



Casse au musée Zulu

LE PARI D'HARLEQUIN 3



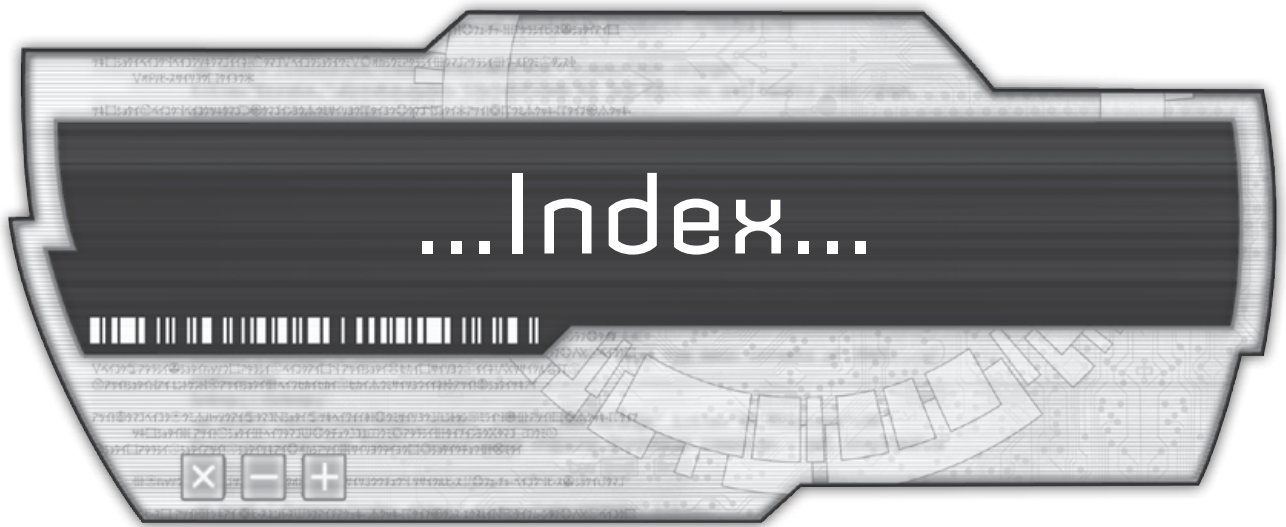
A SHADOWRUN ADVENTURE

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 Dawn of the Artifacts. 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 Eهران le Scribe, un autre elfe immortel, et une autre personne trempant dans l'univers des artefacts. Les Croisés Mystique de la Fondation Atlante ont suivi Frosty l'agent d'Eهران alors qu'elle traversait le globe, traquant les artefacts, guidée par Eهران. Alors que Sheila avait l'intention de capturer les clés d'Eهران, 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 précipite un défi formel, un chal'han 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'han 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, réunir les deux premières n'accorde pas nécessairement une victoire immédiate. Ce défi constitue la troisième aventure appelée Le 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 taillées (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 Down of the Artifacts).



RÉVÉLATIONS	
INTRODUCTION	
SECTIONS PRINCIPALES	
SCENES D'AVENTURE	
MENER L'AVENTURE	
BIENVENUE A CAP TOWN	
EN PLEINE NATURE	
MARCHÉ DU LOW-ADY	
VISITE AU MUSÉE ZULU	
BRAQUAGE "AT HOME"	
UNE VISITE SURPRISE	
RETOUR AU MUSÉE	
BRAQUAGE A L'ENTREPÔT	
UNE RÉCOMPENSE MÉRITÉE	
AVIDE TENTATION	
UNE ELFE EN DÉTRESSE	
DERNIERE LIGNE DROITE	
OMBRES PORTÉES	

Jane "Frosty" Foster
 Harlequin et Eهران
 Les Croisés Mystiques
 Sheila Blatavasky
 John Dee
 Rigger X
 Vigilia Evangelia

CREDITS:

Le Pari d'Harlequin: Casse au musée Zulu

Révélations

- 1 A différents moments de l'aventure, les shadowrunners ont
- 2 l'opportunité d'interroger les PNJs principaux sur ce qui se passe.
- 3 Frosty est aussi claire et directe avec les shadowrunners qu'elle peut
- 3 l'être; Eهران est évasif, Harlequin aime juste les emmerder. Il est
- 3 généralement interdit à Shiela d'essayer d'interférer avec les
- 3 shadowrunners.
- 3 Si demandé ou invité, Frosty explique que la Fondation Atlante est
- 4 convaincue que les connaissances contenues dans la cache
- 4 vérifieront leurs affirmations sur l'Atlantide, mais aussi que les
- 4 Croisés Mystiques croient que le monde n'est pas prêt pour la
- 5 plupart des connaissances magiques. Si les Croisés Mystiques
- 5 réussissent, alors ils accumuleront les connaissances, les
- 5 distribueront au coup par coup pour en tirer profit, et les filtreront
- 5 pour soutenir leur image d'une Atlantide idéalisée, évidemment s'ils
- 5 ne sont pas corrompus par elle d'abord.
- 5 S'ils demandent à Frosty ce qu'elle va faire avec les caches, elle leur
- 5 dira qu'elle va les détruire, la connaissance est trop dangereuse pour
- 11 quiconque. Si vous insistez dessus, ou si les personnages joueur
- 12 essaient de la convaincre du contraire, Frosty révèle qu'elle prévoit
- 12 de télécharger le contenu sur la matrice, non filtré. Bien que
- 12 certaines des connaissances y soient extrêmement dangereuses,
- 12 Frosty estime que si elle décidait de modifier le contenu, elle ne
- 12 serait pas meilleure que Shiela ou « des autres bâtards
- 16 manipulateurs aux oreilles pointues ». Si cela lui est spécifiquement
- 16 demandé, elle peut également révéler que les caches peuvent inclure
- 16 des textes sur la magie du sang.
- 17 Harlequin mettra un point d'honneur à garder un œil sur les
- 18 shadowrunners, même s'il ne les aidera pas ou ne les gênera pas
- 18 directement, il sera pratiquement invisible pendant la majeure partie
- 22 de l'aventure. Si on lui demande, il leur dira qu'il ne sait pas ce que
- 23 Frosty va faire avec le cache. Elle pourrait la cacher encore mille ans,
- 24 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 Eهران
- 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.



...Casse au musée Zulu...



La troisième cache (selon la carte Piri Reis) se trouve au Cap et est actuellement exposée au musée Zulu. Cette aventure est essentiellement un vol ; les personnages joueurs se voient présenter une cible qui a une sécurité considérable, à la fois évidente et discrète, qu'ils doivent contourner ou traverser de la manière qu'ils choisissent. Les complications sont les Croisés Mystiques, qui sont arrivés ici en premier en raison des informations fournies par Sheila et planifient leur propre vol, et une équipe du Consortium d'Apep qui tente de négocier avec les conservateurs pour accéder à certains éléments de la collection. Le Loge Noir propose à nouveau d'aider les personnages en échange d'un examen futur en leur fournissant une carte des égouts de la ville sous le musée, ce qui peut contourner une partie de la sécurité.

La cache elle-même n'est pas l'objet exposé, mais est située dans une pyramide de pierre tronquée sous l'entrepôt, gardée par un membre des Zulu de la tribu des Heavenherds. La pyramide est une voûte magique qui ne "s'ouvrira" que lorsqu'un pyramidion d'électrum (pierre angulaire) est placé et aligné selon les signes astrologiques corrects (ce qui peut être accompli avec le sextant en astral de Down of the Artifacts 4) ; le pyramidion lui-même est en possession de l'équipe du Consortium Apep, qui est prête à l'échanger contre certains articles de l'entrepôt, une proposition que le Consortium Apep fera aux deux équipes quand elles découvriront ce qui se passe.

Une complication au cours de cette aventure est que les shadowrunners doivent s'en occuper sans aucune assistance de Frosty ; elle est kidnappée par des agents de la Vigilia Evangelica peu de temps après son atterrissage. Sa projection astrale encourage les personnages joueur à se concentrer sur la capture de la cache plutôt que d'essayer de la sauver, mais les personnages joueur prennent leur propre décision.

Que les joueurs réussissent ou non, les personnages sont emmenés dans un refuge surplombant la Chaussée des Géants (qui s'est agrandie depuis l'éveil, reliant l'Écosse à Tir na nOg, bien que pour la majeure partie, elle soit sous l'eau). Les personnages joueur, s'ils sont blessés, ont une brève chance de se reposer, d'être guéris par magie, de faire le plein de munitions et d'armes et de planifier leur assaut sur la quatrième et dernière cache. Frosty, que les shadowrunners l'aient sauvée ou non, est également là.

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'AVENTURE

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 lue directement aux joueurs ou paraphrasée lorsque les personnages du joueur atteignent des points spécifiques dans la scène.
- Accroche: Descriptions des façons dont les personnages pourraient être encouragés à jouer une scène.
- L'envers du décor: 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'AVENTURE

Midnight est une aventure conçue pour Shadowrun, quatrième édition, et est la deuxième de la série d'aventures Dawn of the Artifacts 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 (inévitavelmente) 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 fixe ou un contact ganger. Évaluer l'aventure vous permet de prendre des notes sur la façon dont vous le souhaitez personnaliser 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 mène 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.

BIENVENUE À CAP TOWN

DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

Rigger X atterri sur un petit aérodrome en dehors de la ville pour plus de discrétion du mieux qu'il peut, malgré la piste d'atterrissage inondée par les pluies diluviennes, vous avez l'impression de flotter sur un cours d'eau.

EN PLEINE NATURE

DIRE-AVEC-DES-MOTS

Frosty vous annonce qu'elle a réservé un hôtel avec le moins de technologie possible et en dehors de la ville pour éviter d'être repéré par les Croisées Mystiques, et revivre la même chose qu'à Crater Lake. Quoi de mieux qu'un hôtel pour fanatique d'authenticité et de retour aux sources.

L'hôtel à quelques kilomètres à l'écart de la ville est en fait une multitude de cabanes en bois sur un domaine relié par un grand bâtiment central.

Celui-là contient un bureau administratif, une salle de restaurant proposant un buffet copieux de nourriture locale avec des fruits et légumes de saison et un bar bien fourni avec un authentique billard.

Vous observez du coin de l'œil un groupe de babouin en train d'essayer de chiper de la nourriture sur les tables.

Il y a également une piscine pour touriste qui déborde à cause du déluge, et des cours d'eau sont présents sur le chemin reliant le grand bâtiment aux cabanes.

Des sacs de sable ont été posés à la hâte tout autour de la vôtre pour empêcher tant bien que mal de faire rentrer l'eau à l'intérieur.

La cabane en elle-même contient des lits avec moustiquaire et une salle de bain.

AZANIA : LE CAP 2072

La confédération azanienne comprend les quatre pays alliés de la République du Cap, de l'État libre d'Orange, de la Fédération trans-swazi, et de la Nation zoulou, Azania est, à tous points de vue, la plus grande puissance industrielle d'Afrique. L'Azanie se repose sur des forces mercenaires en complément des siennes depuis plusieurs années, depuis, en fait, que le gouvernement a réalisé qu'il perdait rapidement le contrôle du Cap et d'autres conurbs. Hors du Cap, il y a des règles et réglementations strictes sur la magie et les objets magiques. Les créatures éveillées sont en excès, emmenez un guide ou un ranger avec vous. Ceux qui s'éloignent des autoroutes et des routes finissent par disparaître.

L'anglais et l'afrikaans sont les langues les plus utilisées. La langue la plus parlée chez les elfes de Wakyambi est le zoulou

Le climat est tempéré (rappelez-vous que les saisons sont à l'opposé de l'Amérique du Nord). Il ne pleut pas souvent, mais quand il pleut, il pleut pendant une longue période. Cela n'inclut pas Cape Town qui a un dragon qui fait pleuvoir.

Cape Town n'est pas la plus grande ville d'Azania,

mais c'est la plus diversifiée et la capitale du pays, en plus d'être le foyer des créatures les plus élitistes et les plus puissantes du pays.

Si quelqu'un pouvait décrire Cape Town en une seule phrase, ce serait probablement... Une terre où des richesses telles que les diamants, l'or et l'uranium jaillissent du sol comme l'herbe de la savane, la vie est toujours moins chère que les produits de base et les gens sont encore assez désespérés pour engager leur progéniture dans des mines à ciel ouvert.

Chacune a un cumulus solaire et des purificateurs d'eau.

L'électricité n'est disponible que 4h par jour grâce au groupe électrogène de 15h à 19h.

De multiples petites pancartes d'usages affichent des choses du genre "Attention aux grenouilles dans la salle de bain, si elles sont colorées veuillez ne pas vous en approcher et vous diriger à l'accueil" ou "Ne pas emmener de nourriture dans la chambre pour ne pas attirer la faune locale".

Frosty soupire en lisant ça et vous dit "Je pensais que toute cette flotte était la pire chose qui pourrait nous arriver, j'espere que le séjour va être d'enfer..."

Urgent Message...



Casse au musée Zulu.....



DURCIR LE TON

Vous pouvez ajouter des bestioles ou voir des para-créatures exotiques rôdant à proximité et voulant leur rendre une petite visite pendant leurs séjours. L'eau pourrait aussi passer le barrage de fortune et venir se faufiler sous la porte d'entrée...

MARCHÉ DU LOW-ADY

L'ENVERS DU DECOR

La cargaison incluant la loge magique doit être récupérée dans les rues mal famées. Ça inclut des linguisofts afrikaans et zoulou indice 4 pour toute l'équipe ainsi que des tenus de pluies, à Cape Town un dragon fait pleuvoir régulièrement sur la ville avec de forte précipitation, la date d'arrivée des runners tombe la semaine où ça a lieux évidemment.

DURCIR LE TON

Des gangs du coin pourraient vouloir titiller les runners ou la cargaison de Frosty pourrait avoir été volée.

LIEUX D'INTÉRÊT

Marché noir de Low-ady

Le marché se trouve sur un vieux cargo de transport de marchandise réhabilité. Différents marchands possèdent un ou plusieurs conteneurs de marchandise pouvant être modulés au besoin par une grue. Le catalogue de marchandise fournie est accessible sur un réseau matriciel propre au marché ou les marchands possèdent leur propre nœud non sécurisé, mais seul des données de catalogue sont accessibles dessus.

Lower Addeley

À l'est de Waterfront et au nord-est de Longmarket, le "Low-ady" est principalement constitué de navires industriels et de fabrication industrielle. C'est également là que se trouve l'aéroport du Cap. Il a été reconstruit pour accueillir des activités de loisir. C'est dans le Grand Nord que se déroule le démantèlement des vieux navires, ils sont au bord du rivage et ceux qui les veulent se mettent au travail.

VISITE AU MUSÉE ZULU

L'ENVERS DU DECOR

Frosty avait repéré à Crater Lake l'emplacement de la prochaine cache au musée zulu, elle dit au runner d'aller en reconnaissance pendant qu'elle installe sa loge portative.

Elle leur donne la carte et une transmission holographique avec le point de la cache pour qu'ils se rendent sur place

Les runners ne trouvent pas la cache exposée mais peuvent voir l'équipe des Croisés Mystique qui sont arrivés ici en premier en raison des informations fournies par Sheila et planifient le vol d'un autre objet, le pyramidion pour accéder à la pyramide.

Ils les voient s'intéresser de prêt à cet objet sans savoir pourquoi.

Une équipe du Consortium d'Apep tente de négocier avec les conservateurs pour accéder à certains éléments de la collection, dont le pyramidion lui-même.

Frosty se fait enlever pendant qu'elle déballe sa loge magique à l'hôtel et que les runners son en reconnaissance au musée, elle est kidnappée par des agents de la Vigilia Evangelica.

La carte holographique tout comme à Londres affiche une position au centre du musée au rez-de-chaussée, ils déterminent qu'elle est sûrement en dessous.

L'accès à l'entrepôt est très sécurisé, ils ne peuvent pas y accéder sans préparation.

BRAQUAGE "AT HOME"

L'ENVERS DU DECOR

De retour à leur hôtel, les runners trouve leurs chambres chamboulées, peu de temps après leurs fouilles ils reçoivent projection astrale de Frosty qui leur explique qu'elle a été enlevée et elle encourage les personnages joueurs à se concentrer sur la capture de la cache plutôt que d'essayer de la sauver car le temps joue contre eux avec défaveur. (Mais les personnages joueurs prennent leur propre décision.)

Elle a caché les artefacts dans le purificateur d'eau de la chambre quand elle a ressenti qu'un de ses esprits veilleurs a été dissipé par la Vigilia.

DURCIR LE TON

Frosty n'a pas caché les artefacts et ils sont aux mains de la Vigilia, ils devront la sauver pour récupérer au moins le sextant pour ouvrir la pyramide.

UNE VISITE SURPRISE

L'ENVERS DU DECOR

Une visite de John Dee en astral propose à nouveau d'aider les personnages joueurs en échange d'un examen future de la cache en leur fournissant une carte des égouts de la ville sous le musée, ce qui peut contourner une partie de la sécurité en arrivant directement dans l'entrepôt sous le musée sans avoir à se faufiler dans le musée et forcer la sécurité de l'entrée de l'entrepôt.

Il leur parle aussi qu'il y a une pyramide sous le musée accessible par l'entrepôt et qu'il est possible d'y accéder grâce à un objet appelé pyramidion et en réussissant à résoudre une énigme grâce au sextant.

S'ils n'acceptent pas le deal, John Dee laisse son commun au cas où ils changent d'avis.

DURCIR LE TON

John Dee pourrait passer le deal également aux Croisés Mystiques pour mettre toutes les chances de son côté d'accéder à la cache.

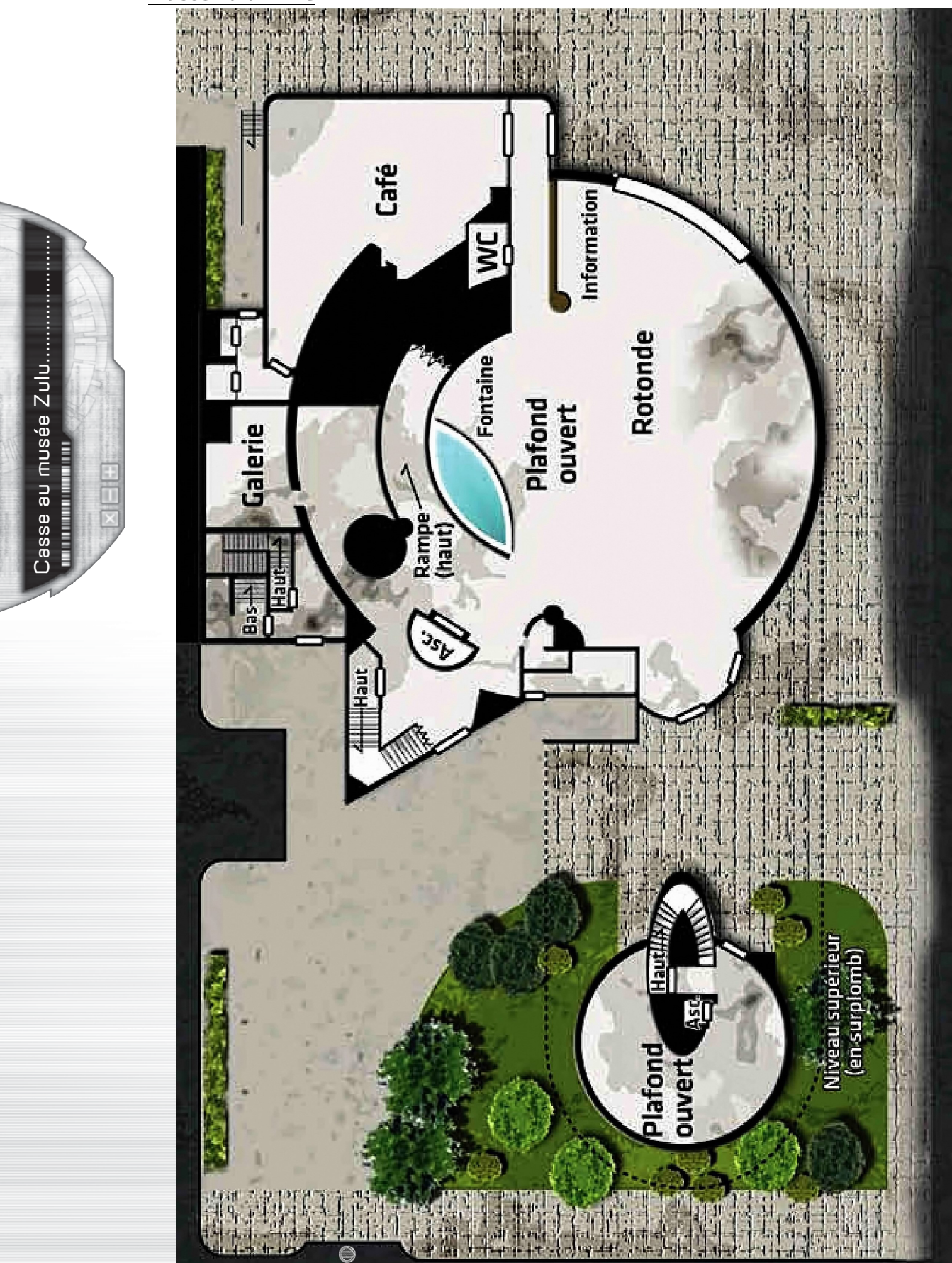
RETOUR AU MUSÉE

L'ENVERS DU DECOR

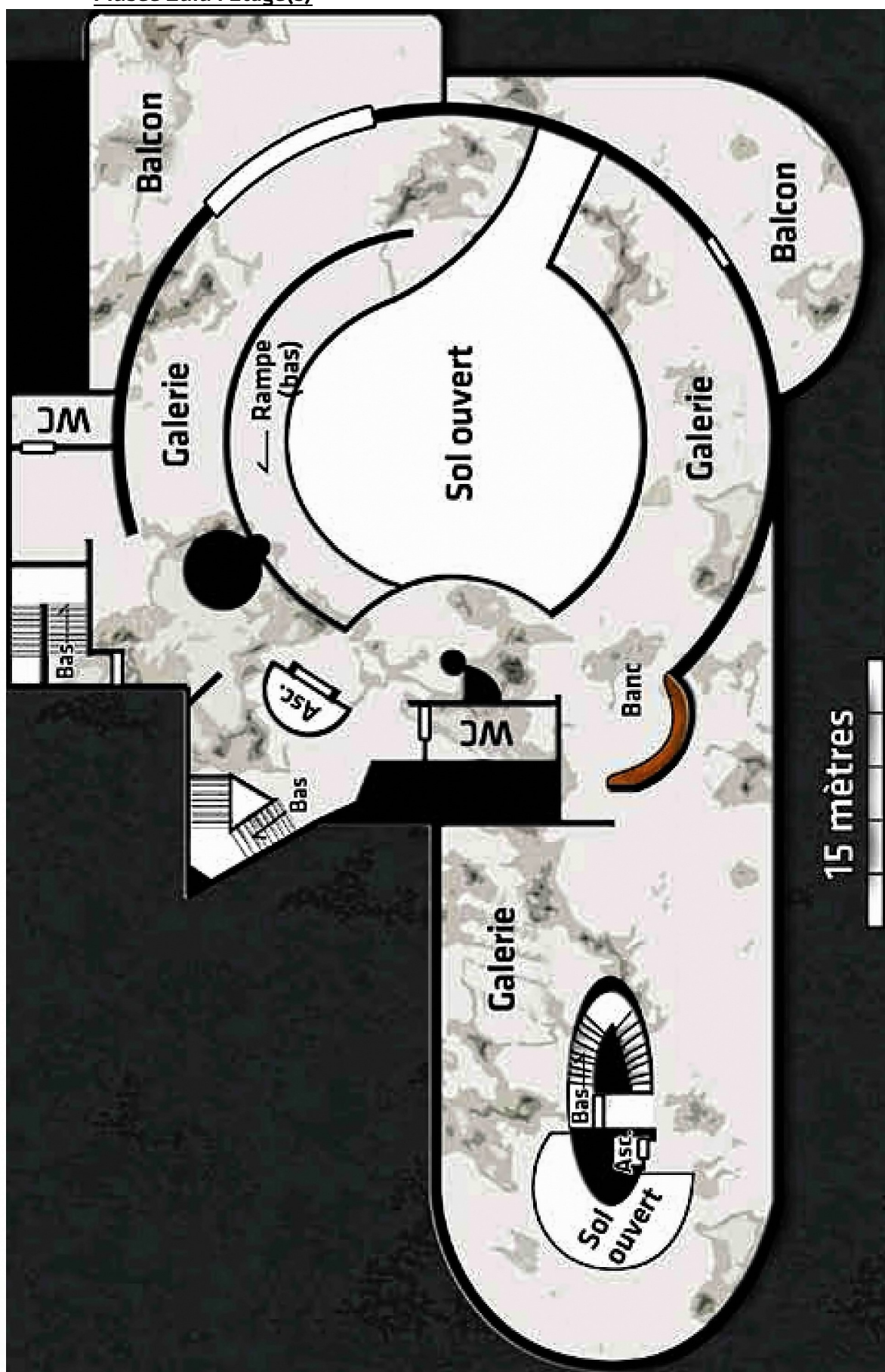
Si les runners retournent au musée pour acquérir le pyramidion, ils apprennent qu'il vient d'être volé et une enquête est en cours (ce qui veut dire plus de sécurité et donc une autre raison d'accepter l'offre de John Dee).



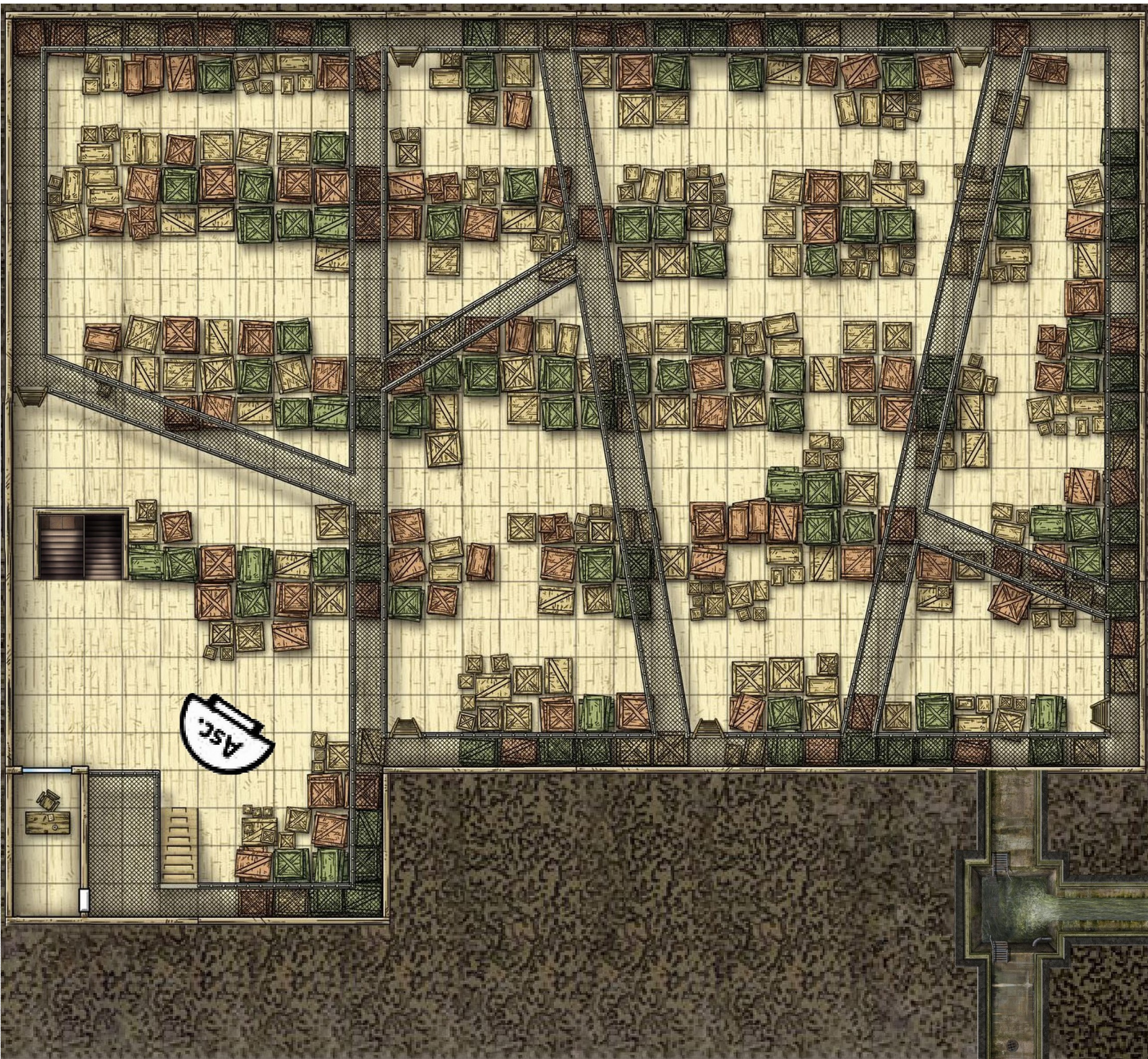
Musée Zulu : RDC



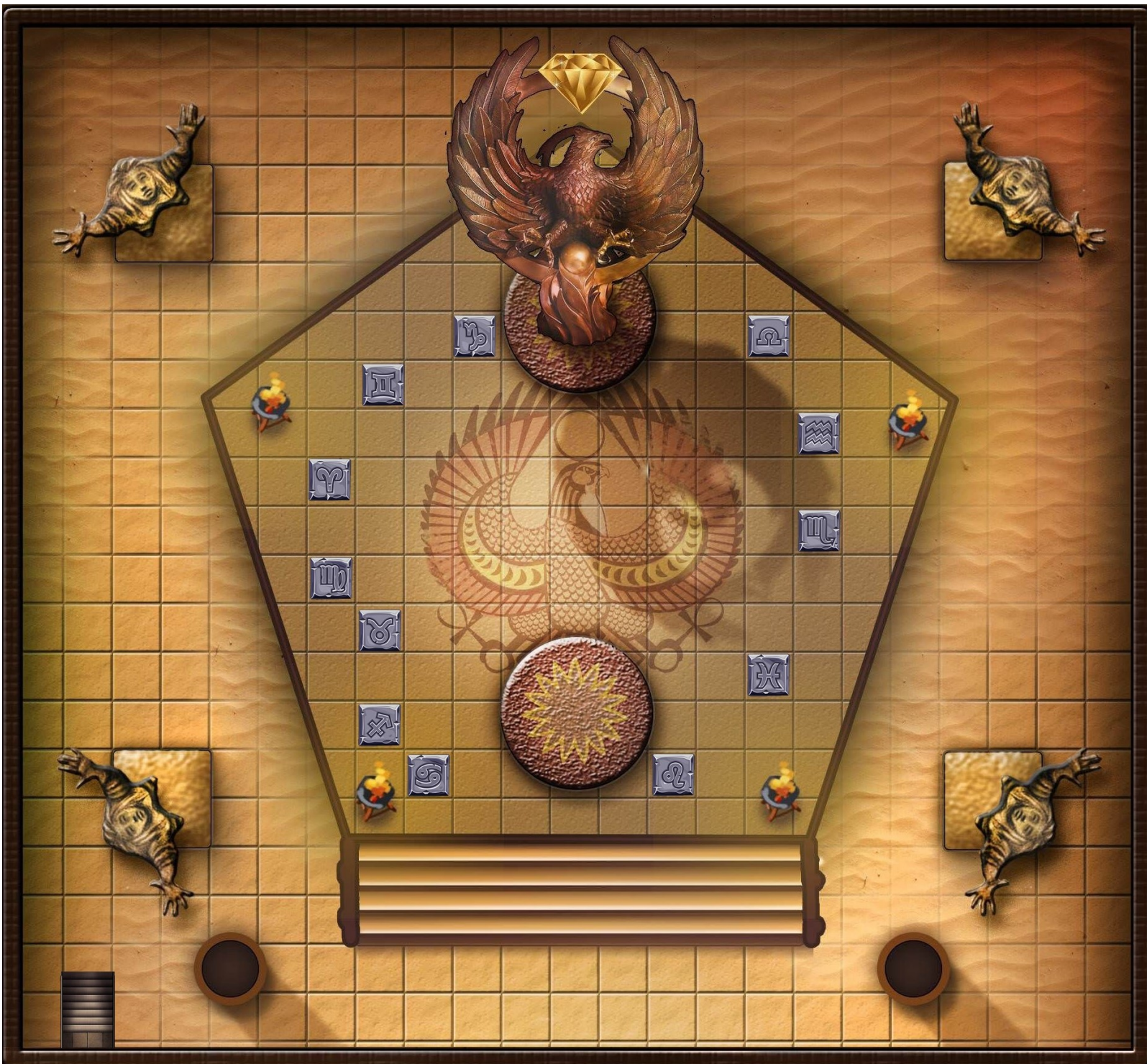
Musée Zulu : Étage(s)



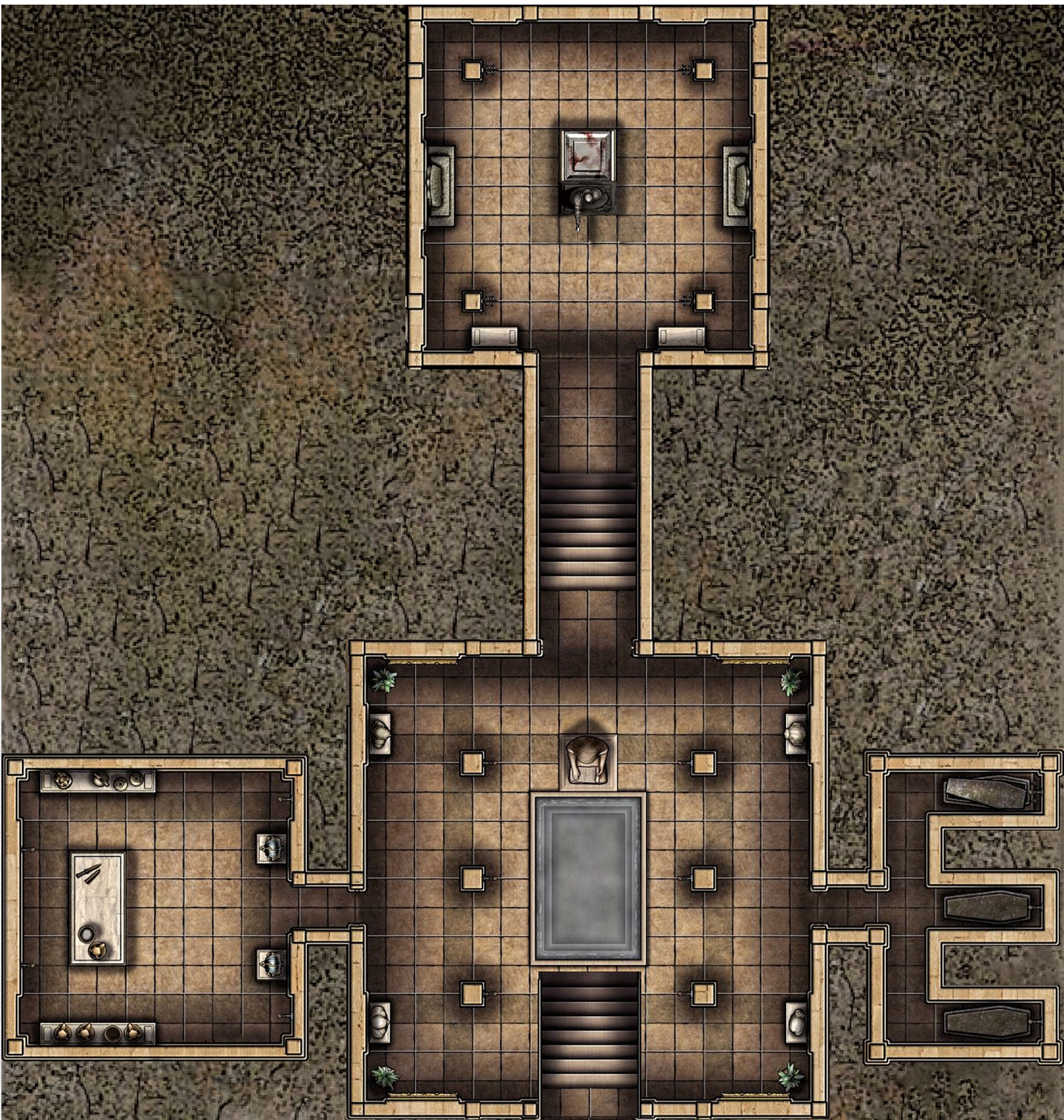
Musée Zulu : -1



Musée Zulu : -2



Musée Zulu : -3



En ressortant du musée, ils peuvent observer un des membres de l'équipe du Consortium Apep discuter avec un des membres des Croisés Mystiques à un café juste en face.

Une fois la conversation finie, le membre des Croisés Mystiques prend un taxi et la personne du Consortium Apep reste à la table en fumant une cigarette et regardant les runners sortir.

Si les runners espionnent discrètement, ils peuvent écouter la conversation, et apprennent que le Consortium Apep cherche à échanger le pyramidion contre des objets contenus dans l'entrepôt du musée et que s'ils ne sont pas intéressés, ils demanderont à une autre équipe de le faire, le membre des Croisés Mystiques lui dit qu'il va en parler à sa responsable (Knight 1) et le recontacte dans la journée avant de partir en taxi.

Si les runners suivent le membre des Croisés Mystiques, ils peuvent l'interroger sur la transaction, s'ils mettent la main sur lui ou ils peuvent surprendre une conversation sur le deal.

Le membre du Consortium Apep reste pendant 1 bonne heure avant de partir en taxi, si les runners viennent lui parler, il leur propose le même deal.

BRAQUAGE À L'ENTREPÔT L'ENVERS DU DECOR

Si les runners passent par les égouts, ils peuvent rencontrer un cadre similaire aux égouts de Londres et arrive devant un mur en brique fissuré (Blindage 6, Structure 7) qu'ils doivent démolir pour accéder à l'entrepôt.

La sécurité dans l'entrepôt est plus faible que dans le musée (ils ont mis le paquet pour garder l'entrée et le musée). Il y a des caméras indice 4, (il y a des caisses devant le mur des égouts masquant la caméra) et un laser détecteur de mouvement dans chaque allée.

Les objets que convoitent le Consortium Apep se trouvent dans l'entrepôt, dans l'une des nombreuses caisses en bois repérées par des numéros parsemés dans de nombreuses allées d'étagères. Les objets sont facilement trouvables en piratant un moniteur présent dans un bureau de l'entrepôt gardé par un gestionnaire de stock ou en traitant avec lui par la menace, ou la ruse. C'est la seule personne physiquement présente de l'étage à moins qu'il n'y ait un transfert d'objet ou une relève des gardes Zulu de la pyramide.

Des idées d'objets pour le Consortium : un ancien masque fétiche de tradition zulu, un os du premier Wakyambi, une tête réduite de nain pygmée, une fourrure de zoocantrophe lion en parfait état, etc.

Il est aussi possible mais terriblement long de se farcir une par une les caisses en réalisant un test étendu de Perception + Intuition (30 minutes, 16), des runners peuvent aide à réaliser la fouille s'il le souhaite en ajoutant un dé par succès du même test à celui qui réalise le test principal.

Si les runners mettent la main sur les objets, l'équipe du Consortium Apep gare un van à l'endroit au choix des runners et s'occupe de la transaction.

La salle contenant le mécanisme d'ouverture de la pyramide est gardée par des membres du Zulu d'Heavenherds qui par la même occasion jouent le rôle de conservateur et étudie les symboles et dessins dans cette salle, l'entrée de la pyramide.

Les runners doivent leur passer sur le corps pour accéder à la pyramide, le réseau sans fil dans l'entrepôt est faible et devant la pyramide il est inexistant, les Zulus ne pourront pas appeler de renfort.

Si les runners parviennent à se défaire des Zulus, ils devront placer le pyramidion d'électrum (pierre angulaire) et l'aligner selon les signes astrologiques corrects (ce qui peut être accompli avec le sextant en astral de Down of the Artifacts 4).

L'alignement ne pourra être réalisé que par un personnage éveillé avec un test étendu Magie + Lancement de sort rituel (défausse acceptée avec magie -2 exceptionnellement si pas la compétence) en perception astrale (30 minutes, 8), l'aide d'un autre éveillé est accepté offrant des dés supplémentaires en cas de réussite.

Une trappe s'ouvre grande dévoilant une partie en dessous.

ANTIVIRUS

Si aucun éveillé n'est présent dans l'équipe, John Dee pourrait aider contre compensation. Si les runners veulent braquer l'entrepôt, laisser passer quelques objets et s'ils deviennent trop gourmand, un conservateur descend inspecter un objet avant de tomber par hasard sur le braquage et fait sonner l'alarme ou les Croisés Mystiques ont négocié avec John Dee et débarquent par les égouts.

DURCIR LE TON

Si les runners sont des fêrues de quêtes astrales, la trappe débouche sur un portail astral qui les emmène dans une quête. S'ils en ont assez, passer directement à Avide tentation.

GRUNTS ET CIBLES MOBILES

Equipe de Zulu d'Heavenherds (4)

Utilisez deux Chamans éco-radicales (p.99, SR4A) et deux Mages de combats (p.107, SR4A)

Esprit gardien Puissance 5 (2)

Esprit guide Puissance 5

L'esprit guide pourrait anticiper l'attaque des runners via son pouvoir de Divination.

Esprit ouvrier Puissance 5

UNE RÉCOMPENSE MÉRITÉE

L'ENVERS DU DECOR

Les runners déboulent dans une arène romaine en tenu adéquat, sans implant (mais en ressentant leurs effets) ni armes.

D'antiques dieux romain sont présents dans des parties VIP. En dessous d'eux le public porte des têtes d'animaux.

Idées : Un des dieux amorce un équivalent des 12 épreuves semblables aux 12 travaux d'Héraclès.

1. Étouffer le lion de Némée à la peau impénétrable, et rapporter sa dépouille.
2. Tuer l'hydre de Lerne, dont les têtes tranchées repoussaient sans cesse.
3. Ramener vivant l'énorme sanglier d'Érymanthe
4. Capturer la biche de Cérynée aux sabots d'airain et aux bois d'or, créature sacrée d'Artémis.
5. Nettoyer les écuries d'Augias, qui ne l'avaient jamais été, car elles étaient si grandes que personne n'avait jamais eu le courage de le faire.
6. Tuer les oiseaux du lac Stymphale aux plumes d'airain.
7. Dompter le taureau crétois de Minos, que celui-ci n'avait pas voulu sacrifier à Poséidon.
8. Capturer les cavales de Diomède (juments mangeuses d'hommes).
9. Rapporter la ceinture d'Hippolyte, fille d'Arès et reine des Amazones.
10. Vaincre le géant aux trois corps Géryon, et voler son troupeau de bœufs.
11. Rapporter les pommes d'or du jardin des Hespérides, que gardait Ladon.
12. Descendre aux Enfers et enchaîner Cerbère, le chien aux trois têtes puis le présenter à Eurysthée pour témoigner de son succès.

Une autre idée plus simple, une course poursuite de chars dans une arène romaine (p.169, SR4A), sept tours d'un kilomètre, les runners choisissent un pilote parmi les quarts participant à la course, arborant une couleur chacun.

La course est suivie d'un combat de gladiateurs, à la fin, les survivants se font dévorer par les lions sans possibilité d'en rattrapper sous le rire du public.

Si les runners parviennent au bout de toutes ces épreuves, ils se réveilleront dans le niveau -3 de la pyramide avec toute leur réserve de chance et de moniteurs de condition.

GRUNTS ET CIBLES MOBILES

Chars à quatre chevaux (4)

Mania.	Accel.	Vites.	Struct.	Blind.
-1	15/20	30	3	5

Pilote de chars

Utilisez trois Contrebandières(p.102, SR4A).

Gladiateurs

Utilisez deux Samourais des rues(p.110, SR4A), deux Mages de combat(p.107, SR4A) avec des glaives et un Esprit Gardien Puissance 5.

DURCIR LE TON

Les Croisés Mystiques pourraient intervenir à la sortie de la pyramide.

AVIDE TENTATION

Le niveau -3 baigne dans un champ magique 4 d'une tradition perdue incluant des rites de possession, dérivé du vaudou.

Des expériences contre-nature ont eu lieu ici et un dernier piège a été tendu au curieux.

La salle contenant la cache est grande ouverte avec une statue tenant une magnifique rapière, une Lame d'Eldritch (p.12, Magie Supérieur).

Si les runners se contentent de prendre la cache, tout se passera bien, si par contre ils prennent l'épée, trois golems de chaires sortent des cercueils contenus dans une pièce attenante de la pyramide et attaquent les porteurs de la cache et de l'épée. S'ils fuient, les golems de chair les pistent comme si les runners étaient aimantés à eux.

Si les runners inspectent les environs, des gravures en pierre dans la salle de la cache en dérivé de la langue zulu donnent des indications sur la nature de l'épée.

Dans la pièce contenant les cercueils, ils ne peuvent les ouvrir simplement, le couvercle de pierre est beaucoup trop lourd et un mécanisme les scelle.

Une autre pièce contient du nécessaire pour de la chirurgie ritualiste.

GRUNTS ET CIBLES MOBILES

Golem de Chair (3)

Poupée de chair d'Elfe Wakyambi à peau noire, longs membres graciles, taille d'un troll et yeux rouge sang. Cicatrices sur tous le corps. Les trois sont possédés par des shedims de puissance 5.

C A R F C I L V Cha Ess M Init PI MC
7 7 5 5 4 5 5 5 6 6 5 10(14) 2(4) 11E/12P

Armure (balistique/impact): 3/6

Compétences actives: Analyse astrale 4, Combat astral 4, Combat à mains nues 4, Esquive 4, Perception 4, Athlétisme (GC) 4, Combat rapproché (GC) 5, Furtivité (GC) 4, Contresort 6, Lancement de sort 4

Pouvoirs : Aura de mort, Camouflage d'aura, Chape d'ombre, Compulsion, Conscience, Drain d'énergie (Karma, portée Toucher, Dommages physiques), Forme astrale, immunité(âge, pathogènes, toxines), Pacte spirituel, Peur, Possession (Réceptacles morts ou abandonnés), Régénération, Résistance au bannissement, Recherche, Silence

Faiblesses : Allergie (lumière du soleil, Modérée), Évanescence

Qualités: Magicien, Célérité, Membres allongés, Vision nocturne

Sort : Tous les sorts sont connus, sort augmentation des réflexes actif

Arme : Glaive (Arme tranchante, VD 5P, PA -1)

Équipement : Armure de cuir clouté

UNE ELFE EN DÉTRESSE

L'ENVERS DU DECOR

Si les runner ont joué à Dawn of artifact:Midnight, ils reconnaîtront l'équipe qu'ils ont croisée au camping. Si les runners les avaient en contact, ils pourraient tenter de négocier avec eux, dans le cas contraire ils devront en découdre par les armes. La Vangelia tente d'interroger Frosty avec des sorts de sonde mentale et d'analyse de la véracité pour savoir où sont les artefacts, sans succès jusqu'à la libération par les runners ou si les runners ne viennent pas la secourir, quand elle se libère de ses liens et les neutralisent. Ils se planquent dans un bateau de Low-ady.

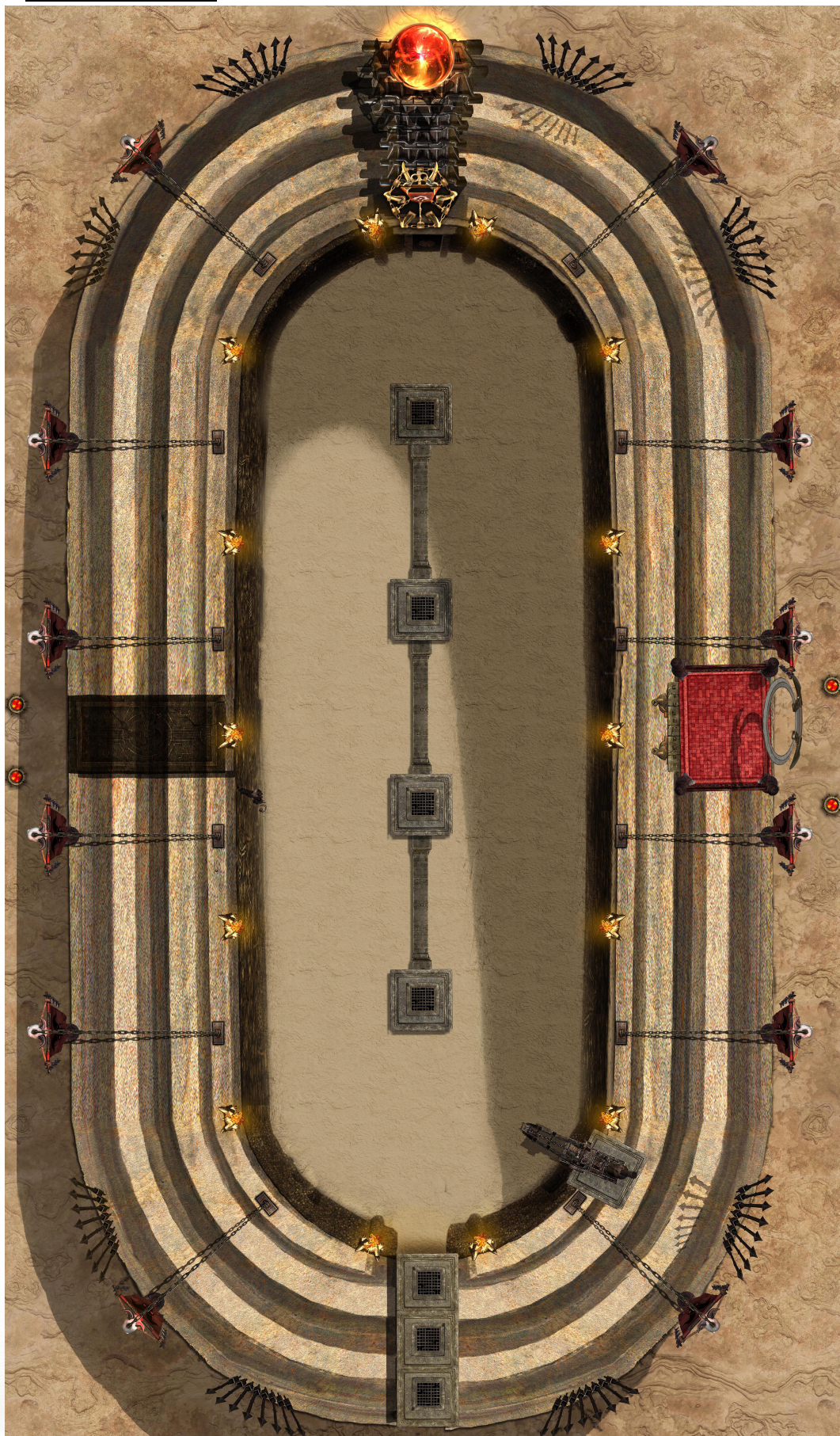
DERNIÈRE LIGNE DROITE

L'ENVERS DU DECOR

Les runners retrouvent Rigger X à l'aérodrome de Cape Town, que les runners aient sauvé Frosty ou non elle sera présente, elle leurs annonce leurs prochaines destinations, la Chaussée des Géants, reliant l'Écosse à Tir na nOg.



Méta-Plan : Arène



Casse au musée Zulu.....

Planque de la Vangelia



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'EQUIPE

Situation	Récompense
Détruire la cache	1
Récupérer la cache	2

KARMA INDIVIDUEL

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

Après cela, toutes les données non découvertes sont tout simplement trop obscures ou bien cachées dans la matrice pour que ce pirate puisse les trouver. Tout n'est pas disponible dans la Matrice.

Les maîtres de jeu peuvent décider quelles données sont raisonnablement disponibles dans la matrice, quelles données sont disponibles dans des nœuds sécurisés et nécessitent un piratage pour être découvertes, et quelles données ne sont tout simplement pas disponibles du tout.

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

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 méta-humains les plus puissants de la planète comporte certains avantages. Jane connaît plusieurs sorts et techniques méta-magiques 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	PI
4	5	4	3	8	4	6	8	15	4	6	8	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 Tir 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, Ehram le Scribe et Sheila Blatavsky 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 EHRAH THE SCRIBE

Au diable la subtilité, Harlequin et Ehram 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 méta-humains 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 alterna peau avec les options d'ombre et de changement de vitesses. Harlequin est le tuteur de Frosty dans les voies de la magie.

Ehram 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, Ehram ressemble au plus âgé du couple, avec quelques rides de plus autour de la bouche et des mains. Comme son épithète le suggère, Ehram 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, Ehram 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. Ehram 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 Knight 3) 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 décoder 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 Eهران 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 Blatavsky 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 Blatavsky pourrait être Maria Katapelis, qui a été kidnappée en 2010 et n'est jamais réapparue.

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

Sheila Blatavsky 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 Eهران le scribe. Si les shadowrunners agissent directement contre Blatavsky, 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.

KNIGHT 1

Commandante vétéran de terrain qui fume comme un pompier, Knight 1 est une relique de la partie la plus sombre de la guerre de l'Euro. 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, Conjuración(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)

Manceuvres: 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]

KNIGHT 3

Knight 3 est né en Ukraine après que l'invasion de l'Alliance pour Allah ait été repoussée après la fin de la guerre de l'Euro, 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	4	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, Bibliothèque économie 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 secours 3, Intimidation 3, Médecine 3), knowsoft (Fondation Atlante 3, Théories du complot 3, Médecine légale 3, Histoire européenne moderne 3, Runes 3), linguasofts (Espéranto 3, Grec 3, Naacal 3, Or'zet 3, Sperethiel 3)

Commlink: commlink personnalisé (Firewall 6, Réponses 6, Signal 5, Système 6, avec interface personnalisée, module sim débloquent 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]

KNIGHT 4

Originaire de Johannesburg en Azania, Knight 4 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. Knight 1 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 cybernétiques 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	PI	MC
4	4	6	4	3	5	3	4	3	3.26	11	1	10S/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 cybernétique modulaire (alphaware, gauche), 5 extension de membre cybernétique 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 cybernétique (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-mouchard, 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, Édition 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]

KNIGHT 5

Né et élevé dans le sud de la Géorgie, les parents de Knight 5 ont été infectés par le HMHVV 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 goblin 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. Knight 5 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 Knight 5 et un goblin.

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 1 115/11P

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, Parapsychologie 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 aiguiser, 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, imprimante, simrig)

Programmes: Édition 5, Cryptage 3, Scan 3

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 cybernétiques 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 Knight 5 ont encore 24 heures d'autonomie avant de devoir être remplacées.

KNIGHT 7

Originaire de Seattle, Knight 7 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; Knight 7 a instinctivement utilisé ses capacités naissantes pour guérir la blessure, puis est immédiatement devenu folle furieuse et a arraché la gorge de l'assaillant le plus proche avec ses dents. Knight 7 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.

C A R F C I L V Cha Ess M Init PI MC
6 5 6 3 5 6 3 5 3 6 12 12 1 115/14P



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: Adept, Esprit mentor (Ours), Pacifiste (version 10 BP)

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 patches 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]

KNIGHT 9

Surnommé "Groastar" par Knight 3, Knight 9 est l'un des poids lourds de l'équipe. Il n'a jamais eu de talent pour l'école 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 Knight 1 contre un squelette de dragon possédé par un shedim; il a choisi de rentrer chez lui avec son nouveau compagnon plutôt que de faire face à une mastication du cul par l'armée britannique.

Mâle géant, de la trentaine, dégingandé avec un peu de bedaine; fortement tatoué (crânes, lettres gothiques, nœuds celtiques). Ce gars est à la ramasse. Barbe de trois jours, cheveux coupés court mais pas réglementaire.

C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	Ess	M	Init	PI	MC
10	5	6(9)	10(15)	4	3	3	4	3	4.1	6	12	4	105/13P

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 Norvégien 3, Pubs écossais 5

Qualités: Adept, 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 automatique), Survivant (3)

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

Niveau d'initiation: 2

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

Augmentations: Compensateurs 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]

KNIGHT 12

Le Knight 12 a été construit sur mesure selon les ordres de Sheila Blatavsky par Aztechnology; son sauvetage par les Croisés Mystiques a été mis en scène à leur profit. Seul Knight 1 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 Knight 12 ont été considérablement modifiés à l'aide de programmes magiques et 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	30	1	13	4	115/11P	

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



KNIGHT 13

Élevée par des parents progressistes au Caire, les capacités magiques de Knight 13 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 Knight 13 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.

Caractéristiques humaines féminines, fin de l'adolescence, 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	12S/9P

Compétences actives: Combat astral 7 (entités de nature dual +2), Bannissement 6, Combat rapproché(GC) 2, Contre-sort (sorts de combat +2) 6, Électronique(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 Islamique 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)

Manceuvres: 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 raffinage, 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 personnalisée] (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, Ebran le Scribe et Sheila Blatavsky, 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.

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	12S/9P

Compétences actives: Arcana 6 (Enchantements uniques +2), Artisanat (Rituel) 6, Analyse Astrale 6 (Masquage pénétrant +2), Combat astral 6, Arme tranchante 4, Invocation(GC) 6, Enchantement 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, gas (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)



LANCEMENT 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, C'est 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 l'les corpo. Il a passé les neuf années suivantes dans des écoles techniques corpo 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 corpo pépère en tant que rigger de sécurité en chef, spider est devenue le terme populaire, pour une usine de Mitsuhama Automatonics 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 Mitsuhama. Appliqué 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.



Casse au musée Zulu.....

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. Pour plus d'informations, reportez-vous à (p.7). 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, Conjuración(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 noirs 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

Qualités: 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, Lévitación, 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 blanche, VD 3P, PA - 1]

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



Casse au musée Zulu.....