



L'appel de Londres

LE pari d'Harlequin 2

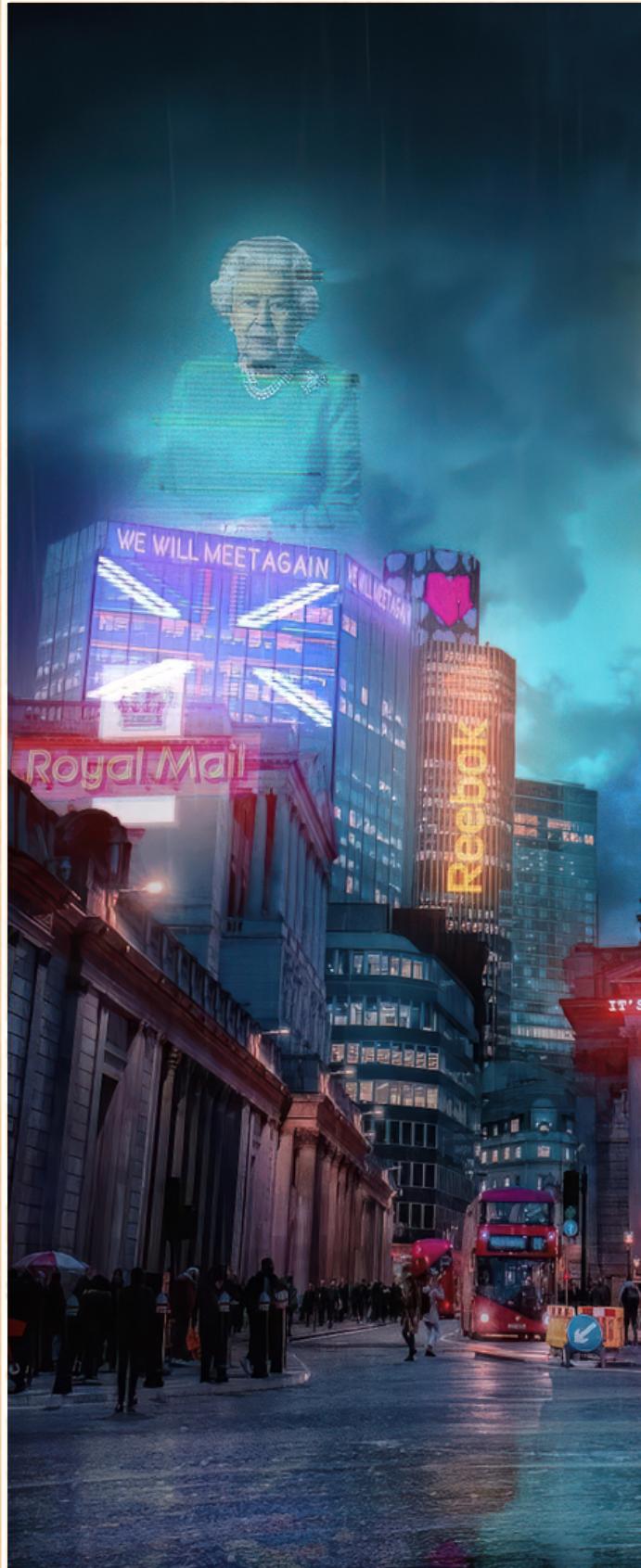


UNE AVENTURE POUR SHADOWRUN 4ÈME ÉDITION

L'appel de Londres

La première quête emmène les shadowrunners à Londres; quelque part se trouve le deuxième cache. Les shadowrunners ont la carte Piri Reis (*L'aube des artefacts 1*) et la boussole de Shantaya (*L'aube des artefacts 2*), qui met en évidence la route vers Bel Tann, une faille astrale dans les égouts de la ville qui mène au métaplan où la deuxième cache est cachée, mais ne “s'ouvrira” que si les personnages joueur présentent la carte de Piri Reis. Les Croisés Mystiques, étonnamment, ont un fragment de la carte Piri Reis qu'ils peuvent également utiliser à cette fin. La faille astrale est gardée par une secte de druides urbains et les méchancetés habituelles des égouts (goules, mutaquas, etc.); les druides permettront pacifiquement d'accéder au groupe qui s'occupe de leurs rivaux dans la pègre locale. Les Croisés Mystiques, dans leur coin, se sont rangés du côté des gangsters et ont l'intention d'utiliser ces membres et leur puissance de feu supérieurs pour passer à travers les druides. Comme troisième option, la Loge Noire propose subtilement son aide, en échange d'une assistance pour réclamer la cache quand tout est fini (comment ils ont appris toute l'histoire... mieux vaut ne pas demander).

Accéder d'abord à la faille astrale donne à l'équipe une longueur d'avance, car cela implique une brève quête astrale pour le groupe. La quête astrale emmène les joueurs à travers les parties les plus sombres et les plus risquées d'un futur métroplex possible de toute l'île de Grande-Bretagne. L'objectif des joueurs est d'atteindre la Citadelle, une tour d'ivoire sur une colline émergeant d'un lac noir et brûlant. En cours de route, les joueurs font face à des projections astrales de la Loge Noire et éventuellement d'autres menaces magiques. C'est fondamentalement une course. Quelle que soit l'équipe qui ne parvient pas à atteindre la faille astrale en premier, tout n'est pas perdu; Frosty ou Sheila les appelleront et leur ordonneront de détruire l'ancre physique de la cache, la Pierre de Londres, ce qui scellera à jamais la seconde cache, un égalité, en d'autres termes. En plus des méthodes de sécurité banales (pour la plupart passives) et des problèmes physiques impliqués, la Pierre de Londres est subrepticement sous surveillance par la Vigilia Evangelica, qui interviendra si elle est menacée.



...INDEX...



RÉVÉLATIONS	2
INTRODUCTION	3
SECTIONS PRINCIPALES	4
SCÈNES DE L'AVENTURE	4
MENER L'AVENTURE	4
SYNOPSIS	5
Ce qui se passe vraiment et pourquoi	5
Fonctionnement de l'aventure	6
ON VA RÉGLER CA	7
A SIX HEURE	11
UNE CROIX INDIQUE L'ENDROIT	13
OÙ VONT LES MORTS	14
C'ÉTAIT UNE EMBUSCADE ÉCLATANTE!	16
LES DRUIDES DES ÉGOUTS	18
LA PÈGRE DE ST.JOHN	19
LA FAILLE DE BEL TANN	20
LONDRES DANS LES OMBRES	21
LA PIERRE DE LONDRES	25
RÉCUPÉRATION	27
CONSÉQUENCE	30
RECHERCHES	31
OMBRES PORTÉES	32
Jane "Frosty" Foster	32
Harlequin et Ehran	33
Les croisés Mystiques	34
John Dee	40
Rigger X	41
La Vigilia Evangelica	43

CREDITS:

Le Pari d'Harlequin: L'appel de Londres

Révélations

A différents moments de l'aventure, les shadowrunners ont l'opportunité d'interroger les PNJs principaux sur ce qui se passe. Frosty est aussi claire et directe avec les shadowrunners qu'elle peut l'être; Ehran est évasif, Harlequin aime juste les emmerder. Il est généralement interdit à Shiela d'essayer d'interférer avec les shadowrunners.

Si demandé ou invité, Frosty explique que la Fondation Atlante est convaincue que les connaissances contenues dans la cache vérifieront leurs affirmations sur l'Atlantide, mais aussi que les Croisés Mystiques croient que le monde n'est pas prêt pour la plupart des connaissances magiques. Si les Croisés Mystiques réussissent, alors ils accumuleront les connaissances, les distribueront au coup par coup pour en tirer profit, et les filtreront pour soutenir leur image d'une Atlantide idéalisée, évidemment s'ils ne sont pas corrompus par elle d'abord.

S'ils demandent à Frosty ce qu'elle va faire avec les caches, elle leur dira qu'elle va les détruire, la connaissance est trop dangereuse pour quiconque. Si vous insistez dessus, ou si les personnages joueur essaient de la convaincre du contraire, Frosty révèle qu'elle prévoit de télécharger le contenu sur la matrice, non filtré. Bien que certaines des connaissances y soient extrêmement dangereuses, Frosty estime que si elle décidait de modifier le contenu, elle ne serait pas meilleure que Shiela ou « des autres bâtards manipulateurs aux oreilles pointues ». Si cela lui est spécifiquement demandé, elle peut également révéler que les caches peuvent inclure des textes sur la magie du sang.

Harlequin mettra un point d'honneur à garder un œil sur les shadowrunners, même s'il ne les aidera pas ou ne les gênera pas directement, il sera pratiquement invisible pendant la majeure partie de l'aventure. Si on lui demande, il leur dira qu'il ne sait pas ce que Frosty va faire avec le cache. Elle pourrait la cacher encore mille ans, ou le garder pour elle-même et devenir un magicien en égalité avec ses pairs; peut-être même qu'elle la confiera à Harlequin et Ehran pour la garder en lieu sûr. Harlequin souligne que la confiance en Frosty repose sur les personnages joueur, si à un moment donné ils viennent à échouer, le Chal'han de Frosty est perdu.



...LA CONNAISSANCE EST TOUJOURS UN BUTIN...



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

Le premier ensemble de ces clés magiques a été trouvé, les artefacts des aventures de L'aube des artefacts. Sheila, l'elfe immortel secret derrière la Fondation Atlante, a amorcé la course aux artefacts en révélant l'existence de l'un d'entre eux à Ehran le Scribe, un autre elfe immortel, et une autre personne tremplant dans l'univers des artefacts. Les Croisées Mystique de la Fondation Atlante ont suivi Frosty l'agent d'Ehran alors qu'elle traversait le globe, traquant les artefacts, guidée par Ehran. Alors que Sheila avait l'intention de capturer les clés d'Ehran, ses plans ont mal tourné et Frosty s'est retrouvé avec les quatre clés. Sheila reçoit discrètement le conseil d'Harlequin de ne pas intervenir et d'attendre que Frosty trouve la cache avant de la revendiquer ce qui débouchera inévitablement sur un défi formel, un chal'hant entre Frosty et Sheila (exactement comme Harlequin l'avait prévu).

Les anciens construisaient plus d'une cache, avec une certaine redondance pour s'assurer que si l'une ou les deux étaient perdues, l'ensemble de leur tradition resterait. Le chal'hant est une courte série de compétition pour récupérer ces caches, le gagnant accédera aux quatre, il est possible qu'une cache puisse être détruite ou volée, mettre la main sur l'une n'accorde pas nécessairement la victoire. Le défi se déroule sur les quatre aventures faisant parties du Pari d'Harlequin. Mis à part leurs rivaux les plus évidents, les Croisés Mystiques, les personnages joueur devront faire face à des forces extérieures du Consortium Apep, de la Loge Noire et peut-être d'autres. Les défis ne sont pas le genre de quête à tuer un dragon et cueillir une fleur, ce sont essentiellement des shadowruns d'une ampleur impressionnante, mais bien dans les capacités du groupe.

Chaque cache est un coffre de pierre cubique, de deux mètres de côté et gravé de chaque côté, et qui pèse environ 180 kg suffisant pour qu'un haltérophile humain sérieux puisse le soulever seul ; les plus grands trolls et orks peuvent le porter seuls sans trop de problèmes. Chaque coffre contient cinquante feuilles d'orichalque finement taillés (identiques pour chaque coffre), prises en sandwich entre une centaine de tablettes de granit gravées, plus une sélection d'objets enchantés - échantillons pour montrer les applications pratiques des théories et des formules sur les textes. Les coffres peuvent être détruits, explosés ou autrement perdus ; le mécanisme de verrouillage est un simple sort magique de Puissance 20 dissipé par la présence du disque (de L'aube des Artefacts).

SECTIONS PRINCIPALES

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

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

SCÈNES D'AVVENTURE

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

- En bref : En bref résumé des événements de la scène.
- Dites-le-avec-des-mots: Une sélection de texte qui peut être lu 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: The mechanics behind each scene, including NPC motivations and any secrets or special instructions for the scene.
- Subplots: 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.

MENER L'AVVENTURE

Midnight est une aventure conçue pour Shadowrun, quatrième édition, et est la deuxième de la série d'aventures L'aube des artefacts qui plongera les personnages dans certains des plus grands mystères du sixième monde.

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

Étape 2: connaître les personnages

Vous devriez avoir une copie de chaque personnage avant de lancer l'aventure, donc vous pouvez évaluer leurs compétences, contacts et capacités individuels (et de groupe). Si une scène les mènent à parcourir une jungle et aucun d'entre eux n'a une compétence de survie, vous pouvez avoir besoin de modifier la scène pour qu'ils aient encore une chance de réussir.

Si un personnage est mis à l'écart pour certaines parties de l'histoire en raison d'un manque de capacités ou de compétences, le maître de jeu devrait envisager d'ajouter des scènes qui correspondent au personnage.

Étape 3: 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 4: ne laissez pas les dés diriger le jeu

Les lancers de dés dictent normalement le résultat des événements dans un jeu de rôle. Cependant, parfois les dés roulent de telle manière qu'ils interfèrent avec l'histoire. N'oubliez pas qu'en tant que maître de jeu, vous pouvez toujours modifier les dés pour améliorer l'histoire. En règle générale, un maître de jeu ne doit pas 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 5: 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.

- Antivirus: Suggestions pour remettre l'aventure sur les rails si les actions des personnages du joueur la font dérailler.
- Lieux d'intérêt: Emplacements présentés dans la scène, y compris les descriptions et les évaluations des systèmes de sécurité et des systèmes Matriciels.
- Grunts et cibles mobiles: PNJ dans cette scène particulière. Les PNJ qui sont présentés dans plusieurs scènes se trouvent dans Ombres Portées.

PERSONNAGES NON JOUEURS

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

SYNOPSIS

Les shadowrunners et les Croisés Mystiques arrivent tous deux à Londres pour trouver la prochaine cache; après une brève période d'adaptation à la scène locale, les deux équipes se lanceront à la recherche de la cache, l'une contre l'autre. La carte de Frosty conduira les shadowrunners sous les rues vers les rivières perdues de Londres et une bande de druides urbains avec leurs propres problèmes, évitant les Croisés Mystiques à chaque tournant, faisant face à d'étranges monstres et à des complications inattendues. Un rebondissement survient lorsque la faille astrale est activée et que la carte change, il s'avère que l'ancre physique où se trouve la cache est la Pierre de Londres, un ancien monument public. C'est une course depuis les métaplans et jusqu'à l'arrivée dans le monde ordinaire pour voir qui revendiquera cette cache.

CE QUI SE PASSE VRAIMENT ET POURQUOI

Frosty n'avait pas prévu cette petite aventure, mais elle est absolument sûre qu'elle ne va pas perdre et qu'elle compte frapper le sol en courant quand l'avion atterrira à Londres. Elle appelle tous ceux qui lui doivent des faveurs et entre en contact avec toutes ses connaissances pour s'assurer que les shadowrunners ont ce dont ils ont besoin quand ils atterrissent et s'appuie sur le fait qu'elle dispose des quatre artefacts nécessaires pour trouver les caches, ce qui devrait désavantager les Croisés Mystiques. Malheureusement pour Frosty et les personnages joueur, les ressources de la Fondation Atlante sont élevés, ils possèdent un fragment de la carte de Frosty qui a été séparé du reste de l'artefact avant l'éveil, qu'ils peuvent utiliser pour suivre la carte de Frosty et activer les fissures astrales qui mènent au caches.

Pour démarrer, les Croisés Mystiques sont désavantagés car ils doivent utiliser les shadowrunners pour trouver la faille astrale.

Ainsi, pendant que les shadowrunners s'installent et s'équipent, les Croisés Mystiques les attendent et les surveillent de près. Ce n'est qu'une question de temps avant que les shadowrunners ne voient qu'ils sont suivis, mais à ce moment-là, les Croisés Mystiques espèrent soit avoir une idée de l'endroit où se trouve la faille astrale, soit pouvoir la localiser eux-mêmes à l'aide de leur fragment de carte.

Les shadowrunners pour leur part peuvent suivre la carte jusqu'à ce qu'elle affiche qu'ils doivent être au bon endroit alors qu'ils se trouvent juste au-dessus... ce qui nécessite de la trouver. Un petit travail de détective ou un éclair d'inspiration devrait leur dire que la faille astrale est en fait à plusieurs mètres sous leurs pieds, dans une grotte naturelle sculptée par l'une des célèbres "rivières perdues" de Londres, des cours d'eau recouverts au cours des siècles avec la construction de Londres. S'y rendre est une sorte de défi, obligeant les personnages joueur à trouver et à entrer dans le réseau souterrain d'égouts et de tunnels de Londres et à essayer de naviguer du mieux qu'ils peuvent (à condition qu'ils ne fassent pas preuve de créativité et décident simplement de creuser ou de faire sauter un trou directement jusqu'à lui). Juste au moment où ils se rapprochent, les shadowrunners sont frappés par une embuscade de la pègre de St. John's, un groupe local de criminels.

La grotte est l'espace sacré de la Bel Tann Spelunker's Society, un petit groupe de druides urbains qui explorent et préparent le métro de Londres; le BTSS est en désaccord avec Bridgett St.John et son équipe, qui ont leurs propres conceptions sur la façon d'utiliser les lieux, les shadowrunners se retrouvent au milieu de se conflits, et les Croisés Mystiques profitent de cette opportunité et font leurs apparitions à la fin pour réclamer la faille astrale et tous les artefacts que les personnages du joueur détiennent. La façon dont les shadowrunners travaillent dans cette situation particulière dépend principalement d'eux, mais vraisemblablement à un moment donné, une ou plusieurs personnes activeront la faille astrale et la traverseront, c'est à ce moment que l'emplacement sur la carte se déplace.

La Pierre de Londres est l'ancre physique où la cache se manifestera; ces jours-ci, elle est tranquillement exposé avec une sécurité plutôt minimale au large de Cannon Street, à plusieurs kilomètres et à plusieurs mètres au-dessus de l'endroit où se trouvent actuellement les shadowrunners et les Croisés Mystiques (ou leurs corps physiques, s'ils utilisent la faille astrale). Cela peut devenir une course pour atteindre la pierre en premier, soit pour réclamer la cache, soit pour la détruire et empêcher les autres de réclamer la cache.



FONCTIONNEMENT DE L'AVENTURE

Tout d'abord, lisez The Old Smoke: Londres 2072 pour avoir une idée de l'étalement urbain. Les runners étrangers se démarqueront un peu en fonction de leurs accents, de leur idiome et de leurs manières, mais le vrai problème est que les règles de jeu sont différentes à Londres, en particulier compte tenu des événements récents. Tout joueur qui demande un résumé rapide devrait recevoir cette section sous forme de document à lire.

En gros, à partir du moment où ils touchent le sol en Angleterre, les shadowrunners vont avoir les yeux sur eux des Croisés Mystiques, comme décrit dans A Six Heure (derrière toi). En tant que tel, le maître de jeu effectuera des tests périodiques de perception et d'intuition pour voir si les personnages joueur reconnaissent les mêmes personnes qui se présentent autour d'eux et se rendent compte qu'ils sont suivis. D'autres directives sur la façon de le jouer sont données dans A Six Heure.

Dans la transition du chapitre 1, nous allons sauter la partie ennuyeuse de monter dans un avion et de survoler l'Atlantique. Ce chapitre commence par On Va Réglé Ça, où les personnages joueurs arrivent à Londres, se mettent en place avec les véhicules et les hébergements que Frosty a mis en place pour eux pendant que l'équipe est en route, puis font des achats avec un fixer local afin de récupérer certains équipements indispensables.

Les shadowrunners devraient également avoir un peu de temps libre pour s'imprégner de la couleur locale, renforcer leur position, se reposer s'ils sont blessé dans la scène et éventuellement faire des demandes de renseignements ou faire jouer des contacts locaux pendant que Frosty ajuste la carte pour être un peu plus précis. Lorsque la carte est calibrée, les personnages joueur sont encouragés à repérer l'endroit, une tâche assez simple qui leur donne également un peu plus de temps pour qu'ils leurs arrivent des bricoles, comme décrit dans A Six Heures. Que les shadowrunners remarquent ou non les Croisés Mystiques, ils découvriront qu'il n'y a pas de faille astrale à l'endroit marqué sur la carte, et un peu de déduction devrait leur permettre de comprendre que la faille astrale est en fait plusieurs mètres en dessous d'eux.

Si les personnages joueur se dirigent vers les égouts (au lieu d'essayer de se frayer un chemin à travers la rue ou un autre plan), ils descendent sous terre Où Vont Les Morts, cherchant leur chemin à travers les égouts et les tunnels souterrains, évitant un mutaqua dérangé. Quelle que soit la manière dont ils y parviennent, lorsque les shadowrunners se rapprochent enfin de la faille, il s'avère que C'était une embuscade éclatante! avec les membres de la pègre locale et d'un groupe de druides qui s'affrontent et les shadowrunners coincés au milieu. Après la fusillade, les shadowrunners ont la possibilité de parler et de traiter avec les druides des égouts, qui gardent la faille astrale, ou la pègre de St.John, les criminels de Londres qui veulent que les druides partent et qui ont conclu un accord avec les Croisés Mystiques.

De gré ou de force, les shadowrunners devraient finir par se retrouver à la Faille de Bel Tann, où les personnages joueur et les Croisés Mystiques tenteront probablement tous les deux d'accéder à la faille astrale.

THE OLD SMOKE: LONDRES 2072

Londres, surnommée "the Smoke" à cause du brouillard la recouvrant en permanence, est la capitale du Royaume-Uni.

Le brouillard constant et les pluies acides ont inspiré le Dome Project au début des années 30. Annoncé comme l'ultime solution contre la pollution, le gouvernement érigea d'énormes biostructures en forme de dômes à travers tout Londres intra-murs. Malheureusement, ce fut une cible parfaite pour les éco-terroristes, comme l'a prouvé l'Attaque BioBug en 2039. Aussi maintenant on se retrouve avec d'immondes cages thoraciques de béton et d'acier éventrées émergeant dans toute la capitale, exception faite de la City.

Le Smoke est composé d'un anneau central entouré par une ceinture d'échangeurs qui s'étendent de l'autre côté de l'autoroute périphérique M25. L'intérieur de Londres lui-même est divisé en plusieurs districts, chacun avec son propre caractère unique et ses signes distinctifs. Commençant par les "Palais", nous rencontrons les "Propriétés" huppées qui s'étendent vers l'ouest le long de la Tamise avant de se détériorer rapidement dans les bas quartiers des

"Westways". A leurs frontières nord s'étend le populaire "West End" et en avançant plus loin on a le prétentieux "Village", abritant le quartier général du NMD à Primrose Hill. En continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, ce quartier rencontre l'East End, ce qui nous ramène à la Tamise, avec les "Docklands" et les "Dogs" occupant sa rive nord. Pris en sandwich entre le Village, l'East et le West End, on a la "City", le "Temple" et "Westminster". Ces quartiers sont le siège du pouvoir économique (la Bourse de Londres), de la sécurité nationale et du service civil (le complexe du LPO), et du gouvernement (les Chambres du Parlement). Traversant la Tamise en direction du sud, on tombe sur la "Zone de Confinement de Lambeth" (LCZ ou Lambeth Containment Zone), qui s'étale vers l'est jusqu'à l'arcologie Angel Tower avant de se transformer en "Southside".

Tous les personnages joueurs qui traversent la faille se retrouvent dans une brève quête astrale à Londres dans les ombres; quiconque reste derrière découvrira qu'une fois la faille activée, la carte a changé, l'ancre physique où la cache émerge n'est pas coïncidente avec la faille astrale comme la dernière; et puisque les Croisés Mystiques ont un fragment de la carte, il y a de fortes chances qu'ils le sachent aussi. C'est alors que débute une course pour se rendre au point d'ancrage physique, à la Pierre de Londre.

En fin de compte, si les shadowrunners ont survécu, ils se rendent au point de Récupération, où ils trouvent Harlequin, qui répond à quelques questions avant que Frosty ne les ramène dans l'avion. Ensuite, les personnages joueurs sont en route vers la prochaine étape de leur voyage: la carte les mène à Azania.

ON VA RÉGLER CA EN BREF

Les personnages joueurs atterrissent à l'aéroport d'Heathrow à Londres. Frosty a été occupé pendant au moins les six dernières heures à faire la part des choses, les shadowrunners ne voient normalement pas les fixeurs et les Johnson qui organisent tous les détails de leur voyage, comme par exemple où les shadowrunners logeront, comment ils vont se déplacer en ville, et organiser une rencontre pour acheter des armes et du matériel. Frosty et les shadowrunners récupèrent leurs véhicules au sol et se rendent directement à leur logement, après s'être assuré que leur quartier général temporaire est sécurisé, elle donne aux personnages joueur un peu de temps pour se faire trier avant de partir pour rencontrer un fixeur et récupérer l'équipement qu'elle a commandé.

DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Lisez ce qui suit aux personnages:

Une navette suborbitale peut vous emmener de Portland à Londres en environ trois heures, si le temps le permet. Lorsque vous volez en cachette, dans un jet détenu et conduit par le légendaire Rigger X, cela semble plus proche de treize heures, comprenant un bref arrêt pour faire le plein à New York. Pendant pratiquement chaque minute de ce vol, Frosty a été occupé à prendre des dispositions pour votre atterrissage. C'est le genre de chose que chaque fixeur ou M. Johnson devrait faire, les dispositions fondamentale à négocier à son réseau de contacts, à ses amis et aux amis de ses amis pour trouver un endroit sûr où séjourner, avoir un véhicule sur place lorsque vous atterrissez, un hébergement et régler les frais de service pour Rigger X et l'avion... vous vous demandez comment elle parvient à rester éveillée et alerte jusqu'à ce que vous la voyiez piquer du nez avant de se ressaisir.

Quand Rigger X allume les anciens signaux de ceinture de sécurité, Frosty s'adresse à vous tous.

« Nous manquons de temps, alors voici la situation: lorsque nous atterrirons, nous allons conduire l'avion dans un hangar privé. Un agent des douanes va enregistrer vos faux SINs à partir du terminal; ils ne nous contrôleront pas, ni nos bagages, ni nos poches. Rigger X restera ici avec l'avion. Il y aura deux fourgons qui nous attendent dans le hangar; nous allons nous rendre dans un refuge. Nous aurons quelques heures pour nous préparer: dormez si vous le pouvez, veillez et sécurisez le périmètre si vous ne le pouvez pas. Au local 2700, vous irez retrouver un fixer local pour récupérer du matériel. Une fois que nous aurons tout rangé, je vais calibrer la carte. Des questions, des commentaires, des préoccupations? »

Lorsque les personnages atterrissent:

Rigger X ne sort même pas pour vous voir descendre de l'avion; il ouvre la porte à distance et de minuscules hôtesses geisha en RA de style anime vous accompagnent pour débarquer. Un drone-escalier se déplace et se verrouille dans le cadre de la porte; autour du hangar, d'autres drones de service se mettent en mouvement alors que votre pilote invisible en prend les commandes. Dans le coin se trouve un vieux canapé en cuir noir et quelques distributeurs automatiques; votre estomac grogne à la vue des barres protéinées salées-sucrées préemballées et des canettes BoomCola.

La lumière du soleil brille à travers les portes du hangar, même si votre corps se comporte comme si c'était minuit passé. Au moment où le dernier d'entre vous touche le sol, un chariot élévateur sans conducteur dépose une grande caisse en plastique à côté d'une fourgonnette noire non marquée et d'une ancienne Chevrolet rouge sale. Frosty est déjà devant vous, transportant la valise blindée avec les artefacts jusqu'à la camionnette noire.

Un humain plus âgé dans un uniforme trop amidonné marche nonchalamment dans un coin, suçant un nicstick électronique.

Il faut un moment à Frosty s'enregistrer, et quand elle y parvient, vous pouvez entendre un grondement presque littéral et tous les drones s'arrêtent soudainement. Sortant un pistolet et une liasse d'argent liquide de ses bagages, elle se dirige vers lui en gardant le pistolet baissé. Il ne semble pas dérangé et prend l'argent de sa main, il lui fait un clin d'œil et s'éloigne.

Quand ils arrivent au refuge:

Il y a dix ans peut-être, c'était une usine de conditionnement de soja. Le léger arôme de soja gâté persiste, même après que l'espace a été divisé en lots et loué. Les fourgonnettes se dirigent vers le quai de chargement à l'arrière, Frosty sort et entre un code dans la serrure numérique à l'ancienne sur la porte basculante. Malgré son âge et son mauvais état apparent, la porte s'ouvre presque sans bruit.

L'intérieur est clairsemé: une rangée de lits de style militaire avec un sac de couchage et un oreiller neuf sur chacun, un réfrigérateur de taille industrielle, une paire de tables pliables et une pile de chaises pliables empilées contre le mur, deux WC chimique portatifs en plastique et une unité de douche portable qui obtient son eau d'un tuyau branché dans un mur. Dans le coin, une paire de moniteurs de télévision à l'ancienne, même pas tridéo, montre le flux de caméras cachées au-dessus des portes menant à l'intérieur. Frosty jette sa valise sur un des lits et se rue vers le WC le plus proche.

« Déchargez tout », vous dit Frosty depuis sa cabine, « mettez la grande caisse au centre de la pièce. Ensuite, voyez ce que vous pouvez faire pour améliorer la sécurité. J'en ai pour quelques minutes. »

Lorsque les personnages vont à la rencontre du fixeur :

Depuis quelques heures, Frosty installe une grande tente en toile au milieu de la pièce, remplie de grigris mystiques, une loge portative de mana. Elle est en train de mettre la touche finale d'un cercle de craie élaboré autour des bordures de la tente quand vient le temps d'aller au rendez-vous. L'elfe fatigué vous accompagne vers les fourgonnettes.

Une invitation de partage de fichiers apparaît sur vos commlink depuis IccLady3113.

« C'est la liste des équipements et le code pour débloquer les fonds sur le compte séquestre. Je vais rester ici et protéger les artefacts, l'autre équipe ne peut pas m'atteindre et ils seront en sécurité tant qu'ils seront avec moi. Le fixer est un certain M. Chudshire, je ne l'ai jamais utilisé auparavant et je ne fais pas plus confiance à ce type qu'aussi loin que le bout de mon nez. Vérifiez l'équipement, c'est votre propre cul qui va prendre si quelque chose tombe en morceaux pendant le run. Les fourgons ont l'itinéraire de programmés. »

Elle retourne dans le refuge, la porte se verrouillant automatiquement derrière elle.

Lors de la rencontre avec M. Chudshire :

La circulation est dangereuse et rouler sur la voie de gauche est plus étrange que vous ne le pensiez. Plus d'une fois, vous avez l'impression que la camionnette va écraser quelqu'un qui traverse la rue, mais elle s'arrête juste à temps. Finalement, les véhicules se garent dans un parking, puis tournent lentement vers le niveau le plus bas. Vous commencez à vous inquiéter au sujet d'une berline noire qui roule derrière vous, mais elle s'arrête pour se garer lorsque vous descendez la dernière rampe. Dans le coin du parking, quatre adolescents, deux garçons et deux filles, et un nain émacié au dos tordu, à la peau pâle et aux énormes oreilles attendent. Tous portent des jeans, des t-shirts noirs, des vestes en jean et des casquettes plates en denim. Le nain est assis sur une pile de boxes et ronge un morceau de viande crue. C'est soit le hobgobelin le plus petit et le plus laid que vous ayez jamais vu, soit le fixer est un gobelin...

À l'approche des fourgons, ils reculent vers les boxes, ralentissent et s'arrêtent. L'un des garçons agite son chapeau et les portes se déverrouillent et s'ouvrent automatiquement.



« Allez, on n'a pas toute la nuit! » vous entendez M. Chudshire dire, avec un fort accent d'East End. « Je veux qu'on en finisse avec ça. J'ai une petite... fringale. »

Il attend que vous inspectiez les marchandises, tandis que les trois adolescents se déplacent pour surveiller les passants. Vous ne pouvez pas vous empêcher de remarquer la grande marque de morsure proéminente à l'arrière de chacun de leurs coups.

Si les shadowrunners sont satisfaits de la marchandise et autorisent le paiement:

Après un hochement de tête, les hommes de M. Chudshire commencent à charger les caisses dans les fourgons. Le gobelin ne se dérobe pas au travail, jetant de côté l'os maintenant propre et ramassant lui-même l'une des plus grandes caisses dans une démonstration de force surnaturelle. En peu de temps, les fourgons sont chargés et prêts à partir. Il fait un autre signe de tête à ses assistants, et au fur et à mesure qu'ils se dispersent, il se rapproche de vous.

« Ces affaires sont payées, mais quelqu'un d'autre m'a payé pour vous donner un message en même temps, un message destiné à vous et non à votre patronne. » Le gobelin vous fait mariner un moment, puis continue.

« John Dee m'a dit de vous dire qu'il vous verra bientôt, de faire gaffe à vos arrières et de ne faire confiance à aucun elfe. C'est un bon conseil: ne faites jamais confiance à un elfe. La viande est filandreuse. Chudshire vous regarde droit dans les yeux.

« Je n'ai jamais rencontré ce bâtard de Dee, et je ne peux rien vous dire sur lui. Je n'aime pas la façon dont il a découvert cette petite transaction, c'est mauvais pour les affaires. Il sait des choses sur vous que même moi je ne sais pas, et je n'aime pas ça. Vous voyez votre patronne, vous lui dites que nous ne ferons plus jamais affaires ensemble. Certaines de ses lèvres sont trop lâches à mon goût.

Si les shadowrunners finissent par tuer le fixeur et ses sbires, pour une raison quelconque:

Les bruits du combat encore et encore, vous respirez une bouffée d'air et regardez le chaos. Une des femmes tousse en crachant un peu de sang. Un horrible bruit rauque sort quand elle respire, et il est probablement trop tard pour que quoi que ce soit puisse la sauver maintenant, sauf la magie. Elle regarde avec un œil ensanglé. « Je dois vous dire. D... Dee a dit... ne faites jamais confiance à un elfe.

La femme tousse et sa tête pend, un filet de sang coule de sa bouche sur sa poitrine.

L'ENVERS DU DÉCOR

Le trajet en avion se déroule sans incident à moins que les joueurs ne décident de le compliquer inutilement. L'homme de sexe masculin est un agent de sécurité de l'aéroport qui secoue Frosty pour obtenir un pot-de-vin. Rigger X pour sa part va rester à l'intérieur du hangar pendant toute la durée du séjour à Londres.

La camionnette et la voiture ont les batteries pleines, des auto-pilotes évolué, des plans de Londres et l'adresse du refuge des shadowrunner et du lieu de rencontre avec le fixeur est déjà programmé; les clés sont sur le contact et Frosty a les codes d'accès pour que les fourgonnettes puissent être commandées à distance en utilisant un commlink.

Une complication mineure est que la voiture, la rouge dans laquelle Frosty n'a pas chargé son équipement. Les sièges arrière sont recouverts de couvertures en tricot, qui couvrent des taches de sang frais, et quelques morceaux de cheveux et de crâne sont coincés dans le coussin des sièges.

Si c'est portée à l'attention de Frosty, elle aura l'air énervée mais elle ne peut pas faire grand-chose pour régler ça pour le moment, alors elle dira aux personnages joueur de remettre les couvertures et de monter, à moins qu'ils ne veuillent tous essayer de se serrer dans la fourgonnette noire. De plus, elle les avertira spécifiquement de ne pas ouvrir le coffre.

Dès leur départ, les personnages sont suivis et surveillés par les Croisés Mystiques. Périodiquement, lorsque les personnages ont une chance de remarquer qu'ils sont suivis ou surveillés, par exemple lorsque leurs véhicules quittent l'aéroport pour se rendre au refuge, ou lorsqu'ils quittent le refuge pour aller à la rencontre avec Chudshire, demandez à l'un des runners de faire un Test de Perception + Intuition (3) (ou Filature + Intuition, si supérieur), ou Analyse astrale + Intuition si vous projetez ou percevez astralement pour remarquer qu'ils sont suivis ou que quelque chose ne va pas. Lorsqu'ils le remarquent et décident de passer à l'action, faites jouer A Six Heures.

Le refuge est une location, Frosty partage le code d'accès de la porte avec tous les shadowrunners. Une fois sortie de la salle de bain, elle va commencer à installer une loge de mana de niveau 8 au centre de la pièce, une grande tente pleine de bric-à-brac occulte; le tissu de la tente est en fait un fin treillis métallique qui sert à faire de l'ensemble une cage de faraday, à l'épreuve des signaux sans fil extérieurs. Il faut à Frosty huit heures à partir du moment où elle arrive dans le refuge pour installer la loge magique; la rencontre est dans dix heures, bien après le coucher du soleil, même si pour les personnages joueurs, cela va se passer très tôt le matin. Les joueurs ont le temps de dormir s'ils le souhaitent, sinon Frosty peut s'évanouir longtemps et mettre un pot de café (vrai café; Jamaican Blue Mountain Roast, Frosty a ses vices). La rencontre avec Chudshire a été organisée dans l'avion. Frosty a demandé la liste d'objets suivante, ainsi que les petits ajouts que les shadowrunners auraient pu demander:

- Un ensemble de vêtements blindés de la collection Ulysse (6/4) de Mortimer of London (p.47, Arsenal) pour chaque shadowrunner et Frosty
- Un commlink jetable (p.190, Unwired) pour chaque shadowrunner et Frosty
- Un fausse SIN d'indice 3 pour chaque shadowrunner et Frosty
- Un sac à dos (p.55, Arsenal) pour chaque shadowrunner et Frosty, contenant chacun une lampe de poche, trois jours de rations sèches (p.55, Arsenal), des lentilles de contact indice 3 (avec interface visuelle), un stylo bille microtransmetteur indice 4 (p.66, Arsenal) et respirateur indice 6
- Six pistolets Parashield Dart (p.319, SR4A), chargés de narcoject (p.255, SR4A), avec holster dissimulable et un chargeur de recharge de munitions pour chacun
- Deux fusils de chasse Remington 990 chargés en balles de gel

M. Chudshire est un membre influent de la pègre de Londres; son intérêt est uniquement commercial, pour terminer sa transaction avec Frosty et son autre transaction pour le mystérieux John Dee et partir. Avec une incitation appropriée (c'est-à-dire 2000 nuyens environ), il servira de contact à Londres pour les shadowrunners, répondant à leurs questions et recherchant des informations sur demande. Cependant, dans les 48 heures suivant la rencontre des shadowrunners avec M. Chudshire, le gobelin sera assassiné par Magnus Evans. Après le retour des shadowrunners de la rencontre avec Chubshire, ils ont quelques heures de repos pour dormir, sécuriser le refuge, jouer au touriste à Londres, s'enregistrer avec leurs contacts, etc. pendant que Frosty joue avec la carte. Donnez-leur libre cours et jouez sur le décalage horaire qu'ils ressentent, puis continuez vers Une croix indique l'endroit.



DURCIR LE TON

La plupart de cette scène est mise en place; tout est dans les détails et si les personnages du joueur agissent de manière très astucieuse et professionnelle, il y a quelques façons plus subtiles de pousser un peu les limites. Tout d'abord, l'homme plus âgé qui arrive au hangar pourrait être John Dee, déguisé. Cela permettrait aux personnages joueur de le reconnaître lorsqu'ils le rencontrent pour la première fois à Londres dans l'ombre. De plus, les Croisés Mystiques auraient déjà pu installer dix senseurs (p.334, SR4A) dans le refuge, chacune équipée d'un microphone; les personnages joueurs ne les trouveront pas à moins qu'ils ne les recherchent activement.

ANTIVIRUS

Demandez aux joueurs de proposer une liste d'équipements dont ils ont besoin ou dont ils pensent avoir besoin avant d'exécuter cette scène. Tout ce qui est disponible au-delà de 12P, 15R ou 18 est disponible, comme tout objet unique de plus de 8 000 nuyen; dans la limite du raisonnable.

Frosty donne aux shadowrunners une grande latitude quant à ce qu'ils font et comment ils choisissent de le faire. Pour la raison, qu'elle est fatiguée, qu'elle improvise et utilise toutes les faveurs et toutes les ressources dont elle dispose. Les joueurs ne sont peut-être pas habitués à ce genre de liberté et ce manque de direction, alors si nécessaire, demandez à Frosty de leur expliquer cela en autant de mots.

Les joueurs peuvent insister pour conduire, même s'ils ne connaissent pas la méthode de conduite anglaise et que les véhicules sont parfaitement capables de les emmener là où ils doivent aller. C'est tout à fait possible; un modificateur de réserve de -2 dés s'applique à tout test de Véhicule terrestre si le personnage n'est pas habitué à conduire de l'autre côté de la route.

Les personnages peuvent se battre avec Chubshire et son gang, surtout s'ils essaient de faire pression pour obtenir des infos sur John Dee, essaient de prendre la marchandise sans payer ou ont simplement l'habitude de tirer sur les infectés à vue.

Si les personnages joueur entrent dans le vif du sujet avec Chubshire et ont du mal, Magnus Evans peut entrer en scène et l'attaquer, lorsqu'ils le questionnera plus tard, il se fera passer pour un chasseur de gobelins (ce qui est assez juste).

LIEUX D'INTÉRÊT

Le hangar (L'aéroport d'Heathrow)

London Heathrow International est le troisième plus fréquenté aéroport dans le monde.

Le refuge (East End)

Il s'agit d'une ancienne usine de soja située dans une zone industrielle abandonnée de East End.

L'historique quartier populaire londonien est un melting-pot de cultures. Dans l'ensemble, c'est un district assez pauvre et peu sécurisé.

L'usine est haute d'une dizaine de mètres de plain-pied. Tous les cloisonnements intérieurs sont en Plastique de Construction Normal (Valeur de blindage 12). Les vitres ont toutes été remplacées pas du Plastic Impact Épais (Blindage 10). Les portes, quant à elles, ont été recouvertes d'une Feuille d'Acier Épaisse (Blindage 24) sous une fine couche de vernis.

Les entrées sont pourvues de serrure à code et de caméra reliées à des moniteurs TV à l'ancienne.

Le parking souterrain (East End)

Le parking souterrain à un passage secret menant à L'Undercity, qui est un domaine souterrain réservé des orks, trolls et nains.

GRUNTS ET CIBLES MOBILES

Le van

Un van blindé qui a la faveur des livreurs et des équipes de shadowrunners.

Mania.	Accel.	Vites.	Pilot.	Struct.	Blind.	Senseur	
+0	5/10	90	2	16	8	1	

Chevrolet Camaro

Mania.	Accel.	Vites.	Pilot.	Struct.	Blind.	Senseur	
+2	20/45	160	1	10	5	1	

Chubshire

Chubshire est un gobelin, un nain infectés par le VVHMHI. Le virus entraîne de terribles changements chez la victime, dont la perte de toute pilosité et graisses. Chubshire a ainsi une silhouette squelettique, sa peau tendue sur ses muscles noueux. Les oreilles de Chubshire sont grandes, longues et légèrement pointues. La nourriture favorite de Chubshire est la viande crue. Chubshire à une odeur corporelle douceâtre éccœurante qui est apparue avec le temps.



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

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

Armure(balistique/impact): 8/6

Déplacement: 8/20

Compétences: Combat à mains nues 3, Filature 4, Infiltration 2, Perception 3, Analyse astrale 4, Sorcellerie(GC) 4, Négociation 5, Intimidation 4, Escroquerie 4, Leadership 2

Connaissance : Business de Londre, Planque, Pègre londonienne

Qualité: Magicien

Pouvoirs: Arme naturelle (Griffes: VD(FOR/2+1)P, PA0), Conscience, Drain d'Essence, Immunité (feu), Infection, Régénération, Sens accus (odorat, goût)

Faiblesses: Allergie (lumière du soleil, Légère), Exigence alimentaire (chair métahumaine), Perte d'Essence, Vulnérabilité (fer). Les gobelins ne peuvent digérer de nourriture très élaborée, elle leur donne la nausée (p.254, SR4A) en cas d'ingestion.

Sorts: Invisibilité améliorée, Masque physique, Boule de force, Boule de mana, Boule étourdisante, Soin, Lévitation, Monde chaotique, Réseau télépathique étendu, Sonde mentale

Équipement: Commlink (indice 4), Lunettes (indice 2 avec smartlink et interface visuelle), veste par-balle.



Le parking souterrain (East End)



Technomancien de Chubshire

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

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

Initiative Matriciel: 9

PI Matriciel: 3

Compétences: Électroniques (GC) 3, Piratage (GC) 4, Compilation 3, Inscription 2, Étiquette 1, Perception 3, Véhicule terrestre 3, Appareil volant 4, Arme de véhicule 2 Persona vivant: Système 3, Réponse 5, Pare-feu 4, Signal 3

Formes complexes: Analyse 3, Armure 3, Attaque 3, Filtre Bio-Feedback 4, Blackout 5, Blackhammer 5, Commande 5, Scan 4, Furtivité 5

Sprites enregistrés: Paladin (Indice 4) 3 services, Machine (Indice 5) 4 services

Connaissances: Tactiques de patrouille frontalière 3, Routes de contrebande 3, Combat matriciel 4, Sprites 2

Gorille de Chubshire (3)

Utilisez Bande des triades Humanis (p281, SR4A).

A SIX HEURE

EN BREF

Dès l'instant où leur avion atterrit, les shadowrunners seront sous surveillance. Les Croisés Mystiques utiliseront une combinaison de technologie, de magie et d'une bonne filature à l'ancienne pour suivre les mouvements des shadowrunners à tout moment. À un moment donné de l'aventure, les personnages joueurs se sentiront probablement suivis et prendront des mesures pour échapper ou affronter leurs poursuivants. Lorsque cela se produit, Isabella Rodriguez organisera une rencontre avec les shadowrunners.

DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Lisez ce qui suit aux personnages s'ils réussissent un test de perception:

Vous prenez conscience que quelque chose cloche, un visage familier vous saute aux yeux dans la foule et vous observe : un géant dégingandé avec des cheveux rasés et une barbe de trois jours. Vous l'avez déjà vu, en sortant de l'aéroport, dans la rue alors que vous sortez du refuge, conduisant un camion qui vous dépassait sur l'A40 et il y a un moment à Crater Lake, pointant un minigun sur vous. Il fait partie des Croisés Mystiques! Vous passez au crible votre mémoire, en pensant à d'autres personnes que vous auriez pu voir "par hasard" lorsqu'une femme d'une cinquantaine d'années fumant comme un pompier passe devant vous sur une moto. La même que vous avez vu au volant de la voiture qui vous suivait dans le parking lorsque vous avez rencontré Chubshire, et la même personne en charge de l'équipe à Crater Lake.

Vous êtes suivi

Lisez ce qui suit aux personnages s'ils réussissent un test d'analyse astrale:

Le scintillement d'une aura familière attire votre attention. Londres est une ville de magiciens, remplie d'auras lumineuses et ruisselantes de personnes et d'animaux, encombrée par les ombres des bâtiments et des véhicules; ce n'est pas une surprise de voir quelqu'un dans la foule vous regarder de temps en temps, ou de sentir le passage des esprits dans les jupes de leur maître, mais là c'est autre chose. Une aura, définitivement féminine, avec la saveur brûlante de la jeunesse et l'arrière-goût maladif et sucré d'une tradition que vous ne pouvez pas vraiment nommer, vous l'avez déjà croisée. Pas depuis un moment, mais depuis que vous êtes à Londres, vous la voyez toujours du coin de l'esprit...

...Vous vous rendez compte qu'on vous observe.

Après que les shadowrunners essayent de semer leurs poursuivant:

Un micro-skimmer passe au-dessus de votre tête, puis tous vos commlinks bourdonnent à l'unisson lorsqu'un nouveau message arrive d'un correspondant inconnu, Basque182. Un éclair de lumière sous le drone vous surprend:

Il a été modifié avec un projecteur holographique qui vient juste de s'allumer.

Le visage vous est familier: humain, femme, cheveux foncés et traits méditerranéens, milieu des années cinquante. Un haut-parleur grinçant sur le drone vous demande d'accepter l'appel; les lèvres de l'hologramme bougent en même temps, quoi qu'il en soit, on dirait qu'il est diffusé en direct.

Si les shadowrunners acceptent l'appel:

« Merci d'avoir répondu à l'appel. Je sais que nous ne sommes pas du même côté dans cette affaire, mais nous sommes tous les deux des professionnels. Quel que soit le jeu auquel jouent nos maîtresses respectives, c'est nous qui prenons les risques ici. Je pense que vous devez être mis au courant de ce qui est en jeu et j'aimerais mettre en place quelques règles de base afin que nous ne finissions pas par nous entre tuer. Si je dois mourir, ce ne sera pas pour une putain de compétition.

Si vous souhaitez me rencontrer, venez demain matin à la Maison alpine de Kew Gardens à 10 heures. »

Si les shadowrunners vont à la rencontre:

Les jardins de Kew Gardens fournissent un peu de verdure dans une ville qui en a cruellement besoin. L'entrée automatisée préleve 25 nuyen de vos commlink lorsque vous franchissez le portail. En parcourant les sentiers ombragés, vous apercevez

"Basque182", habillé en joggeuse dans un body élastique, marcher vers la Maison alpine de l'autre côté. À côté d'elle, le géant que vous avez vu auparavant, vêtu de treillis lavés à l'acide et d'une chemise déchirée qui montre certains de ses tatouages sur sa poitrine. Elle vous voit aussi, et vous vous rencontrez sur le côté du bâtiment.

« Merci d'être venu. J'espère que cela ne vous dérange pas, mais j'aimerais d'abord parler. » Le troll s'étire, en s'assurant que vous pouvez voir qu'il ne porte aucune arme cachée, du moins, aucune arme évidente.

« Mon équipe est constituée de Croisés Mystiques. Avant l'Éveil, avant les plus anciennes civilisations connues, il y avait un âge de magie et il a pris fin. Une de ces civilisations, appelez-la Atlantis; peu importe, à voyagé loin, colonisé des terres étrangères, créé un empire bâti sur la magie et le sang, un empire qui s'est effondré lorsque la magie ne pouvait plus le soutenir. Nous pensons que l'Atlantide existe et que tout son héritage n'est pas positif. Maintenant, la magie est revenue en force. De plus en plus d'anciens artefacts et sites atlantes reviennent de l'endroit où ils ont disparu. Il y a des gens et des choses qui ont trouvé des artefacts atlantes et les ont utilisés à de mauvaises fins. La plupart des gens ne reconnaissent pas leur danger quand ils le voient, ne reconnaissent pas la vérité. Ce sont des enfants qui jouent avec le feu et ils doivent être protégés. C'est ce que nous faisons. » Elle prend une inspiration. « Et c'est pourquoi nous devons vous arrêter. »

« Je ne m'attends pas à ce que vous démissionniez, et je ne vous le demanderai pas, mais je voulais que vous sachiez ce qui est en jeu. Entre de mauvaises mains, ces coffres peuvent littéralement détruire ce monde. »

Une fois que les shadowrunners ont digéré cela, ou ont fini de se disputer/poser des questions:

« Ce que je veux de vous, c'est que vous comprenez bien. Selon les règles du "jeu", pendant qu'elles tiennent les reines, elles sont intouchables. Nous prenons des risques, nous mettons notre vie en jeu. » Basque182 sort un paquet de cigarettes et une boîte d'allumettes en bois. « Donc ce que je pense, c'est que nous établissons nos propres règles: vous ne nous tuez pas, nous ne vous tuerons pas. » Elle en secoue une, l'allume et vous en offre une autre.

« Nous ne sommes peut-être pas les investigateurs de ce jeu, mais nous avons notre mot à dire sur la façon dont nous pouvons jouer. Alors, qu'en dites-vous? Avons-nous un accord? »



Si les shadowrunners disent non:

Basque182 hoche la tête, puis allume une autre cigarette affichant une mine déçue et se détourne, le géant vous surveillant en partant.

Vous l'entendez marmonner quelque chose en espagnol « Maldígale para hacerme hago este. Maldito mí para hacer esto. » et une traduction apparaît automatiquement dans votre commlink. « Maudit sois-tu de m'avoir fait faire ça. Maudis-moi de faire ça. »

Si les shadowrunners attaquent:

Basque182 crie quelque chose en espagnol « Maldígale para hacerme hago este. Maldito mí para hacer esto. » et une traduction apparaît automatiquement dans votre commlink. « Maudit sois-tu de m'avoir fait faire ça. Maudis-moi de faire ça. »

L'ENVERS DU DECOR

Les Croisés Mystiques suivent les shadowrunners en utilisant des moyens de surveillance basée sur la matrice, la perception astrale et physique. D'une manière générale, ils travaillent en binôme (Isabella Rodriguez et Liam O'Connor, Nikolai Ivanov et Zuri Mbeki, Magnus Evans et Miguel Ramirez) et s'éteignent à intervalles irréguliers. Leila Al-Masri est responsable de la perception astrale et Mei Ling Nakamura surveille sa forme physique pendant qu'elle est absente. Pourtant, si les shadowrunners sont attentifs, les Croisés Mystiques seront vus à un moment donné et confrontés ou des contre-mesures seront prises. Lorsque Isabella Rodriguez se rend compte que le gabarit est en place, elle voudra organiser une réunion avec les personnages joueurs; les caches sont son objectif principal, mais elle n'aime pas le jeu auquel elle a été forcée.

Si l'un des shadowrunners tente d'attaquer ou d'intercepter directement l'un des Croisés Mystiques, leurs ordres sont de courir, ils se sépareront et se mettront en route dans des directions différentes, se dirigeront vers des lieux publics comme Hyde Park ou le métro de Londres dans le but de se perdre dans la foule. À défaut, ou en cas d'accusation, les Croisés Mystiques se battront pour se défendre et tenter de parlementer. Lorsque les shadowrunners découvrent la filature, Isabella Rodriguez, sous le pseudo de Basque182, établira le contact en utilisant le drone/projecteur holographique micro-skimmer par interface de rigging.

Que les shadowrunners acceptent la rencontre, mettent une balle dans le drone ou décident d'aller à la rencontre ou non, Isabella Rodriguez a proposé son offre de paix. Si les PJ la rejettent ou l'acceptent, ça lui conviendra, elle s'en contentera.

D'une manière ou d'une autre, la plupart des Croisés Mystiques seront au rendez-vous à Kew Gardens. Isabella Rodriguez n'est pas assez stupide pour montrer tous ce qu'elle a dans le ventre, mais elle veut avoir suffisamment d'actifs sous la main pour faire face aux shadowrunners s'ils décident d'être violents. Liam O'Connor, Groaster, est de loin le plus imposant et le plus intimidant de ses cohortes, donc le garder à l'extérieur est conçu pour détourner l'attention du shadowrunner des personnes qu'elle cache. Lors de la réunion, effectuez un test Perception + Intuition (3) ou Filature + Intuition (3) pour que les shadowrunners repèrent Nikolai Ivanov, Zuri Mbeki, Magnus Evans et Mei Ling Nakamura; Miguel Ramirez et Leila Al-Masri ne seront pas à la réunion.

Des joueurs particulièrement malins pourraient accepter la rencontre puis se déplacer rapidement pour s'emparer de la cache alors que les Croisés Mystiques sont ailleurs.

C'est un plan valable, mais ce n'est pas parce que les Croisés Mystiques ont retiré leur surveillance qu'elle s'est complètement arrêtée. Même si les shadowrunners concluent un accord avec les Croisés Mystiques pour essayer de ne pas s'entre-tuer, les Croisés Mystiques continueront de les suivre, plus discrètement cette fois; Un tes Perception + Intuition (4) pour les revoir (ou Filature + Intuition (4) si la compétence est plus élevée, ou Analyse astrale + Intuition (4) pour percevoir astralement les personnages en projection ou non).

DURCIR LE TON

La surveillance matricielle n'est pas vraiment abordée, mais il n'y a aucune raison pour que les Croisés Mystiques ne puissent pas non plus commencer à glisser des traceurs furtifs sur les shadowrunners ou leurs véhicules, en particulier s'ils savent que les personnages joueur ne seront pas à proximité (c'est-à-dire si les personnages joueurs vont à la rencontre et ne laisse personne avec son véhicule, l'un des Croisés Mystiques peut aller y coller un traceur furtif).

Pour augmenter la tension à Kew Gardens, faites une excursion scolaire à pied à la Maison alpine où les deux groupes se rencontrent.

ANTIVIRUS

Au pire, des violences éclatent et certains personnages joueurs ou Croisés Mystiques meurent. C'est la vie. Un problème plus difficile est si les shadowrunners ou Croisés Mystiques sont vus courrant (ou pire, tirant) avec des armes à feu ou utilisant de la magie hostile; tout Londres commencera à chercher toutes les personnes impliquées. Certes, cela signifie simplement des reportages avec des images tridéo capturées des membres les plus identifiables des shadowrunners et des Croisés Mystiques, et peut-être des questions de la police en patrouille si les personnages ne font aucune tentative pour changer leur apparence ou de se tenir à l'écart du site.

LIEUX D'INTÉRÊTS

Kew Gardens

Kew Gardens (Les jardins de Kew) sont un ensemble de jardins et de serres situés entre les quartiers de Richmond upon Thames et de Kew, à l'ouest de Londres. Sur une superficie de 121 hectares, ils abritent l'une des plus importantes collections de plantes du monde, plus de 30 000 espèces de végétaux et un centre de recherche en botanique réputé. Leur herbier est également l'un des plus grands du monde, avec plus de sept millions de spécimens. Fondé en 1759, ce lieu devenu emblématique de l'époque victorienne, qui accueille chaque année deux millions de visiteurs, a été inscrit en juillet 2003 sur la liste du patrimoine mondial établie par l'UNESCO.

La maison Alpine

De création récente et futuriste, la Davies Alpine House est en fait la troisième serre ayant cette fonction depuis 1887. Elle a été particulièrement bien étudiée dans le but de permettre une exposition maximum sans pour autant surchauffer, créant ainsi le même climat que dans les prairies de hautes montagnes.

Un système de canalisations enterrées permet à l'air de se rafraîchir en profondeur et de resurgir dans la serre, garantissant toujours une température relativement fraîche toute l'année.

GRUNTS ET CIBLES MOBILES

Drone Microskimmer

Discret et fiable, ce minuscule glisseur est plus petit qu'un couvercle de boîte de conserve et peut même glisser sur l'eau.

Mania.	Accel.	Vites.	Pilot.	Struct.	Blind.	Senseur
+1	2/10	10	3	0	0	1

UNE CROIX INDIQUE L'ENDROIT

EN BREF

Après que Frosty ait utilisé les artefacts pour calibrer la carte, l'emplacement précis de la deuxième faille astrale est marqué; L'observation des points de repère locaux et la corrélation avec un plan de rue de Londres donneront un emplacement approximatif pour les shadowrunners qui la recherche. Toujours suivis par les Croisés Mystiques, les shadowrunners peuvent fouiller la zone en voiture, et éventuellement à pied ou dans l'astral, mais la faille astrale est introuvable. Un petit travail de détective ou un moment fortuit donnera aux shadowrunners l'idée que la faille est en fait en dessous d'eux.

DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Vous vous rassemblez à l'intérieur de la tente, qui est à peine assez grande pour tout tenir et une petite table, où Frosty se penche sur la carte. Elle ajuste soigneusement la boussole et le sextant, se référant au disque comme des symboles sur le bord extérieur de la marge de la carte et s'aligne. Vous voyez la carte zoomer sur un symbole comme la lettre grecque lambda, un V à l'envers. Enfin, Frosty semble satisfaite et se rassoit. La carte est si proche que la géographie est presque indiscernable; ici et là une ligne rougeoyante ou une tache noire qui indique vraisemblablement des lieux de pouvoir, et plus brillant que tout une seule colline, le centre d'une roue de fines lignes brillantes, comme l'araignée dans sa toile. Frosty pique cet endroit avec un de ses ongles.

« Primrose Hill; siège central du nouveau mouvement druidique et d'une grande loge. »

Par une pensée, Frosty allume un holoprojecteur et un plan de rue de Londres s'affiche sur la table et elle enfile une paire de gants RA. Regarder les données se superposer suffit à vous donner mal à la tête. Les mains gantées de Frosty saisissent l'hologramme et s'inclinent jusqu'à ce que l'icône RA de la colline s'aligne avec la balise rougeoyante sur la carte Piri Reis, puis en la maintenant en place, fait pivoter le reste de l'hologramme jusqu'à ce que le bleu néon de la Tamise corresponde au faible contour brunâtre de son parcours sur le parchemin. Le symbole de la faille astrale se trouve maintenant au milieu d'une rue, Frosty touche l'endroit et une petite ORA apparaît avec une adresse sur Walbrook St.

« C'est là que ça se passe. »

Lorsque les shadowrunners arrivent à l'endroit indiqué sur la carte:

Une petite marée de touristes va et vient de la rue Walbrook entre l'église Saint-Étienne et le mithraeum, et vous devez vous frayer un chemin à travers le flux et le reflux de la métahumanité jusqu'à l'autre extrémité, moins fréquentée de la rue Walbrook, où la carte a montré le symbole de la faille. Lorsque vous arrivez enfin sur place, rien d'inhabituel ne se produit. Selon Frosty, la faille devrait se manifester lorsqu'un des artefacts est à proximité, mais vous ne voyez rien.

Si le shadowrunner possède la carte, la boussole ou le sextant:

Debout à l'endroit où la faille devrait être, vous sentez quelque chose chatouiller l'arrière de votre cerveau. Vous êtes conscient que vous êtes presque enraciné là où vous vous trouvez, votre conscience poussant à travers la plante de vos pieds dans le trottoir terne et en dessous. Presque de manière compulsive, vous prenez l'artefact que vous avez sur vous, alors qu'il s'efforce de vous attirer vers le bas, vers le bas... et s'arrête. Un vide soudain et douloureux vous fait mal à la tête, comme si vous vous faisiez arracher les dents de sagesse par un médecin de rue particulièrement brutal.

Vous regardez vos pieds et vous commencez à comprendre : la faille astrale est juste en dessous de vous.

Si les shadowrunners semblent désespérément confus ou sont sur le point d'abandonner:

Un groupe de touristes vous dépasse, le guide parle bruyamment des rivières souterraines de Londres, y compris le Walbrook lui-même, qui coule toujours sous ces mêmes rues. Vous écoutez à demi-oreille pendant qu'il explique comment à l'époque romaine et avant que la rivière ne coule à la surface, au fil du temps, à mesure que la ville s'est étendue, elle a été pavée et a disparu...

La carte de Frosty n'a jamais donné d'indication d'altitude. La faille astrale pourrait être juste ici, mais en dessous de vous.

Si les shadowrunners traînent en agissant très étrangement pendant plus de dix minutes:

Vous voyez la police qui s'approche de vous, un homme et une femelle ork, se frayant un chemin doucement à travers la foule. Le manque notable d'armes à feu et de gilets pare-balles leur donne une apparence ouverte et vulnérable à vos yeux, mais l'uniforme fait de lui un "flic" et les yeux de l'homme sont aussi durs que n'importe quel sergent Lone Star que vous avez jamais rencontré. Ils s'arrêtent à portée de vous, les mains à proximité mais pas sur leurs tonfas standard.

« Bonjour. Comment allez-vous? »

L'ENVERS DU DECOR

Cette scène est assez simple; suivre la carte en véhicule personnel et à pied (bonne chance pour trouver une place de parking; la plus proche que le GridGuide local peut trouver est à au moins d'un kilomètre); ou par les transports en commun (oui, les shadowrunners peuvent prendre l'un des grands bus rouges impériaux. Ou le métro de Londres.) Une fois arrivés à l'endroit illustré sur la carte, la confusion s'installe alors que les shadowrunners observent la zone de la faille astrale clairement indiquée sur la carte. Ils peuvent demander à faire des tests, relire la carte ou appeler Frosty pour obtenir des conseils. Laissez-les devenir fous, et si tout le reste échoue, utilisez l'une des solutions ci-dessous pour les orienter dans la bonne direction.

Si les personnages provoquent trop de grabuge dans la rue, la police de Londres viendra et demandera gentiment aux shadowrunners ce qu'ils sont en train de faire; s'ils reçoivent une réponse non satisfaisante, ils leur demanderont de circuler. Un peu de tension, mais rien de plus à moins que les shadowrunners ne paniquent ou ne disent quelque chose de suspect.

Périodiquement, lorsque les personnages ont une chance de remarquer qu'ils sont suivis ou surveillés, par exemple lorsqu'ils quittent le refuge ou sont debout à la recherche de la faille astrale, demandez à l'un des runners de faire un test de perception + intuition (3)



(ou Filature + Intuition, si plus élevé), ou Analyse astrale + Intuition si projection ou perception astrale pour remarquer qu'ils sont suivis ou que quelque chose ne va pas; un modificateur de réserve de -2 dés s'applique à ce test en raison de la foule dans les rues. Lorsqu'ils le remarquent et décident de passer à l'action, accédez à A six heure (à moins qu'ils n'aient déjà fait cette scène, auquel cas Groatster lève les yeux de son journal et leur fait signe quand il voit qu'il a été repéré.)

DURCIR LE TON

Si les shadowrunners ont absolument besoin d'excitation dans cette scène, ils peuvent repérer les Croisés Mystiques (Isabella Rodriguez et Liam O'Connor) en train d'examiner l'endroit avec un géoradar portatif sur le sol.

ANTIVIRUS

La pire chose que les shadowrunners puissent faire, à part tirer sans discernement dans la foule pour faire le maximum de morts, est de ne pas comprendre que la faille astrale est en dessous d'eux. La deuxième chose pire qu'ils peuvent faire est de le découvrir et de décider ensuite de s'y attaquer sur-le-champ, probablement en utilisant une méthode très efficace mais déraisonnablement violente telle que des explosifs ou un puissant esprit de la terre. Espérons que l'intérêt de la police locale les découragera doucement; à défaut, la police appellera des renforts immédiats et un hélicoptère aspergera la zone avec du Narcoject et mousse solidifiante.

LIEUX D'INTERET

Walbrook Street

Walbrook est le nom de l'un des 25 quartiers traditionnels de la Cité de Londres.

À l'origine, il porte le nom d'une rivière (aujourd'hui entièrement souterraine) qui coulait du nord au sud de la City depuis Finsbury Circus et la partageait en son milieu, avant de se jeter dans la Tamise au niveau du Cannon Street Railway Bridge, en suivant le tracé de la rue qui porte son nom et qui débute à l'angle de Mansion House.

Au temps de l'antique Londinium de l'époque romaine, cette rivière jouait déjà un rôle important, puisqu'elle fournissait déjà de l'eau potable aux habitants, mais transportait aussi les eaux usées. De plus, elle leur servait également d'axe de navigation, puisqu'un port existait sur sa rive est du côté de Bucklersbury, à proximité duquel on a découvert les vestiges d'un temple dédié à la déesse Mithra.

GRUNTS ET CIBLES MOBILES

Police de Londre

Utilisez Patrouille de la Lone Star (p284, SR4A) seulement avec un tonfa.

OÙ VONT LES MORTS

EN BREF

Londres est construite sur elle-même, des couches de fondations abandonnées, des sous-sols maçonnés, des égouts municipaux et des tunnels d'infrastructure, les monstres occasionnels et des rivières entières ont été pavées et oubliées. Les shadowrunners peuvent rencontrer tout cela alors qu'ils tentent de se frayer un chemin vers la faille, en utilisant la carte Piri Reis comme guide.

Ils finiront par tomber sur tous ces éléments avant de trouver une grotte naturelle creusée dans le cœur urbain délabré de Londres par l'une des rivières perdues de la ville. Les Croisés Mystiques les suivent à travers le métro londonien.

DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Lisez ce qui suit aux personnages:

La puanteur à elle seule pourrait vous tuer. Alors que vous marchez dans la large avenue de tuyaux en briques jaunes de dix mètres de diamètre, de l'eau grise sale coule sur vos pieds montant jusqu'à la cheville, la seule petite source de luminosité qui vous ai offerte vous montre des longeurs de câbles électriques et matriciels codés en couleur qui sont attaché à hauteur de tête. L'eau transporte des excréments, et vous ne voulez pas vraiment y penser.

De temps en temps, le tunnel débouche sur un déversoir ou une autre chambre voûtée, parfois avec un engrenage corrodé mais toujours fonctionnel, et plus d'une fois, vous devez longer des zones plus profondes, reconnaissant pour la rampe mise en place par certains ingénieurs sanitaires il y a longtemps, pour éviter de glisser sur les crottes et de se noyer dans cette saleté.

Si les shadowrunners regardent l'égout en astral:

Le tunnel est étonnamment actif sur le plan astral; l'eau grise ardoise s'est transformée en une rivière flamboyante, rougeoyante de vie de bactéries et de petites créatures qui nagent, la chaleur diffuse de la terre vivante s'infiltre dans les parois du tuyau artificiel, qui sont recouvertes d'une couche de boue vivante. Ce qui attire vraiment votre attention, ce sont des symboles, d'étranges glyphes faits de pigments sensibles à l'astral qui se fondent dans les excréments défraîchis et les graffitis sur les parois du tunnel. Vous ne pouvez pas comprendre grand-chose de ce qu'ils signifient, mais vous pouvez distinguer des flèches assez clairement.

Quand les shadowrunners rencontrent le Hooligan:

Quelque chose craque sous vos chaussures, et pendant une seconde, vous paniquez que vos pieds ne se soient pris dans quelque chose, qui se décroche rapidement lorsque vous donnez un coup de pied... et envoyez une partie d'une cage thoracique métamorphe dans le tunnel. Vous regardez en bas et réalisez que le tunnel est jonché d'os et de crânes, dont certains sont fissurés pour la moelle osseuse. On dirait qu'ils ont fini ici, mais si c'était le cas, ils doivent venir en amont... dans la direction vers laquelle vous vous dirigez.

Derrière vous, quelque part dans le noir, quelque chose hurle. Une petite vague d'eau grise se déverse sur vous alors que quelque chose d'énorme éclabousse le tunnel vers vous...

Si les shadowrunners rencontrent Magnus Evans et Miguel Ramirez:

En passant passant un virage, vous voyez une duo de métamorphes en tenue de ville, un nain caucasien et une femme asiatique. Les deux sont trempés jusqu'à la taille de merde liquide, et le nain à l'air particulièrement misérable; aucun d'eux ne porte de lampe de poche, mais alors que le nain tourne son visage vers vous, une lumière éblouissante sortant de ses yeux s'échappe de sa tête, rendant son visage quelque peu démoniaque dans l'obscurité. Son visage se fend en un sourire lorsqu'il vous voit.

« Salut! Sauriez-vous comment vous rendre à Fleet Street à partir d'ici? Nous cherchons la rivière, mais nous nous sommes en quelque sorte perdus... »

L'ENVERS DU DÉCOR

L'accès aux égouts de Londres nécessite un certain degré de recherche et d'ingéniosité. Un test étendu de Recherche de données + Catalogue (12, 1 minute) révélera les points d'accès les plus proches, les zones où les travailleurs de l'assainissement de Londres travaillent actuellement, les points d'accès et les passages secrets utilisés par les explorateurs urbains pour accéder au réseau d'égouts, ainsi que les cartes officielles et les annotations des explorateurs urbains.

Le moyen le plus simple d'accéder à l'entrée est de trouver un point d'accès déjà ouvert car l'équipe d'assainissement l'a parcouru avec finesse ou s'y fraye un chemin. C'est également possible si vous avez les bons outils (un kit de mécanique industrielle suffit) pour ouvrir n'importe quel accès et point sans chichi. Il existe également un accès pour la maintenance depuis la station de métro de Londres la plus proche, ce qui nécessitera d'accéder à la zone de maintenance (protégée par un agent de sécurité et un lecteur de carte d'accès indice 4). À défaut de tout cela, vous pouvez utiliser de la thermite, des explosifs ou de la magie pour entrer en force, même si c'est un peu bruyant et désordonné.

Une fois dans le système, c'est un labyrinthe de vieux tunnels sales, entrecoupés de stations de pompage et d'autres pièces pleines de machines corrodées (mais fonctionnelles) qui font fonctionner le système d'égouts de Londres. Jouez sur l'aspect labyrinthique de la descente dans les égouts, laissez les joueurs dessiner des cartes ou se perdre un peu, et rappelez-leur de temps en temps qu'ils ne sont pas seuls là-bas. À un moment donné, les personnages joueur devraient rencontrer le Hooligan, un mutaqua qui vit dans le réseau d'égouts de Londres.

Les tunnels ne sont pas éclairés, donc les personnages sont réduits à toutes les sources de lumière qu'ils ont amenées avec eux, ou bien les personnages avec une vision ultrasonore et thermographique. Les sens magiques fournis par la carte Piri Reis, la boussole ou le sextant seront suffisants pour aider les personnages à se guider à travers les tunnels vers leur destination, bien qu'ils se heurtent à des impasses à moins d'avoir téléchargé les cartes annotées des explorateurs urbains ou s'ils suivent les graffitis astrals.

L'odeur est accablante; tous les personnages ont un modificateur de réserve de -3 dés pour tout test de perception basé sur l'odeur ou le goût, et les personnages avec des sens améliorés du goût ou de l'odorat seront pris de nausée (modificateur de réserve de -2 dés pour toutes les actions) à moins qu'ils ne portent un respirateur, masque à gaz ou similaire.

La maladie est également un risque; tout personnage qui entre dans les égouts sans une étanchéité chimique complète risque de contracter quelque chose de méchant; si le personnage porte les vêtements blindés de la ligne Ulysse que Frosty a achetés au Chudshire, le tissage étanche aux liquides offre une protection considérable (Indice 4). Chaque personnage doit faire un test du Constitution (+ l'indice de tout système de protection) à chaque fois qu'il descend dans les égouts; l'échec signifie qu'ils ont contracté la grippe, le paludisme ou le SIVTA-III (p.132, Augmentation); à la discréction du maître de jeu.

Certaines zones de l'égout contiennent des poches de gaz toxique; Traitez-le comme un gaz vomitif (p.255, SR4A).

Les signaux sans fil ne fonctionnent pas très bien dans les égouts; tout le rock et le métal déforment les signaux. L'accès à la matrice d'un personnage est limité à (2 x l'indice du signal) mètres en avant ou en arrière dans le tunnel; une fois au-delà de cette limite entre le point d'accès et les égouts, le personnage perdra l'accès à la matrice globale à moins de mettre des répéteurs de signal. Une autre option à leur disposition est de puiser dans l'une des gaine de fibre optique matriciel qui traversent les égouts; cela nécessite un kit de matériel et un dérivateur optique (p.193, Unwired) et placera le personnage directement dans un nœud de traitement de signal aléatoire dans la matrice Londonienne.

Les Croisés Mystiques auront du mal à suivre les personnages une fois qu'ils entreront dans les égouts, le manque de réception de matriciel tue les tentatives de les suivre par cette méthode, et les rendent beaucoup plus difficiles à observer. Une fois que les personnages joueurs descendent dans les égouts, Magnus Evans et Miguel Ramirez attendront quelques minutes, puis iront les suivre, en se tenant bien à l'écart des personnages; Miguel Ramirez sera déguisé en utilisant son faux implant frontal.

Périodiquement, lorsque les personnages ont une chance de remarquer qu'ils sont suivis ou surveillés, par exemple lorsqu'ils s'arrêtent soudainement, ou atteignent une impasse et doivent faire demi tour, demandez à l'un des runners de faire un test de perception + intuition (3) (ou Filature + Intuition, si plus élevé), ou Analyse astrale + Intuition si ils se projettent ou perçoivent astralement pour remarquer qu'ils sont suivis ou que quelque chose ne va pas. Lorsqu'ils le remarquent et décident de passer à l'action, allez à A six heures (à moins que la scène n'ait déjà été jouée).

Lorsque les shadowrunners finissent par s'approcher de la faille astrale, passez à l'embuscade de C'était une embuscade éclatante!

DURCIR LE TON

Prolongez les égouts et leur nature alambiquée si nécessaire pour que les personnages joueurs soient totalement perdus, et n'hésitez pas à faire des rencontres avec des meutes de rats diaboliques ou même un esprit aquatique toxique de faible puissance. Si vous avez besoin d'effrayer un peu les personnages, ils peuvent tomber sur la tête coupée et à peine pourrie de Chubshire, des clous enfoncés dans les yeux, la langue et autour de la couronne du crâne (une partie de l'œuvre de Magnus Evans). Si vous voulez vraiment qu'ils aient mal, le Hooligan pourrait avoir un compagnon.

ANTIVIRUS

Si les joueurs sont vraiment perdus, ils peuvent croiser ou engager un guide. Quelques personnes aiment explorer les égouts de Londres, et en échange de 500 nuyens ou quelque chose d'équivalent, ils seront heureux de montrer aux personnages joueur le moyen le plus simple d'entrer dans les égouts, par quelques-uns des itinéraires les plus populaires, et de les éclairer à se protéger contre les dangers de l'égout.. Bien sûr, n'importe quel guide pourrait également être affilié aux Spelunkers ou à la pègre de St. John, bien que les shadowrunners n'en soient pas conscients... pour le moment. À la rigueur, Magnus Evans aidera les shadowrunners contre le Hooligan, expliquant qu'il chasse ces bêtes. Bien sûr, si les personnages joueur le connaissent déjà pour les avoir aidés contre le gobelin Chubshire, ils pourraient devenir un peu méfiant.



LIEUX D'INTÉRÊTS

Les égouts de Londres

Les égouts de Londres (Royaume-Uni) représentent une partie du réseau de traitement des eaux usées de la capitale britannique. Construit durant la deuxième moitié du XIXe siècle sur les projets de l'ingénieur britannique Joseph Bazalgette, ce réseau a contribué à l'assainissement de la ville et permit d'éradiquer le choléra.

Malgré leur immense taille, les égouts de Londres ne sont pas suffisants pour assurer la collecte des eaux usées par temps de pluie à Londres. Cela mène à de nombreux déversements qui ont fait l'objet de la condamnation de Londres en 2012 par la cour de justice européenne pour leur non-respect de la directive européenne sur les eaux résiduaires urbaines.

GRUNTS ET CIBLE MOBILES

Le Hooligan

Le Hooligan est un mutaqua, un troll infecté par la souche Bruckner-Langer du VVHMHI. Comme leurs petits cousins, les dzoo-noo-quas, les mutaquas sont grotesquement difformes, une peau blanche et dure recouvrant leurs dépôts osseux dermiques.

C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	Ess	M	Init	PI
9	3	5(8)	10	1	4	2	5	3	10	4	12	2

Déplacement: 15/35

Traits: Adepte

Pouvoir d'adepte: Contre-attaque, Frappe à distance, Réflexes améliorés (3), Mains Mortelles, Focus vivant

Compétences: Analyse astrale 3, Athlétisme (GC)2, Combat à mains nues 3, Contresort 4, Filature 4, Infiltration 4, Intimidation 3, Perception 4

Pouvoirs: Arme naturelle (Griffes/Morsure: VD(FOR/2+2)P, PA0), Armure(4/4), Conscience, Drain d'Essence, Infection, Garde magique (lui-même seulement), Nature duale, Peur, Régénération, Sens accrus (ouïe, visions nocturne et thermographique).

Faiblesses: Allergie (lumière du soleil, Grave), Exigence alimentaire (chair méta-humaine), Perte d'Essence (tous les 2mois)

Notes: les mutaquas ont une Allonge de +1.

Le guide des égouts

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

Compétences actives : Armes automatiques 3, Athlétisme (GC) 2, Combat rapproché(GC) 3, Filature 2, Navigation 4, Piratage (GC) 2, Recherche de données 2, Véhicules aquatiques 2

Compétences de connaissances: Drogues 3, Évaluation de marchandises 4, Itinéraires de contrebande 4, Egouts de Londre 5, Procédures de patrouille 3

C'ÉTAIT UNE EMBUSCADE ÉCLATANTE !

EN BREF

Au moment où les shadowrunners s'approchent de la faille astrale, ils sont pris au milieu d'un échange de tirs. Deux groupes différents, la Bel Tann Spelunker's Society et un gang criminel appelé la pègre de St. John, sont en train de se battre devant l'accès à la grotte stratégiquement située dans laquelle se trouve la faille astrale.

La réaction des shadowrunners à cette fusillade déterminera leur relation avec les deux groupes; avec lesquels ils auront l'occasion de discuter plus tard, s'ils survivent.

DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Lisez ce qui suit aux personnages:

Le niveau de la rivière aux eaux grises a augmenté régulièrement au cours des derniers kilomètres et est maintenant à hauteur de poitrine sur un nain, mais elle a également commencé à s'éclaircir un peu. Vous consultez la carte et vous vous dirigez à contre-courant. Il y a plus de treize mille kilomètres d'égouts sanitaires sous Londres, mais d'après la carte, à condition que votre boussole ne soit pas complètement perdue, vous devriez vous en approcher maintenant.

Il y a de la lumière devant, une faible lueur rouge de sapin de Noël provenant de l'une des branches du tuyau principal. L'eau n'a que quelques mètres de profondeur, mais est froide et propre, vous pouvez y voir les grenouilles. Après la lueur, vous voyez que le côté du tunnel s'est effondré, révélant une grotte naturelle, peut-être trente mètres de long et environ six mètres de diamètre creusée entre deux sections distinctes de tuyau, de terre, de roche et de brique lissée en une forme de V. Le sol laisse passer les eaux piégées du Walbrook avec peu de profondeur, se déversant dans cette section d'égouts à partir de leur cours naturel. De minuscules ampoules rouges attachées à la terre naturelle des plafonds et des murs projettent une lumière tamisée à partir de cordes longeant la grotte.

Puis un bruit d'impact des balles sur la pierre et sur les briques résonne de l'autre côté, et vous pouvez distinguer des personnes accroupies derrière le rebord du mur où commence la grotte, faisant des gestes et échangeant des coups de feu. Quelqu'un au-delà dans le tunnel lance une grenade par-dessus la tête des défenseurs et rebondit vers vous.

Si l'un des shadowrunners regarde la grotte dans l'astral:

Le pouvoir suinte des murs de cet espace minuscule, comme se faire gifler au visage avec de la terre humide, une sensation de puissance vous envahis, et là au centre de la grotte se trouve un trou dans l'espace astral, une dépression, un espace négatif laissé là où quelque chose devrait exister mais a cessé d'exister. Le regarder, c'est comme ouvrir l'espace qui reste quand on perd une dent, sauf que la sensation remplit tout le corps.

Lorsqu'un shadowrunner avec l'un des artefacts entre dans la grotte:

Vous faites à peine un pas dans la grotte lorsqu'un trou rugueux et sombre se manifeste au centre de la chambre creusée par la rivière. À peine un mètre de large et de forme irrégulière, vous avez presque l'impression qu'il y a une légère brise dans le tunnel qui souffle vers la tache sombre.

L'ENVERS DU DÉCOR

Cette scène est essentiellement un combat et les shadowrunners sont pris au milieu. Un groupe de druides urbains connus sous le nom de Bel Tann Spelunker's Society se trouve à côté des shadowrunners, utilisant le mur comme couverture partielle. La pègre de St. John, une petite équipe de criminels, se trouvent à l'extrémité opposée de la grotte de celle où se trouvent actuellement les druides.

Les égouts de Londres



L'appel de Londres.....

Les shadowrunners arrivent donc essentiellement derrière les druides urbains et sont juste sur le chemin de la grenade flash-bang qu'ils ont lancée dans le tunnel.

Demandez à chacun des personnages joueurs de faire un test de réaction + initiative; quiconque échoue est surpris (p.165, SR4A) et subit tous les effets de la grenade flash-bang, les autres peuvent lancer leur initiative et tirer le meilleur parti de la situation. En raison de leur position, les shadowrunners surprendront à la fois les Spelunkers et la pègre de St. John's s'ils décident de les attaquer ou de prendre des mesures contre eux; ils peuvent aussi choisir de s'échapper sans se faire remarquer.

Aucun des deux groupes n'est particulièrement habitué à se battre; si les shadowrunners tuent, assomment ou capturent deux membres d'un groupe, les autres s'enfuiront ou tenteront de négocier. Si les shadowrunners essaient de parler avec les Spelunkers, allez à Les druides des égouts; s'ils veulent parler avec les criminels, ils organiseront une rencontre en surface, se rendront à La pègre de St. John.

La grotte en elle-même est un lien mineur de lignes telluriques avec un champ magique indice 2, de tradition druidique.

Si quelqu'un portant un artefact entre dans la grotte, la faille astrale se manifestera comme avec la faille de Bel Tann. Magnus Evans et Miguel Ramirez, s'ils n'ont pas été effrayés auparavant dans Où Vont Les Morts, observeront prudemment les shadowrunners dans la grotte, puis les suivront. Magnus Evans porte le fragment de la carte des Croisés Mystiques; s'il entre dans la grotte, la faille astrale se manifestera. Si la faille astrale se manifeste, les Croisés Mystiques partiront immédiatement pour reporter ça.

Si Magnus Evans ou Miguel Ramirez survivent, ils peuvent rameuter le reste des Croisés Mystiques à la grotte; si les deux meurent, alors les Croisés Mystiques redescendront à leur dernière position connue pour les retrouver, et tomberont probablement dans la grotte dans ce processus.

DURCIR LE TON

Le moyen le plus simple d'ajouter de la difficulté à cette scène est simplement d'ajouter plus d'hommes de main à la pègre de St. John. Un esprit libre peut également avoir élu son domaine personnel dans la grotte, auquel cas il serait vaguement allié aux Spelunkers et serait immédiatement conscient des shadowrunners, ce qui signifie qu'ils n'auront pas le dessus sur tout le monde.

ANTIVIRUS

Si les shadowrunners parviennent à détruire la grotte (hé, ça peut arriver!), alors la faille astrale sera enterrée, cela peut signifier des heures de travail éreintant pour creuser (ou Frosty et un grand esprit de la terre). Les shadowrunners pourraient également négocier avec l'esprit libre décrit ci-dessus, qui utiliserait son pouvoir portail astral pour leur permettre d'accéder à la faille en échange de 3 de Karma par personnage joueur. À la discréption du maître de jeu, la destruction de la grotte aurait également pu déplacer légèrement le réseau de lignes telluriques, déplaçant la faille astrale vers un espace dégagé ailleurs dans le réseau d'égouts, ce qui signifie se déplacer un peu plus dans les tunnels pour la trouver.

GRUNTS ET CIBLES MOBILES

Les caractéristiques des Spelunkers sont données dans Les druides des égouts, les caractéristiques des criminels sont données dans La pègre de St. John.

Bel Tann (Esprit libre de l'eau Puissance 4)

C	A	R	F	C	I	L	V	Chr	Ess	M	Init	PI
6	4	6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	10 2

Initiative/PI astrale: 8/3

Moniteur de Condition: 11/10

Déplacement: 10/25 (natation 30/75)

Compétences: Analyse Astrale 4, Arme à distance exotique 4, Combat à mains nues 4, Combat Astral 4, Esquive 4, Perception 4

Pouvoir: Confusion, Conscience, Dissimulation, Engloutissement, Forme astrale, Matérialisation, Mouvement, Recherche, Attaque élémentaire, Aura énergétique

Faiblesses: Allergie (feu, grave)

LES DRUIDES DES ÉGOUTS EN BREF

La Bel Tann Spelunker's Society (Les Spéléologues de Bel Tann) est un petit groupe initié de druides urbains qui explorent l'histoire sous les rues de Londres, parfois dans un souci de préservation, toujours avec un œil sur le plaisir et l'aventure. Ils ont découvert la grotte il y a environ trois ans; un lieu de pouvoir qui existe en tant que lien entre les lignes telluriques mineures et qui semblait parfaitement fait pour leurs rituels. Tout en étant conscients de la faille astrale inactive, les druides n'ont pas pu y accéder et supposent que la ligne tellurique est en quelque sorte responsable de la maintenir fermée. Ils sont prêts à autoriser l'accès des shadowrunners en échange d'une aide contre la pègre de St. John.

DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Lisez ce qui suit aux personnages:

Pour la première fois, vous avez la chance d'avoir un bon aperçu des magiciens qui vous entourent. Ils sont tous équipés de bottes et de gants imperméables identiques, et la plupart ont des respirateurs et des masques à gaz autour du cou. À part cela, les vêtements sont assez variés et en lambeaux, bien que la plupart soient sales et déchirés.

Une étudiante troll essuie une main sur son pantalon et la tend en guise de salutation. Vous essayez de ne pas regarder son t-shirt sans manches qui semble tendu au maximum; vous n'avez jamais vu le drapeau du Royaume-Unis s'étirer de cette façon auparavant.

« Je suis Sheila Herzog, première parmi mes pairs de la Bel Tann Spelunker's Society et du Cercle Druidic. Bienvenue à la Porte de Bel Tann. » Elle fit un signe de la main pour indiquer la grotte.

« Nous sommes un petit groupe de druides urbains qui explorent et préservent l'écologie suburbaine de Londres, naturelle, artificielle et magique. Jenny est en train d'écrire une thèse à ce sujet, et Freddy est notre cartographe/géomancien; Zaranj travaille avec le département de l'assainissement et peut nous aider à trouver notre chemin. » Elle fit signe à ses camarades spéléologues.

« Mon père a trouvé cet endroit... ou peut-être a-t-il aidé à le creuser... en 1950. C'était aussi un druide des égouts. C'est un lieu de pouvoir, un espace sacré. Nous voulons qu'il soit libre d'accès pour tout le monde. Ces connards qui vous tireraient dessus... nous... ils le veulent juste pour eux. Pourquoi êtes-vous ici? »

Le chamane mordille un peu sa lèvre inférieure, ses défenses pointant vers vous.

Si les shadowrunners posent des questions sur la faille astrale:

Sheila croise ses mains devant sa poitrine ample. « Elle n'a jamais été ouverte. Je veux dire, je sais que ça existe depuis que je suis toute petite, mais ça ne s'est jamais manifesté auparavant. Si vous avez besoin de l'utiliser, pas de problème, nous n'essaierons pas de vous arrêter ou quoi que ce soit, mais nous aimerions vraiment que vous nous aidiez avec ces autres gars. Ils nous filent la chair de poule. »

Si les shadowrunners posent des questions sur la pègre de St. John:

« Bridgette St. John est une gangster local », explique la druide troll. « Ils l'appellent "La séduisante" St. John. Gagner un peu, perdre un peu? La plupart du temps, elle gagne. Fait de bonnes affaires pour déplacer des choses d'un endroit à un autre, et elle utilise parfois les égouts, comme nous, mais nous ne nous sommes pas vraiment rencontrés. Elle a peut-être six personnes, et ils s'en tiennent aux itinéraires qu'ils connaissent, alors nous pouvons les éviter la plupart du temps. La semaine dernière, cependant, l'un d'entre eux a trouvé la porte de Bel Tann et elle veut maintenant tout faire pour se l'approprier, pour déplacer des choses entre différentes parties du réseau des égouts. Cette gonzesse n'a aucune idée à qui elle a affaire. »

La jeune femme se gratte derrière sa corne gauche. « Peut-être pourrions-nous trouver un accord? Je veux dire, vous voulez accéder à la faille, non? Où que cela mène, vos corps resteront ici jusqu'à ce que vous ayez terminé. Nous pourrions prendre soin de vous pendant que vous voyagez... si cela ne vous dérange pas de nous aider avec St. John et ses sbires. Ils vont revenir ce soir. »

L'ENVERS DU DÉCOR

Incarnez les Spelunkers comme ce qu'ils sont: jeunes, sympathiques et farouchement dévoués à leur cause et les uns aux autres. Herzog, pour sa part, sera complètement ouvert et honnête à propos de tout ce que les shadowrunners demandent. Si les personnages joueurs menacent et intimident, Herzog essaiera de jouer d'une manière qui garde l'accès de son groupe au site, mais finira par reculer si les shadowrunners semblent blesser l'un de ses amis.

Comment vont-ils vont gérer la pègre de St. John's dépend des personnages joueurs; un petit questionnement leur permettra de découvrir que St. John et son équipe fréquentent le pub Hare & Hounds, où ils peuvent attendre. St. John sera forcément de retour pour prendre la grotte de force dans quelques heures, accompagné des Croisés Mystiques. Des shadowrunners intelligents (ou maléfiques) pourraient cacher quelques pièges dans les tunnels menant à la grotte; une grenade qui se déclenche dans l'espace confiné d'un tunnel fera de la sauce salsa de toute personne à proximité.

DURCIR LE TON

À la rigueur, Herzog peut offrir des appuis magiques, y compris des composés magiques (2 doses de shade) et des drogues éveillés (4 doses de beuh éveillé), et si elle est vraiment désespérée, elle peut essayer de séduire les shadowrunners trolls du groupe (hommes ou femmes).

ANTIVIRUS

Le pire que les shadowrunners puissent faire est de tuer tout le monde ici. S'ils le font, c'est leur choix.

GRUNTS ET CIBLES MOBILES

Sheila Herzog

Utilisez les statistiques du chaman éco-radical (p.99, SR4A) en ajoutant une initiation à 3.

Lana Elfman, Mad Tom, Deep Achmed, Deidre Deidre

Utilisez les statistiques du chaman éco-radical (p.99, SR4A) en ajoutant une initiation à 1

LA PEGRE DE ST. JOHN EN BREF

« La séduisante » St. John est une petite racketteuse qui se fait un devoir de transporter des marchandises louches dans Londres sans se faire arrêter par la police ou des criminels rivaux. Grâce à la furtivité et aux bons pots-de-vin, elle et son gang ont utilisé le réseau souterrain de Londres pendant des années pour déplacer des colis discrètement. Il se trouve que la grotte avec la faille astrale relie deux parties différentes du réseau de tunnels des égouts, et St. John veut l'utiliser exclusivement pour ses propres opérations. Elle est prête à parler avec les shadowrunners, mais elle a déjà conclu un accord avec les Croisés Mystiques pour se débarrasser des Spelunkers en échange d'un accès à la faille astrale.

DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Lisez ce qui suit aux personnages:

Vous trouvez le pub Hare & Hounds assez facilement. C'est un établissement un peu délabré, bien que de loin plus propre que la plupart des bars que vous voyez à Seattle. La chef de l'équipe est assise à une table à l'arrière, buvant une pinte, elle n'a pas l'air surprise de vous voir. Taille moyenne, femme blonde humaine, les yeux un peu trop éloignés et le derrière un peu trop proéminent pour la considérer comme belle, mais il est évident qu'elle prend soin d'elle, avec seulement des cicatrices sur le dos de ses mains qui ressortent vraiment. Veste en cuir synthétique de bonne qualité, jean haut de gamme flambant neuf et chemisier uni en coton noir. Elle porte des lunettes de soleil, des lunettes RA, peut-être?

« On m'a dit que vous pourriez débarquer ici. Mon nom est St. John, et voici mon équipe. » Le gangster pointe du doigt ses partisans. « Je m'excuse qu'ils vous aient tiré dessus deux ou trois fois. Il n'y avait pas de mal à cela, vous étiez simplement au mauvais endroit au bon moment. Vous voyez, je me suis efforcé de faire passer des choses d'un bout à l'autre de Londres, de préférence sans qu'elles ne soient pincées par la police ou par d'autres bandes. Ce tronçon de tunnel que vous avez traversé est une aubaine pour mon business, et je veux l'avoir, peu importe qui je dois traverser. Je n'ai aucune idée de ce que vous faites tous là-bas, et je veux le découvrir. »

Il y a un clic audible sous la table, cela ressemble à une arme à feu.

« Alors commencez à parler. »

Si les personnages posent des questions sur la faille astrale:

« Vos amis ont dit quelque chose à ce sujet. Je ne joue pas avec une telle sottise, et je me fiche de savoir ce que vous faites l'un comme l'autre tant que cela ne m'implique pas, mais cette fois, c'est le cas. Vous voulez aller là-bas et vous en mêler? Bien. Aidez-moi à virer la trog et son gang et vous pourrez avoir tout le temps que vous voulez. »

Si les shadowrunners proposent de l'aider à éliminer les Spelunkers:

« C'est d'accord. Tous ensemble, nous pouvons les frapper des deux côtés. Ne perdons pas de temps, hein? Vous avez laissé vos armes à la maison? Quoi qu'il en soit, être un contrebandier a ses avantages en ce qui concerne les munitions. » St. John descend sa dernière pinte.

« Allons-y. Nous pourrons rejoindre vos amis en cours de route. »



Si les shadowrunners tentent de négocier une trêve:

« Je ne peux pas faire confiance à cette salope qu'aussi loin que le bout de mon nez. Elle et les siens doivent être abattus, et si vous ne m'aidez pas à le faire, vos amis pourront le faire. »

Si les shadowrunners lui demandent qui sont ces "amis" auxquels elle ne cesse de se référer:

St. John fait un sourire pour montrer quelques dents coiffées d'argent qui scintillent.

«Votre dame, basque ou espagnole autant qu'elle puisse être, le grand trog qu'on appelle Groatster venant du nord et tout le reste de son équipe, bien sûr. Ils savent tout sur vous et m'en ont dit assez pour que je ne veuille pas risquer de vous tuer maintenant, peu importe ce que vous pourriez m'avoir coûté dans les tunnels, tiens, la voilà justement. »

Une femme humaine dans la cinquantaine entre dans le pub, suivie d'un géant dégingandé qui doit littéralement se faufiler par la porte. L'un des barmans est déjà en train de verser un pichet de bière brune, qu'il place devant le géant. De son côté, le grand métamorpho fait un signe de sa tête rasée et prend le pichet dans une main. Au fur et à mesure que la femme se rapproche, elle relève le col de sa veste pour découvrir une broche, le sceau des Croisés Mystiques.

L'ENVERS DU DÉCOR

“La séduisante” St. John vendrait sa propre mère dans la rue si elle pouvait réaliser une transaction, et c'est probablement pourquoi il est préférable pour toutes les personnes concernées qu'elle ne l'ait jamais rencontrée. Le Hare & Hounds est un bon endroit public pour une rencontre, avec de la bonne bière venant d'une microbrasserie locale et une excellente cuisine de pub, bien que le quartier soit plus rude qu'avant. La plupart des “clients” du bar sont de la pègre de St. John, juste au cas où les shadowrunners décideraient d'essayer quoi que ce soit. Elle a également un Raecor Sting (p.316, SR4A) attachée au bas de la table, pointée vers les zones les plus vulnérables (vraisemblablement) des shadowrunners.

Au moment où les shadowrunners parleront avec Bridgett St. John, elle aura déjà conclu un accord avec les Croisés Mystiques, qui ont accepté d'aider à expulser les Spelunkers en échange d'un accès au site. La question est de savoir si les shadowrunners poseront un problème, avant ou après avoir découvert l'accord de St. John's avec Isabella Rodriguez. S'ils acceptent de coopérer avec St. John et les Croisés Mystiques, Isabella Rodriguez proposera que les deux groupes ouvrent la faille astrale en même temps, laissant la quête astrale décider de la question de savoir qui obtient la cache.

C'est à eux de décider comment les shadowrunners et les Croisés Mystiques visent à se débarrasser des Spelunkers, mais Winsome insistera pour qu'ils soient physiquement retirés de la grotte, de façon permanente si possible.

DURCIR LE TON

Commencer une fusillade dans un pub finira par attirer l'attention de la police et, pire encore, de la vraie pègre londonienne. Pas Saint-Jean et ses sbires, mais la mafia. C'est quelque chose qui peut revenir hanter les shadowrunners plus tard, chaque fois (si jamais) ils montrent à nouveau leur visage à Londres.

ANTIVIRUS

Au pire, cela se transforme en bain de sang. Les Croisés Mystiques n'ont aucun désir de s'engager dans une fusillade dans un lieu public, mais St. John est juste assez folle pour qu'elle puisse en lancer une si elle pense qu'elle en profitera. Tous les coups perdus sont susceptibles de tuer un pauvre spectateur qui vient de passer pour une pinte et du fish and chips.

LIEUX D'INTÉRÊTS

Hare & Hounds Pub

Entouré de champs verdoyants, The Hare and Hounds est le pub de campagne de l'ouest de Londres, à quelques minutes de l'agitation de Hounslow. Un bon vieux pub avec un intérieur élégant et un super espace extérieur, c'est l'endroit idéal pour des plats frais ou une boisson en plein air.

GRUNTS ET CIBLES MOBILES

“La Séduisante” St. John

Utilisez les statistiques de la contrebandière (p.102, SR4A) en utilisant un Raecor Sting au lieu de l'Ares Predator IV.

Bande de la pègre de St. John

Utilisez la Bande des triades (p.281, SR4A).

Bill Bellman, Barman

Utilisez le Barman (p.289, SR4A).

LA FAILLE DE BEL TANN

EN BREF

La faille astrale se manifestera lorsque l'un des artefacts, y compris le fragment de carte détenu par les Croisés Mystiques, entrera dans la grotte. Cela fera également apparaître le symbole de l'ancre physique sur la carte et le fragment de carte de Piri Reis. Une fois que les shadowrunners utiliseront la faille astrale, les Croisés Mystiques se déplaceront pour l'utiliser également.

DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Lisez ce qui suit aux personnages:

La lueur rouge terne des lumières accentue le trou sombre de la faille astrale; c'est comme l'ombre projetée par quelque chose que vous ne pouvez pas voir. Maintenant que vous avez le temps de l'étudier, vous remarquez qu'il semble qu'une partie de celle-ci est obscurcie par le rocher du lit de la rivière qui coule à travers la grotte, s'enfonçant directement dans le sol boueux. L'eau gargouille à travers la faille et sort de l'autre côté, imperturbable et inchangée.

De cette proximité, vous pouvez voir les endroits où les Spelunkers ou d'autres ont lissé et élargi le tunnel naturel. Des peintures rupestres néo-primitives et des sculptures “druidiques” recouvrent les murs et le plafond, des traces de doigts dessiné avec espace négatif entourées d'halos d'ocre rouge, des gribouillis au fusain d'alligators, de chauves-souris, de taupes, de dragons et d'autres créatures souterraines, entrecoupées de lignes et de parties de lettres anglaises et d'écriture Ogham, une sorte de carte métaphysique du réseau d'égouts de Londres et des petites lignes telluriques qui traversent sous les rues.

Dans cette situation, la faille semble signifier autre chose; les lignes semblent tracer l'obscurité brumeuse de la faille. Le simple sentiment d'absence que vous ressentez en la regardant vous frappe dans la poitrine. Comme un géant qui a tiré le bouchon sur la baignoire du monde, et que tout partait dans les égouts...

Si l'un des personnages regarde la carte Piri Reis:

En déroulant la carte, vos yeux sont immédiatement attirés vers le signe indiquant la faille astrale, mais le placement semble erroné. Non attendez, la carte est à l'envers, le symbole de la faille est ici donc... il y a deux symboles.

Lorsque les personnages tentent d'entrer dans la faille avec l'artefact:

Vous vous rapprochez, l'artefact à la main, atteignant la surface de la faille astrale...

Pendant une seconde vous ressentez un élan terrible de chute libre, comme le moment où une navette suborbitale quitte l'atmosphère. Il y a une force et une direction qui vous entraînent vers l'endroit où vous vous dirigez, mais dans un espace sans résistance, sans sens de l'orientation ou de cadre de référence... et pendant un long moment, vous avez l'impression de tomber. Puis... plus rien. Pas de présence, aucun son, rien en vue en perception physique ou magique de quoi que ce soit.

Si l'un des personnages regarde la faille active dans l'astral:

Si près de la faille, vous avez l'impression que votre forme astrale est prise dans un courant, vous tirant doucement vers un espace vide qui semble s'éloigner infiniment loin de vous, quelle que soit la façon dont vous essayez de le percevoir. Le mana ambiant dans la pièce va lentement vers elle, comme un sim matriciel de la matière aspiré dans un trou noir. Le plus troublant de tous est le sentiment troublant que quelque chose dans la faille vous regarde.

Si l'un des personnages reste dans le monde physique:

Une légère éclaboussure provenant des tunnels vous avertit un peu à l'avance que quelqu'un arrive. Cela ressemble à des gens... beaucoup de gens...

L'ENVERS DU DÉCOR

La faille astrale est marquée sur la carte de Piri Reis avec le symbole Λ. Lorsqu'un artefact entre dans la grotte, la faille astrale se manifeste. Lorsque la faille astrale se manifeste, le symbole V apparaîtra sur la carte Piri Reis, à l'insu de toutes les personnes impliquées, c'est l'emplacement de l'ancre physique à laquelle le cache est lié, l'endroit où le cache émergera physiquement de la poche métaphysique où elle est actuellement déposé.

Normalement, la faille astrale et l'ancre physique devraient être coïncidentes, mais quelque part au cours des deux derniers milliers d'années, quelque chose de bizarre s'est produit et elles se sont séparées; une fois à proximité de la faille astrale, la carte pourra également corrélérer l'emplacement exact de l'ancre physique. Si les artefacts quittent la grotte, la faille astrale cessera de se manifester mais le nouveau symbole restera.

Dans tous les cas, pour activer réellement la faille astrale, l'un des artefacts doit toucher la manifestation. Quiconque touche la faille astrale à partir de ce moment sera automatiquement entraîné dans la quête métaphysique comme décrit par Londres dans les ombres. Cela signifie qu'il peut y avoir une entrée décalée, car différents personnages peuvent toucher la faille astrale à des moments différents. Le corps physique du personnage reste en arrière dans la même position dans laquelle il se trouvait lorsqu'il a touché la faille, inconscient, insensible et paralysé alors que sa forme astrale avance. Faire glisser physiquement un personnage hors de contact avec la faille astrale coupera automatiquement la connexion et forcera sa forme astrale à revenir dans son corps.

Cette scène suppose que les shadowrunners, après avoir traité avec l'un ou l'autre (ou les deux) des Spelunkers dans Les druides des égouts ou des criminels de la pègre de St.John, ou peut-être ont simplement profité de l'occasion pour plonger pendant que les deux parties se tiraient dessus dans C'était une embuscade éclatante! ont un accès gratuit à la faille astrale.

Quiconque reste derrière pour garder les corps entendra éventuellement quelqu'un descendre dans le tunnel. Si les shadowrunners ont conclu un accord avec les Croisés Mystiques et la pègre de St. John's, alors ce ne sera que des sbires de St. John, désireux de faire passer de la contrebande dans la grotte. Sinon, le son est celui des Croisés Mystiques (tous sauf Mei Ling Nakamura et Knight 13) convergeant vers la grotte. Ils n'essaieront pas de tirer les shadowrunners hors de la faille astrale (ils n'ont aucune idée de ce que cela leur ferait) ou de leurs trancher la gorge, mais s'ils ne sont pas arrêtés, ils leurs lieront les bras et les jambes avec des menottes en plastique, puis entreront dans la faille astrale eux-mêmes.

S'ils sont incapables d'accéder à la faille astrale en raison d'une résistance ardue ou à cause des protections mises en place par les shadowrunners (c'est-à-dire l'effondrement d'un côté de la grotte, pose d'un champ de mines littéral, sorte de barrière physique Puissance 15, etc.), les Croisés Mystiques se retireront et attendront que le cache (et les shadowrunners) émerge. Les événements de l'ancre physique sont couverts dans La pierre de Londre.

DURCIR LE TON

Si les shadowrunners font que tout se passe comme prévu, alors un ou plusieurs des Spelunkers pourraient tomber accidentellement dans la faille astrale et finir leur quête avec eux. Les Croisés Mystiques peuvent profiter du manque de capacité des shadowrunners pour se défendre afin de submerger les Spelunkers. Mieux vaut commencer tard la quête astrale que jamais.

ANTIVIRUS

Si aucun des Shadowrunners n'a pensé à apporter l'un des artefacts, Bel Tann l'esprit libre peut utiliser son pouvoir Portail astral pour contourner les restrictions normales et leur permettre d'utiliser la faille astrale. Il demande 2 Karma par personnage joueur pour cet effort.

LONDRES DANS LES OMBRE

EN BREF

Les personnages joueurs qui traversent la faille astrale se retrouvent dans une ville futuriste sombre; le plus augmenté des shadowrunners est mutilé et presque immatériel. La ville se termine par une rivière de poix en ébullition; un pont la traverse, menant à une tour de verre sombre sur une île au milieu. Si les personnages joueurs peuvent franchir le lac, ils peuvent entrer dans la tour, où ils trouveront à la fois la cache et son gardien.

DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Lisez ce qui suit aux personnages:

La première chose que vous voyez est le ciel, des nuages bas d'ambre qui brûle lentement comme un toit sur le monde. La claustrophobie frappe soudainement, et une peur lointaine d'être enterré vivant.

Lorsque vous vous souvenez de prendre votre première inspiration, l'air est frais et gras, le goût du métal et l'odeur ambiante vous brûlent les poumons. Vous vous bâillonnez un instant et vous vous stabilisez, votre cerveau passe au crible les odeurs de l'air, il y a comme un petit air des Barrens de Redmond après une pluie acide, des bidonvilles de Tenochtitlan et de la Metropole, et un ancien souvenir simsoft d'un égout à ciel ouvert.

L'espace d'un instant, vous vous sentez de retour à la surface de Londres. Vous vous retrouvez dans une ruelle noire et vide, l'image miroir en plus macabre et plus encrassé de Walbrook Street. Des bâtiments noirs s'élèvent de trottoirs bien usés qui auraient pu être taillés dans la roche vivante de la terre, et un égout à ciel ouvert longe une rue de béton armé rongé par l'acidité. Une marée de gens passe devant vous de chaque côté, un flot solide de manteaux, de chapeaux et d'écharpes marron et gris couvrant toutes les têtes que vous pouvez voir, des gants ou des mitaines à chaque main. Vous avez du mal à rester immobile à contre-courant.

S'il y a des technomanciens dans le groupe:

La légère pression de la matrice sans fil a disparu. Absent. A sa place se trouve un murmure; le bruissement des ailes d'insectes de mille démons dans la nuit. Il y a quelque chose de presque mathématique ici, comme de voir et d'entendre des modèles de moiré alors que des couches de bruit statique et blanc se chevauchent et interagissent; des plans d'informations bidimensionnels se croisant pour former des constructions tridimensionnelles avec des échos de quatrième dimension.

Curieusement, c'est presque réconfortant.

Si l'un des shadowrunners combattent les habitants de la ville:

Après le premier coup, l'un des citoyens tombe, son chapeau et son écharpe s'envolent et révèlent des orbites multifactorielles enfoncées dans une chair pâle couleur asticot, des antennes minces et dégingandées sont groupées comme des dreadlocks sur un crâne d'apparence encore humaine, et le soupçon de mandibules sortant d'une bouche édentée. La chose hurle et plonge pour rattraper son chapeau et son écharpe.

Si les shadowrunners parviennent à tuer tous les insectes:

Le dernier des foutus insectes silencieux tombe, sa tête couverte de chitine laissant échapper un liquide métallique légèrement brillant. En fait, maintenant que vous avez un moment pour reprendre votre souffle, vous remarquez que la gelée verte ne coule pas directement dans les gouttières sur les côtés de la rue. Vous regardez le sang s'écouler des corps de tous les insectes confluer comme du mercure, filmant toute la rue. Si votre orientation est bonne, il se dirige vers la rivière.

Lorsque les shadowrunners arrivent au pont:

L'odeur du caoutchouc brûlé commence à envahir vos sens alors que la foule vous accable. Des os grouillent sous vos pieds alors que vous passez devant le squelette brun d'un ancien dragon étendu dans la rue, des fissures toujours visibles dans la pierre métallique d'où il a atterri. Pendant un instant, vous apercevez quelque chose qui brille comme de l'or dans sa cage thoracique, mais la foule vous presse de continuer.

La rue et la ville cède soudainement la place à un fleuve lent et large de fluide noir, lourd et turgescent de morceaux de détritus.

Une peau épaisse recouvre la surface, se tordant dans le courant, brisée de temps en temps par des bulles noires en forme de cloques qui remontent à la surface, tendues avec des gaz emprisonnés, et éclatant avec à peine un murmure.

La route se rétrécit et s'arrête à un pont cassé de chrome noir, vos yeux suivent les pylônes métalliques tronqués à travers la rivière de poix jusqu'à l'endroit où se trouve l'autre extrémité du pont; sur une île au milieu d'un lac de merde bouillonnante. S'élevant de l'île pour percer le ciel se trouve une tour de verre noir qui reflète les lumières du ciel et de la ville.

Planant légèrement au-dessus du pont, un homme plus âgé, impeccablement vêtu d'un costume sur mesure, pâle et translucide comme une fenêtre en réalité augmentée. Une sacoche à ses côtés semble contenir un épais livre imprimé.

« Bonne journée mes amis. Je suis John Dee. Je suis ici pour vous aider dans votre petit voyage.

Vous avez entendu parler d'un fantôme souriant, mais c'est la première fois que vous voyez un spectre souriant; c'est méchant, cruel et vicieux. »

Si les shadowrunners donnent à John Dee une chance de parler:

Le personnage spectral regarde loin à l'horizon. « Dans ce monde, il y a certains groupes qui ont fait tout ce qu'ils pouvaient pour garder tout le monde... impuissant. Banal. » Il cracha littéralement le mot, des gouttes de flegme intangible s'envolant pour disparaître avant de toucher une surface solide.

« Tir na nOg, Tir Tairngire, Azania, Pomoyra... les états elfiques, les soi-disant nations éveillées. Ils ont amassé et conspiré pour accumuler les héritages de milliers d'années d'histoire magique humaine à leurs propres fins, pour promouvoir leurs propres préjugés. Vous et vos concurrents, les Croisés Mystiques, travaillez pour ces intérêts.

Il prend un moment pour s'installer, une main intangible mettant ses cheveux spectraux en place.

« Je ne suis pas venu ici pour vous demander d'abandonner votre tâche. Je suis ici pour vous aider comme je le peux. Je tiens cependant à vous faire savoir qu'à un moment donné vous devrez faire un choix et je ne pense pas que ce soit une hyperbole de dire que votre choix peut influencer le cours de l'histoire métá-humaine. Bientôt, vous aurez l'opportunité de remettre ces trésors perdus, soit à votre employeur, soit à vos ennemis ou... à quelqu'un d'autre.

Le spectre évite de vous regarder dans les yeux, et regarde droit dans le ciel brûlant.

« Vous ne pouvez pas me faire confiance, je sais. Vous ne me connaissez pas, ni mes motivations, je comprends. Je ne peux pas vous forcer à choisir comme je le ferais; Je peux seulement vous dire, ici et maintenant, qu'il y a un choix au-delà des options limitées qu'ils vous offrent, si seulement vous ouvrez les yeux sur les possibilités inhérentes à votre position. »

Lorsque les shadowrunners arrivent à la tour:

La tour n'a pas de porte, seulement un passage ouvert éclairé par une seule ampoule électrique nue et primitive, et menant à un court couloir. En marchant dans le couloir, la peau de verre noir de la tour s'avère être une façade sur une structure plus ancienne,

les murs changeant couche après couche du béton à la brique puis à la pierre de taille. Vos pieds soulèvent la poussière des siècles alors que vous avancez péniblement dans le couloir. Dee regarde autour de lui avec intérêt.

Au bout du couloir se trouve une chambre circulaire, éclairée par des cristaux jaunes lumineux incrustés dans les murs à environ deux mètres du sol, avec une statue en pierre massive d'un homme agenouillé au centre. La statue et le sol semblent être taillé de la même pièce, du marbre noir traversé de veines d'argent.

Dee flotte devant vous pour examiner les murs. Des scènes de vous sont gravées dans la pierre. Les gravures vous montrent tel que vous êtes maintenant, debout dans la pièce devant la statue et brisant les cristaux de lumière, mais semblent incroyablement vieux.

Puis la statue se lève devant vous; ce que vous aviez pris pour de la pierre était une chair rocailleuse, fine et tendue avec l'âge jusqu'à presque translucide. Les bras s'écartent; le personnage se tourne vers chacun de vous et parle quelques mots dans une langue inconnue.

Si l'un des personnages peut parler Sperethiel ou Or'zet:

Vous êtes surpris d'entendre la voix profonde de baryton de la statue passer à une langue familière alors qu'il se tourne vers vous. Ses termes sont anciens, formels, mais il parle lentement et vous pouvez en saisir le sens.

« Bienvenue, mes enfants, venez réclamer votre héritage, les dons de la Bibliothèque éternelle. Pour refonder notre Empire, l'île-qui-est-le-monde, vous devez voyager dans les ténèbres; lorsque les cristaux de lumière seront éteints, notre pouvoir reviendra dans le monde. »

Si l'un des Croisés Mystiques est présent:

Alors que l'homme de pierre se tourne pour s'adresser aux Croisés Mystiques, un bref regard de choc et de crainte s'installe sur leur visage.

Il dit: « Bienvenue, nos enfants, venez réclamer votre héritage, les dons de l'Atlantide. Brisez les cristaux de lumière et notre tradition reviendra dans le monde. »

Lorsque les cristaux de lumière sont brisés:

Au fur et à mesure que chaque cristal se fissure et que la lumière magique à l'intérieur meurt, la chambre devient de plus en plus sombre, jusqu'à ce que seule la lumière de l'entrée fournit la moindre lumière. Avec un soupir audible, l'homme de pierre s'enfonce dans la terre, faisant apparemment partie du sol. Il y a une pluie d'étoiles alors que la minuscule ampoule explose, puis un moment d'obscurité parfaite et surnaturelle. Il n'y a aucune perception du son, même de ceux qui vous entourent, aucune sensation de mouvement ou de mouvement ou de chaleur.

Ensuite, vous ouvrez les yeux, et vous êtes de retour dans la grotte de Walbrook, les minuscules lumières rouges qui vous éblouissent. L'ombre perpétuelle de la faille astrale a tout simplement disparu.

À tous les personnages qui perçoivent astralement, ou ceux avec le sextant ou la boussole:

Une pression soudaine se développe sous vos yeux, qui s'intensifie rapidement puis passe, vous laissant momentanément confus et épuisé. Vous pouvez sentir les murs et le sol trembler un peu... et la pression recommence à s'accumuler derrière vos yeux.

À tous ceux qui regardent la carte ou le fragment de carte de Piri Reis:

Une ondulation, grise, floue, statique et vaguement en forme d'anneau, se déplace sur la carte à partir d'un symbole V. En passant par là où vous vous trouvez, un minuscule tremblement se déplace à travers les murs et le sol, l'eau du ruisseau frémissant à mesure que la carte continue à changer.

Si les Croisés Mystiques n'ont pas accompagné les Shadowrunners dans la quête astrale:

De retour dans les tunnels, vous éclabousserez doucement la surface. Quelqu'un se tient au milieu du tunnel, fumant une cigarette. Derrière elle se profile le géant, un minigun entre ses mains massives.

« Il y a vingt mètres de cordon détonant sous cette eau, qui s'étend d'où je me tiens. Dans cet espace confiné, il vous transformera en hamburger. Donnez-moi la cache et tout le monde s'en sortira vivant. »

Vous entendez un clic lorsque le barillet du minigun s'active et que la balle est sur le point de partir.

L'ENVERS DU DÉCOR

Après une brève transition, les shadowrunners (et tous les autres) qui ont traversé la faille astrale se retrouvent dans les rues bondées d'un Londres dystopique sombre, la première étape de leur voyage astral. Ce n'est pas vraiment Londres, même si la disposition des rues est la même, et malgré l'odeur, elle est presque vide. Tous les "bâtiments" sont des blocs de pierre, les portes et les fenêtres sont sculptées, simplement ornementales, comme un immense plateau de cinéma créé par un dieu fou.

En tant qu'emplacement méta-planaire, les formes physiques des personnages et tout équipement qu'ils possédaient sont reproduits, et ils utilisent leurs caractéristiques habituelles (avec quelques changements comme indiqué ci-dessous). Aucun des dommages subis par les personnages sur ce métaplan ne se reproduit sur leur forme physique (bien qu'ils ne le sachent pas), et si un personnage "meurt", il est renvoyé dans son corps physique, inconscient mais non affecté.

La perception astrale et la projection astrale ne fonctionnent pas sur ce métaplan, bien qu'un personnage puisse substituer sa compétence d'analyse astrale à la compétence de perception dans n'importe quel test de perception qu'il peut effectuer. Tout personnage avec la compétence de combat astral peut la remplacer par n'importe quelle compétence de combat (arme tranchante, pistolets, combat à mains nues, etc.) sur ce métaplan, infligeant des dégâts normaux pour le type d'arme qu'il utilise.

Dans cet endroit, aucun des implants ou augmentations du shadowrunner n'existe, ils ne gagnent aucun bonus de leur part, et ils sont physiquement absents des personnages: les personnages avec des membres cybérénétiques n'ont que des moignons, les personnages avec des yeux cybérénétiques n'ont que des orbites vides et sont effectivement aveugles, etc. Le personnage n'est pas réellement endommagé, blessé ou ne souffre de ces lacunes et manquement dans sa forme, et le personnage ne meurt pas même s'il manque des organes critiques.

Une propriété curieuse de cet endroit est que plus un personnage est Éveillé ou Émergé, moins il est fortement lié à ce plan; les personnages puissants peuvent être presque intangibles et transparents, un peu plus que des images. Les personnages avec de la magie et de la résonance soustraient leur indice de magie ou de résonance à leurs attributs physiques (agilité, constitution, réaction, force);

si cela réduit un attribut à 0 ou moins, alors le personnage est effectivement non substantiel, comme un esprit ou une forme astrale se manifestant sur le physique. Le personnage ne peut pas physiquement toucher ou être touché; bien qu'ils puissent lancer et être affectés par les sorts de mana normalement.

Tous les esprits que les personnages peuvent avoir invoqués ou liés, cependant, semblent toujours matérialisés, même s'ils ont normalement le pouvoir de possession. Tout personnage technomancien peut communiquer avec le peuple insecte par une forme limitée de télépathie; cela permet également au personnage de juger de l'emplacement et du nombre d'insectes à portée de signal.

Après un moment d'adaptation, les personnages joueur (et toute autre personne qui se présente) seront doucement poussés par le flux de la foule. Les "gens" dans la rue n'en sont pas. Sans leurs vêtements de dissimulation, ils semblent être une forme très faible et odieuse d'esprit d'insecte en forme hybride. Individuellement, c'est un jeu d'enfant, mais ensemble, ils peuvent submerger et épuiser n'importe quel groupe. Cependant, le désir premier de ces bestioles n'est pas de combattre les shadowrunners, mais de les rassembler vers la tour. S'ils sont violemment confrontés, ou si les personnages font un effort déterminé pour repousser la foule, les gens de la ruche reculeront, laissant un espace autour d'eux et attendront. Une mer vivante d'insectes-gens errera juste hors de leur portée, laissant l'avenue vers la tour ouverte.

La plupart des personnages, confrontés à de nombreux esprits d'insectes faibles, choisiront probablement de se battre ou de fuir. La diplomatie ne fonctionnera généralement que si les shadowrunners incluent un technomancien; les insectes peuvent les comprendre mais ne peuvent pas ou ne veulent pas leur parler, ils attendront simplement que les personnages joueur se déplacent dans la bonne direction.

Si les personnages insistent pour se battre, laissez-les. Les esprits des insectes tenteront seulement de s'attaquer et de soumettre, pas plus de trois ou quatre d'entre eux par personnage; tout personnage battu sera transporté sur les épaules du peuple-insecte jusqu'au pont et posé sur le sol.

John Dee est là pour répondre à quelques-unes des questions des shadowrunner et pour apporter quelques conseils. À ce stade, il ne demandera rien aux shadowrunners, ne trahira pas leur chef, ni ne remettra la cache, ni rien d'autre; il veut simplement essayer de bâtir une confiance en lui. Dans cet endroit, il est insubstantiel et immunisé contre les attaques physiques, il se sent donc confiant et en sécurité pour s'adresser aux personnages ici. S'il voit les Croisés Mystiques, il essaiera de les détruire en utilisant des sorts de Boule de mana, qu'il lira de son livre; si on l'interroge à ce sujet, il déclarera que les Croisés Mystiques sont leurs ennemis et qu'il aidait les shadowrunners en les attaquant.

Une fois que les personnages ont atteint la rivière de poix bouillonnante, la traversée leur appartient; John Dee regardera et offrira des suggestions et des commentaires. Des personnages non substantiels peuvent littéralement flotter juste au-dessus de la rivière en feu; les autres auront plus de mal. Toute personne touchant la rivière doit résister aux dégâts de feu 1-5 DV (p.164-165, SR4A) en fonction de son exposition - 1 VD si elle met une main ou un pied dedans, 5 VD chaque tour si elle tombe ou saute dedans. Tout moyen raisonnable pour traverser est acceptable. Certaines possibilités comprennent:

- Saut de pylône en pylône; Test d'Agilité + Athlétisme (6, 10 minutes), un modificateur de jet de dés de +2 s'applique si les personnages créent une corde quelconque. Ce test peut être considéré comme un test de travail d'équipe par tous les membres non immatériels. Un problème signifie qu'un personnage effleure le terrain bouillant avec un bras ou une jambe et doit résister à 3 VD de dégâts de feu, un problème critique signifie qu'un personnage est tombé dans la rivière et résiste à 5 VD dégâts de feu chaque tour jusqu'à ce qu'il puisse en sortir.

- Un esprit invoqué pourrait transporter les personnages ou aider les personnages à se frayer un chemin.
- Fabriquer un radeau de fortune à partir des matériaux disponibles (os de dragon, vêtements, corps d'insectes morts, etc.); Un test étendu de toute compétence technique pertinente + Logique (6, 10 minutes).
- Un technomancien peut convaincre les insectes survivants de former un pont vivant avec leur propre corps; toute compétence sociale pertinente + test de charisme (6, 1 minute)
- Nager dans la rivière, ce n'est généralement pas une bonne idée, mais si le personnage est un adepte de la résistance élémentaire (feu), bénéficie d'un sort d'armure et/ou d'une armure de résistance au feu, il peut essayer. Test étendu de natation + force (10, 1 round de combat); le personnage doit résister à 5 VD de dégâts de Feu à chaque round. L'ampoule de la passerelle n'est pas réellement alimentée à l'électricité, si un personnage la dévisse, la lumière reste allumée. Elle peut être brisée comme n'importe quelle vieille ampoule en verre et le filament s'éteint si cela se produit. John Dee suit le rythme des shadowrunners, appelant à la prudence.

Dans la chambre elle-même, la créature Gardienne se réveillera et examinera la pièce. Si l'un des personnages est un magicien ou esprit de tradition insecte ou toxique, un infecté, un cyberzombie (y compris Miguel Ramirez), un drake ou possédés par un shedim, le gardien attaqua ces personnages et esprits immédiatement, ignorant tout le monde. Après leur destruction (ou si aucun n'est présent), il saluera chaque personnage dans la chambre à tour de rôle, chaque race dans une langue différente, le Sperethiel pour les elfes, une ancienne forme d'Or'zet pour les orks, quelque chose comme la langue Naacal parlée par les Croisés Mystiques pour les humains, et des langues complètement étrangères pour tout le monde. Quiconque connaît ces langues peut comprendre l'essentiel de ce que dit le Guardian; un Croisé mystique traduira s'il est présent.

S'il est demandé en Naacal, Or'zet ou Sperethiel, le Gardien répondra aux questions, répondant dans ces langues, il sait approximativement où se trouve l'ancre physique, peut expliquer les artefacts et leurs pouvoirs, donner un aperçu général de ce qui se trouve dans la cache et où se trouve la suivante. Cependant, il ne se souvient pas de beaucoup d'autres choses, comme les personnes et la civilisation qui a créé la cache, ou son propre nom. N'hésitez pas à inventer et à le faire se contredire, à glisser dans d'autres langues à des moments importants, ou à demander si les personnages ont vu son pied chanceux. The Guardian ignore fermement John Dee.

Il y a huit cristaux de lumière, fixés dans le mur exactement à 1,81 mètre au-dessus du sol. Ils ont un indice de barrière de 4 et un indice de structure de 3 (p.166, SR4A). Retirer un cristal du mur pour quelque raison que ce soit nécessite un test de force + force réussi. Une fois que les huit cristaux sont brisés, l'ampoule (si elle n'est pas écrasée) s'éteindra et les personnages se retrouveront dans leur corps dans la grotte.

La faille astrale aura disparu, mais le symbole de l'ancre physique sera toujours présent sur la carte.

Isabella Rodriguez bluffe; il n'y a pas de cordon détonant. S'il est évident que les shadowrunners n'ont pas de cache, elle se repliera et se regroupera. L'émergence physique réelle de la cache est couverte dans La pierre de Londres.

DURCIR LE TON

Si les shadowrunners n'ont pas assez de problèmes, ajoutez un peu plus de compagnie sous la forme de spéléologues maladroits, ou de Croisés Mystiques qui ont réussi à se frayer un chemin dans la grotte. À la rigueur, Isabella Rodriguez et Knight 13 pourraient se projeter astralement au-delà de la plupart des défenses et entrer en contact avec la faille astrale de cette façon.

ANTIVIRUS

Un nombre infini d'un même ennemi générique est boiteux. Faites comprendre aux joueurs que leurs personnages ne sont pas confrontés à un million d'insectes, il y en a exactement 101. Si les shadowrunners (et d'autres) parviennent à mutiler, tuer ou détruire tous ces insectes, qu'il en soit ainsi. C'est une option valable.

Si le gardien est détruit avant qu'il ne puisse donner le message sur la façon de libérer la cache, ou si les personnages joueur n'ont tout simplement pas les ressources pour lui parler, alors les sculptures très détaillées sur les murs des shadowrunners brisant les cristaux de lumière devrait le faire. John Dee peut le signaler si nécessaire.

Si, pour une raison quelconque, les personnages joueur ne savent pas quoi faire à leur retour, la première ondulation devrait leur donner une direction à suivre. Tous les PNJ survivants à proximité peuvent suggérer la relation.

GRUNTS ET CIBLES MOBILES

Insectes(101)

C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	M	Ess	Init	PI
1	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	4	2

Init / PI astre : 2, 3

Déplacement : 10 / 45

Compétences : Analyse astrale 1, Combat astral 1, Combat à mains nues 1, Esquive 1, Filature 1, Infiltration 1, Perception 1

Pouvoirs : Communauté mentale, Conscience, Contrôle animal (type d'insecte), Dissimulation, Forme astrale, Mouvement, Habitation (réceptacle vivant), Recherche, Sens accus (Odorat, Vision thermographique ou Ultrasons)

Armes : Arme naturelle (VD=1) physiques, PA 0), Confusion, Garde, Souffle nocif

Faiblesses : Allergie (insecticides, Grave), Évanescence

Le gardien

C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	M	Ess	Init	PI
14	8	12	14	10	10	10	10	10	10	10	22	2

Initiative / PI astrale : P x 2, 3

Déplacement : 10 / 25

Compétences : Analyse astrale, Arme à distance exotique, Combat à mains nues, Combat astral, Esquive, Perception

Pouvoirs : Collage, Conscience, Forme astrale, Garde, Matérialisation, Mouvement, Recherche, Attaque élémentaire, Peur, Engloutissement

LA PIERRE DE LONDRES

EN BREF

La faille astrale qui mène à la cachette de la cache sur les métaphysiques et l'ancre physique ont été séparées; alors que la faille astrale est maintenant située sous les rues de Londres, l'ancre physique est l'un des plus anciens monuments de Londres: la pierre de Londres. Quand quelqu'un réussit à extraire la cache des métaphysiques, elle apparaîtra dans le monde physique à la pierre de Londres. Les shadowrunners et les Croisés Mystiques courront tous les deux pour la pierre, soit pour récupérer la cache, soit pour la détruire et l'empêcher de finir dans la main de l'autre partie.

DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Lisez ce qui suit aux personnages:

Le site marqué d'un V sur la carte est presque entièrement banal; une petite cour couverte au large de Cannon Street, à peine assez grande pour qu'une paire de trolls puisse se tenir debout, presque perdue parmi les bâtiments modernes. Vous regardez autour de vous pour voir si quelqu'un vous regarde avant d'entrer, mais toutes les personnes dans la rue bougent sauf de l'autre côté de la rue, où deux femmes vêtues de burqas sont assises dans un café, discutant et buvant de petites tasses de thé ou de café.

Vous vous dirigez vers le petit espace. Là, gardé dans une maisonnette de béton derrière une vitrine en verre gardée par des grilles décoratives en fer, se trouve un morceau de roche. Alors que vous vous approchez suffisamment pour lire la plaque de métal clouée sur le dessus, une ORA apparaît pour vous annoncer que vous êtes arrivé à la pierre de Londres.

Si les joueurs lisent l'ORA ou la plaque :

Il s'agit d'un fragment de la pièce originale de calcaire autrefois solidement fixée dans le sol face à la gare de Cannon Street.

Enlevé en 1742 du côté nord de la rue, en 1798, il a été construit dans le mur sud de l'église de St.Swithun London Stone qui se tenait ici jusqu'à sa démolition en 1962.

Son origine et son objectif sont inconnus, mais en 1188, il y avait une référence à Henry, fils d'Eylwin de Londenstane, par la suite lord-maire de Londres.

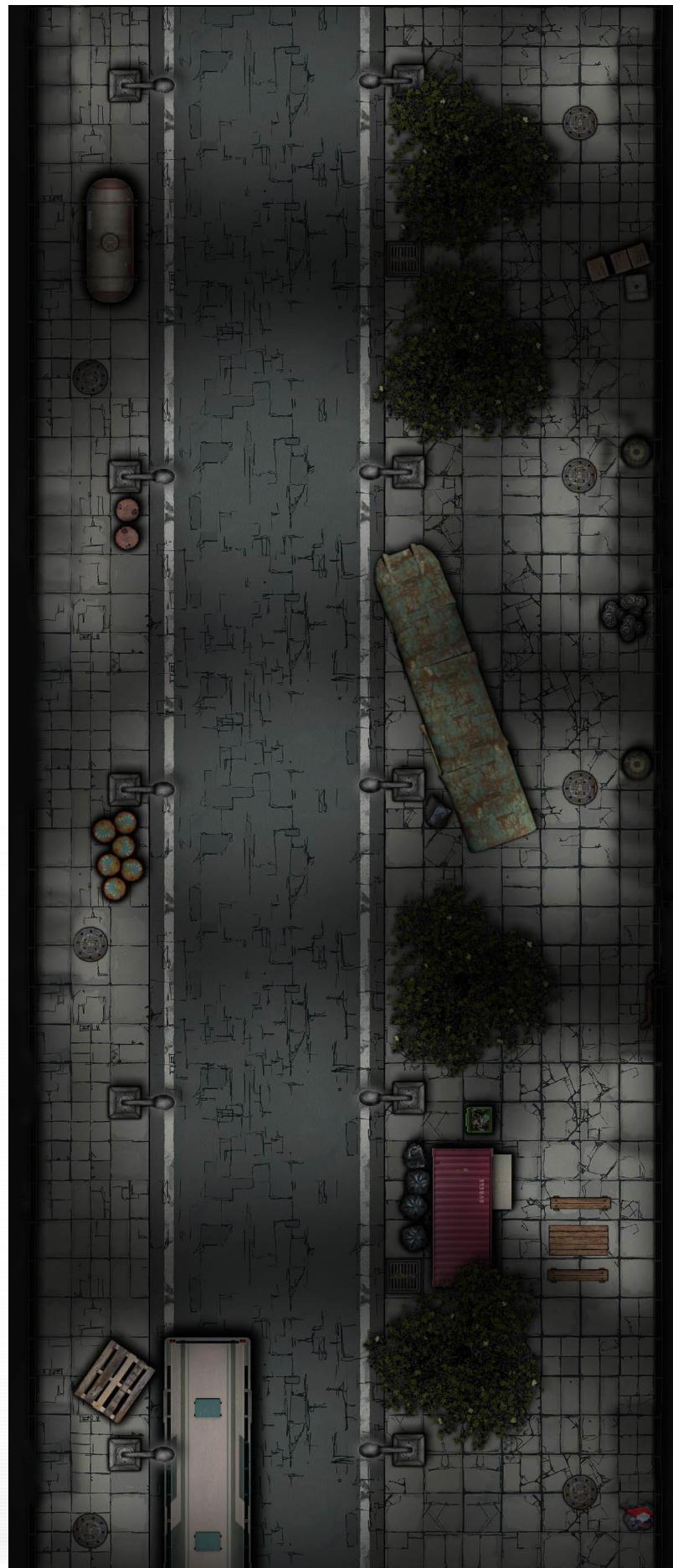
Si la pierre est observé dans l'astral:

Sur l'astral, la pierre de Londres a une présence plus grande que son ombre physique ne l'impliquerait; il y a l'impression indescriptible de grandeur et d'une pression immense sur son aura, et les choses changent et se déplacent en elle comme une chose vivante. La pierre vous rappelle toutes les impressions que vous avez de Londres depuis que vous y avez mis les pieds, toutes les vues et les odeurs des rues anciennes et modernes, les accents anglais urbains se superposent formant une douce cacophonie, le goût des huîtres et du fish and chips... c'est comme découvrir la ville en miniature.

Une fois la quête astrale terminée:

Pendant un moment, le reste de calcaire semble croître et s'étendre, puis la pierre de Londres a une présence plus grande que son ombre physique ne l'impliquerait; il y a l'impression indescriptible de grandeur et d'une pression immense sur son aura,

Dark London



et les choses changent et se déplacent en elle comme une chose vivante. La pierre vous rappelle toutes les impressions que vous avez de Londres depuis que vous y avez mis les pieds, toutes les vues et les odeurs des rues anciennes et modernes, les accents anglais urbains se superposent formant une douce cacophonie, le goût des huîtres et du fish and chips... c'est comme découvrir la ville en miniature. Vous réalisez que vous voyez en quelque sorte l'aura, l'essence de ce monument ancien.

C'est pourquoi il est si effrayant de voir une fine fissure brillante tracer son chemin à travers l'aura de la pierre, et de percevoir le pouls onduler dans l'air, comme le battement d'un cœur mourant.

Une fois qu'un artefact touche la pierre:

L'air semble se figer autour de l'artefact lorsqu'il touche la surface de la pierre, les fissures rougeoyantes se remodelant follement comme des fils éblouissants en un contour tridimensionnel d'un cube et alors le cube s'est matérialisé. Un coffre de pierre, allongé sur le sol devant la pierre de Londres. Derrière vous, il y a le bip d'un klaxon.

En vous retournant, vous voyez que les voitures se sont soudainement arrêtées alors qu'une des femmes en burqas courrent vers vous. La plus petite s'est effondrée à la table, mais une manifestation de sa forme astrale, des stries infernales et horribles fonce vers vous...

L'ENVERS DU DÉCOR

Une fois que quelqu'un a terminé la quête astrale, le cache tentera de se matérialiser par l'ancre physique, cependant, elle a besoin d'un contact avec l'une des clés pour le faire. L'élan métaphysique de la cache est tel qu'un haut-fond astral se formera autour de la cour de la pierre de Londres (p.113, La magie des ombres), permettant à chacun d'observer l'aura de la pierre. La cache commencera également à envoyer de petites ondulations astrales (de très petites poussées de mana, trop petites pour réellement affecter l'utilisation des compétences magiques) à des intervalles irréguliers. Inconnu de tout le monde, le haut-fond astral autour de la pierre est désormais permanent.

Si les shadowrunners ont empêché les Croisés Mystiques d'accéder à la faille astrale, une fois que les shadowrunners reviennent (sans cache), ils vont rapidement comprendre (en utilisant leur fragment de carte) ce que signifient les ondulations et le symbole V et se diriger vers la pierre de Londres. Les shadowrunners vont devoir comprendre ce qui se passe (s'ils ne l'ont pas déjà fait) et s'y rendre avec au moins un des artefacts. Essentiellement, à moins que les personnages joueurs ne pensaient placer quelqu'un à la pierre de Londres quand ils ont remarqué que le symbole V est apparu sur la carte (à condition qu'ils aient remarqué le symbole V), les shadowrunners et les Croisés Mystiques vont courir vers le point d'ancrage.

Les deux femmes en burqas sont Mei Ling Nakamura et Knight 13, qui sont en poste pour observer la pierre dès que le symbole V apparaît sur le fragment de carte. Cependant, ils n'ont pas réellement le fragment de carte, donc pour le moment, ils vont simplement attendre et observer nonchalamment la pierre.

Atteindre la pierre est assez facile, en fait. La façade de l'enceinte a un indice de barrière de 4 et un indice de structure de 4 pour la percer, ou elle peut être ouverte avec un pied de biche avec un test de force + constitution (3) réussi.

Une fois qu'un artefact (y compris le fragment de la carte) touche physiquement la pierre, une faille astrale apparaîtra temporairement et déposera la cache.

Ensuite, les shadowrunners ont juste besoin de la sortir de là, en affrontant Mei Ling Nakamura, Knight 13 et l'un des autres Croisés Mystiques qui ont réussi à apparaître à ce moment-là.

Que les shadowrunners obtiennent la cache ou non, passez à la récupération.

DURCIR LE TON

Il faut le dire, mais détruire la pierre de Londres avant que la cache ne se matérialise est une option pour empêcher l'autre côté d'obtenir la cache. Les Croisés Mystiques n'auront pas recours à cette option particulière, mais rien n'empêche les shadowrunners de le faire. S'ils demandent à Frosty et que cela semble être la seule option pour garder le cache hors de leurs mains, elle le recommandera même aux personnages joueurs. La pierre de Londres a un indice de barrière de 6 et de structure de 12. La Vigilia Evangelica surveille la pierre de Londres et pourrait également intervenir.

ANTIVIRUS

Au pire, les personnages joueurs échouent et les Croisés Mystiques s'emparent de la cache. Ils peuvent probablement poursuivre les Croisés Mystiques à travers Londres, en direction des bureaux londoniens de la Fondation Atlante, qui sont en effet très bien défendus... si la cache arrive à l'intérieur du bâtiment, Frosty les appellera et leur dira de faire demi-tour. Entrer par effraction dans le bureau pour prendre le cache peut être un run secondaire intéressant.

De leur côté, les Croisés Mystiques ne sont pas (encore) disposés à se lancer dans une course-poursuite à travers Londres si les personnages joueurs récupèrent la cache dans un véhicule et partent. Ils pourraient être disposés à capturer l'un des shadowrunners et à le garder prisonnier, en l'offrant en échange de la cache, un tel plan d'échange ou sauvetage ferait également une bonne scène.

LIEUX D'INTÉRÊTS

La Pierre de Londres

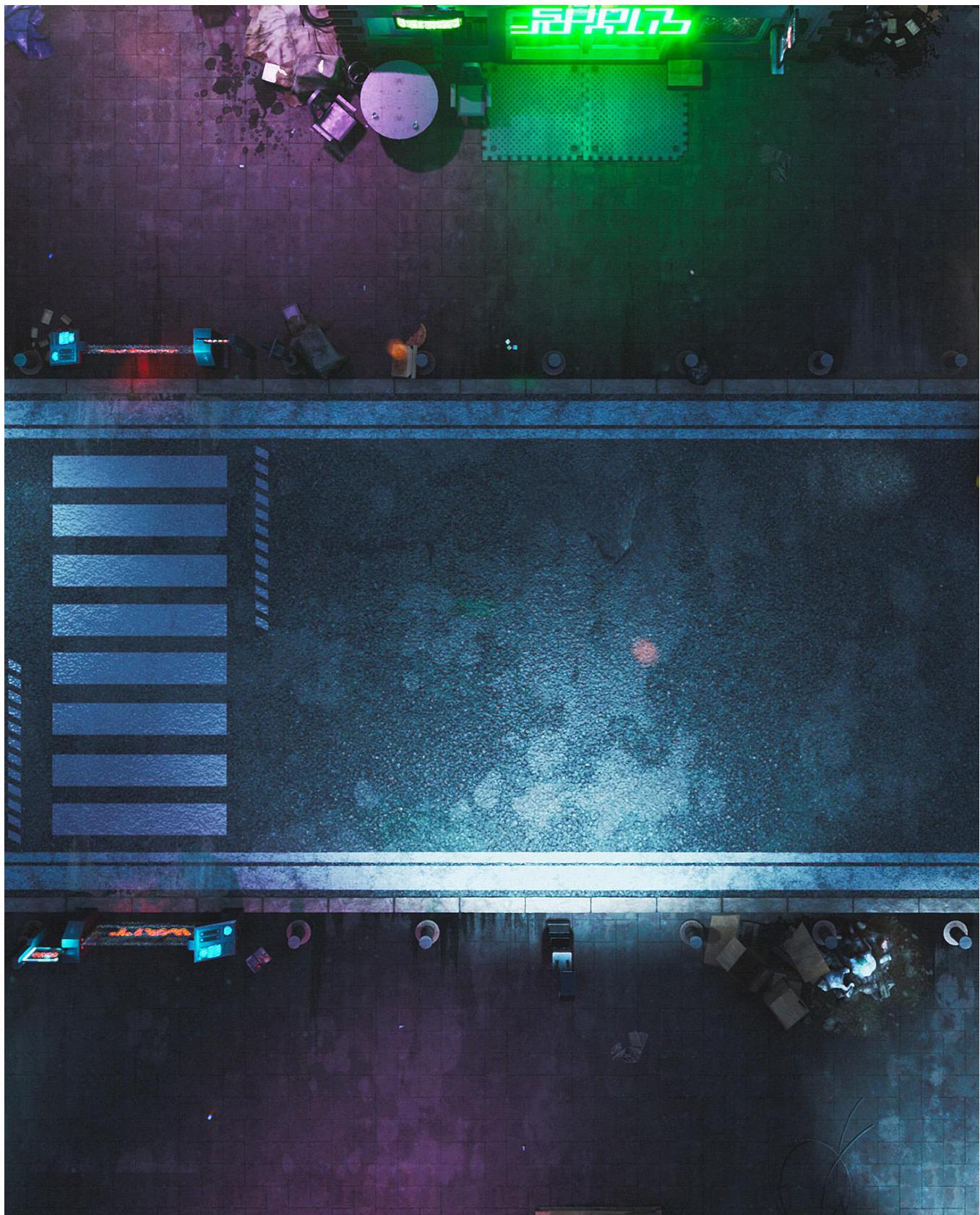
La pierre de Londres en calcaire oolithique daterait d'il y a plus de 3000 ans et, on pense plus précisément à l'époque Romaine. Certains pensent qu'elle serait connectée avec le point central mystique de Londres, voire de toute la Grande Bretagne. Elle est considérée comme étant la gardienne de la ville, et était un lieu de culte et de rassemblement pour les proclamations légales, un endroit où toutes les distances depuis Londres étaient mesurées, en endroit mentionné par Shakespeare et Dickens. La pierre de Londres est maintenant placée à un endroit légèrement différent de sa place initiale et est protégée par une grille en fer sur Cannon Street.

RECUPERATION

EN BREF

La dernière chose que la plupart des shadowrunners veulent voir après avoir volé avec succès une caisse de magie pré-éveillée à des personnes dangereuses et porteuses d'armes à feu, ou alternativement aux shadowrunners, ayant perdu ou détruite ladite cache, est de retourner dans leurs quartiers et de trouver un étrange elfe assis sur leur canapé, Frosty introuvable. Harlequin pour sa part a décidé qu'il était temps de parler un peu aux shadowrunners et de s'assurer qu'ils comprennent leur place dans ce jeu et quels sont les enjeux, à un moment donné, Frosty le coupera et dira aux shadowrunners de préparer leur équipement. Prochain arrêt: Azania.

La pierre de Londres



DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Si les personnages joueur appellent Frosty et l'informent de ce qui se passe:

Frosty écoute tout ce que vous lui dites, puis demande si quelqu'un est blessé et à quel point. Après lui avoir donné le récapitulatif, elle vous dit de la retrouver à l'aéroport; elle emballera elle-même les affaires du refuge et vous y retrouvera.

Lisez ce qui suit aux personnages lorsqu'ils entrent dans le hangar:

Il fait sombre lorsque vous entrez dans la pièce. L'avion semble ravitaillé et prêt, les drones de maintenance engagés dans leurs mystérieuses tâches alors que Rigger X vous envoie un message superficiel « mettez vos culs dans l'avion » et le drone de la plate-forme d'embarquement se met en place.

Tout est à peu près comme vous l'avez laissé, à l'exception d'un étrange elfe assis sur le vieux canapé en cuir noir. Vous l'avez déjà vu, c'était l'un des gars qui était présent à la fin de ce truc à Tir Tairngire. Il se lève à votre rencontre, et vous voyez qu'il est dans une sorte de costume, l'éblouissement d'Harlequin vert et noir, le visage peint en blanc avec un seul diamant noir sur l'œil gauche; une épée longue gainée est tenue dans sa main gauche. La façon dont il vous sourit montre bien trop de dents; cela vous rappelle ce sim documentaire où le chimpanzé est sur le point d'arracher le bras du gardien du zoo.

« Harlequin, heureux de rencontrer . Frosty sera là dans quelques minutes. J'ai pensé que nous pourrions avoir une petite conversation. »

Lisez ce qui suit si les shadowrunners ne tentent pas automatiquement de tuer Harlequin:

Tout en vous parlant, Harlequin joue avec un ballon long et fin.

« Dans votre métier, vous aidez des personnes déjà riches à s'enrichir, ou du moins à rester riches. Les corporations sans visage vous embauchent pour des raisons qui n'ont de sens que pour quelques cellules sur une feuille de calcul quelque part. Je pense que vous êtes probablement à l'aise de ne pas savoir pour qui et pourquoi vous travaillez. Fouiller un peu trop pour découvrir leurs noms et leurs motivations vous feront tuer.

C'est à peu près la même situation ici. La quête que vous avez entrepris, désolé, l'emploi que vous appréciez, implique des personnes et des organisations très puissantes. En raison de votre rôle dans toute l'affaire, de ce que vous avez vu et de ce que vous allez voir, si vous survivez, vous pourriez bien craindre que ces gens ne veulent votre mort ou du moins que vous perdiez la tête en fin de compte. »

S'arrêtant une seconde, l'elfe regarde chacun de vous. « Je vais simplement vous assurer que cela n'arrivera pas, car je ne vais pas le permettre. Il est très important pour moi que vous fassiez de votre mieux pendant ce petit exercice, et je ne veux pas que vous ne bâcliez tout ça en imaginant que vos lobes frontaux ont un rendez-vous avec une guillotine chimique. »

Sans plus tarder, il enlève le dessus de sa tête et enlève son cerveau vivant. Laissez tomber son cuir chevelu, il attrape le ballon, qu'il a tordu pendant qu'il parlait pour ressembler à un mécanisme autoportant avec une lame très tranchante et inclinée. En écrasant la partie avant du cerveau dans la fente, la lame descend et coupe la matière grise, puis continue tout droit et fait sauter le ballon. L'elfe regarde fixement pendant une seconde puis jette le ballon éclaté et commence à jongler avec les deux morceaux de son cerveau.

« Ce que ceux qui s'assoient au-dessus dans l'ombre ne veulent pas que vous fassiez, c'est bavarder avec les gens à propos d'anciennes reliques de l'Atlantide ou de tout ce genre de choses. Du moins, non sans preuves, et pas par le biais d'autres médias que ceux qu'ils contrôlent. » Il fait un geste pour chasser les cerveaux illusoires, et soudain sa tête est à nouveau entière.

« Moi, je m'en fiche. Vous pourriez gagner quelques yens, mais l'Atlantide n'a jamais existé de la manière dont la chaîne Ancient Wisdom le ferait penser, et certains d'entre nous savent littéralement où les corps sont enterrés. Tout ce mythe de "l'empire de l'île parfaite de la magie" va se faire éclater une de ces jours, croyez moi. »

Il vous fait un clin d'œil exagéré, puis sort un autre long ballon maigre, celui-ci est dégonflé.

« Alors, les amis. Réflexions, questions, préoccupations, demandes? Je fais une girafe méchante. »

Quand Frosty arrive:

La voiture de Frosty équipée d'un pilote automatique, se gare à seulement quelques centimètres de votre pare-chocs arrière. Elle saute de la voiture et se met à crier.

« Pourquoi vous restez planté là ? On doit charger l'avion! Venez m'aider avec ce sh... oh. »

Elle s'arrête au milieu de la phrase en apercevant Harlequin. Quand elle recommence à parler, son ton est complètement différent.

« Tu n'es pas censé être ici. »

« Au contraire, ma chère. Je suis censé observer ce concours, et cela signifie apprendre à connaître tous les joueurs... et s'assurer qu'ils me connaissent. » Il s'approche pour lui faire un câlin et un bisou sur le front, puis la tient à bout de bras et croise les bras. »

« Pardon. Pas de rapprochement avec les acteurs principaux. Vous devrez donc vous contenir jusqu'à ce que tout cela soit terminé et que nous soyons seuls. »

Le coup de pied soudain que Frosty livre est de toute beauté; Harlequin réussit à s'échapper avant que ses testicules soient déplacés quelque part près de ses reins.

« Sérieusement maintenant, on doit y aller! Pas de temps à perdre. Nous danserons tous au clair de lune plus tard. »

Si les shadowrunners n'ont pas obtenu le cache:

Pendant que vous roulez sur la piste, Frosty vous regarde tous. « Je sais que nous n'avons pas gagné celle-ci, mais ce n'est pas encore fini. » Elle se frotte les mains, puis commence à se concentrer sur la carte. Au moment où vous êtes dans les airs, elle appuie sur le bouton d'appel relié à la cabine du pilote.

« Nous allons à Azania. »

Si les shadowrunners ont récupéré le cache:

Pendant que vous roulez sur la piste, Frosty vous regarde tous. « Nous avons gagné celle-ci, mais ce n'est pas encore fini. » Elle se frotte les mains, puis commence à se concentrer sur la carte. Au moment où vous êtes dans les airs, elle appuie sur le bouton d'appel relié à la cabine du pilote.

« Nous allons à Azania. »

Elle vous regarde et pose sa main sur la cache.

« Je pense qu'il est temps que vous découvriez tous pourquoi nous nous battons. »

L'ENVERS DU DÉCOR

Si l'un des shadowrunners est gravement blessé, Frosty leur dira d'ouvrir le coffre de la voiture, qui contient un module Valkyrie épuré (p.143, Arsenal), capable de contenir un méta-humain ork ou plus petit. Tout personnage placé dans le coffre sera immédiatement stabilisé, et un personnage sur le siège avant peut utiliser l'interface RA pour appliquer les premiers soins à l'aide du kit médical indice 4 du module Valkyrie.

Harlequin attendra les shadowrunners à leur arrivée, et est essentiellement là pour répondre à toutes les questions qu'ils pourraient avoir (« Quoi? Vous n'en avez pas du tout? Wow, j'aurais tiré sur quelqu'un dans la rotule pour savoir exactement ce qui se passe et qui me tire dessus. ») A tout le moins, il récapitule brièvement les règles du chal'han telles qu'elles s'appliquent aux personnages joueurs et leur rappelle que peu importe comment Les Croisés Mystiques peuvent être nobles, leurs patrons ne sont pas exactement des paladins (« Croyez moi, je sais de quoi je parle. ») Certaines de ses réponses seront quelque peu trompeuses (« Immortels? Tout le monde meurt parfois. Même les elfes, même les dragons. ») (« Vous savez que Frosty est plein aux as, n'est-ce pas? J'ai été très généreux avec son son argent de poche quand elle vivait encore sous mon toit. »)

Frosty arrive avec tout l'équipement des shadowrunner et la plupart du sien; elle a en quelque sorte fait exploser le refuge après avoir bouclé ses bagages, donc il y a de fortes chances que tout ce que le personnage joueur aurait pu cacher là-bas soit maintenant parti en fumée.

Lorsque tout le monde a fini de poser des questions et qu'ils sont dans les airs, il est temps de passer au chapitre 3.

DURCIR LE TON

John Dee peut apparaître, comme une forme astrale matérialisée bien sûr. Une fois qu'il voit Harlequin, il le maudira et essaiera d'ériger un sort défensif; Harlequin semblera perplexe et le frappera avec un sort si puissant qu'il aveuglera votre troisième œil pendant un moment... ce n'est pas une mauvaise façon d'établir son pouvoir, mais ça troublera les shadowrunners.

ANTIVIRUS

Les shadowrunners pourraient décider de tuer Harlequin. C'est très bien; il a suffisamment de protections innées et de magie d'illusion pour présenter un spectacle convaincant, il fera le mort et se "réveillera" quand Frosty arrivera. Le regard sur leurs visages quand le zombie-Harlequin se relèvera, le visage tiré dans un sourire rictus...

CONSÉQUENCES

Les runners sont en route pour la troisième cache (selon la carte Piri Reis) qui se trouve au Cap et est actuellement exposée au musée Zulu.

ATTRIBUER DES CONTACTS

L'appel de Londres propose aux runners quelques contacts possibles, et les actions des runners déterminent si ces individus ou groupes deviendront amis ou ennemis.

Les druides des égouts

Si les runners ont quitté en bons termes les druides des égouts, il peuvent ajouter Sheila Herzog avec une influence de 2 et une loyauté de 1.

Si les runners n'avaient pas Frosty en tant que contact il peuvent l'ajouter

Frosty

Si les runners ont gagné Frosty comme contact pendant d'autres aventures, son indice de loyauté pour eux peut augmenter en fonction de leurs actions. Si les runners n'ont pas joué pendant d'autres aventures, mais ont terminé celle là, ils peuvent gagner Frosty en tant que contact, avec Influence 5, Loyauté 1 en supposant qu'ils agissent d'une manière qu'elle juge appropriée (rappelez-vous, c'est une runneuse plutôt moraliste).

ATTRIBUTION DU KARMA

À la fin de toute aventure Shadowrun, le Karma est attribué à chaque personnage joueur pour sa part dans l'aventure. Le simple fait de survivre mérite un peu de Karma, et la réalisation 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 du Karma individuel, c'est une bonne idée de garder des notes sur la performance de chaque personnage pendant l'aventure. Le roleplay, l'humour ou les héros exceptionnels méritent d'être récompensés, alors gardez des notes sur leurs actions pour vous assurer d'avoir un décompte précis d'ici la fin de l'aventure. Dans le même ordre d'idées, n'ayez pas peur de soustraire du Karma aux personnages qui font des actions particulièrement imprudentes ou hors de leur personnage. Le karma représente la récompense de l'univers pour le travail acharné et le travail bien fait, et il peut être perdu aussi facilement que gagné.

À Midnight, le Karma bonus est également attribué pour certaines actions que les personnages joueur réalisent au cours de l'aventure, pas besoin de partager cela avec vos joueurs. Permettez-leur de jouer l'aventure telle que présentée, sans les informer des actions qui entraîneront une récompense ou une déduction de Karma. Cela les aidera à ne pas se remettre en question (et vous pendant qu'ils traversent l'aventure).

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

RECHERCHES

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. 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).

KARMA D'ÉQUIPE

Situation	Récompense
Aider les druides des égouts/Pègre de St John	1
Terminer la quête astrale	1
Détruire la cache	1
Récupérer la cache	2

Bonus de karma (+1 par contact gagné)

Les druides des égouts	1
------------------------	---

KARMA INDIVIDUEL

Situation	Récompense
Survivre	1
Bon roleplay	1
Du cran/Bravoure	1
Humour	1
Participer au Pari d'Harlequin depuis le début	1
Avoir fait Down of artifact+Le pari d'Harlequin	1

Urgent Message...

L'appel de Londres.....

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 meneurs 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 discrétion du maître 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).



OMBRES PORTEES

Les personnages suivants sont des acteurs majeurs de cette aventure. Frosty et Samriel ont été introduits pour la première fois à Dusk et pourraient continuer à être des alliés ou des menaces récurrents dans les futures aventures de L'aube des artefacts.

JANE "FROSTY" FOSTER

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

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

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

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

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

Statistiques: Frosty est une magicienne initiée de haut niveau 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.

Elle est expérimentée dans la conduite à moto et devrait avoir une réserve de dés de compétences pistolet comparable à celui des personnages joueur. Privée de ses talents magiques, elle préférera utiliser des pistolets lourds dans un combat, mais elle est aussi une épéiste accomplie.

C	A	R	F	C	I	L	V	M	Cha	Ess	Init	Pl
4	5	4		4	6			4	6			1

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

Armure (B/I): 8/6

Compétences: Arcana 4, Combat Astral 4, Athlétisme(GC) 3, Combat rapproché(GC) 2 (épées) (+2), Invocation(GC) 6, Esquive 3, Pistolets 4, Premiers secours 2, Influence(GC)5, Electronique(GC) 2, Perception 4, Appareil volant 3, Véhicule terrestre 4, Sorcellerie(GC) 6, Survie 2

Connaissances: Histoire de la magie 4, Organisations Magiques 4, Théorie Magique 4, Rumeurs de la rue 3, Culture de Tír Tairngire 3, Équipement de voyage 3

Langues: Anglais N, Français 3, Allemand 3, Japonais 4, Mandarin 3, Espagnol 3, Sperethiel 6

Qualités: Magicien (Voie de la Roue), Concentration Accrue 2
Niveau d'initiation: 11

Méta-magie: Géomancie, Camouflage, Camouflage étendu, Bouclier, La roue 1, Sacrifice, Sacrifice 2, Signature flexible

La Roue 1: Jane ajoute son indice d'initiation aux tests sociaux nécessitant de l'empathie.

Sacrifice 2: Cette technique permet d'utiliser le sacrifice sur soi-même ou sur une victime consentante sans créer de décompte d'arrière-plan.

Sorts: Armure, Monde chaotique, Contrôle des émotions, Toucher mortel, Détection des ennemis, Détection des mensonges, Mode, Boule de feu, Soins, Teint radieux, Influence, Éclair Mana, Oxygénation, Éclair Étourdissant

Équipement: Veste pare-balles, Commlink [Indice 4, avec OS personnalisé qui s'affiche uniquement en vieux Sperethiel], Lentilles de contact [Indice 2, avec smartlink, augmentation visuel 2], Anneau de dragon (Focus de pouvoir puissance 6), 3 fausses SIN (Indice 6), boucle d'oreille en ivoire (Focus de maintien puissance 5), medikit (indice 6)

Armes: Ares Predator IV [Pistolet Lourd, VD 5P, PA -5, SA, CR —, 15 (c), w/ smartlink, 5 chargeurs de balles APDS]

Épée monofilament [Arme tranchante, Allonge 1, VD 5P, PA -1, Arme focus puissance 3]



Dans cette aventure, ces personnages n'ont pas grand-chose à faire et n'ont pas besoin de caractéristiques pour le faire. Les actions qui ont conduit à cela ont été effectuées dans les coulisses, avant que les personnages joueurs n'entrent en scène. Harlequin, Ehran le Scribe et Sheila Blatavasky font avancer l'intrigue par leur présence même et engagent rarement directement les shadowrunners. Ceci est en partie dû au fait que les shadowrunners sont un aide embauchée, mais surtout à cause des règles du jeu: s'ils se mêlent des champions de Frosty, le concours est invalidé.

HARLEQUIN ET EHRAN THE SCRIBE

Au diable la subtilité, Harlequin et Ehran le Scribe sont effectivement immortels. Par bizarrerie de naissance ou par magie, ils sont tous deux immunisés contre les ravages de l'âge, des toxines et de la maladie, et font le tour de la planète depuis au moins 7 000 ans. Ils se trouvent également être les magiciens métahumains les plus accomplis de la planète. Leur tradition est très, très ancienne et dépend d'une compréhension de la magie qui s'est éteinte avec le dernier âge de la magie. En règle générale, supposons que si la magie peut faire quelque chose, ces deux-là peuvent le faire (ou bricoler quelque chose rapidement). Si les personnages joueurs font un effort déterminé pour tuer l'un d'entre eux ou les deux, donnez-leur du bon spectacle comme s'ils avaient réussi et ensuite faire apparaître le personnage supposé "mort" plus tard, sans égratignure.

Harlequin est un elfe mâle aux longs cheveux brun-roux, normalement maintenu attaché en queue de cheval. Ses yeux sont généralement verts avec des taches d'or, bien que leur couleur puisse changer en fonction de ses humeurs, du temps et de la couleur de ses sous-vêtements. De taille moyenne et de faible carrure, Harlequin est en excellente forme physique. Harlequin apparaîtra toujours dans cette aventure avec son visage peint selon le style de son homonyme, le visage complètement blanc avec des diamants sur chaque œil et un triangle sur sa bouche. Il a passé un moment très amusant à jouer avec un alternapeau avec les options d'ombre et de changement de vitesses. Harlequin est le tuteur de Frosty dans les voies de la magie.

Ehran le Scribe est un elfe mâle aux cheveux blonds jusqu'aux épaules, généralement balayés en arrière. Ses yeux sont toujours bleus, bien que la teinte exacte dépende de la lumière (et peut-être d'autres facteurs). Légèrement plus grand et plus mince qu'Arlequin, Ehran ressemble au plus âgé du couple, avec quelques rides de plus autour de la bouche et des mains. Comme son épithète le suggère, Ehran aime écrire, souvent copieusement et à la main, et il est possible de le voir avec des doigts tachés d'encre par un stylo à l'ancienne. Pour cette occasion, Ehran porte un fin torc en platine en forme de dragon à deux têtes autour du cou; il est évident pour quiconque le voit que le style est identique à la bague de Frosty. Ehran le Scribe est le père biologique de Frosty, un fait dont elle n'a appris que très récemment et qu'elle a commencé à l'accepter.



LES CROISÉS MYSTIQUES

Les Croisés Mystiques sont les principaux antagonistes des personnages joueurs pendant le Le Pari d'Arlequin. Ce sont des hommes et des femmes de tous horizons qui ont été réunis par la Fondation Atlante dans le but commun de sécuriser et si nécessaire, de détruire des artefacts magiques dangereux.

NAACAL

Grâce à une étude considérable des quelques exemples existants de script "atlante" dans les archives de la Fondation Atlante, les Croisés Mystiques ont dérivé (certains disent construit) un langage parlé et écrit unique et privé, qui est officieusement appelé Naacal par les Croisés Mystiques, d'après le langage de la civilisation précurseur du continent perdu de Mu dans les œuvres de James Churchward et Augustus Le Plongeon.

Cette langue n'est pas en fait le Naacal envisagé par ces deux auteurs, bon sang, la plupart des gens conviendraient que ce n'est probablement pas non plus Atlante, mais les origines proviennent de la même culture qui a créé les caches et les artefacts de cette aventure, et cela les rend précieuses.

Les Croisés Mystiques utilisent le Naacal pour les communications personnelles sécurisées entre eux; aucun linguasofts n'existe pour la langue en dehors de la Fondation Atlante (à l'exception des effets personnels de Nikolai Ivanov) et ils ne l'enseignent pas à des étrangers. Une grande partie semble basée sur le Sperethiel; les personnages peuvent faire un test de Sperethiel (3) pour comprendre l'essentiel d'une écriture ou d'un discours Naacal, ou un test d'Or'zet (3) pour déceler quelques mots importants. Les personnages dotés du pouvoir d'adepte linguistique ou de la qualité Linguistique qui entendent une quantité significative de Naacal, disons en utilisant le commlink des Croisés Mystiques, peuvent être capables de comprendre une partie du langage.

NAACALNET

Les Croisés Mystiques restent en contact grâce à une série de réseaux privés virtuels (p.82, Unwired Matrice). Chaque réseau est crypté (Cryptage 3), et tous les bavardages audio et textuels se produisent en Naacal. Un réseau donné est généralement utilisé pendant trois jours, puis l'équipe de Croisé Mystique passera à un nouveau VPN avec les mêmes paramètres selon un calendrier qu'ils auront mémorisé. En cas de problème concernant la sécurité du réseau, si l'un des commlink des Croisés Mystiques est volé ou si du trafic non Naacal est inséré dans le réseau, l'un des Croisés Mystiques enverra une alerte et toute l'équipe passera au prochain VPN sur le calendrier.

Sheila Blatavasky

La fondatrice de la Fondation Atlante est une elfe mystérieuse et un magicien d'une puissance et d'une influence considérables. Grâce à son organisation et à ses recherches personnelles, elle a découvert des connaissances magiques anciennes et oubliées, des techniques de superposition et des disciplines de dizaines de cultures magiques pré-éveil dans sa propre tradition unique. Même si elle ne semble pas être tout à fait au même niveau qu'Harlequin et Ehran le Scribe, elle est assez puissante pour leur imposer un minimum de respect.

On dit qu'elle est une elfe immortelle, et elle aurait pu être une figure historique connue sous le nom d'Helena Blavatsky. Dans un téléchargement du Shadowland intitulé "The Atlante Conspiracy", The Lone Gunman affirme que Blatavskaya est "Hecate", l'un des conspirateurs (avec Dunkelzahn, Harlequin et d'autres) qui apparaissent en marge du fichier des ombres Aztlan. L'utilisateur du Shadowland, MoleMan, affirme que Blatavskaya pourrait être Maria Katapelis, qui a été kidnappée en 2010 et n'est jamais réapparue.

Sur Shadowland, elle passe utiliser le pseudo Hecate et Miss Tick. Cela a été révélé par l'utilisateur Elijah dans un commentaire sur les fichiers Loose Alliances.

Sheila Blatavasky ne dispose d'aucune caractéristique. Il n'y a que deux cas dans cette aventure où elle est disposée à se rapprocher des personnages joueurs, et dans les deux cas, elle se soucie beaucoup moins d'eux que Frosty, Harlequin et Ehran le scribe. Si les shadowrunners agissent directement contre Blatavasky, elle se défendra avec le pouvoir Manipulation du destin (p.304, SR4A); elle a utilisé une application unique de ce pouvoir pour "voler" la chance à l'un de ses Croisés Mystiques, lui donnant un score de chance efficace à deux chiffres.



Isabella Rodriguez



Commandante vétéran de terrain qui fume comme un pompier, Isabella Rodriguez est une relique de la partie la plus sombre des Euro-guerres. Son association avec les Croisés Mystiques a commencé en travaillant avec des équipes tactiques pour éliminer d'anciens magiciens de combat devenus toxiques ou corrompus après avoir quitté l'armée. Lorsqu'elle est en mission, elle est calculatrice et manipulatrice, autoritaire et protectrice envers son peuple.

Femme humaine de la cinquantaine, avec des traits méditerranéens classiques et des cheveux noirs coupés serrés maintenant parsemé de gris.

C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	Ess	M	Init	PI	MC
4	3	6	4	6	3	3	6	3	6	10	7	1	10

Compétences actives: Combat rapproché(GC) 4, Conjuration(GC) 3, Contresort 6, Enchantement 5, Etiquette 4 (Militaire +2), Armes à feu(GC) 3, Perception 4, Lancement de sorts rituels 6, Leadership 4, Lancement de sorts 7 (Manipulation +2), Furtivité(GC) 3,

Connaissances: savoir atlante 5, Basque 5 (insultes +2), théologie catholique 6, cigarettes 4, anglais 5, Euro Wars 5 (opérations occultes +2), latin 5, champs magiques 3, menaces magiques 5, Naacal 5, psychologie 4 (profilage +2), espagnol N, tactique 5

Qualités: Addiction (cigarettes, sévère), magicien (tradition chrétienne, drain: volonté + charisme), arts martiaux (Savate: +1 en défense contre les attaques à mains nues, +1 parade complète)

Maneuvres: Focalisation de la volonté, entraînement de la main non directrice (Arme tranchante)

Niveau d'initiation: 5

Méta-magies: camouflage étendu, camouflage, psychométrie, sensation, liaison sympathique

Sorts: altération de la mémoire, sens animal, reconnaissance de pensée de zone, emprunt de sens, apaisement d'un animal, apaisement d'une meute, vérité, contrôle des actes, contrôler d'animal, contrôler des émotions, contrôle d'une meute, contrôle des pensées, œil de la meute, influence, sonde mentale, lien mental, réseau télépathique, contrôle des foules, contrôle des pensées des foules, manipulation des foules, Reconnaissance de la pensée, Traduction

Équipement: armure corporelle moulante (6/2, protection contre les radiations 3, amortissement thermique 6), lentilles de contact (3, avec compensation anti-flash, interface visuelle, smartlink), oreillette (3, filtre sonore sélectif 3), briquet plaqué or (Puissance 5 focus de maintien), ancienne pièce romaine en argent sur une chaîne en guise de bracelet (Puissance 8 focus de radiesthésie)

Commlink: Commlink sur mesure (Firewall 6, Réponse 5, Signal 5, Système 6, avec interface personnalisée, module sim, verrouillage biométrique, autodestruction, électrodes, gants RA)

Programmes: CI (Agent Auto-pilote 5, Blackhammer 5, Armure 5), Cryptage 5

Armes: HK Urban Combat [Arme automatique, VD 5, PA 0, SA/BF/FA, CR 2, 36 (c), avec munition sans étui]

SA Puzzler [Pistolet léger, VD 4, PA -4, SA, CR 0, 12 (c), avec tir électronique, crosse personnalisée, smartlink, suppression de la détente, munitions APDS]

Victorinox Memory Blade [Épée, VD 4, PA -1, Allonge 1, avec crosse personnalisée]

Nikolai Ivanov

Nikolai Ivanov est né en Ukraine après que l'invasion de l'Alliance pour Allah ait été repoussée après la fin des Euro-guerres, et a passé la majeure partie de sa vie à aider ses parents à faire passer des universitaires et des livres anciens à travers diverses frontières en Europe de l'Est et à pirater les bibliothèques universitaires. Il a attiré l'attention des Croisés Mystiques l'année dernière quand il a tenté de leur vendre des fichiers de la Bibliothèque du Vatican; c'est sa première vraie mission avec l'équipe et il travaille pour faire ses preuves.

Trentenaire, ogre mâle à la peau sombre, sec mais musclé. Chauve à l'exception d'une bande de trois centimètres au centre de son cuir chevelu. L'oreille droite est presque complètement absente à l'exception du lobe, qui est percé.



C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	Ess	Init	PI	MC
6	3	5	7	3	4	5		3	3.05	9	1	10E/11P

Compétences actives: Combat rapproché(GC) 4, Piratage(GC) 6, Électronique(GC) 6, Armes à feu(GC) 3, Perception 4, Furtivité(GC) 3

Connaissances: Archéologie 3, Arcanaoarchéologie 3, Arménien 2, Lore atlante 5, Reliure 4, Anglais 3, Universités européennes 4, Allemand 3, Grimoires 5, Bibliothéconomie 6, Contexte magique 3, Menaces magiques 5, Recherche 4, Russe N, Compétences de 4

Augmentations: 2 datajacks (base du crâne), fixateur de réflexes(athlétisme, combat rapproché, armes à feu, plein air, furtivité), booster simsense, compétences câblées (3), système expert de compétences câblées

Équipement: armure corporelle moulante (6/2, protection contre les radiations 3, amortissement thermique 6), lentilles de contact (3, avec compensation anti-flash, interface visuelle, smartlink), oreillette (3, filtre sonore sélectif 3), actifsofts (Arcana 3, Mécanique Automobile 3, Esquive 3, Premier secour 3, Intimidation 3, Medicine 3), knowsoft (Fondation Atlante 3, Théories du complot 3, Médecine légale 3, Histoire européenne moderne 3, Runes 3), linguasofts (Esperanto 3, Grec 3, Naacal 3, Or'zett 3, Sperethiel 3)

Commlink: commlink personnalisé (Firewall 6, Réponses 6, Signal 5, Système 6, avec interface personnalisée, module sim débloqué hot sim, accélérateur simsens, renfort (3), bibliothèque PocketMage (3))

Programmes: Analyse 6, Catalogue 6, Commande 6, Decryptage 6, Édition 6, Cryptage 6, Purge 6, Filtre de réalité 6, Scan 6, Virtual Pet

Armes: HK Urban Combat [Arme automatique, VD 5, PA 0, SA/BF/FA, CR 2, 36 (c), avec munition sans étui]

SA Puzzler [Pistolet léger, VD 4, PA -4, SA, CR 0, 12 (c), avec tir électronique, crosse personnalisée, smartlink, suppression de la détente, munitions APDS]

Victorinox Memory Blade [Épée, VD 6, PA -1, Allonge 1, avec crosse personnalisée]

Zuri Mbeki

Originaire de Johannesburg en Azania, Zuri Mbeki a appris à lire enfant en regardant la chaîne Ancient Wisdom. Elle a fait des efforts considérables pour s'échapper de cet endroit et se rendre à Atlanta juste pour rejoindre la Fondation Atlante, et elle a gravi les échelons pour gagner une place dans les Croisés Mystiques. Isabella Rodriguez et ses supérieurs la considèrent comme l'un des membres les plus fiables du groupe; sa fidélité à la mission est presque fanatique.

Grande femme humaine africaine, début de la vingtaine. Yeux cybérnétiques apparents, datajacks à l'intérieur des deux poignets et à la base du crâne; les cheveux en tresses africaines pendent sur le cou et le recouvrent.



C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	Ess	Init	Pl	MC
4	4	6	4	3	5	3	4	3	3.26	11	1	10E/10P

Compétences actives: combat rapproché(GC) 3, piratage(GC) 4, armes à feu(GC) 3, armes de véhicules 4 (artillerie +2), mécanique(GC) 4, navigation 5, perception 4, appareil volant 3 (6) (hélicoptères +2), véhicule terrestre 6 (9), véhicule aquatique 6 (9), furtivité(GC) 3

Connaissances: Afrikaans N, Lore Atlante 6, Blagues d'elfes coquine 5, Littérature GLBT 3, Anglais 4, Histoire 6 (Théories marginales +2), champs magique 3, menace magique 5, Naacal 6
Augmentations: 4 datajacks (alphaware), interface de rigging, USP mathématique, nanocolonie (1, avec booster d'interface de rigging (3)), bras cybérnétique modulaire (alphaware, gauche), 5 extension de membre cybérnétique modulaire (kit utilitaire de mécanique aéronautique intégré, kit utilitaire de mécanique automobile intégré, kit utilitaire module hardware intégré, kit utilitaire de mécanique industriel intégré, kit utilitaire de mécanique nautique intégré), yeux cybérnétique (alphaware, 1, avec smartlink et protection oculaire), booster simsens

Équipement: armure corporelle moulante (6/2, protection contre les radiations 3, amortissement thermique 6), lentilles de contact (3, avec compensation anti-flash, interface visuelle, smartlink), oreillette (3, filtre sonore sélectif 3), 4 iBalls LoneStar, 2 micro-moucharde, microskimmer SB

Commlink: Transys Avalon (exécutant Iris Orb avec interface personnalisée, renfort (3), optimisation (commande), module sim débridé hot sim, accélérateur simsens)

Programmes: Attaque 5, Blackout 5, Catalogue 3, Commande 5, CCME 5, Edition 3, Cryptage 3, Surcharge 5, Scan 3, Sniffer 5

Armes: HK Urban Combat [Arme automatique, VD 5, PA 0, SA/BF/FA, CR 2, 36 (c), avec munition sans étui]

SA Puzzler [Pistolet léger, VD 4, PA -4, SA, CR 0, 12 (c), avec tir électronique, crosse personnalisée, smartlink, suppression de la détente, munitions APDS]

Victorinox Memory Blade [Épée, VD 4, PA -1, Allonge 1, avec crosse personnalisée]

Magnus Evans

Né et élevé dans le sud de la Géorgie, les parents de Magnus Evans ont été infectés par le HMHV et se sont transformés en gobelins à l'âge de cinq ans. Il a passé les treize années suivantes sous la garde de ses grands-parents, a remporté une bourse de la Fondation Atlante en 2051 et a obtenu son diplôme avec les honneurs de Georgia Tech avec un diplôme en science thaumaturgique en 2055. La semaine après l'obtention de son diplôme, le gobelin qui avait infecté ses parents a été retrouvé mort. Dans les mois suivants, une douzaine de gobelins supplémentaires dans l'État de Géorgie sont morts ou ont disparu dans des circonstances mystérieuses. Magnus Evans a été recruté par les Croisés Mystiques peu de temps avant que la police d'État ne trouve le dernier corps brûlé et décapité. Son imposant comportement physique dément l'expertise parascientifique pour laquelle l'équipe compte sur lui, mais aucun d'entre eux n'est assez stupide pour se placer entre Magnus Evans et un gobelin.

Grand nain mâle, de la cinquantaine, presque aussi large que grand. La barbe est rasée, chauve sur le dessus, avec des datajacks sur sa tempe droite et gauche. Symbiont sangsue sur son poignet gauche.



C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	Ess	Init	PI	MC
5	3	3	5	3	6	6	5	3	5.5	9	1	11E/11P

Compétences actives: Arcana 6 (Raffinage +2), Armurier 5 (Épée +2), Combat rapproché(GC) 5, Recherche de données 5, Arme à feu(GC) 4, Premier secours 3, Perception 5, Furtivité(GC) 4

Connaissances: Lore Atlante 5, Anglais N, Médecine légale 6, Les infectés 5, Champs magiques 6, Menace magiques 5, Manatech 5, Naacal 5, Or'zet 1, Parapsychology 5, Métallurgie 3, Sperethiel 1, Science fiction 4

Qualités: résistance à la magie (2), arts martiaux (Jiu-Jitsu brésilien: +1 dé sur les attaques à renverser), résistance aux agents pathogènes

Manœuvres: combat au sol, balayage

Augmentations: Carapace de Symbiont, 2 datajacks, vision nocturne, système de vision Lucifer

Équipement: armure corporelle moulante (7/3), protection contre les radiations 3, amortissement thermique 6, lentilles de contact (3, avec compensation anti-flash, interface visuelle, smartlink), oreillette (3, filtre sonore sélectif 3), potentiomètre de magie ambiante (PMA), kit d'armurerie, kit de thaumaturgie médico-légale, lampe de lucifer (avec 9 ampoules d'une demi-heure), bibliothèque PocketMage (3), appareil photo Quicksilver (avec 8 plaques de film manasensibles), sangsue (poignet gauche), lampe de poche à UV, pierre à aiguiseur, manamallette (avec le fragment de carte)

Commlink: Novatech Airware (exécutant Novatech Navi, avec renfort(3), Librairie PocketMage(3), optimisation (Edition), module sim débridé hot-sim, imprimate, simrig)

Programmes: Édition 5, Cryptage 3, Scan 5

Armes: HK Urban Combat [Arme automatique, VD 5, PA 0, SA/BF/FA, CR 2, 36 (c), avec munition sans étui]

Hache de combat [Hache, VD 6, Allonge 2, PA -1, avec crosse personnalisée, lame en fer météorique, treize encoches sur la crosse]

SA Puzzler [Pistolet léger, VD 4, PA -4, SA, CR 0, 12 (c), avec tir électronique, crosse personnalisée, smartlink, suppression de la détente, munitions APDS]

Victorinox Memory Blade [Épée, VD 4, PA -1, Allonge 1, avec crosse personnalisée]

Système de vision Lucifer

Cet implant est simplement un système d'éclairage oculaire (p.37, Augmentation) qui utilise des ampoules miniatures Lucifer (p.68, Arsenal) au lieu de sa source de lumière ordinaire. Pour la facilité du maître de jeu, les mécanismes de jeu pour les deux sont reproduits ci-dessous.

Le système de vision Lucifer se compose de minuscules mais très puissantes lampes lucifer à basse température dans les yeux cyborgnétiques du personnage qui canalisent un faisceau étroit et polarisé de lumière de nature dual vers l'extérieur le long d'un chemin parallèle au centre optique des yeux. Le système éclaire une petite zone que le personnage regarde avec une faible lumière (suffisamment pour éclairer environ une demi-page de papier ou pour travailler dans un appareil électronique ou un boîtier de commande). Il permet également à un personnage ayant une vision nocturne de voir jusqu'à une distance de 25 mètres, même dans l'obscurité totale. Le faisceau étroit et la polarisation minimisent la diffusion du faisceau, de sorte que la lumière ne peut être vue que si l'utilisateur regarde directement une autre personne ou si cette personne est capable de voir le petit point éclairé par le système de lumière des yeux. Parce que les objets astraux peuvent disperser la lumière, les utilisateurs ayant une vision nocturne reçoivent un modificateur de réserve de dés +2 aux tests de perception pour remarquer la magie (p.179, SR4A); contrairement aux lampes lucifer habituelles, la zone éclairée est trop petite pour effectuer des modificateurs de visibilité astrale, bien qu'elle puisse toujours attirer les esprits sauvages lorsqu'elle est activée. Les lampes Lucifer brûlent à chaud et ont une durée de vie limitée; le remplacement des ampoules nécessite un test Cybertechnologie + Logique (2) réussi.

Les ampoules de Magnus Evans ont encore 24 heures d'autonomie avant de devoir être remplacées.

Mei Ling Nakamura

Originaire de Seattle, Mei Ling Nakamura a passé ses premières années entourée de l'amour et de l'affection de sa famille multi-ethnique. Ses capacités magiques se sont manifestées à la puberté, lors d'une tentative de vol sur sa mère; Mei Ling Nakamura a instinctivement utilisé ses capacités naissantes pour guérir la blessure, puis est immédiatement devenue folle furieuse et a arraché la gorge de l'assaillant le plus proche avec ses dents. Mei Ling Nakamura continue de se sentir coupable de la vie qu'elle a choisie et s'efforce de contrôler le tempérament qui accompagne les cadeaux de son esprit mentor Ours; elle agit comme la conscience de l'équipe.

Femme elfe, milieu de la vingtaine, physiologie asiatique, petit tatouage d'une croix rouge dans une boîte sur la joue gauche, pointes d'oreille percées. Manque deux doigts sur la main gauche. Chauve, généralement recouvert d'une perruque.



Compétences actives: Arcana 3, Artisanat (chant) 5, Biotech(GC) 6, Chimie 3, Combat rapproché(GC) 3, Esquive 4, Arme exotique (Fichetti Pain Inducer) 6, Arme à feu(GC) 1, Perception 6, Furtivité(GC) 3

Connaissances: Médecine alternative 6, Croix noire anarchiste 4, Lore atlante 5, Anglais N, Chants de guérison 6, Herboristerie 4, Coréen 3, Pratique chamanique coréenne 3, Champ magique 5, Menace magique 5, Émissions tridéo dramatiques médicales 5, Naacal 5, Pratiques chamaniques amérindiennes 3, Salish 3

Qualités: Adepte, Esprit mentor (Ours), Pacifiste (version 10)

Niveau d'initiation: 6

Méta-magie: centrage d'adepte, cognition, camouflage étendu, infusion, camouflage, contrôle somatique

Pouvoirs d'adepte: perception astrale, guérison empathique, compétence améliorée (premiers secours 3, médecine 3), contrôle métabolique, soulagement de la douleur, résistance à la douleur 12, ténacité surnaturelle 3 (physique)(Supernatural Toughness du livre The Way of the Adept)

Équipement: armure corporelle moulante avec armure alternapeau (torse et jambes) (8/2, protection contre les radiations 3, amortissement thermique 6), lentilles de contact (3, avec compensation anti-flash, interface visuelle, lien intelligent), écouteurs (3, filtre sonore sélectif 3), collier en os (focus d'infusion puissance 12, guérison rapide 12), biomoniteur, 10 applications d'alternapeau, Médikit Savior, 6 fournitures Médikit Savior, 3 patchs adhésifs remplis de dopadrine, 4 doses de NoPaint, 4 doses de peau artificielle, 1 sac de mojo (1 dose de fleur immortelle)

Commlink: Novatech Airwave (exécutant Iris Orb, avec renfort (3), bibliothèque Pocket-mage (3), électrodes)

Programmes: Catalogue 3, Cryptage 3, Scan 3

Armes: Fichetti Pain Inducer[Arme à distance exotique, spéciale, - moitié, SS, CR 0, spéciale, avec crosse personnalisée, smartlink]

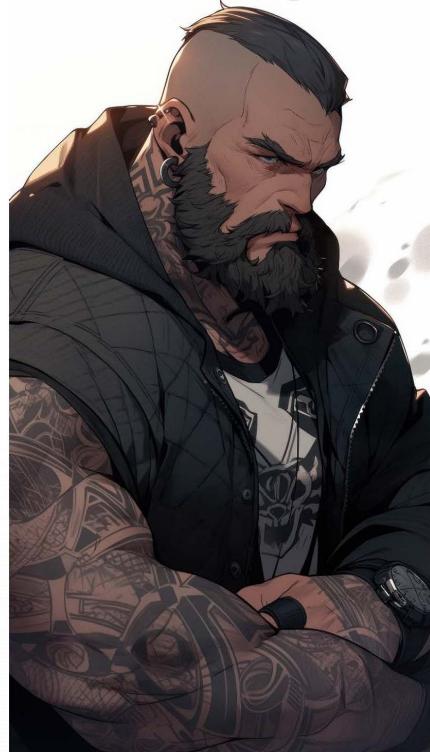
SA Puzzler [Pistolet léger, VD 4, PA -4, SA, CR 0, 12 (c), avec tir électronique, crosse personnalisée, smartlink, suppression de la détente, munitions APDS]

Victorinox Memory Blade [Épée, VD 4, PA -1, Allonge 1, avec crosse personnalisée]

Liam O'Connor

Surnommé "Groaster" par Nikolai Ivanov, Liam O'Connor est l'un des gros costaud de l'équipe. Il n'a jamais eu de talent pour les études ou pour être un bâtard intelligent et, à la demande de ses parents, il a rejoint l'armée dès sa sortie de l'école. La vie dans le régiment lui convenait bien et, à mesure que ses compétences s'amélioraient, il fut sélectionné pour des affectations spéciales. Sur l'une de ces missions, il est devenu le seul survivant de son équipe, combattant dos à dos avec Isabella Rodriguez contre une dépouille de dragon possédé par un shedim; il a choisi de rentrer chez lui avec sa nouvelle coéquipière plutôt que de devoir régler des comptes à l'armée britannique.

Géant mâle, de la trentaine, élancé avec un peu de bedaine; fortement tatoué (crânes, lettres gothiques, nœuds celtiques). Il a une allure menaçante, un barbe de trois jours, des cheveux coupés court mais pas coiffés.



C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	Ess	M	Init	Pl	MC
10	5	6(9)	10(15)	4	3	3	4	3	4.1	6	12	4	10E/13P

Compétences actives: Armurerie 4, Athlétisme(GC) 5, Corps à corps 6, Plongée 5, Armes à feu(GC) 2, Armes lourdes 5, Intimidation 4 (Physique +2), Plein air(GC) 5, Parachutisme 5, Perception 4, Furtivité(GC) 6

Connaissances: Lore Atlante 5, Bières du monde 4, Anglais N, Gaélique 1, Contexte magique 3, Menaces magiques 5, Arts martiaux mixtes 4, Naacal 5, Troll Metal Norvegient 3, Pubs écossais 5

Qualités: Adepte, Arts martiaux (Kiai: +3 VD sur les attaques de volonté, +1 dé sur les tests d'intimidation; Krav Maga: Viser et préparer une arme sont des actions automatiques), Survivant (3)

Manœuvres: Combat en aveugle, Briser une arme, Saisie, Coup final, Attaque totale

Niveau d'initiation: 2

Pouvoirs d'adepte: Réflexes améliorés 3, Attribut physique amélioré (Force 1), Mains tueuses

Augmentations: Compenseurs de dommages (12), Substitution musculaire (deltaware, 4), Filtre antalgique

Équipement: armure corporelle moulante (7/3, protection contre les radiations 3, amortissement thermique 6), lentilles de contact (3, avec compensation anti-flash, interface visuelle, smartlink), oreillette (3, filtre sonore sélectif 3), kit d'armurerie, hologramme de sa mère, six pack d'Orkstaff's XXX (6 doses de hurlg)

Commlink: Novatech Airwave (exécutant Iris Orb, avec renfort (3), bibliothèque pocket-mage (3), électrodes)

Armes: Stoner-Ares M107 Minigun [Arme lourde, VD 7, PA -3, FA, CR 9, 40 (c), avec stabilisation gyroscopique]

Fusil Ares Thunderstruck Gauss [Arme lourde, VD 10, PA -4, SA, CR 1, 10 (c) + énergie, avec stabilisation gyroscopique, sac à dos énergétique]

SA Puzzler [Pistolet léger, VD 4, PA -4, SA, CR 0, 12 (c), avec tir électronique, crosse personnalisée, smartlink, suppression de la détente, munitions APDS]

Victorinox Memory Blade [Épée, VD 9, PA -1, Allonge 2, avec crosse personnalisée]

Miguel Ramirez

Miguel Ramirez a été construit sur mesure selon les ordres de Sheila Blatavasky par Aztechnology; son sauvetage par les Croisés Mystiques a été mis en scène à leur profit. Seul Isabella Rodriguez a été informé de toutes ses capacités et de sa condition en tant que cyberzombie; les autres savent seulement qu'il est un spécialiste de l'infiltration avec des capacités mentales magiquement améliorées. Pour sa part, les souvenirs de Miguel Ramirez ont été considérablement modifiés à l'aide de programmes magiques et de psychotropes; les Croisés Mystiques sont tous les amis et la famille dont il se souvient.

Cet homme, à la quarantaine, hispanique. Chauve, avec un motif aléatoire de cicatrices comme s'il s'agissait d'un éclat d'obus. Il a un gros grain de beauté sur la joue gauche.



C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	Ess	M	Init	PI	MC
5	4	4(9)	4	4	4	4	5	3	0	1	13	4	11E/11P

Compétences actives: Artisanat (Comédie) 6, Athlétisme(GC) 4, Combat rapproché(GC) 5, Cybertechnologie 5, Déguisement 6 (Mimique +2), Esquive 4 (6), Electronique(GC) 3, Armes à feu(GC) 5, Falsification 5, Infiltration 6, Influence(GC) 6, Escamotage 5, Perception 6, Filature 6, Pistage 6

Connaissances: Accents 4, Lore atlante 6, Contexte magique 3, Menaces magiques 5, Psychologie 3 (Profilage +2), Littérature transgenre 2, Littérature transhumaine 2

Langue: Espagnol N, Anglais 6, Portugais 6, Naacal 6 Qualités: Adepté, Amnésique (version 10 PC), Illusions (croit qu'il est un métahumain normal), Nano-prototype Joker

Augmentations (tous deltaware): Coprocesseur attentionnel (3), Système de contrôle vasculaire, Filtre mémoriel, Datajack (base de la colonne vertébrale), Double élastine, Empreintes palmaires dynamiques, Fausse apparence (4, mimique), Système de flashback, Neurostimulateur gastrique, Stimulateur de mémoire évoquée (SME), Move-by-wire (3), Nano-biomonitor, Nanocolonie (2, Nano-prototype Joker et Soigneurs d'implant (Stimulateur de mémoire évoquée (SME))), PuSHeD, Qualia, Reakt, Ajusteurs rétinien, Articulation intelligente, Synch, Vasocon, Vegsin, Imitateur vocal

Niveau d'initiation: 1

Métamagie: Camouflage

Pouvoirs des adeptes: Sens à mémoire eidétique, Perception améliorée (1), Isolation de souvenirs

Équipement: Armure corporelle moulante (6/3, Protection contre les radiations 3, Amortissement thermique 6), Lentilles de contact (3, avec Compensation anti-flash, Interface visuelle, Smartlink), Oreillette (3, Filtre sonore sélectif 3), 5 applications de peinture corporelle, 5 applications de camouflage olfactif, Vêtements en polymère de ruthénium, ¥: 1 dose d'alkahest, kit d'expertise, autocrocheteur (6), mouleur d'empreinte (3), lampe de poche, gants adhésifs, diamant à verre, pistolet grappin (avec 1000 m de micro-fil), Neutraliseur de caméra portatif (3), Copieur de clé (6), 10 masques faciaux en latex, Jeu de crochets, Lunettes OptiMage (avec 15 mètres de câble OptiMage), Passe partout maglock (4), Séquenceur (4), Pinces coupantes, Medikit, 4 doses de Drogue signal de mimétisme (femme asiatique), 3 perruques, 5 tatouages nanomémoires temporaires, 10 balises furtives, Actifsofts (chimie 4, informatique 4, armes lourdes 4), Knowofts (Animaux de garde éveillés 4, procédures de sécurité 4), Lingusofts (néerlandais 4, français 4, italien 4)

Commlink: Novatech Airwave (exécutant Iris Orb, avec renfort (3), Bibliothèque pocket-mage (3), électrodes)

Programmes: Catalogue 3, Cryptage 3, Scan 3
Armes: HK Urban Combat [Arme automatique, VD 5, PA 0, SA/TR/TA, CR 2, 36 (c), avec munition sans étui]

SA Puzzler [Pistolet léger, VD 4, PA -4, SA, CR 0, 12 (c), avec tir électronique, crosse personnalisée, smartlink, suppression de la détente, balles APDS]

Victorinox Memory Blade [Épée, VD 4, PA -1, Allonge 1, avec crosse personnalisée]

Leila Al-Masri

Élevée par des parents progressistes au Caire, les capacités magiques de Leila Al-Masri ont attiré l'attention de plusieurs recruteurs et elle a été envoyée à l'étranger en Espagne pour ses études, où elle est restée avec la famille de son oncle. L'oncle de Leila Al-Masri a travaillé pour la Fondation Atlante et s'est arrangé pour que la fille reçoive une formation spécialisée. Depuis, elle est devenue un membre respecté de l'équipe, bien que les autres soient souvent extrêmement protecteurs à son égard.

Femme humaine en fin de l'adolescence, typée arabes ou sémitiques. Des cheveux brun foncé ondulés jusqu'aux épaules, une cicatrice sur le nez et des tatouages géométriques sur son visage, en particulier son menton, normalement cachés derrière un voile. Plus de tatouages (mhendi) sur ses mains.



C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	Ess	M	Init	PI	MC
2	3	3	2	6	5	5	6	3	6	8	8	1	12E/9P

Compétences actives: Combat astral 7 (entités de nature dual +2), Bannissement 6, Combat rapproché(GC) 2, Contre-sort (sorts de combat +2) 6, Electronique(GC) 2, Enchantement 3 (composés magiques +2), Armes à feu(GC) 2, Perception 4, Furtivité(GC) 3

Connaissances: Les chevaliers arabes 4, Arabe N, Lore Atlante 5, Alchimie Islamic 5, Champ magique 5, Menace magique 4 (Shedim +2), Naacal 3, Le Qu'ran 4, Spanish 6

Qualités: Addiction (cigarettes, léger), Aptitude (combat astral), maudit (1), magicien (tradition islamique, drain: volonté + logique), arts martiaux (Mahojutsu: +3 DV pour les attaques de combat astral)

Manœuvres: Combat en aveugle, Focalisation de la volonté

Niveau d'initiation: 4

Méta-magie: Purification, camouflage, Renvoi, Bouclier

Équipement: armure corporelle moulante (6/2, protection contre les radiations 3, amortissement thermique 6), lentilles de contact (3, avec compensation anti-flash, interface visuelle, smartlink), oreillette (3, filtre sonore sélectif 3), kit de raffinement, amulette de main de Fatima (focus de Camouflage Puissance 6), blague à tabac (3 doses de mousse de sorcière, 1 dose de Force spirituelle), papier à cigarettes turques

Commlink: Novatech Airwave (exécutant Iris Orb, avec renfort (3), bibliothèque pocket-mage (3), électrodes)

Programmes: Catalogue 3, Cryptage 3, Scan 3

Armes: Focus d'arme Garot [Arme tranchante, VD 2, Allonge 0, avec crosse personnalisé] (Physique)[Combat Astral , VD 7, Allonge 0, avec crosse personnalisée] (Astral)

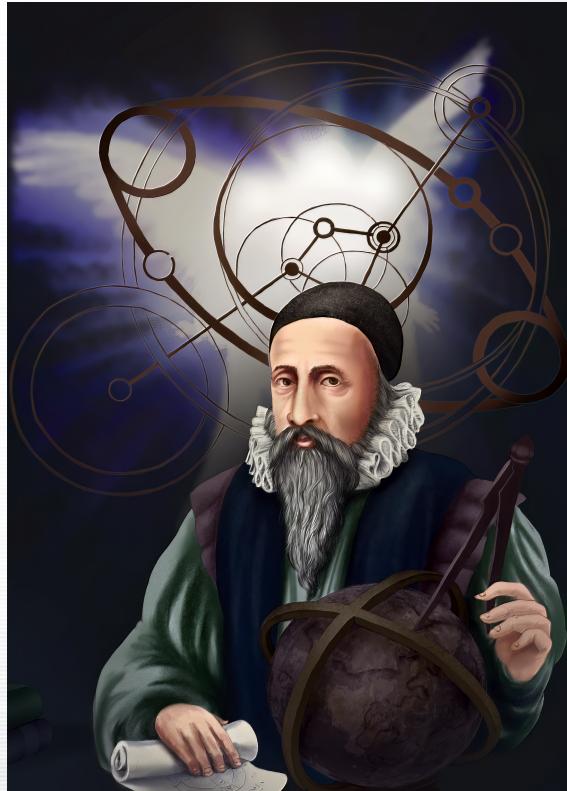
SA Puzzler [Pistolet léger, VD 4, PA -4, SA, CR 0, 12 (c), avec tir électronique, crosse personnalisée, smartlink, suppression de la détente, munitions APDS]

Victorinox Memory Blade [Épée, VD 3, PA -1, Allonge 1, avec crosse personnalisée]

JOHN DEE

Le mystérieux John Dee est un membre de haut rang de la Loge Noir, une société magique secrète quasi-maçonnique dont les plus hauts niveaux de leurs membres prennent les noms et parfois les apparences de célèbres magiciens et occultistes pré-éveillés, dans son cas John Dee était astrologue à la cour d'Elizabeth I. Dans un effort pour éviter l'attention de Frosty, Harlequin, Ehran le Scribe et Sheila Blatavasky, le mage humain n'interagira qu'avec les personnages joueur, et uniquement sous forme astrale.

En astral, le magicien de la Loge Noire ressemble nettement aux portraits du Dee historique (s'ils veulent faire une recherche de données avec une image de l'ancien sorcier), mais il porte aussi avec lui l'impression d'un léger miasme, comme un livre en papier dont la présence est imprégnée avec l'odeur de cigarettes anciennes.



En astral, le magicien de la Loge Noire ressemble nettement aux portraits du Dee historique (s'ils veulent faire une recherche de données avec une image de l'ancien sorcier), mais il porte aussi avec lui l'impression d'un léger miasme, comme un livre en papier dont la présence est imprégnée avec l'odeur de cigarettes anciennes.

C A R F C I L V Cha Ess M Init PI MC
3 3 4 3 6 5 6 6 1 5 13 8 1 12E/9P

Compétences actives: Arcana 6 (Enchantements uniques 2), Artisanat (Rituel) 6, Analyse Astrale 6 (Masque pénétrant 2), Combat astral 6, Arme tranchante 4, Invocation(GC) 6, Enchantment 6, Etiquette 5 (Magiciens +2), Influence(GC) 5, Médecine 2 (Guérison magique +2), Sorcellerie(GC) 6

Connaissances: Astrologie 5, Soap Operas britanniques 2, Conspirations de dragon 2, Conspirations elfes 4, Anglais N, Enochian 3, Goetia 4, Lore Hermétique 6, John Dee 6, Loi 5, Contexte magique 6, Menaces magiques 5, Mathématiques 4

Qualités: Caméléon astral, geas (voir l'encadré de lancement de sorts naturels), magicien (tradition hermétique), Lien Tenu

Niveau d'initiation: 13

Méta Magies: Absorption, Centrage, Purification, Camouflage étendu, Filtrage, Signature flexible, Flux, Grand rituel, Invocation majeure, Camouflage, Lancement naturel de sorts (Voir l'encadré Sorts naturels), Bouclier

Sorts: voir Lancement naturel de sorts Équipement: La clé d'Enoch (grimoire, talisman)

LANCLEMENT DE SORT NATUREL

Prérequis: Centrage

Un initié avec la métamagie Lancement de sort naturel a appris à renoncer à ses méthodes normales de lancement de sorts pour façonner directement la substance de l'espace astral, en utilisant sa volonté pour imposer l'effet de sort de son choix sans avoir à se soucier de formules ou de mémoriser des sorts. En tant qu'action automatique, un magicien doté de sorts naturels peut générer temporairement une formule de sort temporaire dans son esprit (cela inclut tous les sorts de SR4A, La magie des ombres et Grimoire numérique) avec un test Arcana + Volonté réussi; le nombre de réussite sur le test est égal à la puissance maximale à laquelle le sort peut être lancé, bien que le magicien puisse choisir de le lancer à une puissance inférieure. Le magicien peut ajouter son indice d'initiation en tant que bonus de réserve de dés à ce test. Générer une formule de sort temporaire entraîne un Drain égal au nombre de réussite sur le Test.

Les formules de sorts temporaires générées doivent être maintenues (-2 modificateur de réserve de dés pour toutes les actions tant qu'elles sont maintenues) ou le magicien les oublie; le modificateur pour maintenir une formule de sort temporaire ne s'applique pas lors du lancement dudit sort. Une formule de sort temporaire n'est pas oubliée si le sort est lancé. Les formules de sorts temporaires ne peuvent pas être enregistrées, car elles dépendent fortement des conditions magiques locales.

Le lancement de sort naturel est une métamagie unique à la Loge Noire, formulée dans leurs traditions obscures, et ne peut pas être apprise par d'autres moyens.

Les membres de la Loge Noire qui apprennent cette métamagie sont généralement obligés d'assumer deux geas lorsqu'ils apprennent cette magie: qu'ils ne doivent pas utiliser leurs propres sorts mémorisés, et ils doivent lancer des sorts uniquement à partir de certains livres consacrés à magie (bien évidemment, les grimoires sont des talismans, voir p.25, La magie des ombres). John Dee ne brisera aucun de ces geas, sauf dans l'urgence la plus grave.

Rigger X

Rigger X est appelons-le par son vrai nom, Genzo Watanabe, Cest un homme japonais né à Chiba, Kyoto en avril 2020 de parents qui étaient tous deux des sararimen MCT. Genzo n'avait que neuf ans lorsque le crash de 2029 s'est produit. Ses deux parents ont été tués pendant le crash, à bord d'une navette orbitale qui s'est écrasée parce que le logiciel de contrôle du trafic aérien qui la guidait a été brouillé par le virus Crash. Genzo à la fois par sentiment de dette envers sa famille et parce que ses scores d'aptitude étaient remarquablement élevés a été adopté par Iles corpos. Il a passé les neuf années suivantes dans des écoles techniques corpos haut de gamme et, à l'adolescence, il a été implanté avec l'un des premiers datajacks. Lorsqu'il a obtenu son diplôme en 2038, en raison de son affinité notable pour la matrice et de son vif intérêt pour les systèmes physiques télécommandés, comme les grilles de sécurité et les drones, il a été inscrit à un programme de certification pour devenir un spécialiste de la sécurité. À l'âge de 21 ans, il avait un travail corpos pépère en tant que rigger de sécurité en chef, spider est devenue le terme populaire, pour une usine de Mitsuhamma Automatronics à Kyoto. Ses nuits ont été passées à attraper et à tuer des shadowrunners. La vie de Genzo s'est déroulée sans incident, en tant que consultant en sécurité dans diverses installations du MCT, jusqu'à six ans plus tard, lorsqu'il a vu quelque chose qu'il n'aurait pas dû voir. Il travaillait sur le système de sécurité d'un établissement résidentiel MCT lorsqu'il a vu quelque chose qu'il n'était pas censé voir. Genzo a jeté un coup d'œil sur le flux de la caméra dans une pièce où le fils d'un Yakuza oyabun qui était assez lié aux hauts gradés du MCT, devenait plus qu'un peu trop zélé avec une prostituée. Le genre de zèle excessif où la fille a dû être mise en sac et étiquetée plus tard.

Que Genzo ait jamais eu l'intention de dire à qui que ce soit ce dont il avait été témoin s'est avéré être un point discutable. Le meurtrier lui-même n'était pas sans ressources, et il s'est présenté un soir au dos de Genzo, emmenant quelques Yakuza pour la balade. Malheureusement pour eux, à ce moment-là, Genzo avait cultivé un niveau de paranoïa très sophistiqué pour son âge. Le système de sécurité élaboré qu'il avait mis en place dans son appartement s'est déclenché et a fini par tuer le fils de l'oyabun. Sans aucune faute de sa part, Genzo s'était fait un ennemi des Yakuza. Parce que le groupe de Yaks qu'il avait offensé était étroitement lié à MCT, il mettait également sa carrière en péril. Il n'avait d'autre choix que de s'arranger, très probablement avec un autre groupe de Yakuza, pour quitter la ville, laissant derrière lui son travail légitime, sa SIN et sa vie. Il a pris autre chose avec lui: la politique de zone zéro de Mitsuhamma. Appliquée à un shadowrunner, cela signifie que Genzo n'a aucune intention de laisser aucun de ses ennemis survivre, jamais. Dans les années 2050, Genzo avait rejoint les ombres et il ne se retourna jamais.

À Seattle en particulier, il avait la protection du Shotozumi- rengo, indépendant d'esprit, qui était prêt (du moins, pour la plupart, et du moins jusqu'à ce poste) à fermer les yeux sur le fait que des personnes importantes à Kyoto voulaient le tuer. Genzo a eu plus de vingt ans pour se sentir en sécurité et développer sa réputation son casier judiciaire et son CV tout en espionnant et en balançant les autres.



C	A	R	F	C	I	L	V	Chc	Ess	Init	Pl
4	4 (6)	5 (8)	3	3	4	5 (7)	3	5	2.03	9 (12)	1 (2)

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

Armure (B/I): 8/8

Compétence: Athlétisme(GC) 1, Armes Automatiques (Mitraillettes) 2 (+2), Armes tranchantes 3, Escroquerie (Usurpation d'identité) 2 (+2), Esquive 2, Électronique(GC) 3 (5), Guerre électronique 4 (6), Étiquette (Corporatiste) 2 (+2), Armes de véhicules 4, Hacking (Drones) 4 (6) (+2), Mécanique (GC) 2 (4), Navigation 3, Perception 4, Appareils volants (Commande à distance) 4 (8) (+2), Anthropomorphes (Commande à distance) 3 (7) (+2), Véhicules terrestres (Commande à distance) 4 (8) (+2), Véhicules aquatiques 2 (6), Furtivité (GC) 3

Connaissances: Conception de la sécurité (Mitsuhama) 5 (+2), Procédures de sécurité (Mitsuhama) 5 (+2), Drogues des rues 3, Politique du Yakuza 2

Langue: Anglais 6, Japonais N

Traits: Addiction (Betameth, Faible), SINner, Enemie (Les Quatre Oyabun).

Augmentations: Booster cérébral (Indice 2), Interface de rigging (alphaware), Booster d'interface de rigging (Indice 2), Datajack, Compartiment digital (betaware), Tonification musculaire (Indice 2), Nanocolonie (Indice 2, alphaware), Amplificateur neural (Nécortical, Indice 2), Producteurs de plaquettes, Accroissement de réaction (Indice 2), Réflexes câblés (Indice 1, alphaware)

Équipement: Brouilleur de zone (Indice 5), Autocrocheteur (Indice 6), 20 dermos de betameth, Protection de course de vélo [avec Isolation électrique 6 et Atténuation thermique 4], 10 chargeurs de munitions APDS, 5 chargeurs de munitions stick'n'shock, Commlink Transys Avalon personnalisé [Firewall 5, Signale 6, System 5, Réponse 6, avec lecteur biométrique, liaison satellite, module sim (modifié hot sim), interface épidermique, microphone subvocal et électrodes], contrat DocWagon (Or, un an), cinq sacs de sport noirs, kit d'outillage pour matériel électronique, équipement de poche et ceintures à outils, faux SIN [Indice 5 avec Faux permis Indice 5 de port d'arme, permis de conduire et d'exploitation de drone], armure corporelle moulante avec justaucorps, masque à gaz, lunettes [Indice 4 avec vision nocturne, compensation anti-flash, smartlink et interface visuelle], GPS, Microphone laser portatif (Indice 6), projecteur holographique, Brouilleur directionnel (Indice 5), masque facial en latex, nombreux mapsofts (Indice 6), Médikit (Indice 6), 20 dermos de psyche, respirateur (indice 5), 20 marqueur RFID de sécurité, 20 marqueur RFID furtifs, 5 Stimpatch (Indice 6), 5 Tranqpatch (Indice 6), kit de survie, Démarqueur, Pinces coupantes, Drones: Ford LEBD-1 [Maniabilité 0, Accel 5/20, Vitesse 80, Autopilote 3, Structure 3, Armure 9, Senseur 3 avec bras mécanique, monture d'arme (externe, flexible, télécommandé avec un Ares HVAR), Décollage et atterrissage améliorés 2, Autosofts Défense 4 et Acquisition (Armes Automatiques) 4], deux drones Lockheed Optic-X [Maniabilité 0, Accel 5/20, Vitesse 50, Autopilote 3, Structure 2, Blindage 6, Senseur 2, avec Décollage et atterrissage améliorés 2, revêtement caméléon, monture d'arme (externe, fixe, commande à distance avec Silenced Ruger 100) et Autosoft Acquisition (Fusils) 3], deux Minidrones MCT Fly-Spy [Maniabilité +1, Accel 3/15, Vitesse 15, Autopilote 3, Structure 1, Blindage 0, Senseur 2 avec décollage et atterrissage améliorés 2, et Autosoft Manœuvre 2], GMC Chariot modifié [Manœuvre 0, Acceleration 10/25, Vitesse 40, Autopilote 3, Structure 2, Blindage 2, Senseur 2, avec monture d'arme (dissimulé, fixe, commande à distance avec Mossberg AM-CMDT) et Autosoft Acquisition (Fusils) 3], Renraku Stormcloud [Maniabilité -3, Accel 5/10, Vitesse 25, Autopilote 3, Structure 3, Blindage 0, Senseur 3 avec aérostat, revêtement caméléon, et autosoft Acuité 3], deux microdrones Shiawase Kanmushi [Maniabilité +1, Accel 2/10, Vitesse 10, Autopilote 3, Structure 0, Blindage 0, et Senseur 5 avec extrémités adhésives], Sikorski-Bell Microskimmer [Maniabilité +1, Accel 2/10, Vitesse 10, Autopilote 3, Structure 0, Armure 0, et Senseur 5], deux microdrones Stonebrooke Smokecloud [Maniabilité +1, Accel 2/10, Vitesse 10, Autopilote 3, Structure 0, Armure 0, Senseur 2, avec équipement de distraction], Wuxing Crimson Samurai [Manipulation +1, Accel 15/30, Vitesse 100, Autopilote 3, Structure 4, Blindage 12, Senseur 3 avec monture d'arme (tournelle externe et commande à distance avec minigun GE Vindicator)]

Cyberspace Designs Dragonfly [Maniabilité +1, Accel 3/15, Vitesse 30, Autopilote 3, Structure 1, Blindage 1, Senseur 2, avec C12 (Grenade hautement explosive) et Autosoft Acquisition 4], Ferret RPD 1X [Maniabilité 0, Accel 10/20, Vitesse 60, Pilote 3, Structure 1, Blindage 3, Senseur 6, avec batterie de senseurs améliorée, revêtement caméléon, monture d'arme (normal, externe, flexible, avec Cavalier SafeGuard et Autosoft Acquisition(pistolets) 3] Véhicules: Suzuki Mirage [Maniabilité +2, Accel 20/50, Vitesse 200, Autopilote 3, Structure 6, Blindage 12, Senseur 3 avec système antivol et module de rigging], Rover Model 2068 [Maniabilité +1, Accel 20/35, Vitesse 140, Autopilot 3, Structure 13, Blindage 20, Senseur 6 avec système antivol, deux petits racks pour drones, deux mini racks pour drones, sièges éjectables, neutralisation du GridLink, caméras intérieures, module de rigging, cocon de rigger et 1 anneau de bandes d'arrêt]

Programmes: Analyse 5, Armure 4, Filtre de biofeedback 4, Catalogue 5, Commande 5, Decryptage 5, CCEM 5, Édition 5, Cryptage 5, Exploitation 5, Scan 5, Renifleur 5, Falsification 5, Furtivité 5, Pistage 5 Armes: Épée monofilament [Allonge 1, VD 5P, PA -1 avec crosse personnalisée] HK MP-5 TX [Mitrailleuse, VD 5P, PA -4, SA/TR/TA, CR 2(3), 20(c), avec raccourcissement de canon, holster dissimulable, smartlink externe, système pneumatique 2, atténuateur de son et munitions APDS]

LA VIGILIA EVANGELICA



Connu publiquement comme les gardiens du réseau Matriciel du Vatican, le véritable travail de la Vigilia est gardé secret même des plus hauts rangs du Vatican. Il s'agit d'un ordre extrêmement secret de prêtres chargés de garder les connaissances accumulées dont certaines sont si interdites et dangereuses que même le pape ne connaît pas son existence et les artefacts de l'Église. La Vigilia n'annonce pas son existence, et même dans le monde de l'ombre, il y a peu de rumeurs à ce sujet. La Vigilia a quatre chambres fortes, chacune gardant un secret: deux en Europe et deux dans le Nouveau Monde.

Dans cette aventure, les trois membres de la Vigilia Evangelica ne feront aucune référence à leur affiliation et n'apparaîtront pas comme des prêtres. Si on leur demande, ils doivent se présenter comme des frères Sylvestrines (un ordre qui comprend de nombreux membres magiquement actifs). En fin de compte, les joueurs ne devraient se retrouver qu'avec des indices et des insinuations selon lesquels les trois hommes appartiennent à quelque chose de plus mystérieux que l'ordre Sylvestrine...

Gardien de la Vigilia Evangelica (3)

Ces trois frères se consacrent à la protection des artefacts et des connaissances les plus anciens et les plus puissants contrôlés par le Vatican. Certains membres de la Vigilia sont des moines qui prononcent des vœux, tandis que d'autres sont des frères ley, connus sous le nom de troisième ordre dans le langage catholique. Les agents actifs de la Vigilia Evangelica sont connus sous le nom de praetori. Bien que tous les frères Vigilia ne soient pas des magiciens, beaucoup le sont.

C	A	R	F	C	I	L	V	M	Cha	Ess	Init	PI
5	4	5	3	4	5	5	6	8	4	6	10	1

Moniteur de condition (physique/étourdissant): 11/11 Armure (balistique/impact): 8/6

Compétences: Sorcellerie(GC) 5, Conjuration(GC) 6, Infiltration 4, Combat rapproché(GC) 4, Esquive 5, Arme exotique (Pistolet à fléchettes Parashield) 4, Influence(GC) 4, Survie 5, Déguisement 2, Analyse astrale 6 (Artefacts +2), Perception 5, Combat astral 6

Connaissances: arcanoarchéologie 3 (artefacts éveillés +2), marché noir 4 (antiquités +2), formation catholique 4, anglais 3, cuisine raffinée 2, français 4, italien (N), voyages internationaux 5, champs magique 6, contrebandiers 4 (International +2), Spiritueux 4

Traits: Magicien

Méta-magie: (Initier de rang 3) Purification, Camouflage, Bouclier

Sorts: Analyse de la vérité, Armure, Détection d'[artefact], Détecter la magie, Lance-flammes, Invisibilité améliorée, Boule de Mana, Boule étourdissante, Soin, Lévitation, Lien mental, Sonde Mental

Esprits: 1 élémentaire de feu lié (indice 5), 1 élémentaire d'air lié (indice 5)

Équipement: Commlink jetable, veste pare-balle, Focus de pouvoir 4 (chapelet), Focus de maintien 4 (boucle d'oreille en argent), sort ancré (déclenché s'ils révèlent la Vigilia Evangelica) sur un collier de croix en argent

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

Pistolet à fléchettes Parashield [Arme exotique, VD 10E (Toxine Narcoject), PA -1, 5 (c), avec smartgun] (voir p.324, SR4A)