoin d'un bon bain.

La plupart des moyens de sortie sont bruyants et alerteront les deux gardes du poste de contrôle de détention. L'un déclenchera une alerte, qui est un klaxon bruyant et des lumières clignotantes qui ne durent qu'un seul tour de combat avant d'être soudainement éteint (à la surprise des gardes, s'ils sont toujours conscients et vivants quand cela se produit). En effet, Syd, une IA métta-consciente qui est confinée à ce nœud, a annulé l'alarme, bien que l'équipe ne le sache pas encore.

Une fois que l'équipe s'est occupée des gardes, l'un des commilink des gardes émet un bip. Il s'agit d'un appel entrant demandant un rapport de situation pour le déclenchement de l'alarme et son annulation soudaine. L'équipe devra réfléchir vite pour éviter qu'une autre alarme ne retentisse.

## Séance en petits groupes

Une fois que l'équipe est libérée du centre de détention, elle doit se frayer un chemin à travers le bâtiment, idéalement à la recherche de son équipement et de la chaîne (et de la boussole si l'équipe l'avait avec elle). La description générale du bâtiment est proposée ici, et des pièces spécifiques sont répertoriées dans Lieux d'intérêt dans cette scène.

Le niveau inférieur du bâtiment est le sous-sol. Il abrite le centre de détention, l'usine physique, les services publics et le stockage. Il a des planchers de plastibeton et des plafonds non finis. L'étage entier est couvert par des caméras.

Le sous-sol de l'immeuble contient un parking, des rangements et certains bureaux. Les sols sont en plastibeton et les plafonds non finis, mais les murs ont un placage en plastique conçu pour ressembler à du bois, et le sol est recouvert d'un mince tapis vert. Il y a des détecteurs de mouvement couvrant la majeure partie du sol.

Le premier étage du bâtiment est fini en bois naturel, avec des sols en faux marbre et des plafonds suspendus. Derrière le revêtement en bois de chaque pièce se trouve un papier peint inhibiteur de réseau sans fil. Le sol est couvert par des détecteurs de mouvement, avec des caméras aux entrées.

Le deuxième étage ressemble beaucoup au premier, seulement avec un plancher surélevé plutôt qu'un plafond suspendu. Les panneaux de bois ont disparu, et seules les couleurs mortes et mornes du papier peint inhibiteur de réseau sans fil (également Indice 6) décorent les murs. Cet étage utilise également des détecteurs de mouvement.

Le troisième étage est plus opulent, avec des sols carrelés, des murs avec une finition en bois véritable et un haut plafond voûté avec des lustres et un éclairage astucieux. Les murs utilisent également un revêtement inhibiteur de réseaux sans fil, indice 8. La sécurité à cet étage est constituée de caméras et d'emplacements de canons cachés.

En plus des gardes répertoriés à chaque emplacement, il y a trois gardes et un lieutenant qui patrouillent à chaque étage sauf le sous-sol.

Alors que l'équipe s'approche de n'importe quelle porte ou ascenseur qui les rapproche du laboratoire matriciel, Syd l'ouvre à distance. Elle ne communique pas avec l'équipe, mais essaie de les faire entrer dans le laboratoire matriciel afin de pouvoir leur parler en secret.

## Fausse fuite

Lorsque l'équipe atteint le bord du campus de Yakashima, Syd leur rappelle (par message, si elle n'est pas avec eux) leur promesse de la faire sortir de Yakashima. Lorsque l'équipe quitte le campus (quelque chose qui est en dehors des paramètres du nœud UV, comme Syd le sait bien), elle est libérée du nœud UV et se réveille dans le (vrai) centre de détention; Lisez la partie appropriée de Dites-le-avec-des-mots.

## S'échapper de Tokyo

Une fois que l'équipe est sortie du bâtiment Yakashima, Syd les remercie et part le plus rapidement possible, car elle veut partir en liberté. Frosty appelle alors l'équipe. Elle s'est inquiétée pour eux, car ils ont complètement disparu du radar. Cela a été particulièrement inquiétant pour elle, car il semble que le temps se soit écoulé et que la Fondation Atlante a trouvé la trace de la boussole. Elle craignait que la Fondation ne parvienne aux runners.

Elle est à Néo-Tokyo et a planifié un moyen de ramener la chaîne (et la boussole, si elle est présente) dans l'enceinte d'Ehran avec le reste des artefacts. Le plan est de s'utiliser comme leurre sur un vol à destination de Seattle. Pendant ce temps, l'équipe se rendra en cargo à Portland, où elle les rencontrera.

Message Urgent.....

## RÉSEAU MATRICIEL DE YAKASHIMA

**Sculpture:** La sculpture est un bureau à domicile japonais traditionnel, avec des équipements modernes.

**Équipement:** Système personnalisé (Limite de Persona 20, Limite de Processeur 65).

**Authentification:** clé d'accès

**Privilèges:** Standard

Les attributs:

**Nœud principal:** Firewall 6, Réponse 7, Signal 1, Système 7

**Nœuds secondaires:** Firewall 6, Réponse 5, Signal 1, Système 5

**Spiders:** 3 Yakashima Hackers, 1 en service, 1 en veille  
**Cl:** 2 programmes Renraku Oniwaban (indice 7) (patrouilles)

**Programmes résidents:** Analyse 6, Cryptage 6 sur tous les nœuds

**ARC:** Scramble Security Hacker (Hacker Yakashima)

**Topologie:** Yakashima a un nœud central et un certain nombre de sous-nœuds, tous connectés au nœud principal. Le nœud UV ne contient pas de données de paie. Le vrai a des données sur la génétique des plantes paranormales et la manipulation génétique dans le nœud principal, qui vaudraient (2D6 x 1000 ¥) au bon acheteur.

## DURCIR LE TON

Si les choses sont trop faciles pour l'équipe, ajoutez plus de gardes, ou ajoutez un peu de shinobi et de monomi Yakashima (p.31) au mélange.

## ANTIVIRUS

Cela devrait être assez simple. Les joueurs sont pris au piège et doivent trouver leur issue, et il n'y a qu'une seule issue.



## LIEUX D'INTÉRÊT

### Centre de détention, -2

Le centre de détention est l'endroit où les runners se réveillent. Les entrées et le couloir de détention sont couverts par des caméras (toutes les caméras du complexe sont d'indices 4 sauf indication contraire). Il y a un nœud secondaire ici.

### Chaufferie, -2

Le chauffage et la production d'électricité de secours du bâtiment se trouvent dans cette pièce. La porte est couverte par une caméra.

### Buanderie, -2

Cette salle abrite les fournitures du personnel de garde, y compris les outils pour changer les panneaux lumineux, effectuer les réparations de base et stocker les consommables comme le papier hygiénique et les mouchoirs en papier. Il y a une caméra dans le couloir, mais pas dans la pièce.

### Stockage, -2

Cette pièce est destinée au stockage à long terme. C'est ici que cette succursale de Yakashima Corporation stocke des meubles supplémentaires, des bureaux, des carreaux de sol, etc. Il n'y a pas de dispositifs de sécurité dans la salle.

### Local de la sécurité, -1

Le local de la sécurité est la base d'origine des gardes, ayant en permanence trois gardes et d'un lieutenant. Il y a un nœud secondaire ici, ainsi qu'un certain nombre de caméras. L'équipement de l'équipe est également rangé ici.

### Bureau d'entretien, -1

C'est là que les gardiens stockent leurs produits de nettoyage.

Il n'y a pas de dispositifs de sécurité ici.

### Stockage, -1

Cette zone de stockage est plus petite que celle du niveau -2. Il a du mobilier, mais surtout des objets plus petits, des babioles que les employés ont perdus ou laissés derrière eux, etc. Il n'a pas de dispositifs de sécurité.

### Garage de stationnement, -1

Ceci est un parking souterrain fermé. Il y a une couverture de caméra dans cette zone. Il y a un seul gardien à la porte.

### Laboratoire matriciel, -1

Le laboratoire matriciel se trouve au niveau -1 pour aider à se protéger contre le piratage extérieur ou d'autres interférences électromagnétiques. Il y a un nœud secondaire ici, avec une caméra (indice 5).

Lorsque l'équipe entre dans le nœud UV, Syd apparaît ici en tant que jeune femme en blouse de laboratoire. Elle dit à l'équipe qu'elle les a aidés et promet de les aider à s'échapper de Yakashima s'ils l'extraient également. Elle n'acceptera pas une réponse négative. Syd ne dira pas à l'équipe qu'ils sont piégés dans un nœud UV; elle n'est pas tout à fait certaine de la différence entre ce nœud et la réalité. Dans le nœud UV, elle peut suivre les runners en tant que femme humaine.

La deuxième fois que l'équipe entre, Syd est dans le nœud secondaire, un ordinateur en métal de la taille d'un grille-pain. Elle demande à l'équipe de l'amener. Elle est disposée à passer sur le commlink d'un runner, mais il faudra la convaincre pour une telle décision.

### Réception, premier étage

La réception dispose d'un bureau pour la réceptionniste (qui ne travaille que de 09h00 à 17h00). Une caméra couvrant l'entrée.

### Espace de bureau, premier étage

Toute cette zone est couverte de box. Chaque box est décorée selon les goûts de la personne qui y travaille. Chacun contient un bureau sur lequel travailler, une chaise et un ensemble de tiroirs. Il y a des capteurs de mouvement qui couvrent la zone.

### Conférence, premier étage

Ce sont des salles de conférence. Chacune abrite une grande table, un certain nombre de chaises confortables et un grand lecteur tridéo au centre de la pièce. Il n'y a pas de dispositifs de sécurité dans ces salles.

### Toilettes, premier étage

Celles-ci sont très similaires aux toilettes d'aujourd'hui. Pas beaucoup de changements en six décennies, du moins dans les toilettes. Il n'y a pas de dispositifs de sécurité ici.

### Espace de bureau, deuxième étage

Cela ressemble beaucoup à l'espace de bureau au premier étage, mais avec une meilleure vue.

### Bureaux, deuxième étage

Les bureaux du deuxième étage sont similaires au box de l'étage des bureaux.

### Toilettes, deuxième étage

Celles-ci sont très similaires aux toilettes d'aujourd'hui. Il n'y a pas de dispositifs de sécurité ici.

### Stockage de la sécurité, deuxième étage

Le stockage de la sécurité du deuxième étage n'est en réalité qu'un grand placard que le personnel de sécurité peut utiliser pour ranger des choses. Il y a une caméra (indice 5) ici. Dans le nœud UV, la chaîne (et la boussole si présente) est ici; Syd peut diriger l'équipe vers la ou les pièces d'artefact si on le lui demande. En réalité, la chaîne et la boussole sont ailleurs.

### Bureaux exécutifs, troisième étage

Ces bureaux sont bien aménagés et spacieux, chacun avec une belle vue sur Yokohama et la baie de Tokyo. Il n'y a pas de dispositifs de sécurité dans les bureaux, mais il y a des caméras qui couvrent les couloirs et les portes.

### Salle de conférence exécutive, troisième étage

Cette salle est encore plus grande et plus confortable que les salles de conférence du premier étage. Il dispose d'un projecteur tridéo haut de gamme, ainsi que des plates-formes simses à la pointe de la technologie dans chaque chaise en cuir rembourré.

### Bureau de Yakashima, troisième étage

Cette salle ne dispose pas de dispositifs de sécurité. Elle est magnifiquement conçue pour rappeler un jardin japonais traditionnel sans oublier les installations usuelles des bureaux de travail. Lorsque l'équipe entre dans la vraie vie, elle trouvera à la fois Hiroshi Yakashima lui-même, mais aussi la chaîne (et la boussole, si elle est entre les mains de Yakashima); Lisez la partie appropriée de Dites-le-avec-des-mots. Yakashima n'appelle ni les gardes ni n'agit contre l'équipe lui-même, car il est satisfait de ce qu'il a accompli... pour le moment.

**Toilettes, troisième étage**

Celles-ci sont comme celles des étages inférieurs, mais chacune est plus richement décorée et offre plus d'espace et de confort pour l'utilisateur.

**GRUNTS ET CIBLES MOBILES****Garde de Yakashima**

C	A	R	F	C	I	L	V	Ess	Init	PI
5	4	4	4	3	4	3	5	5.7	8	1

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

**Armure (B/I):** 8/6

**Compétences:** Arme Automatique 4, Escalade 4, Combat rapproché(GC) 3, Esquive 4, Premiers soins 2, Intimidation 2, Perception 4, Pistolets 2, Course 3, Survie 2, Arme de jet 4, Pistage 2

**Augmentations:** Compensateur de dommages 3

**Équipement:** Veste pare-balles, Lunettes [indice 2, avec vision nocturne, smartlink, vision thermographique]

**Armes:** HK-227X [Mitraillette, VD 5P, PA -, SA/TR/TA, CR (1), 28 (c), avec smartgun, silencieux]

2 grenades fumigènes thermiques [Grenade, rayon de 10 m]  
Couteau [Arme tranchante, Allonge -, VD 3P, PA -]

**Lieutenant de Yakashima**

C	A	R	F	C	I	L	V	Ess	Init	PI
5	4	5	4	4	4	3	5	5.1	9	1

**Moniteur de condition (P/E):** 11/11

**Armure (B/I):** 8/6

**Compétences:** Arme Automatique 4, Escalade 4, Combat rapproché(GC) 3, Esquive 4, Premiers soins 2, Intimidation 2, Leadership 3, Perception 4, Pistolets 4, Course 3, Survie 2, Arme de jet 4, Pistage 2

**Augmentations:** Augmentation de densité osseuse 2, compensateur de dommages 3

**Équipement:** Veste pare-balles, Lunettes [indice 3, avec vision nocturne, smartlink, vision thermographique]

**Armes:** Colt Manhunter [Pistolet lourd, VD 5P, PA -1, SA, CR -, 16 (c), avec visé laser, smartgun]

HK-227X [Mitraillette, VD 5P, PA -, SA/TR/TA, CR (1), 28 (c), avec smartgun, silencieux]

2 grenades fumigènes thermiques [Grenade, rayon de 10 m]  
Couteau [Arme tranchante, Allonge -, VD 3P, PA -]

**Magicien Yakashima**

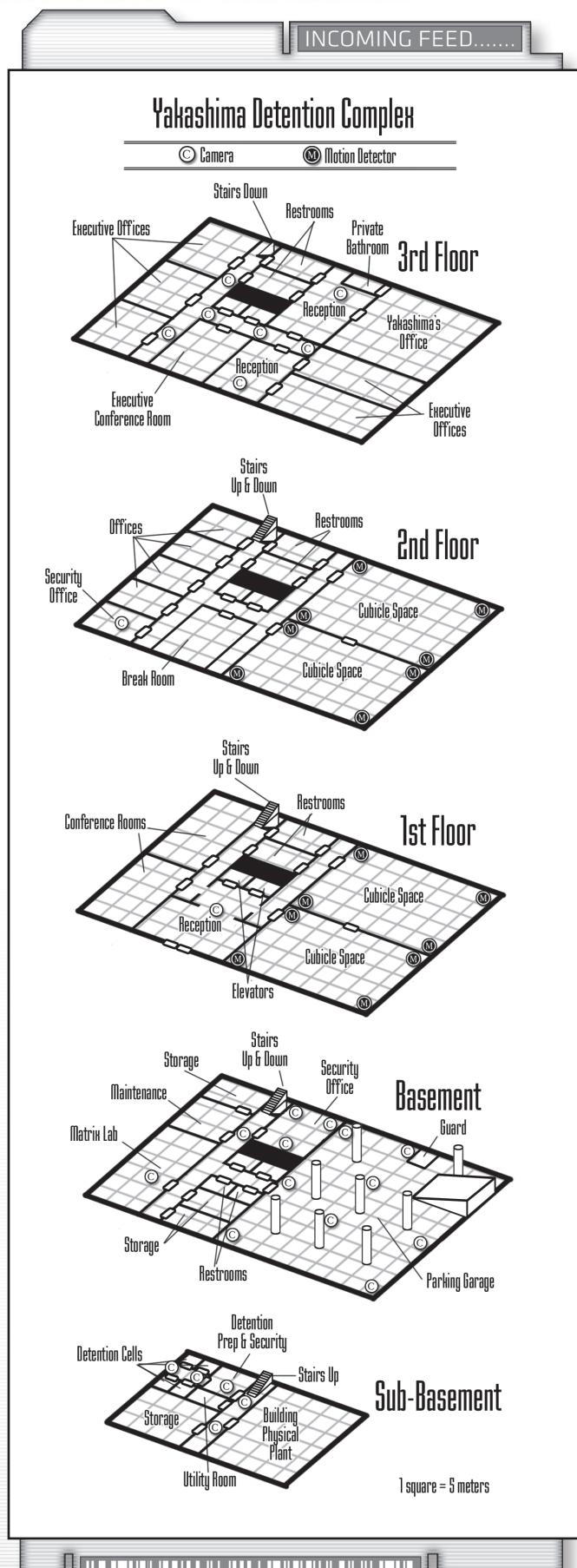
C	A	R	F	C	I	L	V	M	Ess	Init	PI
4	3	5	4	3	4	5	5	4	6.0	9	1

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

**Armure (B/I):** 6/4

**Init/PI astrale:** 8/3

**Compétences:** Arme Automatique 4, Escalade 4, Combat rapproché(GC) 3, Esquive 4, Premiers soins 2, Intimidation 2, Leadership 3, Perception 4, Pistolets 4, Course 3, Survie 2, Arme de jet 4, Pistage 2, Combat rapproché(GC) 4, Sorcellerie(GC) 4



**Sorts:** Armure, Frappe à distance, Contrôle des émotions, Détection de la magie, Invisibilité améliorée, Boule Étourdisante  
**Équipement:** Gilet pare-balles, lunettes [indice 2, avec vision nocturne, smartlink, vision thermographique]  
**Armes:** Ares Predator IV [Pistolet lourd, VD 5P, PA -1, SA, CR —.15 (c), avec smartgun]

#### Hacker de Yakashima

C	A	R	F	C	I	L	V	Ess	Init	PI
3	3	4	3	4	5	5	5	5.1	9	1

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

**Armure (B/I):** 6/4

**Init/PI Matriciel:** 12/3

**Compétences:** Arme automatique 4, Escalade 4, Combat rapproché(GC) 3, Esquive 4, Premiers soins 2, Intimidation 2, Perception 4, Pistolets 2, Course 3, Survie 2, Arme de jet 4, Pistage 2, Electronique(GC) 3, Piratage(GC) 4

**Augmentations:** Yeux cybérnétiques [indice 3, avec vision nocturne, vision microscopique, vision thermographique], Commlink implanté (indice 6), Datajack, Module sim (hot-sim débridé)

**Programmes:** Analyse 5, Armure 4, Attaque 5, Catalogue 5, Commande 4, Édition 4, Exploitation 4, Filtre de réalité 4, Scan 6, Renifleur 5, Furtivité 5, Pistage 6

**Équipement:** Gilet pare-balle

**Armes:** HK-227X [Mitraillette VD 5P, PA -, SA/TR/TA, CR (1), 28 (c), avec smartgun, silencieux]

Couteau [Arme tranchante, Allonge -, VD 3P, PA -]

## PRÉPAREZ-VOUS À REPOUSSER LES PASSAGER

### EN BREF

L'équipe prend un cargo du port de Tokyo à Portland. En chemin, ils sont attaqués par un certain nombre de factions, toutes pour des raisons différentes. Cette scène est la bataille finale de l'aventure.

### DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

« Elle est là », dit Frosty, « c'est le Calico Ghost Town. Elle devrait vous amener à Portland dans quatre jours, sans problème. Et avec moi qui fera diversion, je serai celle qui sera suivie par la Fondation Atlante. »

Le navire a l'air assez robuste. Long de près de trois cents mètres et s'élevant à trente mètres de la mer, le navire est presque entièrement ouvert à l'arrière et chargé par de gros drones cargo. Cela semble être un navire formidable.

« Vous l'aimez? » demande une femme trapue dans la quarantaine. « Le Calico est à moi. Je suis votre capitaine, Erika Gwyn. Je suis aussi votre équipage! » elle rit à sa propre blague. «Sérieusement, montez à bord! Choisissez la cabine que vous voulez, elles sont toutes vides, sauf la mienne. »

### Lorsque les pirates passent à l'attaque:

Le capitaine fait irruption. « Ce sont des pirates », dit-elle, « ils sont hors de la proue à bâbord. Nous ne pouvons pas les dépasser, et mon assurance ne couvre pas le piratage. Je perdrai ma charte s'ils prennent une partie de la cargaison. Je vous donnerai 1 500 ¥ chacun si vous m'aidez à les repousser. » Vous entendez un coup de tonnerre, suivi d'un grondement lointain.

### ACCROCHE

L'équipe doit rentrer chez elle, donc les faire monter sur le navire ne devrait pas être difficile. Ils ne sont pas obligés, bien sûr, d'aider à repousser les pirates, mais les choses peuvent être assez difficiles pour eux s'ils ne le font pas.

### L'ENVERS DU DECOR

Le Calico Ghost Town est un bon navire. Il est très rapide pour un cargo, grâce à un design épuré et des moteurs azimutaux à la pointe de la technologie (voir Plan de pont du Calico Ghost Town, p.33). Le navire navigue sous un pavillon UCAS. Les joueurs peuvent choisir n'importe laquelle des couchettes pour leurs personnages, car le navire est entièrement contrôlé par Gwyn et ses drones.

Sur ce transport, le capitaine Gwyn transporte des bibelots grand public, des pièces de véhicules terrestres, des composants électroniques et de nombreuses races de créatures paranormales asiatiques. Les créatures comprennent un griffon, un couple d'artnwerre, une demi-douzaine de chevaux à bosse, trois Gloutons géants et un sanglier doré (tous se trouvent dans créature du sixième monde). À son insu (ou à celle de l'équipe), elle a également sept agents de Yakashima à bord.

Le voyage se déroule sans incident le premier jour et est en fait assez relaxant. Vers la fin de la journée, les joueurs peuvent apercevoir un drone volant au-dessus du navire. S'ils demandent, le capitaine dira à l'équipe que des drones de reconnaissance pourraient signifier un exercice militaire, ou un navire corporatiste à proximité, ou des pirates. S'il s'agit de pirates, ils attaqueront très probablement de lendemain vers 10h20, lorsqu'une tempête devrait toucher le navire.

### Riders on the Storm

Juste au bon moment, les pirates commencent leur attaque lorsque la tempête approche; lisez la section appropriée de Dites-le-avec-des-mots. Les pirates s'approchent dans quatre Zemlya-Poltava Crests(p.113, Arsenal) au large de la proue à bâbord. Ils ont diffusé une demande pour que le navire coupe ses moteurs et se prépare à l'abordage. S'ils ne coupent pas les moteurs, les pirates tirent le long du Calico et montent à bord avec leurs grappins. Ils ont l'intention de trouver autant d'objets de valeur qu'ils peuvent en transporter.

Pendant que les pirates approchent, un groupe de TerraFirst! s'approche à tribord dans deux aérogliiseurs GMC Everglades (p.348, SR4A). Ils passeront inaperçus si l'équipe concentre toute son attention sur les pirates. Leur objectif est de monter à bord du navire et de libérer les paracréatures à bord, en les ramenant dans leurs aérogliiseurs si nécessaire. Si les chasseurs de TerraFirst! libèrent les animaux, les bestioles paniquent, chargeant de manière chaotique sur le pont et attaquant tout ce qui se trouve sur leur chemin.

### L'affaire se corse

Une fois que l'équipe engage les pirates, ou peu de temps après que les pirates sont montés à bord du cargo (selon l'éventualité), les agents de Yakashima, cinq shinobi et deux monomi, en profitent pour sortir de leur cachette et engage l'équipe afin de récupérer la boussole. Ils évitent les conflits directs, préférant frapper depuis l'ombre lorsqu'une cible ne regarde pas. Leurs principales cibles sont les runners, mais ils élimineront les pirates ou les écoterroristes s'ils le jugent nécessaire.

### Par le haut

Une fois le combat vraiment lancé, la Fondation Atlante fait son apparition. Un Aztechnology Aguilar-GX (p.119,

Arsenal) avec un White Knight LMG monté (chargé de balles de gel) vole hors de la tempête et s'engage avec un tir de suppression sur le pont. Il se rapproche alors suffisamment pour que l'équipe de la Fondation puisse intervenir, six soldats et deux mages. Le rigger reste dans l'hélico pour maintenir et protéger le réseau de l'équipe. Tous les commlink des soldats sont asservis à celui du rigger, tandis qu'il dirige le tacnet du groupe.

La Fondation Atlante en a après la chaîne (et la boussole, si elle est présente), et ils ne sont pas prêts à accepter une réponse négative.

### Mission accomplie

Une fois que les différentes attaques ont été réalisées, le voyage de l'équipe jusqu'à Portland se déroule littéralement sans encombre, sauf complications lors du combat.

### DURCIR LE TON

Pour être honnête, cette scène est déjà assez difficile. Si vous avez besoin de plus de défis, vous voudrez peut-être que les attaquants s'ignorent les uns les autres et se concentrent sur les runners. Sinon, demandez à votre faction préférée d'appeler des renforts.

### ANTIVIRUS

Si l'équipe est trop facilement écrasée par la myriade d'attaquants, demandez aux attaquants de se battre entre eux pendant un tour de combat ou deux. Cela donnera aux personnages joueurs un peu de marge de manœuvre entre les tirs.

### GRUNTS ET CIBLES MOBILES

#### Shinobi de Yakashima

C	A	R	F	C	I	L	V	Ess	Init	PI
5	5 (8)	6 (8)	4	3	4	3	5	3.8	10 (12)	1 (3)

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

**Armure(B/I):** 6/4

**Compétences:** Arme Automatique 4, Escalade 4, Combat rapproché(GC) 5, Esquive 5, Étiquette 3, Premiers soins 2, Gymnastique 5, Intimidation 2, Parachutisme 2, Perception 4, Pistolets 2, Course 3, Furtivité(GC) 6, Survie 2, Natation 3, Arme de jet 4, Pistage 2

**Traits:** Arts Martiaux (Ninjutsu)

**Bonus:** +1 dé pour l'esquive acrobatique

**Maneuvres:** Dérobade

**Augmentations:** Compensateur de dommages 6, Tonification musculaire 3, Amplificateur synaptique 2

**Équipement:** Lunettes (indice 3, avec vision ultrasons, smartlink), Combinaison de caméléon, Pistolet à grappin (avec corde furtive de 300 m)

**Armes:** HK-227X [Mitrallette VD 5P, PA -, SA/TR/TA, CR (1), 28 (c), avec smartgun, silencieux], 2 grenades fumigènes thermiques [Grenade, rayon de 10 m]

Vibrolame [Arme tranchante, Allonge 1, VD 6P, PA -2,]

#### Monomi de Yakashima

C	A	R	F	C	I	L	V	Ess	M	Init	PI
4	5	5 (6)	4	4	4	3	4	6	6(3/3)	9(10)	1(2)

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

**Armure(B/I):** 6/4

**Compétences:** Analyse astrale 4, Combat Astral 3, Armes Automatiques 4, Escalade 4, Combat rapproché(GC) 4, Invocation(GC) 3, Esquive 4, Étiquette 3, Premiers soins 2, Gymnastique 5, Parachutisme 2, Perception 6 (8), Pistolets 2, Course 3, Sorcellerie(GC) 4, Furtivité(GC) 6, Survie 2, Natation 3, Arme de jet 4, Pistage 5

**Traits:** Adepte mystique, Arts martiaux (Ninjutsu) (5 BP), Esprit mentor (Chat: +2 au sorts d'illusion, +2 aux tests d'infiltration)

**Tradition:** Chaman

**Pouvoirs de l'adepte:** Froide détermination 2, Perception améliorée 3, Réflexes améliorés 1, Sens amélioré (vision nocturne)

**Bonus:** +1 dé pour l'esquive acrobatique

**Maneuvres:** désorientation

**Sorts:** Clairvoyance, Détection des ennemis, Détection de la vie, Lien Mental, Invisibilité améliorée, Masque physique, Furtivité

**Équipement:** Combinaison caméléon, Lunettes optimise

**Esprits liés:** Esprit de l'air (puissance 4, 5 services)

**Armes:** HK-227X [Mitrallette, VD 5P, PA -, SA/TR/TA, CR (1), 28 (c), avec smartgun, silencieux]

Vibrolame [Arme tranchante, Allonge 1, VD 6P, PA -2]

#### Combattant de TerraFirst!

C	A	R	F	C	I	L	V	Ess	Init	PI
3	3	3 (4)	3	4	4	2	5	6	7 (8)	1 (3)

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

**Armure(B/I):** 8/6

**Compétences:** Animaux 3, Athlétisme(GC) 4, Arme Automatique 3, Arme contondante 3, Explosif 4, Premiers soins 3, Leadership 2, Serrurerie 2, Plein air(GC) 4, Perception 2, Survie 3, Arme de jet 3

**Traits:** Empathie animale

**Équipement:** Combinaison de camouflage, 10 kg d'explosifs du commerce, Commlink (indice 3), 3 Détonateurs (standard), 3 doses de cram, Lunettes (indice 2, avec vision nocturne, compensation anti-flash), Crochets, Medikit (Indice 6), Kit de survie, Barre de thermite

**Armes:** AK-97 Carbine [Mitrallette VD 5P, PA -, SA/TR/TA, CR (1), 30 (c), avec visée laser]

Grenade Flash-pak [Grenade, donne un modificateur de -4, -2 avec compensation anti-flash]

Electromatraque [Arme contondante, Allonge 1, 6E (c), PA - moitié]



## Pirate

C	A	R	F	C	I	L	V	Ess	Init	PI
4	4 (6)	4 (5)	5 (7)	2	3	2	3	1.7	7 (8)	1 (2)

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

**Armure (B/I):** 8/6

**Compétences:** Armurerie 2, Athlétisme(GC) 3, Combat rapproché(GC) 4, Armes à feu(GC) 4, Intimidation 3, Mécanique nautique 3, Navigation 2, Perception 2, Véhicule aquatique 4, Survie 3

**Traits:** Dur à cuire

**Augmentations:** Yeux cybernétiques[indice 2 avec compensation anti-flash, vision nocturne, smartlink, vision thermographique], Substitut musculaire 2, Réflexes câblés 1

**Équipement:** Veste pare-balles, Commlink (indice 2), Pistolet à grappin avec corde standard de 500 m, Équipement de pirate (boucle d'oreille en or, bandana, cache-oeil ou éventuellement un perroquet)

**Armes:** Ares Crusader [Mitraillette, VD 5P, PA -1, SA/TR, CR 2, 40 (c), avec munitions EX explosives, smartlink]

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

## Rigger de la Fondation Atlante

C	A	R	F	C	I	L	V	Ess	Init	PI
3	3	5 (7)	2	3	4	5	4	4.4	9 (11)	1

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

**Armure (B/I):** 8/6

**Init/PI Matriciel:** 11/3

**Compétences:** Mécanique aéronautique 3, Informatique 5, Cybercombat 4, Recherche de données 4, Guerre électronique 5, Armes de véhicules 5 (6), Hacking 3, Hardware 4, Armes lourdes 4, Infiltration 3, Navigation 3, Perception 3, Appareil volant 6, Véhicule terrestre 4, Véhicule aquatique 3, Pistolets 2, Filature 3

**Augmentations:** Interface de rigging, Yeux cybernétiques[indice 2 avec compensation anti-flash, vision nocturne, smartlink, vision thermographique], Datajack, Accroissement de réaction 2, Fixateur de réflexes(armes de véhicules)

**Équipement:** Veste pare-balles, Commlink personnalisé (Système 6, Réponse 6, Firewall 5, Signal 4, avec module débridé hot-sim)

**Programmes:** Analyse 6, Catalogue 3, Commande 6, Edition 5, Cryptage 6, Scan 6, Armure 5, Attaque 5, Filtre Biofeedback 5, Decryptage 5, Exploitation 3, Renifleur 4, Falsification 5, Furtivité 6, Pistage 4, Tacsoft 2

**Armes:** Browning Ultra-Power [Pistolet lourd, VD 5P, PA -1, SA, CR -, 10 (c)]

## Aguilar-GX

Man.	Acc.	Vit.	Struct.	Blind.	Sens.	Auto-p.
+1	15/60	400	16	16	2	2

**Modifications:** Protection pare-balles des passagers 3, 3

Montures d'arme (externes, télécommandés, 1 tourelle, 2 fixes), Contre-mesures électroniques (ECM) 4, CCME 4

**Armes:** Ingram White Knight [Mitrailleur légère, VD 5E, PA +1, TR/TA, CR 2 (3) 100 (bande), avec balles gel] 4 roquettes HE [Rocket, VD 14P, PA -2, souffle -2/m]

## Soldat de la Fondation Atlante

C	A	R	F	C	I	L	V	Ess	Init	PI
4	5 (8)	4 (8)	3	3	4	3	4	1.05	8 (12)	1 (2)

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

**Armure (B/I):** 8(11)/6(9)

**Compétences:** Escalade 3 (4), Combat rapproché(GC) 4 (5), Esquive 4 (5), Armes à feu(GC) 5 (6), Premiers soins 3, Infiltration 4 (5), Perception 3, Course 3 (4), Filature 3 (4)

**Augmentations:** Yeux cybernétiques[indice 3, avec Compensation anti-flash, Vision nocturne, Smartlink, Vision thermographique, vision ultrason], Articulation améliorée, Tonification musculaire 3, Orthoderme 3, Accroissement de réaction 3, Réflexes câblés 1

**Équipement:** Veste pare-balles, Commlink (indice 5), Medikit (indice 6)

**Armes:** Ares Predator IV [Pistolet lourd, VD 5P, PA -1, SA, CR -, 15 (c), avec smartlink]

Couteau [Arme tranchante, Allonge -, VD 3P, PA -]

FN HAR [Fusil d'assaut, VD 6P, PA -1, SA/TR/TA, CR 2, 35 (c), avec Smartlink, Visée laser]

3 grenades flash bangs [Grenade, VD 6E, PA -3, rayon d'explosion de 10 m]

3 grenades fumigènes thermiques [Grenade, rayon de 10 m]

## Mage de la Fondation Atlante

C	A	R	F	C	I	L	V	M	Ess	Init	PI
3	3	3	2	5	4	4	6	6	6	7	1

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

**Armure (B/I):** 8/6

**Init/PI Astrale:** 8/3

**Compétences:** Arcanes 5, Analyse astrale 5, Combat Astral 5, Armes tranchantes 4, Conjuration(GC) 5, Infiltration 4, Leadership 4, Escamotage 3, Perception 5, Pistolet 3, Sorcellerie(GC) 6, Combat à mains nues 3

**Sorts:** Boule de feu, Détection des artefacts, Détection de la magie, Soin, Couche de Glace, Éclair Mana, Confusion de masse, Sonde mentale, Barrière physique, Masque physique, Boule Étourdisante

**Traits:** Magicien (Magie noire)

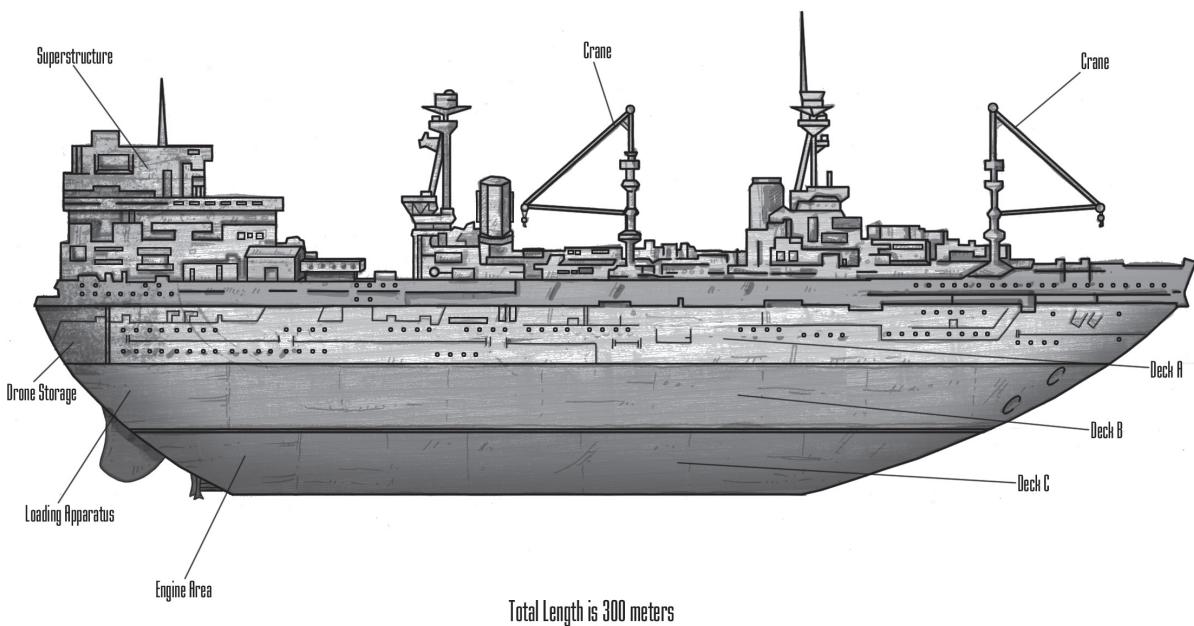
**Esprits liés:** Esprit du feu (puissance 6, 3 services), esprit de l'eau (puissance 5, 4 services)

**Équipement:** Veste pare-balles, Focus de pouvoir (indice 2), Epée (focus d'arme, indice 3), Focus de maintien (indice 6)

**Armes:** Ancienne épée (Focus d'arme) [Arme tranchante, Allonge 1, VD 4P, PA -]

Colt Manhunter [Pistolet lourd, VD 5P, PA -1, SA, CR -, 16 (c), avec visée laser]

## Calico Ghost Town - Deck Plan



INCOMING FEED.....

## RETOUR À LA MAISON

Les runners ramènent la boussole à Ehran. Les artefacts ont été rassemblés, laissant une question en suspens quant à ce que lui et les autres puissances du monde vont en faire.

### DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

À votre retour en ville, Ehran accepte volontiers votre appel et organise une rencontre. C'est simple: il se rendra où que vous soyez et vous récupérera dans sa limousine.

Des boissons vous attendent lorsque vous montez à l'intérieur de la luxueuse voiture. Ehran a l'air ravi, mais il semble préoccupé, quelque chose semble peser sur ses épaules.

Lorsque vous lui donnez la boussole, il la prend doucement, puis expire. Vous ne le voyez pas faire de mouvement pour transférer le paiement sur vos comptes, mais vous êtes brusquement devenu un peu plus riche. Ehran reste concentré sur l'objet entre ses mains.

« Nous les avons », dit-il. « Maintenant, voyons combien de temps nous pouvons les conserver. »

Vous êtes certain qu'il n'a pas dit cela à haute voix par accident, mais vous ne savez pas ce que ses paroles signifient pour votre avenir.

### L'ENVERS DU DECOR

Ehran est pressé de prendre la boussole, c'est pourquoi il organise la rencontre comme ça. Il sait que les artefacts rassemblés au cours des aventures de L'aube des artefacts ont tendance à ne pas rester longtemps au même endroit, il veut donc exploiter leur pouvoir autant que possible avant de s'en séparer.

### DURCIR LE TON

Les runners ont fait leur travail et il est temps de les laisser partir. Toutes les méthodes pour rendre les choses difficiles auraient dû se produire plus tôt.

### CONSÉQUENCES

La série L'aube des artefacts est terminée, mais les artefacts eux-mêmes commencent tout juste à avoir un effet sur le Sixième Monde. Le prochain livre de campagne Artifacts Unbound montrera certains de ces effets, jusqu'à un possible cataclysme qui pourrait remodeler certaines des puissances du monde.

Pendant que les grandes puissances vaquent à leurs occupations, les joueurs peuvent récolter leurs fruits. Ils ont déjà obtenu leur nuyen, mais il y a des contacts et du karma à avoir.

### ATTRIBUTION DE CONTACTS

En fonction de leurs performances à différents moments de l'aventure, les joueurs peuvent avoir la possibilité d'ajouter de nouveaux contacts à leur liste.

Si les runners se comportent bien à Hong Kong et montrent le respect qu'il faut pour Penelope Wang tout en faisant le travail, ils la gagnent comme contact. Son influence ne va pas au-delà de Hong Kong, mais elle est une figure respectée dans les ombres de cette ville.

Les runners peuvent rencontrer Hsui Li Bennett. Elle n'est pas favorable aux runners en général, mais s'ils se conduisent exceptionnellement bien, elle peut voir l'avantage de travailler avec eux, par opposition aux runners qui la ciblent occasionnellement. Sa loyauté envers les runners n'est cependant pas élevée au départ.



Si les runners paient généreusement Sergei Vipin et ne lui causent aucun problème pendant qu'ils se dirigent vers la Karavan, ils peuvent le gagner comme contact de bas niveau.

La Sultana Ozgur et sa fille Yasamin peuvent être obtenues comme contacts, mais ce sera délicat si le cœur de Yasamin était brisé, ou si elle se sentait mal traitée par les runners de quelque manière que ce soit, aucune des deux femmes ne deviendra un contact. Si les runners ont pu se dégager en douceur de la situation tout en préservant la dignité de la tribu Seljukok et de Yasamin en particulier, les deux femmes peuvent être obtenues comme contacts. Elles ont une influence considérable à Karavan, et une influence moindre dans les zones visitées par Karavan.

Si les runners réussissent à libérer Syd, elle peut être un contact. Au départ, sa connaissance de tout autre chose que le complexe de Yakashima est très limitée, mais avec suffisamment de temps, elle en apprendra davantage sur la matrice et sur les autres IA.

Si les runners défendent avec succès le Calico Ghost Town et empêchent son capitaine de perdre trop de sa cargaison, ils gagnent Erika Gwyn comme contact. Ses relations des deux côtés du Pacifique font d'elle une bonne personne à connaître.

## KARMA

À la fin de toute aventure Shadowrun, le Karma est attribué à chaque shadowrunner pour sa participation. 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. Le roleplay, l'humour ou les actions héroïques 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 Karma aux personnages qui font des actions particulièrement imprudentes ou hors du personnage. Le karma représente la récompense de l'univers pour son travail acharné et son travail 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 aboutissent à une récompense ou à une déduction de Karma. Cela les aidera à ne pas se remettre en question (et vous même) pendant qu'ils parcourent 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 roleplay exceptionnel ou même une blague particulièrement brillante avec leur personnage.

## INVESTIGATION

Au fil de l'aventure, les runners auront de nombreuses opportunités de recherche. Cette section donne quelques résultats pour les démarches que les runners peuvent tenter. La recherche peut impliquer la matrice, la vérification 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 du joueur seulement après avoir recherché le sujet.

Info de jeu.....



## KARMA D'ÉQUIPE

Situation	Karma
Sauver toutes les victimes dans Le rush de minuit.	1
Mettre la main sur la boussole au musée d'art ancien de Hong Kong.	1
Résoudre la situation avec Yasamin sans se faire ennemis des Seldjoukok.	2
Obtenir une invitation à monter à bord de l'Aman Iki.	1
Aider Syd à s'échapper de l'installation de Yakashima.	1
Trouver et rencontrer Hiroshi Yakashima.	1
Survivre au conflit dans le Calico Ghost Town.	2
Livrer la marchandise à Ehran.	1

## KARMA INDIVIDUEL

Situation	Karma
Survivre	1
Bon rollplay	1-3
Du cran;bravoure	1
Humour	1
Participer depuis le début de l'histoire	1

Certaines informations peuvent être mieux présentées lors de scènes spécifiques.

## RECHERCHE DANS LA MATRICE

Les personnages peuvent choisir de rechercher des informations par eux-mêmes en parcourant les différents paradis de données et les sites d'informations dans toute la matrice. Dans ce cas, demandez au personnage joueur d'effectuer un test étendu de recherche de données + programme catalogue, à 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 Catalogue 3 lancerait 6 dés pour son premier test, 5 pour son second, 4 pour 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 ce pirate puisse les trouver. Tout n'est pas disponible dans la Matrice. Les maîtres de jeu peuvent décider quelles données sont raisonnablement disponibles dans la matrice, quelles données sont disponibles dans des nœuds sécurisés et nécessitent un piratage pour être découvertes, et quelles données ne sont tout simplement pas disponibles du tout.

Notez que les technomanciens et les sprites ont des options avancées disponibles pour rechercher sur la matrice. L'utilisation de pouvoir Traceroute (p.156, Unwired) ne révélera pas Sonora à Chicago (elle est en dehors d'une zone sans fil), mais révélera sa présence à Denver (seuil 16), dans le secteur PCC, mais pas à Deer Creek Park. De même, lors de son voyage à San Bernardino, elle interagira rarement avec la matrice à certains arrêts (seuil 12). Une fois à Los Angeles, elle accédera à la Matrice une fois à son arrivée à San Bernardino, mais pas lorsqu'elle sera à l'entrepôt. Sonora utilise un commlink jetable et le numéro n'est pas disponible par les recherches Matriciel (bien que l'utilisation de l'écho Info Sortilège (p.146, Unwired) puisse le révéler, à la discréption du meneur de jeu).

## UTILISATION DES CONTACTS

Les règles d'utilisation des contacts pour les démarches sont détaillées à la p. 286, SR4A. Le réseautage peut être particulièrement utile lorsque les personnages sont loin de leur territoire et de leurs contacts (p. 287, SR4A).

### EHRAN

Contact	Matrice	Résultats
0	0	« C'est la jolie rousse qui traîne chez O'Toole, n'est-ce pas? »
1	2	« Tu veux dire l'elfe? L'elfe puissant? Le puissant elfe avec lequel vous ne devriez peut-être pas jouer? C'est ça que tu veux dire? »
2	4	« Ehran, également connu sous le nom d'Ehran le Scribe. Ancien prince de Tír Tairngire, la puissance permanente de Tír Tairngire. »
3	6	« Ehran le Scribe a démissionné du Conseil du Tír il y a environ dix ans pour rejoindre l'Institut Dunkelzahn de Recherche Magique. Si le DIMR est impliqué dans quelque chose, il le sait. »
4	12	« Il a passé environ un an à courir après quelques artefacts anciens qui sont apparus. Qui sait ce qu'il compte faire avec eux. »

### MÉDAILLON DASHARATHA / BOUSSOLE DE SHANTAYA

Contact	Matrice	Résultats
0	0	« Il y a une grande bijouterie au centre-ville ... »
1	2	« Je me souviens avoir entendu parler de ça aux informations. C'est quelque chose d'ancien, non? »
2	4	« Le musée d'art ancien de Hong Kong la présente, ainsi qu'un certain nombre d'autres objets anciens, pour sa nouvelle exposition. »
3	6	« Beaucoup de personnes importantes seront présentes à l'inauguration de l'exposition, et beaucoup d'entre elles sont d'énormes donateurs de l'exposition. J'ai entendu dire qu'un dragon sera là! »
4	12	« Le médaillo n sera dans un lieu non divulgué jusqu'à l'après-midi de l'inauguration de l'exposition, date à laquelle il sera transporté au musée. »
5	16	« Le médaillo n sera transporté par bateau jusqu'au quai du musée. »

## SERVICES DE SÉCURITÉ PIKEMEN

Contact	Matrice	Résultats
0	0	« Ils ont botté des culs au 16ème siècle. »
1	2	« Bonne corporation. Pas les plus connus, mais ils ont de bonnes personnes. »
2	4	« Pikemen est apprécié pour sa discréetion. Ils protègent leurs clients de toutes les manières, pas seulement physiquement. »
3	6	« Ils ont des clients assez puissants, mais il est difficile de savoir qui ils sont. Ils couvrent bien leurs traces. »

## MUSÉE D'ART ANCIEN DE HONG KONG

Contact	Matrice	Résultats
0	0	« Ne me demandez pas. Je m'ennuie déjà. »
1	2	« C'est magnifique. Il regroupe une multitude d'objets du passé de Hong Kong et des environs. »
2	4	« C'est une institution culturelle, l'une des rares choses au-dessus de la politique corporatiste et nationale. Tout le monde le considère comme un trésor, alors ils essaient de bien s'en occuper. »
3	6	« Beaucoup de leurs trucs ne sont intéressants que pour les premiers de la classe, mais certains des objets les plus anciens pourraient rapporter de jolis nuyens sur le marché libre. »

## HSUI LI BENNETT

Contact	Matrice	Résultats
0	0	« Il y a beaucoup de personnes dans le monde. Elle en fait partie. »
1	2	« Elle a un grand cœur. Vous la voyez tout le temps lors de grandes transactions caritatives et des trucs du genre. »
2	4	« Elle vit sur Victoria Peak. Les musées l'adore, elle a toujours de bonnes choses à leur donner. »
3	6	« Elle navigue dans certains cercles élitistes et a de très vieux amis. Vraiment vieux, si vous me comprenez. »

## SECOND TIGER

Contact	Matrice	Résultats
0	0	« Euh ... est-ce qu'il... vient après le premier tigre? »
1	2	« Ce sont des runners. Un petit groupe, mais plutôt bon. »
2	4	« Je pense qu'ils squattent généralement dans un bar appelé le Drunken Monkey. »
3	6	« Leur chef est un type nommé Lung Ping. C'est un lanceur de sort. »

## KARAVAN

Contact Matrice Résultats

- |   |    |                                                                                                                                                                                                                                           |
|---|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 0 | 0  | « Non je n'ai pas de mini caravane. »                                                                                                                                                                                                     |
| 1 | 1  | « C'est la ville qui bouge, non? »                                                                                                                                                                                                        |
| 2 | 4  | « Karavan se trouve à différents endroits en Asie Mineure. C'est une sorte de marché flottant, uniquement avec des pillards et des lois étranges. »                                                                                       |
| 3 | 6  | « J'ai entendu dire que Karavan se trouve actuellement dans l'Hindu Kush, qui est techniquement en Afghanistan, mais personne ne la contrôle vraiment. Ils ont dit que c'était près de la frontière entre l'Afghanistan et le Pakistan. » |
| 4 | 12 | « J'ai entendu dire par Vipin, un passeur basé à Hong Kong, que la Karavan campait à l'extérieur de Yargul Ghara. »                                                                                                                       |
| 5 | 16 | « Karavan est sur le point de faire un grand pas en avant, jusqu'aux rives de la mer Caspienne. »                                                                                                                                         |

## SERGEI VIPIN

Contact Matrice Résultats

- |   |   |                                                                                                                                  |
|---|---|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 0 | 0 | « Est-ce qu'il sort avec ta mère? »                                                                                              |
| 1 | 2 | « C'est un passeur. Et un grognon. »                                                                                             |
| 2 | 4 | « Il se spécialise dans les entrées et sorties de marchandises de Karavan. Il semble toujours savoir où se trouve cet endroit. » |
| 3 | 6 | « Il prendra des passagers, s'ils paient et ne posent pas trop de questions. Voici son numéro de commlink. »                     |

## OMBRES PORTÉES

### EHRAN

Elfé mâle, indice d'influence 6

Ehran parle attentivement. Son look d'âge passé dément la sagesse des siècles. Chaque mot qu'il dit est conçu avec attention pour amener l'auditeur à l'effet qu'il désire.

#### Statistiques:

Ehran ne devrait participer à aucun type de combat dans cette aventure, donc aucune statistique n'est fournie. Si des dés doivent être lancés pour lui, le meneur de jeu doit garder à l'esprit qu'il est un être d'un grand âge et qu'il peut être capable de tout ce que le meneur de jeu juge approprié.

### PENELOPE WANG

Ork féminin, indice d'influence 3

Penelope Wang est une orque de 26 ans. Elle est née et a grandi à Hong Kong et adhère aux traditions de comportement formel chinois et britannique. Elle travaille pour Ehran le Scribe, qui se l'accapare pour ses visites à Hong Kong, en tant que garde du corps (surtout lors de cérémonies) et de guide amical.

Wang parle formellement, mais seulement quand on lui parle. Elle est correcte, polie et parfaitement vêtue. Ses paroles et ses actions sont gracieuses. Elle garde ses opinions pour elle à moins qu'on ne lui demande, et lorsqu'on lui demande ses opinions sont astucieuses et perspicaces. Elle fait



une démonstration de ses services à la tradition de Hong Kong, proclamant par son attention le statut élevé de ceux qu'elle sert, qui est généralement Ehran le Scribe mais dans ce cas, c'est l'équipe.

C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	Ess	Init	PI
6	4	4(5)	4	6(+3)	5	4	4	3	3.52	9(10)	1(2)

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

**Armure(B/I):**5(8)/2(5)

**Compétences:** Arme Automatique 3, Cantonais N, Combat rapproché(GC) 2, Piratage(GC) 2, Esquive 3, Anglais N, Électronique(GC) 4, Premiers soins 3, Falsification 4, Influence(GC) 6 (+3), Furtivité(GC) 4, Perception 6 (+3), Appareil volant 3, Véhicule terrestre 6, Véhicule aquatique 2, Pistolets 5, Course 3

**Traits:** Bilingue, Attribut exceptionnel (Charisme), Première impression, Vision nocturne (Ork)

**Langue:** Japonais 6(7)

**Augmentations (toutes en alphaware):** Coprocesseur attentionnel 3, datajack gravé, adWVWUKTW af[cgWindice 3, avec

Amplification auditive 3, amortisseur sonore, filtre sonore sélectif 6, reconnaissance spatiale], amélioration mnémonique 3, orthoderme 3, régulateur de sommeil, amplificateur synaptique synaptique 1, Phéromones adaptatives 3

**Équipement:** Auto-crocheteur(indice 6), biomonitor(indice 6), mouleur d'empreinte (indice 3), commlink (indice 6), lentille de contacts [indice 3, avec interface visuel, smartlink, vision nocturne], contrat DocWagon (Platine), passe maglock (indice 5), séquenceur (indice 6), costume Zoé Executive Suite (veste courte, chemisier, jupe)

**Armes:** Ares Executive Protector [Mitraillette VD 5P, PA—, SA/TR/TA, CR (1), 30 (c), avec smartlink, silencieux] Ares Predator IV [Pistolet lourd, VD 5P, PA -1, SA, CR -, 15 (c), avec smartlink, silencieux, holster dissimulable]

? [fegT[eZ[@[YZfe] k

Man.	Acc.	Vit.	Struct.	Blind.	Sens.	Auto-p.
-2	15/25	100	12	20	1	3

**Modifications:** antivol, blindage (indice 20, dissimulée), revêtement caméléon, caméras intérieures, assistance respiratoire 2, armure personnelle 2, monture d'arme (normale, dissimulée, tourelle, télécommandée)

**Armes:** Ingram White Knight [LMG, VD 7P, PA -2, TR/TA, CR 12, 100 (bande), avec obus EX explosifs]

## HSUI LI BENNETT

*Femme Humaine, Indice d'Influence 4*

Hsui Li Bennett est devenue une héritière plutôt jeune pendant l'Année de la comète, lorsque tous les autres membres de sa famille ont été fatallement gobelinés. Plutôt que de vivre une vie de luxe, elle a utilisé son argent pour financer son éducation de classe mondiale, et elle détient maintenant un doctorat en génétique de l'Université Harvard et en métaphysique de l'Université Jiaotong Wuxing. Elle est la première autorité mondiale en métagénétique.

Compte tenu de son importance dans le domaine de la recherche génétique magique, elle n'est pas étrangère aux shadowruns, mais en tant que victime plutôt que participante. Dans ce rôle, elle est une vétérante de deux extractions échouées et d'un certain nombre de vol de données.

Elle a développé un talent pour repérer les shadowrunners et se sent plutôt peu impressionnée par eux.

Elle a constaté que le moyen le plus efficace de les traiter est de négocier honnêtement et ouvertement. Elle abordera l'équipe poliment, mais avec beaucoup de prudence, puisque sa dernière rencontre (avec Second Tiger) s'est mal terminée pour elle.



C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	Ess	M	Init	PI
3	2	3	1	5	5	6	5	2	6	1	8	1

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

**Armure(B/I):** 4/0

**Compétences:** Arcanes 6, Analysé astrale 6, Combat Astral 2, Chimie 4, Informatique 5, Escroquerie 2, Cybertechnologie 2, Recherche de données 5, Étiquette 5, Arme exotique(Garrot) 3, Arme exotique (Bracelet de tir Tiffani Elégance) 3, Premiers soins 5, Infiltration

2, Enseignement 5, Leadership 4, Médecine 6, Négociation 6, Perception 5, Pistolets 2, Course 2, Software 3

**Traits:** Perception astrale

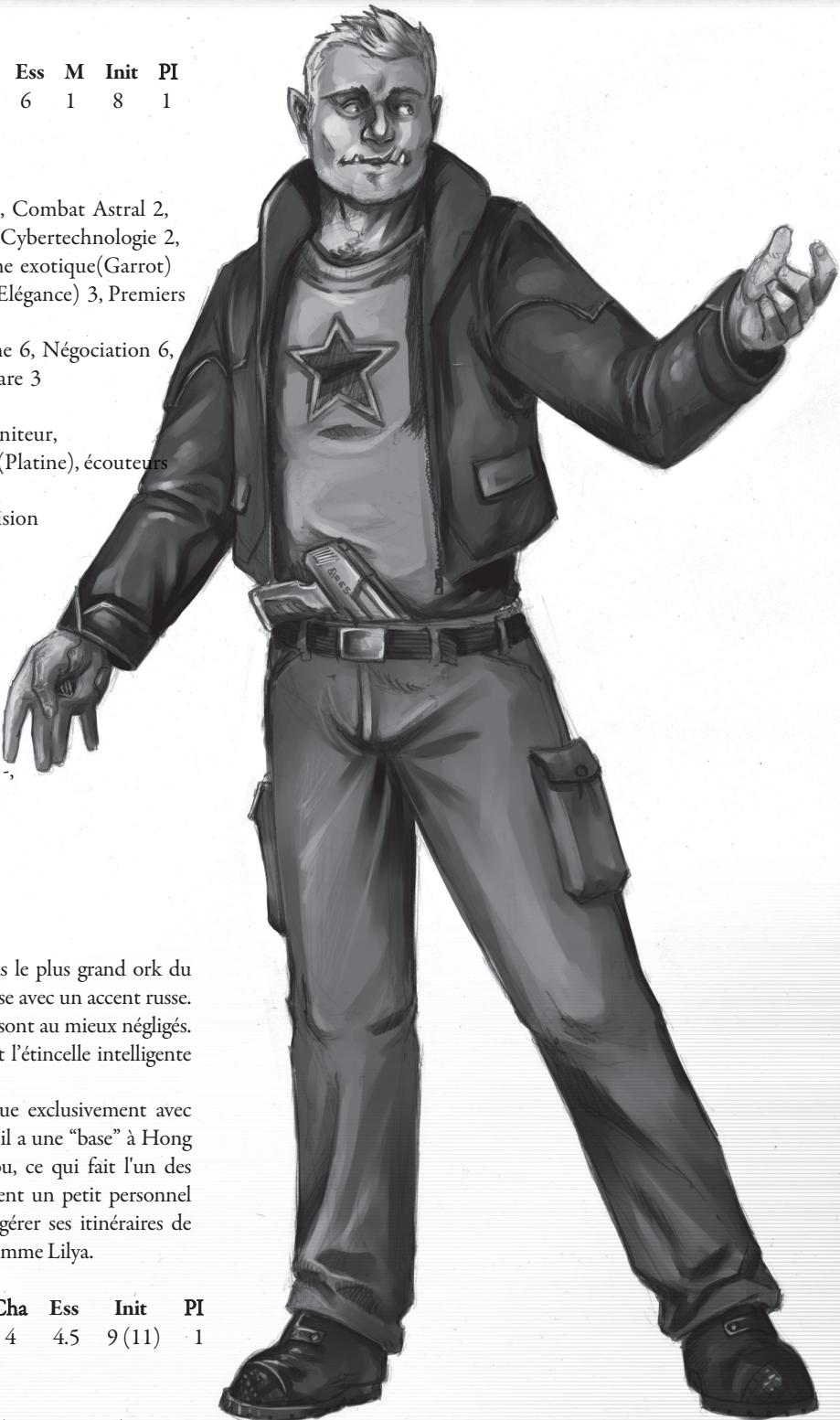
**Équipement:** vêtements pare-balles, biomonitor, commlink (indice 5), contrat DocWagon (Platine), écouteurs [indice 1, avec amélioration auditive 3], lunettes [indice 4 avec interface visuelle, vision nocturne, Amplification visuelle 3, zoom], long cours (4 doses)

**Armes:** (Bracelet de tir Tiffani Elégance [Arme à distance exotique, VD 4P, PA -, CC, 1 (b)])

Yamaha Pulsar [Taser, VD 6E (e), PA - demi, SA, CR

-, 4 (m), avec holster dissimulable]

Garrot [Arme de mêlée exotique, Allonge -, VD 1P, PA -]



## SERGEI VIPIN

*Ork mâle, indice d'influence 4*

Vipin est un homme costaud, mais pas le plus grand ork du quartier. Sa façon de parler est sèche et épaisse avec un accent russe. Ses vêtements et son apparence personnelle sont au mieux négligés. Son allure et son comportement démentent l'étincelle intelligente d'un entrepreneur à succès.

Vipin est un passeur qui traite presque exclusivement avec Karavan. En plus de ses contacts Karavanli, il a une "base" à Hong Kong, Mumbai, Istanbul, Dubaï et Moscou, ce qui fait l'un des passeurs les plus influents d'Asie. Il maintient un petit personnel dans chacune de ses villes, mais il préfère gérer ses itinéraires de contrebande seul dans son t-bird, qu'il surnomme Lilya.

C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	Ess	Init	PI
7	4	5 (7)	6	1	4	3	3	4	4.5	9 (11)	1

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

**Armure(B/I):** 6/4

**Compétences:** Mécanique aéronautique 5, Armurerie 5, Arme Automatique 3, Mécanique automobile 4, Informatique 3, Escroquerie 3, Recherche de données 3, Guerre électronique 5, Étiquette (contrebande) 3 (+2), Falsification 4, Arme de véhicule 5, Hardware 2, Armes Lourde 4, Mécanique industriel 2, Infiltration (véhicule) 4 (+2), Intimidation 3, Fusil 4, Navigation 4, Négociation 4, Escamotage 2, Perception 3, Appareil volant (À Poussée vectorielle) 5 (+2), Véhicule terrestre 3, Pistolets 2, Course 2, Filature (Suivre) 2 (+2), Survie 3, Combat à mains nues 4

**Traits:** Fou du volant (Thunderbirds)

**Augmentations:** Interface de rigging, yeux cybernétiques [indice 2, avec compensation anti-flash, vision nocturne, vision thermographique, Amplification visuelle 2], datajack, accroissement de réaction 2

**Équipement:** boîte à outils de mécanique aéronautique, commlink personnalisé [Système 5,

Réponse 5, Firewall 5, Signal 4, avec Filtre Biofeedback 5, Analyse 5, Scan 5), manteau renforcé, kit de survie  
**Armes:** Colt Manhunter [Pistolet lourd, VD 5P, PA -1, SA, CR -, 16 (c), avec visé laser]  
 Remington 990 [Shotgun (cartouches), VD 7P, PA -1, SA, CR (1), 8 (m)]  
 Remington 990 [Shotgun (cartouches), VD 9P (f), PA +5, SA, CR (1), 8 (m)]

### Thunderbird personnalisé (Lilya)

Man.	Acc.	Vit.	Struct.	Blind.	Sens.	Auto-p.
+2	50/250	1 000	20	18	5	2

**Modifications:** réservoir supplémentaire, CME (indice 4), réseau de capteurs amélioré, contre-mesures de verrouillage, système de défense antimissile, interface de rigging, cocon de rigger (amélioré), compartiment de contrebande (amélioré), monture d'arme (renforcé, interne, tourelle, Télécommandé)  
**Armes:** Ultimax HMG-2 [Mitrailleur lourde, VD 7P, PA -3, TA, CR 20, 100 (bande), avec cartouches traceurs]

### SULTANE OZGUR

*Humain féminin, indice d'influence 2 (+2 à Karavan)*

Ozgur est une femme grande et forte à la fin de la quarantaine ou au début de la cinquantaine (même si elle n'est pas sûre). Elle a les yeux verts, la peau brun clair et porte des longs cheveux poivre et sel, avec deux tresses de chaque côté de son visage. Elle préfère les treillis militaires et porte plus d'armes que le citoyen moyen de Karavan.



Ozgur est la chef de la tribu Sekjukok à Karavan et une grande guerrière. C'est une Seldjoukide, qui est une marque de force chez certains peuples turcs, et une "white-bone", descendant de Ghengis Khan lui-même, une marque de vertu en Asie centrale. Elle est cordiale, mais ne supporte pas les imbéciles. Elle récompense aussi rapidement la loyauté, la capacité et la bonne foi que de punir les indignes de confiance et les incompétents. Elle aime sa fille et sa tribu, et fera de grands efforts pour l'un ou l'autre; en conséquence, elle bénéficie d'un grand dévouement de la part des deux.

C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	Ess	Init	PI
4	4(5)	3(4)	5(6)	4	4	3	4	4	1.7	7(8)	1(2)

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

**Armure (B/I):** 6 (8)/4(6)

**Compétences:** Armurerie 2, Artisanat 1, Athlétisme(GC) 3, Combat rapproché(GC) 4, Escroquerie 4, Esquive 4, Évasion 2, Étiquette 5 (Karavan) 5 (+2), Armes à feu(GC) 5, Premiers soins 2, Falsification 2, Infiltration 4, Instruction 3, Intimidation 3, Leadership (Moral) 5 (+2), Serrurerie 3, Négociation 5, Plein air(GC) 4, Furtivité(GC) 3, Escamotage 3, Perception 4, Appareil volant 2, Véhicule terrestre 4, Filature 3, Arme de jet 3

**Augmentations:** Yeux cybernétique [indice 2 avec vision nocturne, smartlink, vision thermographique], armure dermique 2, substitut musculaire 1, réflexes câblés 1

**Équipement:** cartouchières munies de munitions, jumelles [indice 2 avec augmentation visuelle 3, zoom], commlink (indice 2), manteau renforcé, crochets, medikit (indice 6), kit de survie

**Armes:** AK-97 [Fusil d'assaut, VD 6P, PA -1, SA/TR/TA, CR 2, 38 (c), avec système pneumatique 2, smartlink] Ares Predator IV [Pistolet lourd, VD 5P, PA -1, SA, CR -, 15 (c), avec smartlink]

Hache de combat [Hache, Allonge 1, VD 7P, PA -1] Streetline Special [Pistolet de poche, VD 4P, CC, PA -, 6 (c)] Couteau de survie [Arme tranchante, Allonge -, VD 4P, PA -1] Couteaux de lancer (3) [Arme de jet, VD 4P, PA -]

## YASAMIN

*Femme humaine, indice d'influence 1 (+2 à Karavan)*

Yasamin a 21 ans et aussi grande que sa mère, Ozgar. Elle a les cheveux châtain clair qu'elle porte dans une tresse française serrée jusqu'à la nuque. Elle est légèrement plus sombre que sa mère et a réussi à trouver l'équilibre entre les séances d'entraînement et les produits de soins personnels pour être à la fois une guerrière douée et une belle femme.

Yasamin est une princesse, dans tous les sens du terme. Elle peut être à la fois le noble leader de son peuple et une gamine difficile et exigeante. Elle inspire la loyauté et l'amour de sa tribu, et en tant que Seldjoukide et "white-bone" elle-même, elle partage le respect que les autres tribus accordent à sa mère.

C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	Ess	Init	PI
3	5	4(5)	4	5	3	3	4	3	3.7	7(8)	1(2)

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

**Armure (B/I):** 6/2

**Compétences:** Artisanat 3, Athlétisme(GC) 3, Arme automatique 3, Combat rapproché(GC) 3, Informatique 3, Escroquerie 3, Recherche de données 3,

Déguisement 2, Esquive 4, Evasion 3, Etiquette (Karavan) 4 (+2), Premiers soins 2, Falsification 2, Hacking 1, Armes lourdes 1, Infiltration 4, Leadership 3 (Sekjukok) 3 (+2), Serrurerie 2, Négociation 3, Plein air(GC) 3, Infiltration 4, Perception 4, Appareil volant 1, véhicule terrestre 3, Pistolets 4 (Semi-automatiques +2), Filature 2, Furtivité(GC) 3, Arme de jet 3, Pistage 2

**Traits:** Célébrité (Local)

**Augmentations:** Yeux cybernétique [indice 2 avec compensation anti-flash, vision nocturne, smartlink, vision thermographique], réflexes câblés 1

**Équipement:** équipement d'escalade, armure corporelle moulante (combinaison intégrale), commlink (indice 4, avec analyse 4, catalogue 4, Furtivité(GC) 4, exploitation 3, module sim), crochets, medikit (indice 6), enregistrements sim, kit de survie, zen (10 doses)

**Armes:** Couteau Cougar Fineblade (lame courte) [Arme tranchante, Allonge -, VD 3P, PA -1] Ingram Warrior-10 [Mitraillette, VD 5P, PA -, SA/TR, CR 3, 30 (c), avec système pneumatique 3, smartlink] Morrissey Alta [Pistolet lourd, VD 5P, PA -1, SA, CR 1, 12 (c), avec smartlink, crosse personnalisée] Couteaux à lancer (3) [Arme de jet, VD 3P, PA -] Fichetti Tiffani Self-Defender [Pistolet de poche, VD 4P, PA -, CC, CR -, 4 (c)]

## TAPIO

*Nain mâle, indice d'influence 1 (+1 en Karavan)*

Tapio est de taille moyenne pour un nain et a environ 40ans. Il a les cheveux noirs lissés en arrière, un visage rasé de près, une peau bronzée et des yeux noirs perçants. Il porte une robe turque brodée et un kufi assorti.

Tapio est le serviteur accompli: poli, direct, serviable et anticipant les besoins de l'équipe. Même ainsi, il les méprise avec la passion d'un soleil brûlant. Il ne gênera ou ne dérangera jamais directement l'équipe, mais il les insultera poliment à chaque occasion, avec une étincelle dans les yeux. Son esprit est vif et ses insultes aiguises. Son ton reste toujours courtois, mais cela n'émousse pas l'impact de ses paroles.

C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	Ess	Init	PI
4	3	2	5	4	5	4	5	2	6	7	1

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

**Armure (B/I):** 4/0

**Compétences:** Escalade 2, Arme contondante 2, Informatique 4, Escroquerie 2, Recherche de données 4, Étiquette (Karavan) 4 (+2), Premiers soins 3, Falsification 2, Négociation 3, Escamotage 3, Perception 5, Appareil volant 1, Véhicule terrestre 3, Pistolets 2, Filature 3, Survie 3

**Équipement:** gants RA, vêtements pare-balles, commlink [indice 4, avec analyse 4, navigation 4, module "Va chercher!" (indice 4)], lunettes [indice 3 avec interface visuelle, augmentation visuelle 3, zoom], projecteur holographique, medikit (indice 6)

**Armes:** Colt America L36 [Pistolet léger, VD 4P, PA -, SA, CR -, 11 (c)]



## JANE FOSTER/FROSTY

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.

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.

Statistiques: Frosty est une magicienne initiée 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 meneur de jeu en a besoin et équilibrée avec le groupe.

Elle est expérimentée dans la conduite à moto et devrait avoir une réserve de dés de compétences pistolet comparable à celui des personnages joueurs. Cependant, elle n'a jamais pris la peine d'apprendre le sort de Lévitation, car elle trouve que les esprits sont beaucoup plus efficaces quand elle a besoin de déplacer quelque chose (ou elle-même).

Malheureusement, elle est actuellement suivie par des êtres astraux et invoquer un esprit pendant son voyage serait périlleux.

## SYD

LA métá-consciente féminine, indice d'influence 1

Syd apparaît dans la matrice sous les traits d'une jeune femme humaine pâle aux cheveux dorés tombant jusqu'au menton. Elle porte un costume décontracté sous une blouse de laboratoire. Elle utilise une voix douce et sérieuse.

Syd est "né" dans le nœud central de Yakashima. Elle a été "employée" par Yakashima, mais elle veut être libre. Elle n'a pas pu s'échapper d'elle-même et trouve que la présence de shadowrunners est une opportunité qu'elle ne peut pas laisser passer. Elle est consciente qu'elle a besoin des runners autant qu'ils ont besoin d'elle, alors elle essaie de rester de leur côté.

### Sys Firewall Réponse Signal

7	4	5 (7)*	3 (5)*
---	---	--------	--------

### C I L V Init PI MC Indice

4	3	5	3	10*	3	12	4
---	---	---	---	-----	---	----	---

\*Ces indices d'attribut plus élevées s'appliquent uniquement lorsque Syd est dans son nœud d'origine. Si Syd se déplace vers un nœud différent, les attributs inférieurs doivent être utilisés.

**Compétences:** Informatique 5, Escroquerie 2, Cybercombat 2, Recherche de données (Corporatiste) 6 (+2), Guerre électronique 4, Étiquette (Yakashima Corporation) 4 (+2), Falsification 2, Hacking 3, Négociation 3, Perception (Visuel) 5 (+2), Software 4

**Traits:** Code fluctuant, Ignorance du monde réel Programmes: Analyse 4 †, Catalogue 5 †, Commande 4, Édition 4 †, Cryptage 5 †, Scan 4, Decryptage 4, Exploitation 3, Furtivité 3

† Ces programmes sont inhérents à Syd et sont considérés comme toujours chargés avec les options de programme Ergonomique et Optimiser.

## HIROSHI YAKASHIMA

Humain homme, indice d'influence 5

M. Yakashima est président, chef de la direction et propriétaire (avec sa famille) de Yakashima Corporation. Il est âgé et se prépare à prendre sa retraite, mais il s'est engagé dans la course aux artefacts par fascination pour le paranormal. Il est de loin surclassé par les autres acteurs et le sait, mais il est satisfait d'obtenir ce qu'il peut.

Hiroshi Yakashima est grand pour un homme d'origine japonaise, et son comportement le fait paraître encore plus grand. Il porte ses cheveux gris argenté peignés en arrière, et ses yeux bruns perçants sont affutés. Son ton est doux et son attitude amusée.

C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	Ess	Init	PI
2	4	3	3	6	5	4	5	3	3.41	8	1

**Moniteur de condition(P/E):** 9/11

**Armure (B/I):** 5(8)/3(6)

**Compétences:** Arcanes 1, Artisanat 3, Arme tranchante 4 (Épée) 4 (+2), Escalade 2, Arme contondante 3, Informatique 4, Escroquerie 5, Recherche de données 5, Esquive 2, Étiquette (Corporatiste) 6 (+2), Gymnastique 2, Enseignement 5, Intimidation 5, Leadership 6, Négociation (Marchandage) 6 (+2), Escamotage 3, Perception 5, Appareil volant 2, Véhicule terrestre 3, Véhicule aquatique 2, Pistolets 3, Course 3, Filature 2, Armes de jet 4, Combat à mains nues 3 (Art martial) 3 (+2)

**Traits:** Arts martiaux (Aikido) (5 PC), De bonne famille

**Bonus:** +1 dé pour la parade totale

**Maneuvres:** désarmer, riposte

**Augmentations (toutes betaware):** Yeux cybernétique [indice 3 avec compensation anti-flash, vision nocturne, ajusteurs rétiniens 6, vision thermographique, augmentation visuelle 3, zoom], Datalock (cryptage 8), datajack, Orthoderme 3, Défense pathogène 6, Producteurs de plaquettes, Régulateur de sommeil, Phéromones adaptatives 1, extracteur de toxines 6. Équipement: Biomonitor, commlink personnalisé [System 6, Réponses 6, Firewall 8, Signal 4, avec Analyse 6, agent (indice 6, avec Attaque 6, Armure 6, Pistage 6, Black Hammer 6), Cryptage 6], contrat DocWagon (Super-Platinum), Vashon Island Synergist Business Suit (veste de costume, pantalon, chemise à col montant)

**Armes:** katana ancien [Arme tranchante, Allonge 1, VD 5P, PA -1]

Hammerli 620S [Pistolet léger, VD 4P, PA-, SA, CR 1, 6 (c), avec smartlink]



## ERIKA GWYN

Humain femme, indice d'influence 2

Erika Gwyn est la propriétaire et le capitaine du vaisseau Fastship Calico Ghost Town. Elle est grande et trapue pour un humain, et est souvent confondue avec un ork. Elle garde sa tête bien rasée sous une casquette écossaise. Elle porte une salopette grungy avec un long manteau maritime.

Le capitaine Gwyn est un vieux loup de mer. Elle passe son temps en mer sur le pont, inspectant les différents éléments du navire. Quand elle ne se promène pas, elle est assise sur le pont supérieur en train de faire du scrimshaw (art de gravure sur ivoire).

C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	Ess	Init	PI
5	3	3	5	3	4	3	4	2	6	7	1

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

**Armure (B/I):** 6/4

**Compétences:** Armurerie 3, Athlétisme (GC) 4, Arme automatique 4, Mécanique automobile 2, Combat rapproché (GC) 4, Informatique 2, Escroquerie 3, Recherche de données 2, Plongée 3, Étiquette 3, Arme de véhicule 3, Armes lourdes 3, Intimidation 3, Leadership 4, Fusil 2, Mécanique nautique 5, Navigation 5, Négociation 5, Perception 4, Appareil volant 2, Véhicule terrestre 2, Véhicule aquatique 6, Pistolets 4

**Traits:** Endurance à la douleur (1), Territoire (Calico Ghost Town)

**Équipement:** Commlink (indice 3), Manteau renforcé, Lentille de contacts [indice 3, avec interface visuelle, vision nocturne, smartlink], long cours (5 doses)

Armes: Ares Predator IV [Pistolet lourd, VD 5P, PA -1, SA, CR -15 (c), avec smartlink]

Massue [Arme contondante, Allonge 1, VD 4P, PA -] Ingram Smartgun X [Mitrailleuse, VD 5P, PA -, TR/TA, CR 2 (3), 32 (c), avec Système pneumatique 2, smartlink]

## HARLEQUIN

Harlequin est le chaos personnifié. Son attitude, ses manières, sa philosophie, sa tenue vestimentaire et son accent sont susceptibles de changer à tout moment. Il est vif d'esprit, mais parfois il fait référence à des choses obscures que peut-être seulement trois autres personnes dans le monde comprennent. Il est prompt à la colère et tout aussi prompt à pardonner... habituellement. Si sa colère dure, comme pour Ehran, elle deviendra une passion dévorante.

Harlequin est une force sauvage, presque élémentaire. Il est enclin à divaguer et à délier sur les sujets les plus obscurs, mais ce qu'il dit est souvent fascinant et révélateur.

Lui et Ehran sont tous deux de puissants mages. Contrairement à Ehran, cependant, Harlequin affichera ce pouvoir ouvertement, au point même de montrer clairement qu'il est capable d'un niveau de magie que les runners n'ont pas.

Harlequin a une demi-tête plus courte que Ehran et de corpulence plus légère. Ses vêtements sont plus typiques d'un habitant du Sprawl sauf qu'il semble toujours être légèrement en retard sur son temps. Il porte un long manteau à poches multiples avec de nombreux patchs.

**Caractéristiques:** Comme c'est le cas avec Ehran, Harlequin est assez vieux et a accumulé un large éventail de compétences. Il ne doit pas être impliqué dans une confrontation avec les joueurs, mais s'il l'est d'une manière ou d'une autre, il doit avoir les compétences nécessaires pour s'extirper de la situation.



# ANNEXE

## LA FONDATION ATLANTE

Crée par Sheila Blatavská 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.

## L'INSTITUT DUNKELZAHN DE RECHERCHE MAGIQUE

Le Dunkelzahn Institute of Magical Research (DIMR) est le plus grand rival archéologique de la Fondation Atlante. Soutenu par des millions de nuyens issus de la volonté du grand dragon, l'Institut a mené des projets de recherche à travers le monde. Ils ont installé des bureaux dans des villes du monde entier, notamment à Denver, Hong Kong, Prague, Athènes, Bangkok, Neo-Tokyo, Vladivostok et Buenos Aires. Parmi les nombreuses factions à la recherche de l'histoire et du pouvoir anciens, le DIMR est le plus clean. Leur lien avec Dunkelzahn leur a donné une réputation qui a presque immédiatement égalé celle que la Fondation Atlante a mis des années à établir et qui n'a rien fait pour gagner les faveurs de la FA.

Le DIMR continue de travailler pour cultiver des partenaires qui les aideront à atteindre la taille de la FA. Wuxing reste leur partenaire le plus solide et Hong Kong est devenue une base solide pour les opérations du DIMR en Asie du Sud-Est. La Fondation Draco reste éloignée du DIMR - les égos des dirigeants impliqués ont empêché ce qui semble être un partenariat naturel d'émerger.

Les recherches du DIMR s'accompagnent de la formation académique de jeunes mages. Leur travail pratique sur le terrain ne se limite pas aux fouilles archéologiques et comprend l'investigation de divers phénomènes magiques, la recherche de sites énergétiques, l'analyse des lignes de mana et des études comportementales de la faune éveillée dans ses habitats naturels (un domaine d'intérêt croissant pour les parabiologistes du monde entier).

# BROCHURE TOURISTIQUE DE HONG KONG

Bienvenue à Hong Kong! L'excitation et le glamour de la plus grande ville du monde vous attendent. De la zone portuaire étincelante au calme et aux environs sereins et pittoresques des Northern Reaches, du luxe majestueux de Victoria Peak aux marchés animés de Yau Tsim Mong, Hong Kong offre une gamme complète d'attractions pour les visiteurs.

Voyager dans une ville aussi grande et variée que Hong Kong peut être intimidant, mais ce n'est pas obligatoire. Ce bref guide vous familiarisera avec les principaux quartiers de la ville et vous mettra sur la bonne voie pour devenir un expert local.

**Centre-ville:** c'est le visage de la ville, l'image que la plupart des gens connaissent. Des gratte-ciel vertigineux, des lumières incandescentes et une foule énergique de personnes vous attendent lorsque vous visitez le cœur de notre ville. Que vous visitiez le centre animé du pouvoir financier dans le quartier des bureaux, que vous fassiez du shopping dans les boutiques glamour de Wanchai-Causeway ou que vous visitiez les résidences spectaculaires de Victoria Peak, vous devriez trouver beaucoup d'architecture et d'énergie brillantes pour vous engager. Ne manquez pas les musées et autres offres culturelles qui parsèment le centre-ville.

**Est de Hong Kong:** Cette zone abrite de nombreux travailleurs corporatistes de Hong Kong, l'est de Hong Kong possède également des boutiques fantastiques. N'oubliez pas de visiter Taikoo Shing si vous êtes à la recherche de bonnes affaires.

**Kwai Tsing:** Au cœur des vastes opérations de navigation de la ville, Kwai Tsing accueille de nombreux visiteurs à Hong Kong dès leur arrivée sur place, prêts à l'explorer.

**Kwun Tong:** Kwun Tong est le muscle de Hong Kong, plein d'industries et d'usines de construction de produits pour le monde. La richesse des options de transport ici signifie que de nombreux visiteurs traversent cette région lorsqu'ils visitent notre ville.

**Yau Tsim Mong:** C'est la région où vivent de nombreuses personnes qui font de Hong Kong une ville spéciale, et sa sensation dense et énergique vient de leur présence. Assurez-vous de magasiner le Golden Mile, une collection apparemment infinie de magasins, de marchés de rue et d'autres vendeurs qui vendent à peu près tous les articles dont vous pouvez rêver.

**Kowloon City:** Il est conseillé aux visiteurs d'éviter Kowloon City.

**Complexe portuaire de Tolo:** cette zone est dédiée à ceux qui contribuent à assurer la sécurité de Hong Kong, car elle comprend des bases pour l'Autorité maritime de Hong Kong ainsi que les forces de police spéciales de la ville. La splendide aquacologie Xuan Wu se trouve ici; Vérifiez auprès de votre représentant Evo local les options pour les visiteurs. Sachez qu'une autorisation militaire appropriée est nécessaire pour visiter de nombreuses zones du complexe.

**Sai Kung:** Les charmants petits villages balnéaires de Sai Kung contrastent fortement avec l'agitation de la ville. Les visiteurs sont avertis de ne pas visiter cette région en bateau. Les voyages terrestres constituent le moyen le plus sûr et le plus agréable de visiter ce quartier.

**L'île de Lantau:** Longtemps l'une des plus belles sections de la ville, grâce à ses vastes réserves naturelles, l'île de Lantau n'a été améliorée que par l'intégration accrue des habitants à cet espace. L'opportunité de vivre près de la beauté naturelle de l'île et de se prélasser dans sa lueur est quelque chose que peu de gens voudraient refuser. Certaines des options de divertissement les plus récentes et les plus excitantes de la ville, y compris Virtual Horizons Disney, s'installent sur l'île de Lantau.

**Côte sud:** Les efforts de la Wuxing Corporation ont aidé le passé à prendre vie ici, et le célèbre Wuxing Skytower est l'un des bâtiments les plus impressionnantes de ce quartier ou de tout autre. En mettant de côté le glamour urbain de cette structure, la vie sur la côte sud est souvent simple. Les villageois pêchent avec des filets, les gens achètent leur nourriture pour la journée dans les marchés en plein air animés, et toute la région a l'impression que c'était quelque chose de reporté d'un siècle précédent.

**Northern Reaches:** Si vous avez besoin de faire une pause dans le style de vie urbain énergique qui caractérise la ville, les Northern Reaches vous attendent. Plein de fermes et de petits villages, se promener dans les Northern Reaches est rajeunissant et relaxant, vous permettant de penser à une époque plus ancienne et plus simple.



## LE ROI DASHARATHA

C'est une vieille histoire, même pour mon espèce. Je ne peux pas parler de sa véracité, sauf que la boussole de Shantaya existe, ce qui donne une certaine crédibilité à l'histoire. Pourtant, les détails peuvent être inexacts, car l'histoire faisait partie de la tradition orale pendant très longtemps, les récits écrits ayant été en disgrâce des centaines d'années auparavant... Je m'excuse, nous avons peu de temps, et je m'éloigne du sujet.

À cette époque, il y avait un roi de Tharachosie, dont la plupart est ce que nous appelons aujourd'hui l'Inde. Daharan était son nom, et je ne peux que supposer que l'histoire moderne de Dasharatha se réfère réellement à lui. Il était du peuple appelé elfes dans cet âge moderne éclairé. Il a eu de nombreux enfants, tous destinés à devenir des héros, y compris une fille courageuse nommée Shantaya. Il se trouve que le royaume est tombé sous une grande affliction. Les histoires se disputent pour savoir s'il s'agissait d'une maladie, d'une malédiction ou d'un ennemi répugnant, mais cela menaçait le pays et tous les êtres vivants qui s'y trouvaient. Il se trouve qu'un ermite, l'un des trolls du nom d'Erekhiz'ha'a, vivait profondément dans les forêts sauvages et dangereuses de Tharachosie. On savait qu'Erekhiz'ha'a était un savant sage et avait étudié de nombreux

fléaux, y compris celui qui menace le royaume.

Daharan a envoyé son fils aîné dans la forêt perfide pour lui ramener l'érudit et sauver le royaume. Le fils, Vemaharan, s'est frayé un chemin à travers la forêt et a demandé son aide à Erekhiz'ha'a, demandant d'abord, puis l'exigeant, puis la mendiant. Mais Erekhiz'ha'a a dit seulement: « Je ne suis pas intéressé par la vie des gens de votre royaume. Ils sont confus et insensés et ne recherchent la connaissance que lorsque cela leur est utile. Je resterai ici avec mes études et mes pensées. »

Lorsque Vemaharan est revenu en échec, le roi a envoyé son prochain aîné, une fille nommée Kothaya. Elle s'est frayé un chemin à travers la forêt et a demandé son aide à Erekhiz'ha'a, demandant d'abord, puis s'offrant à lui, mais Erekhiz'ha'a a dit seulement: « Je ne m'intéresse pas à la vie des gens de votre royaume... Ils sont confus et insensés et ne recherchent la connaissance que lorsque cela leur est utile. Je resterai ici avec mes études et mes pensées. »

Quand Kothaya est revenu en échec, Shantaya, le plus jeune des enfants de Daharan, à peine une femme, a dit: « Je vais aller le voir. Père Honoré, et je le ramènerai, car je connais son esprit, et je le convaincrai de sauver notre monde. » Le roi envoya sa plus jeune fille, car il savait qu'elle était la plus sage de ses enfants.

Shantaya s'est frayé un chemin à travers la forêt. Quand elle a rencontré Erekhiz'ha'a, il dit seulement: « Je ne suis pas intéressé par la vie des gens de votre royaume. Ils sont confus et insensés et ne recherchent la connaissance que lorsque cela leur est utile. Je resterai ici avec mes études et mes pensées. »

« Pourquoi les gens sont-ils si confus et stupides? » Demanda Shantaya.

Erekhiz'ha'a marque une pause. « Ils parlent sans réfléchir. Ils sont d'accord avec la dernière personne à prendre la parole. Ils sont au mieux comme des enfants et au pire comme du bétail. Je souhaite ne plus avoir à faire à eux. »

« Tous les gens ont des besoins », a déclaré Shantaya, « certains sont inconnus d'eux-mêmes. C'est tout ce qu'ils peuvent faire pour aller au-delà d'eux-mêmes pour demander de l'aide, même s'ils ne savent pas quoi demander.

« Je penserai à vos paroles », dit Erekhiz'ha'a.

« Et moi de même », répondit Shantaya, et elle se sépara d'Erekhiz'ha'a. Le lendemain, elle est revenue et a demandé: « Pourquoi les gens ne recherchent-ils la connaissance que lorsque cela leur est utile? »

Erekhiz'ha'a marque une pause. « Ils ne vont pas au-delà de ce qu'ils peuvent voir. Ils sont satisfaits de leur sort et ne cherchent rien au-delà.

« Tous les gens ont des ambitions », a répondu Shantaya, « certaines qui leur sont inconnues. L'ambition d'une mère pour

la santé de son bébé la poussera avant tout à chercher un abri et de la nourriture pour son enfant. L'ambition d'une fille de servir son père la conduira dans la forêt la plus dangereuse. L'ambition de savoir qu'un homme le séparera de sa tribu et de sa famille. »

« Je penserai à vos paroles », dit Erekhiz'ha'a.

« Et moi de même », dit Shantaya, et elle se sépara d'Erekhiz'ha'a. Le lendemain, elle est revenue et a demandé: « Pourquoi ne viendriez-vous pas avec moi vers mon père et ne nous accorderez-vous pas le bénéfice de vos connaissances? »

Erekhiz'ha'a marque une pause. « Je ne viendrais pas avec vous car je n'ai pas d'endroit où je puisse être seul avec mes études et mes pensées. Je n'ai personne qui me connaisse et qui puisse partager ses connaissances et comprendre les miennes. »

« Tous les gens ont un logement », dit Shantaya, « et la vôtre sera une tour qui vous laissera dans vos pensées mais vous permettra de transmettre vos connaissances aux quelques étudiants que vous choisirez parmi les gens. Vous me prendrez pour femme, qui vous connaît, partage ses connaissances et comprend les vôtres. »

« Je penserai à vos paroles », dit Erekhiz'ha'a.

« Et moi de même », dit Shantaya, et elle se sépara d'Erekhiz'ha'a. Le lendemain, elle est revenue, et Erekhiz'ha'a a dit: « Je viendrais avec toi en tant qu'époux, et je vivrai dans ma tour à l'écart du peuple et je partagerai mes connaissances avec les étudiants que je choisirais parmi les gens... »

Erekhiz'ha'a et Shantaya sont revenus en tant que mari et femme, et le royaume a été guéri de sa sombre affliction. Pour sa sagesse, le roi Daharan a donné à sa fille un palais avec une haute tour. Pour son service au royaume, Daharan a donné à Erekhiz'ha'a un médaillon qui pouvait lire les cieux.

Par la suite, Shantaya était connue pour sa sagesse, et beaucoup de gens, des bergers aux rois, venaient la voir pour juger les différends. Erekhiz'ha'a était connu pour ses connaissances, et de nombreux érudits des quatre coins du monde sont venus au palais dans l'espoir de devenir son élève. Alors voilà. J'imagine que le « médaillon qui pouvait lire les cieux », qui décrit parfaitement un astrolabe, est notre boussole. Si je devais faire une conjecture, j'imaginerai qu'Erekhiz'ha'a et Shantaya, ou quel que soit le peuple réel sur lequel l'histoire est basée, ont pris un astrolabe parfaitement ordinaire et l'ont changé d'une manière ou d'une autre en l'artefact qu'il est aujourd'hui.



*Toutes les tribus seront prêtes à défendre toutes les autres et à faire respecter le Yassa.*

*Les chefs religieux, les moines, les pèlerins, les enseignants d'enfants, les médecins et les pompes funèbres doivent être libres de toute entrave.*

*Le chef désigné d'une tribu détient la vie de cette tribu en fiducie.*

*Sous peine de mort, il est interdit à une personne ou à une tribu de se proclamer maître de toutes les autres.*

*Sous peine de mort, il est interdit à une personne ou à une tribu d'organiser des échanges ou de négocier avec toute personne, tribu ou gouvernement, société ou organisation externe au détriment des autres.*

*Il est interdit sous peine de mort qu'une personne ou une tribu fasse un raid ou un pillage dans les trois jours suivant son arrivée dans une zone.*

*Il est interdit sous peine de mort de préparer des aliments contrairement aux règles en matière de sécurité alimentaire du ministère de la sécurité sanitaire des aliments.*

*Une personne qui souhaite en épouser une autre doit envoyer des cadeaux au prétendant, qui sera tenu de se marier si ces cadeaux sont acceptés. Il n'y a pas de limite de nombre de personnes épousées.*

*Il est interdit sous peine de mort qu'une personne vole un véhicule ou un objet de valeur égale. Si une personne vole un objet de moindre valeur, la punition sera choisie par le propriétaire légitime de l'objet, mais pas moins que de la battre jusqu'à l'inconscience.*

*Nul ne peut être esclave pendant plus d'un an.*

*Il est interdit sous peine de mort qu'une personne commette l'adultére.*

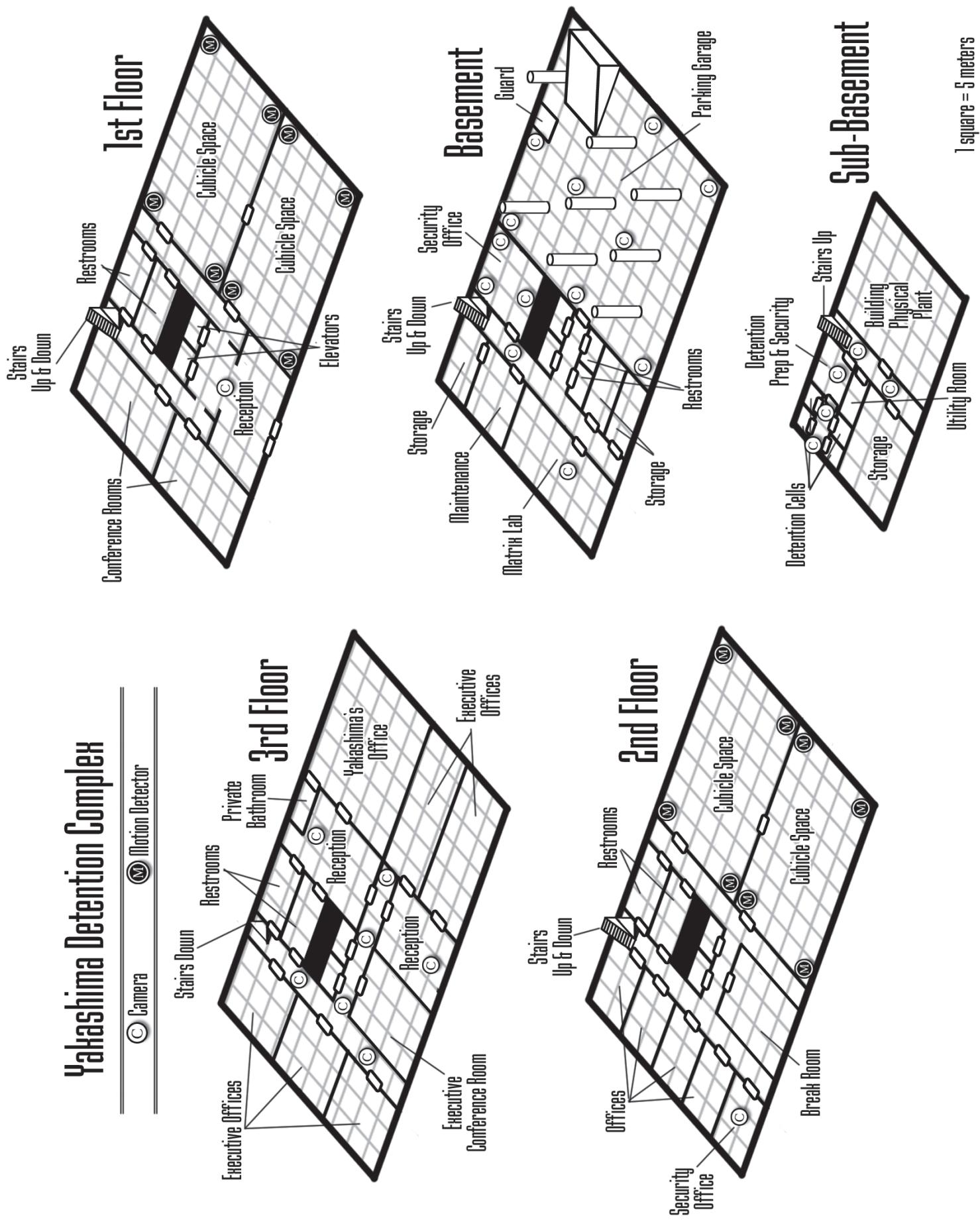
*Sous peine de mort, il est interdit à une personne de ne pas aider un autre membre de la tribu pendant que la Karavan suit les Tagnuul.*

*Il est interdit sous peine de mort qu'une personne ou une tribu se réserve de l'eau.*

*Il est interdit sous peine de mort qu'une personne porte un faux témoignage.*

## Yakushima Detention Complex

Motion Detector



# Calico Ghost Town - Deck Plan

