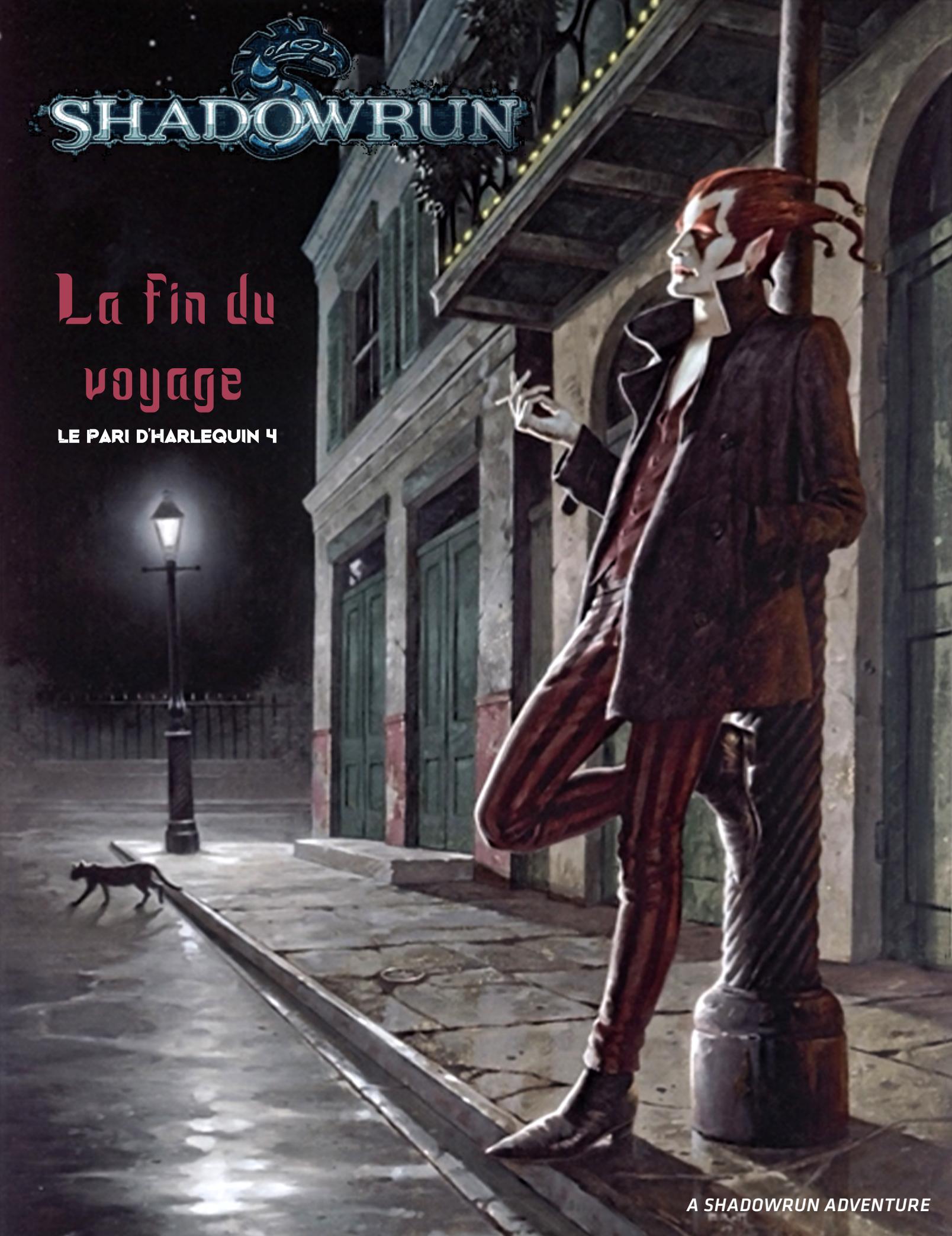




# La fin du voyage

LE pari d'Harlequin 4



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. Shiela, 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 trempant 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 Shiela avait l'intention de capturer les clés d'Ehran, ses plans ont mal tourné et Frosty s'est retrouvé avec les quatre clés. Shiela 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'hant entre Frosty et Shiela (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 quatres, 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 appelé 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 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 Down of the Artifacts).

# ...Index...



## CREDITS:

**Le Pari d'Harlequin: L'appel de Londres**

### RÉVÉLATIONS

### INTRODUCTION

### SECTIONS PRINCIPALES

### SCENES D'AVENTURE

### SYNOPSIS

Ce qui se passe vraiment et pourquoi  
Fonctionnement de l'aventure

### FORTES INTEMPORIES A L'INTÉRIEUR DE LA TEMPETE

### LA DANSE DES GÉANTS

### UN DERNIER PETIT EFFORT

### FROSTY MONTE EN GRADE

### MAUVAIS PERDANTS

### JOUR DE PAYE

### EPILOGUE : L'AMOUR DE LA CYBERMAGIE

### OMBRES PORTÉES

Jane "Frosty" Foster  
Harlequin et Ehran  
Les Croisés Mystiques  
John Dee  
Rigger X

### CARTES

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
11  
12  
13  
14  
15  
16  
17  
18  
19  
20  
21  
22  
23  
24  
25  
26  
27  
28  
29  
30

### 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 fin du voyage...



La cache finale est située quelque part dans la Chaussée du Géant, poussée du fond de la mer sur une colonne de basalte. Au milieu d'une tempête de mana (l'un des infâmes Doinneann Draoidheil du Tir), les shadowrunners se mirent en route; les Croisés Mystiques sont cachés à proximité. Les shadowrunners ont la seule clé pour ouvrir la cache (le disque de Down of the Artifacts 3), ce qui signifie que les Croisés Mystiques doivent la récupérer auprès des personnages joueurs. En plus de la météo, des mers orageuses et des Croisés Mystiques, les shadowrunners peuvent également avoir à faire face à un serpent de mer et ont leurs voiles défectueuses. Si les personnages joueur sont sur le point de perdre, un magicien de la Loge Noire se manifeste et leur offre des conseils sur l'artefact.

À la fin, Shiela et Frosty se tiennent aux côtés des caches survivantes pendant qu'Ehran et Harlequin s'occupent de la cérémonie; celui qui gagne les obtient toutes. La gagnante accepte sa victoire avec grâce, qui tombe au moment où la Chasse Sauvage (invoquée par la Loge Noire), le Consortium Apèp et les nouveaux templiers de la Vigilia Evangelica attaquent. Les quatre elfes doivent s'occuper de la chasse, laissant les personnages joueurs protéger la cache du Consortium Apèp et des nouveaux templiers, qui sont autant désireux de se battre que les shadowrunners (cette scène est en grande partie une bataille cinématographique, éviter la comptabilité, essayer de décrire une bataille aussi violente et aléatoire sous la pluie). Un magicien de la Loge Noire se manifeste et encourage les runners à jeter la cache dans la mer, où la Loge Noire a un sous-marin en attente, afin qu'aucun des elfes ne l'obtienne. Qu'ils le fassent ou non, c'est à eux de décider.

L'épilogue est que, quiconque obtient le(s) cache(s), le contenu est divulgué sur la matrice. Ce partage soudain de connaissances magiques avancées prépare le terrain pour toutes les nouvelles règles, techniques méta-magiques et équipements introduits dans le livre source de Magie Supérieur.

## 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 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 (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 personnalisez 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 Ombres Portées, à la fin de ce livre. Les maîtres de jeu peuvent et doivent modifier les PNJ pour en faire des adversaires plus ou moins difficiles (voir p. 284, SR4A). Les PNJ du groupes de grunts en bénéficient (voir, p. 281, SR4A), tandis que les PNJ individuels de cette aventure possèdent leur propre statistique Chance à utiliser.

## SYNOPSIS

La dernière cache est, selon la carte de Frosty, située sur la Chaussée des Géants, à Tír na nÓg. Cette particularité naturelle sur la côte de la mer d'Irlande est physiquement éloignée; pour y arriver, il faut entrer illégalement et faire face au voile magique qui entoure l'île... et le temps est un problème, car il y a des indications que les Croisés Mystiques sont déjà sur place. Pour compliquer cette affaire, la mère de toutes les tempêtes de mana, la doineann draoidheil, fait rage sur le site et ne cherche pas à bouger de si tôt. Les shadowrunners doivent se rendre sur place, sous une pluie aveuglante et une magie sauvage, avec un ennemi qu'ils ne peuvent voir pour trouver une cache enfouie dans un endroit à mi-chemin entre ce monde et dans l'astral. Ensuite, ils doivent le ramener dans le monde réel, où les croisés mystiques et Frosty attendent. En fin de compte, s'ils réussissent (et survivent), ils obtiennent un gros salaire.

## CE QUI SE PASSE VRAIMENT ET POURQUOI

Une fois que les trois premières caches ont été trouvées et récupérées, la cache finale sera à gagner. Nous espérons que cela déterminera le vainqueur final de ce concours entre Frosty et Shiela Blatavaska, et la propriétaire de toutes les caches. Aucune des deux femmes n'a envie de perdre.

L'emplacement de la cache finale est juste au large de la côte de Tír na nÓg, près de la formation connue sous le nom de Chaussée des Géants, une bizarrie géologique isolée qui agit principalement comme une attraction touristique. L'emplacement exact sur la carte est un peu obscurci en raison des conditions locales: le doineann draoidheil, un phénomène météorologique d'ouragan de vents de fort et de pluie accompagnés de tempêtes de mana, de surtensions de mana et d'esprits sauvages,

dont certains sont censés être tirés des profondeurs des métaplans. Le gouvernement du Tír a bouclé le site jusqu'à ce que le temps se clarifie, et n'est généralement pas intéressé par les shadowrunner touristes porteurs d'armes à feu (dont certains pourraient <brémir> être des non-elfes), même dans les meilleurs moments de toute façon.

Plus inquiétant pour Frosty, c'est le fait qu'elle et Shiela connaissent toutes les deux les instigateurs de la Cour Seelie qui tirent les ficelles du gouvernement et qu'ils préfèrent Shiela. Alors que la chance, les clés artefact et l'audace à jusqu'ici réussi, Shiela l'a surpassée en termes de politique. Ses seules options sont dangereuses et extrêmement illégales, même selon les normes du reste de cette aventure, et même si elle peut faire atterrir l'équipe sur la Chaussée des Géants et récupérer la cache finale, elle va faire chier certaines personnes importantes.

La réaction générale de Frosty est « Je les emmerde », Et continue de toute façon.

Shiela et les Croisés Mystiques sont déjà sur place, tout comme Harlequin et Ehran. En tant que juges du jeu, Harlequin et Ehran ont installé une tente fortement protégée près de la Chaussée des Géants pour servir de "ligne d'arrivée" et de refuge contre la tempête de mana. Quand Frosty et les shadowrunners arrivent, ils forcent Frosty à rester derrière tandis que les shadowrunners partent après les Croisés Mystiques pour récupérer la dernière cache.

Le représentant de Loge Noire, John Dee, a continué à surveiller les événements et a ses propres agents et ressources en place pour récupérer la cache: un sous-marin dans la mer d'Irlande. Quiconque récupère la cache, Dee fait une offre pour qu'ils la jettent à la mer, où ses partisans peuvent la récupérer. En échange d'empêcher la cache de tomber entre les mains des elfes, il fera une offre considérable; s'ils refusent, il part pour mettre en œuvre son plan B.

Quiconque revient avec la cache, un gagnant sera annoncé, et l'autre partie, que ce soit Shiela ou Frosty, contestera immédiatement le résultat, ce qui se traduira par un duel à l'ancienne entre les deux principaux concernés, avec l'un des shadowrunners et l'un des Croisés Mystiques choisi comme témoin.

Peu de temps après la conclusion du duel, John Dee reviendra, avec La Chasse Sauvage, pour s'emparer des caches. Harlequin et Ehran géreront les esprits majeurs, tandis que les shadowrunners et les Croisés Mystiques survivants se chargeront de John Dee lui-même et de certains des esprits mineurs.

Quiconque survit, les shadowrunners reçoivent le salaire qui leur a été promis. Si Frosty meurt ou est frappé d'incapacité au cours des événements, Ehran le Scribe paiera la note.



## FONCTIONNEMENT DE L'AVVENTURE

Tout d'abord, le maître de jeu doit lire la barre latérale Tír na nÓg 2072 pour avoir une idée du pays. On ne s'attend pas à ce que les joueurs interagissent beaucoup avec les locaux, mais cela fournit un contexte pour le cadre à ce dernier stade. Tout joueur qui demande un résumé rapide devrait recevoir cette section sous forme de document à lire.

À ce stade, les shadowrunners ont été entraînés à travers le monde, ont visité d'étranges terres étrangères, rencontré des gens exotiques, volé leurs trésors et se sont probablement échappés au milieu d'un barrage de balles et de tirs magiques. À la sortie de la dernière aventure, le seul temps de pause des personnages est leur trajet de treize heures entre Azania et Tír na nÓg. Frosty informe les shadowrunners de la situation dans Fortes intempéries.

La dernière cache est située près de la Chaussée des Géants, une formation géologique à Tír na nÓg. Alors qu'ils s'envolent d'Azania, les contacts de Frosty la renseignent sur le fait que les Croisés Mystiques, qui ont l'avantage d'utiliser une navette suborbital au lieu du jet de Rigger X, sont déjà en route, ce qui nécessite un changement de stratégie : un vol effréné sans escale (réalisé par des drones de ravitaillement en vol à frais exorbitant).

Le plan pour amener les shadowrunners à leur cible aussi rapidement que possible est essentiellement un largage en vol: leur jet montera au-dessus du cyclone, les shadowrunners, Frosty, et les caches entreront dans un véhicule d'insertion protégé et tomberont dans la mer d'Irlande. Mer, où ils emmèneront des radeaux gonflables jusqu'à la côte et grimperont jusqu'à la Chaussée des Géants, où ils se dirigeront vers une tente fortement protégée.

A l'intérieur de la tempête révèle que les habitants de la tente sont Shiela Blatavaska, Ehran le Scribe et Harlequin; qui ont érigé la tente comme "ligne d'arrivée" et est un havre de paix. Sur l'insistance d'Harlequin et d'Ehran, Shiela et Frosty doivent rester dans la tente. Les Croisés Mystiques sont déjà sur place, mais aucun d'entre eux n'était prêt à entrer dans la féroce tempête de mana. Les communications sont limitées, les conditions sont perfides et le groupe a été séparé. Frosty reste dans la tente alors que les shadowrunners sortent pour affronter la tempête.

Dans La danse des Géants, les shadowrunners doivent esquiver les Croisés Mystiques et traverser la Chaussée des Géants. La cache elle-même est située dans une alchère accessible depuis la Chaussée des Géants, qui se prolonge dans la mer d'Irlande. La créature gardienne, un dragon de mer, est décédée depuis longtemps, ne laissant que son squelette, de la chair desséchée et un nid d'œufs magiquement préservés, parmi lesquels se trouve la cache. Dans la chambre du nid, la forme astrale de John Dee apparaît aux shadowrunners avec une offre: jeter la cache dans l'océan, où un sous-marin la récupérera au profit de la métahumanité. Il fait d'autres promesses et offre une rémunération, du pouvoir et des connaissances, dans l'essentiel. Si les shadowrunners refusent, il part.

Le passage de retour à la tente est couvert dans Un dernier petit effort où les shadowrunners ou les Croisés Mystiques (le groupe qui a réussi à récupérer la cache) tentent de revenir à la tente, et les survivants de l'autre groupe tentent de leurs voler la cache. En plus de la tempête, d'autres obstacles leurs barrent la route par exemple une brève rencontre avec le dragon des mers.

## TÍR NA NÓG 2072

Tír na nÓg, "la Terre de l'éternelle jeunesse" en gaélique, est l'île du Cinquième Monde, une île au nord ouest de l'Europe et l'une des nations elfes. Dans certaines parties du pays, la moitié de la population est elfe. Ceci vient d'une partie du grand nombre d'elfes qui ont immigré, toutefois il y a également un nombre exceptionnellement élevé de naissance elfes en Tír na nÓg.

Tír na nÓg compte nombre de sites naturels magnifiques. C'est un pays où la nature sauvage tient une grande place et les métacréatures y sont nombreuses. La magie est également omniprésente : les lignes de cairns traversent le pays, des sites de pouvoir fleurissent partout.

Les principales sources de revenus du pays sont l'agriculture et l'élevage, le tourisme, la technologie militaire et quelques produits technologiques. La présence des mégacorpos est quasiment inexisteante en raison de la loi qui oblige une compagnie étrangère à céder 51% de son capital au gouvernement.

Tír na nÓg est une terre magique où les phénomènes éveillés jouent un rôle plus important que dans de nombreux autres pays. Cette transformation a commencé avec l'Éveil lorsque, les marécages et les forêts ont inexplicablement grandi, les routes de Slighe se sont régénérées et de nombreux dolmens et cairns sont apparus. Alors que la croissance des forêts en 2072 peut être expliquée par l'utilisation de la magie rituelle, d'autres transformations plus radicales de la terre ne le peuvent pas encore, et le fait que les elfes aient eu une telle magie au moment de l'Éveil est plus qu'étonnant.

Aujourd'hui, le voile englobe la frontière du pays, certaines parties du pays sont laissées aux Fae et les routes de Slighe, routes magiques, font partie intégrante du réseau de transport du pays. Plus menaçants sont les Doinneann Draodheil, de dangereuses tempêtes de mana qui hantent régulièrement certaines parties du pays, et la Great Cairns Line, qui traverse le pays est l'une des lignes de mana les plus puissantes au monde et une source de magie imprévisible depuis 2061.

Le voile est une sorte d'écran protecteur magique sous la forme d'un écran de fumée, qui entoure Tír na nÓg et protège la nation des visiteurs non invités, des contrebandiers et des tentatives d'invasions.

Bien que le voile ait eu des problèmes depuis le passage de la comète de Halley, il fonctionne encore largement et est le bouclier mystique derrière lequel Tír na nÓg est largement isolé des problèmes du Sixième Monde.

Les Doinneann Draodheil sont de puissantes tempêtes de mana qui sont devenues beaucoup plus fréquentes avec l'année de la comète, et qui se comportent autrement de manière étrange. Ils sont de taille et d'intensité constantes, se manifestent rapidement puis parcourent une certaine distance pour se dématérialiser à nouveau. Un Doinneann Draodheil est généralement un tourbillon de tempête d'un kilomètre de large qui apparaît dans le centre comme un vortex noir dans lequel tout ce qui le pénètre est détruit.

Les zones dans lesquelles ces tempêtes se produisent fréquemment sont des zones de quarantaine.



Une fois à l'intérieur de la tente, Harlequin et Ehran le Scribe se concerteront brièvement avant d'annoncer le gagnant du concours et joueront dans Frosty monte en grade. Peu importe qui gagne, l'autre partie lancera un défi immédiat, Shiela accusera les juges de favoritisme, Frosty lancera simplement un défi personnel. Après quelques débats, les quatre elfes acceptent un duel personnel, ici même, maintenant, à l'intérieur de la tente. Le groupe contesté a le choix de ses armes (Shiela choisira l'épée, Frosty choisira l'arme à feu), pas de magie, qui n'inclut pas de défenses magiques et le combat se poursuivra jusqu'à ce qu'un parti ne puisse plus continuer. Les deux femmes demanderont un témoin parmi les Croisés Mystiques et les shadowrunners. Le devoir formel des témoins est d'inspecter les armes. Si Shiela ou Frosty sont trop blessés pour continuer, ils peuvent demander à leur témoin de prendre leur place, bien que ce soit volontaire, le refus attribué simplement la victoire à l'autre partie.

Quel que soit le résultat, les deux parties (si elles survivent) se conformeront au verdict de cette contestation finale, si pour aucune autre raison qu'elles ne sont en mesure de présenter de nouveaux arguments.

Le point culminant final de l'aventure est Mauvais perdant, où John Dee réapparaît, accompagné de La Chasse Sauvage. Cette assemblée spirituelle massive a été convoquée par la Loge Noire pour récupérer ou détruire les caches restantes. Le Grand Chasseur concentrera l'essentiel de sa force sur Ehran le Scribe, Shiela et Harlequin, mais s'abstiendra de s'engager directement; laissant les shadowrunners, Croisés Mystiques et Frosty s'occuper des trois chiens. Une fois la bataille terminée, la tempête s'atténua quelque peu et les parties se sépareront.

Frosty a fait en sorte qu'elle-même, les caches et les shadowrunners soient récupérés sur un belvédère par Rigger X, qui ramènera ensuite les shadowrunners à l'aéroport d'Heathrow à Londres, où ca sera Jour de paye pour les shadowrunners. En gros, tout ce que les shadowrunners ont demandé, ils l'auront. De plus, Frosty leur offre à chacun un bonus personnalisé et ses remerciements personnels. Les shadowrunners terminent la campagne en sachant qu'ils peuvent désormais compter sur elle dans n'importe quelle situation en tant que contact à grande loyauté.

L'amour de la cyber magie est un épilogue facultatif qui peut être défini à tout moment après la campagne. Les shadowrunners reçoivent une notification de leurs contacts du monde souterrain qu'une collection massive de connaissances magiques jusque-là inconnues a été téléchargées sur le Nexus de Denver et d'autres paradis de données à travers le monde et reçoivent un paquet anonyme qui contient plusieurs goodies qu'ils pourraient reconnaître.

## FORTES INTEMPIERIES EN BREF

Les shadowrunners prennent un avion jusqu'à l'emplacement de la dernière cache, la Chaussée des Géants à Tír na nÓg. Incapable d'atterrir à cause de complications, Frosty et les personnages joueurs se faufilent dans un véhicule d'insertion et sont largués dans la mer d'Irlande, d'où ils se dirigent vers le rivage.

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

#### Lisez ce qui suit aux joueurs:

Trois heures se sont écoulées depuis votre départ d'Azania, et le capitaine n'a toujours pas éteint les ORA «Ne pas déranger Mme Johnson» qui flottent autour de la cabine.

Frosty elle-même a été engagée dans une série interminable de conversations matriciel avec des personnes invisibles, à l'exception de deux passages rapides à la salle de bain et de la révélation surprenante que l'un des sièges cache une réserve de rhum Carib League. D'où vous êtes assis, vous l'entendez marmonner «Merci, Syd» avant de vous parler.

«Ok, partage d'informations: la cache finale se trouve dans un endroit géographiquement éloigné, difficile d'accès et politiquement sensible: la Chaussée des Géants dans la nation elfique de Tír na nÓg. Mes contacts me disent que vos homologues ont une longueur d'avance pour y parvenir et qu'il faut beaucoup de formalités administratives pour avoir accès à leur espace aérien, et encore plus pour avoir accès à leurs aéroports, c'est impossible pour les trois prochains jours. Au cas où vous ne le sauriez pas, le Tír est entouré du Voile, une combinaison de réseau de capteurs et de barrage routier et aérien magique, s'ils ne veulent pas que vous veniez dans leur espace aérien, c'est très difficile. »

Elle vous laisse encaisser ça une minute avant de continuer.

«Je n'abandonnerais pas, nous allons devoir faire preuve de créativité dans nos tactiques. Pour commencer, cela signifie qu'il s'agit désormais d'un vol sans escale. Des drones de ravitaillement sont prévus pour nous rencontrer au Maroc, en France et sur l'île du Man, et notre pilote utilise ses contacts pour dégager l'espace aérien. Cela fera treize heures de vol avant que nous soyons à portée de la Chaussée. Qui, au fait, est au milieu de nulle part, l'aéroport le plus proche est à plusieurs heures de route, et nous ne pourrions pas y atterrir même si nous le voulions. Aaargh. »

Frosty brise le sceau de cire d'une nouvelle bouteille de rhum, et l'odeur de l'alcool brut et du sucre brûlé vous chatouille le fond de la gorge alors qu'elle prend une gorgée.

«Alors. Vous avez tous un peu de temps libre. Rechargez vos armes, vérifiez votre équipement, dormez, soignez vous, méditez, faites tout ce que vous devez faire. Rigger X dit qu'il a un moyen de nous amener là où nous voulons, et je lui fais confiance. Des questions? »

**Si les shadowrunners ont perdu les deux premières caches et se demandent pourquoi ils prennent la peine d'obtenir la troisième, lisez ce qui suit:**

Frosty vous offre son meilleur visage de pokerface (visage impassible inexpressif). Vous avez vu mieux.

«Il y a plus que ça.»

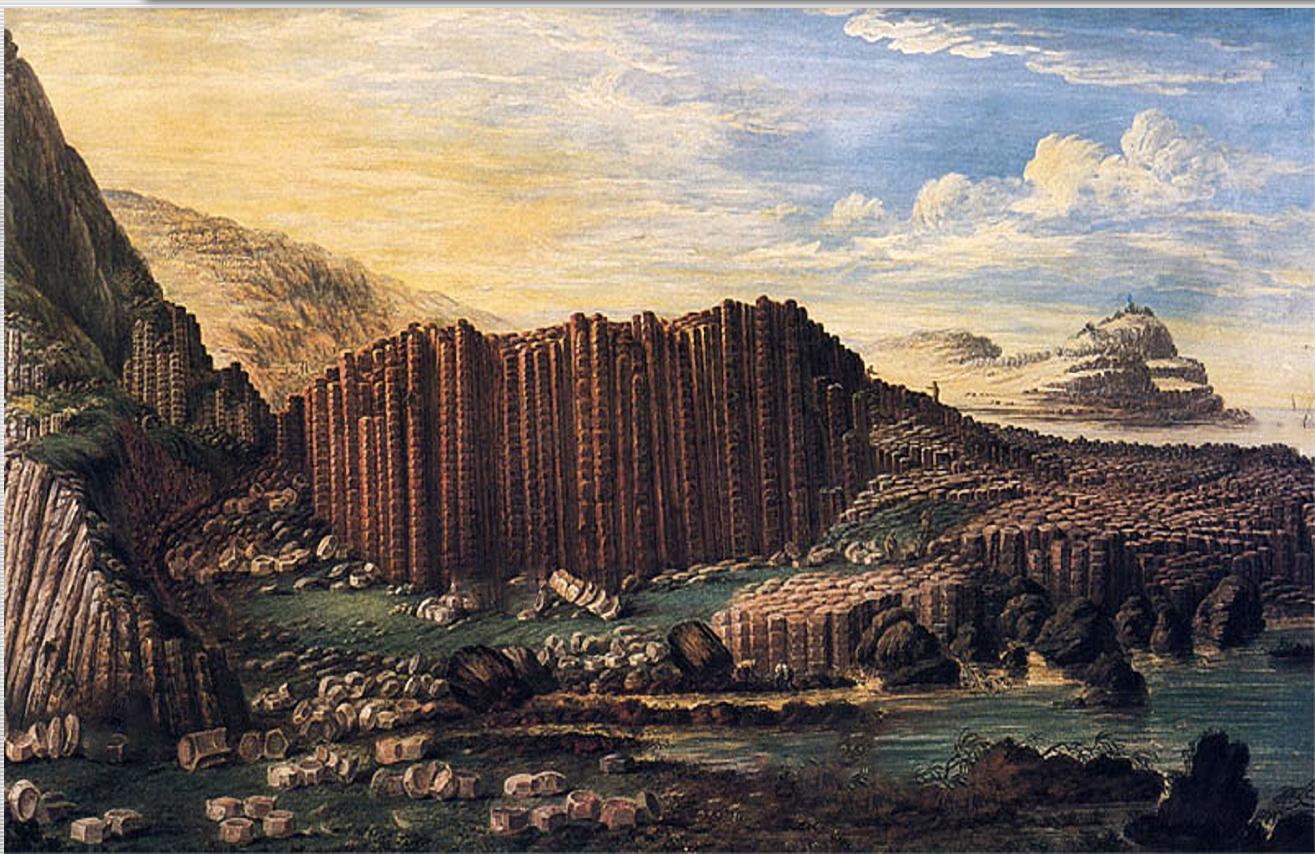
Elle ne ment pas, mais il y a certainement quelque chose qu'elle ne vous dit pas.

**Si l'un des joueurs demande comment ils se rendent à la Chaussée des Géants alors qu'ils ne peuvent pas atterrir (ou le cas échéant pour ajouter un peu de tension):**

Un léger crissement siffle tout autour de vous, la poussière secouant d'anciens haut-parleurs merdiques.

«C'est votre capitaine qui vous parle...» Vous jureriez entendre un léger accent japonais. «... Dans le ventre de cet avion soigneusement modifié se trouve un véhicule d'insertion A1313, un surplus de l'armée russe. Il s'agit d'une version plus petite et fermée de la plate-forme de parachutage utilisée pour larguer les chars et autres véhicules. Juste avant d'entrer dans l'espace aérien de Tír et de percer le Voile, nous allons descendre un peu et vous, avec tout votre équipement, entrerez dans le véhicule d'insertion, et une partie du plancher se rétractera, vous laissant tomber de l'avion. Vous ferez l'expérience d'un changement de pression assez important,





## INCOMING FEED.....

et je vous conseille de bien vous attacher car même si l'ouverture automatique des parachutes ne vous tue pas, le choc soudain lorsque votre véhicule d'insertion heurte la mer d'Irlande pourrait le faire. Heureusement pour toutes les personnes concernées, l'A1313 a des flotteurs qui se gonfleront automatiquement et vous emmèneront en toute sécurité sur le littoral. Après quoi, vous devrez faire votre chemin à pied. »

**Vers dix heures, lisez ce qui suit :**

Depuis huit heures, Frosty est dans le ventre de l'avion en train de préparer le "véhicule d'insertion", un nom assez grandiose pour ce qui ressemble beaucoup à une grande caisse en plastique. Quelqu'un, Rigger X probablement, a utilement marqué "Deathtrap" et "Airsub" avec des chiffres cyrilliques décolorés. Les hôtesses de l'air en ORA autour de vous viennent de terminer une démonstration sur la façon de se laver avec une éponge dans les toilettes lorsque les tresses blondes platine de son elfiness se pointent à nouveau à nouveau de la trappe de l'écoutille du sol. « Ok, petite complication. La zone autour de la Caussée est parfois connue pour attirer le draoidheil de Doineann, c'est-à-dire en Irlandais "une putain de grosse tempête de mana". En gros, d'après les rapports, le Tír a officiellement bouclé la zone jusqu'à ce qu'elle passe. En plus de la tempête de mana, il y a un énorme orage qui fait rage. Nous allons ressentir des turbulences en descendant. D'un autre côté, je viens de finir de protéger magiquement le véhicule d'insertion, qui devrait nous protéger du pire de la tempête de mana en descendant.

Elle s'étire autant que la cabine le lui permet, se pliant en deux pour toucher ses orteils et faire apparaître quelques vertèbres de son dos.

« Bien sûr, une fois que nous arriverons à la plage, ce sera une autre histoire. »

**Quand il est temps de descendre:**

Aucun de vous ne peut croire que vous avez tous réussi à vous imbriquer dans le véhicule d'insertion. Frosty a ses genoux presque aux oreilles, emmêlés dans une sangle de sécurité, sa seule main libre agrippant une sangle sur un coffre de pierre. L'un des drones de Rigger X ferme la porte de votre arche personnelle, ce qui la rend plus sombre que la nuit la plus noire à l'exception des protections de Frosty, la craie ou la peinture luminescente qu'elle a utilisée a créé une toile d'araignée de symboles et de lignes d'arcanes sur les murs intérieurs de la capsule. Quelque part à l'extérieur, vous entendez des bruits mécaniques lorsque le sol se rétracte, le hurlement soudain du vent et de la tempête, puis votre estomac bondit par votre bouche.

C'est exactement comme une chute libre. Votre corps se tend contre la sangle de sécurité et vos têtes frottent légèrement le plafond tandis que vos orteils picotent alors que le sang se précipite loin d'eux. Une pression soudaine et douloureuse s'accumule sur vos oreilles; un rapide coup d'œil vous montre Frosty, pâle, travaillant sa mâchoire pour faire craquer ses oreilles.

Avec un whooomph et une secousse atroce, vous rebondissez dans votre sangle de sécurité, les têtes cognant contre le plafond à l'unisson. Les parachutes doivent s'être déployés, car les sangles vous étranglent un peu moins. Un altimètre en ORA apparaît, révélant votre distance restante avant de toucher la surface. Des minutes entières passent, et vous vous préparez au choc, qui est douloureux, comme vous vous y attendez, toutes vos têtes cognent à nouveau contre le plafond.

Autour de vous, il y a le sifflement gazeux lorsque les pontons se gonflent et que le véhicule d'insertion, qui était passé à quelques mètres sous l'eau, remonte à la surface. Le petit vrombissement des moteurs hors-bord jumeaux s'est déclenché, et vous ne pouvez qu'espérer que cette fichue chose se déplace pour s'échouer sur le rivage.

Frosty est en train de tâtonner sous son équipement de protection, une légère ecchymose se trouve sur son front.

«D'accord, le véhicule d'insertion est en pilotage automatique, mais une fois arrivés à la plage, nous allons tous sortir et remonter la plage. Nous devrions être en dessous de la tempête de mana en ce moment, mais je ne veux prendre aucun risque, j'ai des harnais et des cordes pour tout le monde; nous allons nous attacher ensemble, et tout le monde doit rester à portée de vue d'au moins un magicien à chaque instant! Si vous ne pouvez pas me voir, alors la tempête de mana pourrait vous emporter.»

Vous vous asseyez en silence, puis une chose curieuse se produit: vous vous sentez complètement et définitivement perdu. C'est presque comme si vous tombiez de l'avion à nouveau, vous êtes certain que vous vous dirigez soudainement dans la mauvaise direction, et vous pouvez sentir vos tripes se serrer et se desserter comme si vous voliez et tombiez en même temps. Frosty se déplace vers les commandes primitives à l'avant du véhicule d'insertion.

«Nous traversons le voile. J'éteins le système de navigation.» Pendant quelques minutes tendues, vous continuez à avoir l'impression que votre boussole personnelle fait des tours autour de diverses parties inavouables de votre anatomie, puis tout d'un coup, l'effet est parti. Vous entendez un déclic satisfaisant alors que Frosty rallume l'auto-pilote du véhicule.

Douze minutes plus tard, il y a un craquement satisfaisant alors que le véhicule d'insertion se propulse sur un sol solide. Une fois que Frosty est satisfaite que tout le monde retire sa ceinture, elle ouvre la porte et laisse entrer un mur d'eau presque vertical. En bafouillant, le reste d'entre vous suivez, traînant votre équipement sur une crique rocheuse.

Frosty file vers la droite, là où la plage de gravier mène à un chemin entre les falaises sur la gauche, au moins vingt-cinq mètres de haut et quelques formations rocheuses qui fournissent un peu de protection contre la mer. À travers la pluie battante, vous pouvez simplement distinguer les contours de quelque chose d'artificiel sur les hauteurs, là où commence le chemin. Une tente.

Frosty garde un regard vigilant sur vous sous la pluie battante. Un puissant éclair en colère pourpre traverse le paysage et frappe la plage sur votre gauche, envoyant une ondulation violette d'électricité qui s'éloigne juste avant de vous toucher, ne faisant rien de plus que d'hérisser quelques poils sur votre bras, un peu plus loin, tandis qu'un peu plus loin se trouve un morceau de sable fondu. Frosty ne cligne même pas des yeux. Vous pouvez toujours sentir son regard sur votre nuque alors même que vous luttez pour monter la pente, là où se trouve le sommet des colonnes.

## L'ENVERS DU DÉCOR

Le ton que propose cette scène est de montrer que les chances s'abattent progressivement contre les personnages joueurs et Frosty, alors qu'elle les informe progressivement des nouveaux revers auxquels ils sont confrontés et de son plan pour les amener à leur destination finale. Frosty insistera pour venir dans le véhicule d'insertion, avec l'un des caches que les shadowrunners ont capturés jusqu'à présent. C'est la fin du concours, et elle sait que Shiela, Harlequin et Ehran le scribe seront là pour assister à la fin.

Pendant leur long voyage en avion, les shadowrunners peuvent se reposer, guérir, Frosty est prête à lancer des sorts de soins si nécessaire,

suivre un cours d'apprentissage accéléré sur la matrice (s'ils ont besoin de dépenser du Karma pour des compétences, des sorts ou des formes complexes), vérifiez leur équipement, jouez avec les objets de la cache ou tout ce qu'ils peuvent imaginer. Après avoir pris en charge les besoins du shadowrunner, Frosty va descendre dans le ventre de l'avion afin de placer une barrière puissance 8 sur le véhicule d'insertion, ce qui prendra 8 heures (à moins que l'un des shadowrunners éveillés ne veuille l'aider). Elle peut toujours leur parler pendant ce rituel si l'un d'entre eux a des questions.

Pendant ce temps également, Frosty partage le reste de ses fournitures aux shadowrunners, pour prendre ce qu'ils veulent: des ponchos (pour tous les personnages, dimensionnés pour les métatype selon les besoins), quatre sacs à dos avec des kits médicaux et des kits de survie, deux lanceurs de micro-fusées éclairantes avec 4 fusées éclairantes chacune, des munitions (2 chargeurs complets, des magasins ou 20 cartouches de balles APDS en vrac pour tout ce qui est plus petit qu'un LMG), des lentilles de contacts (indice 1, vision nocturne 2, vision thermographique 2), des harnais d'escalade (dimensionnés pour chaque personnage) et 5 mètres de corde pour chacun d'eux, une puce optique avec une carte 3D de la Chaussée des Géants, et des activesoft (Escalades 3, Plongée 3, Navigation 3, Parachuting 3, Survie 3) pour ceux qui le souhaitent.

À moins que les personnages ne fassent quelque chose de vraiment stupide (comme percer un trou dans le véhicule d'insertion), l'insertion se passe relativement bien. Chaque personnage doit résister aux dégâts de 4e de VD et reçoivent un modificateur de réserve de dés de +8 à leurs tests de résistance aux dégâts s'ils sont attachés à leurs ceintures de sécurité. La barrière sur le véhicule permettra de traverser la tempête de mana et le voile sans difficulté, une fois que Frosty désactivera le système de navigation, tout ce dont elle a à s'inquiéter est que le bateau se heurte à un rocher.

Si, pour une raison quelconque, les shadowrunners tentent de braver la tempête sans être dans le véhicule protégé, alors ils sont soumis aux éléments suivants: des modificateurs de visibilité pour l'obscurité totale et les fortes pluies (Tableau de visibilité, p.152, SR4A), qui applique un modificateur de -10 à une vision normale; les modificateurs de visibilité astrale pour l'Ombre en désordre et le champ magique d'indice 2 (Visibilité Astrale, p.144, La magie des ombres), qui applique un modificateur de -6 pour l'analyse astrale; et une tempête de mana de Puissance 2 (p.118, La magie des ombres) qui fournit un champ magique d'indice 2 et peut cibler n'importe quel personnage avec le sort Combustion.

C'est juste la tempête; en plus de cela, les personnages doivent passer à travers le voile magique qui entoure Tír na nÓg. L'effet est équivalent à un sort de Puissance 24 de Monde chaotique (p.209, SR4A) qui a généré 30 réussites dans le test de lancement de sorts; Les personnages et tout senseurs technologique doivent faire une Volonté + Contresort (défense contre les sorts d'illusion) + l'indice de toute protection dans laquelle ils se trouvent pour réduire cet effet, qui est maintenu pendant le temps qu'il leur faut pour traverser le Voile. Compte tenu des difficultés posées à la navigation par l'effet Voile, beaucoup d'entre eux qui entrent dans le Tír sont complètement retournés.

## DURCIR LE TON

Au lieu d'être largués hors de l'avion, les shadowrunners peuvent choisir d'être parachutés hors de l'avion pendant que les caches (beaucoup plus précieuses) sont déposées dans le véhicule d'insertion. C'est à peu près aussi dangereux que vous pouvez le choisir,

car il y a de fortes chances que les shadowrunners n'aient pas la compétence Parachutisme, soient dans des conditions horribles pour un saut et doivent nager pour se rendre au rivage.

À moins bien sûr qu'eux ou Frosty ne parviennent à convaincre Rigger X de faire voler l'avion à travers le voile, ce qui est à la fois très dangereux (car lui ou l'avion peuvent très bien décider que le haut est en bas et essayer de résoudre la situation en s'écrasant dans le sol), et en tout état de cause peut les faire attaquer par l'armée de l'air du Tír, qui dans ce cas envoie un duo de chasseurs-bombardiers VSTOL équivalents au Federated-Boeing Eagle-C (p.120, Arsenal) et armés d'un total de huit missiles de drone Ares Heimdall (p.120, Arsenal).

Dans l'eau, juste pour rendre les choses plus amusantes, l'atterrissement pourrait être suffisamment difficile pour paralyser le système de pilote automatique, nécessitant un test prolongé de véhicule aquatique + réaction (4, 10 minutes) pour atteindre le rivage. Cela inclut bien sûr une pénalité pour devoir traverser le Voile. Un pépin sur le test envoie le véhicule d'insertion dans la mauvaise direction; un échec critique indique que le personnage a heurté un rocher et que le véhicule commence à prendre l'eau; les shadowrunners ont 20 minutes pour atteindre le rivage avant que le navire ne glisse sous les vagues.

## ANTIVIRUS

Frosty est plus que disposé à écouter toutes les idées des shadowrunners pour arriver à destination le plus rapidement en toute sécurité, mais ces plans dépendront des compétences et des contacts des personnages joueurs pour fonctionner. Si le pire arrive et que les shadowrunners refusent absolument de descendre dans le véhicule d'insertion, Frosty y va seul, Rigger X les déposera sur un petit aérodrome de l'île du Man et ils pourront trouver leur propre chemin de retour (ou louer un bateau et essayez de naviguer jusqu'à la Chaussée des Géants).

Ne découragez pas les joueurs s'ils essaient d'autres plans, indiquez simplement les limites de la situation telle que vous les connaissez, entrer dans le Tír nécessite de passer par le Voile, aucun aéroport (légal) ne leur permettra d'atterrir, l'éloignement de la zone et la terrible tempête empêche de se rendre à la Chaussée par terre et par mer, etc. Souvenez-vous que le pire qu'ils puissent leur arriver est de mourir horriblement et de s'échouer à proximité.

## A L'INTÉRIEUR DE LA TEMPÊTE

### EN BREF

Les shadowrunners finissent de faire trainer la (les) cache(s) dans la tente, où attendent Shiela Blatavaska, Ehran le Scribe et Harlequin; les Croisés Mystiques sont déjà sur la Chaussée des Géants. Frosty, pour sa part, est obligée de rester en arrière, tandis que les personnages joueurs se lancent dans la tempête, sachant que les Croisés Mystiques les attendent, quelque part.

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

#### Lisez ce qui suit aux joueurs:

Lorsque vous transportez vos carcasses détrempeées sur un terrain plus élevé, vous obtenez un meilleur aperçu de la tente, c'est comme quelque chose qui sort d'un sim historique. Des peaux d'animaux pâles s'étendent sur une sorte de cadre, peintes avec une sorte de motif entrelacé, les parois sont quelque peu déformées par le vent; le tout est assez grand pour qu'une famille de trolls puisse y vivre. Frosty vous pousse de devant et tâtonne dans un coin, puis son bras gauche descend alors qu'elle dénoue l'entrée.

Une minute plus tard, tout le monde est à l'intérieur et dégouline sur un sol d'herbe morte. De la lueur jaune terne s'échappe des ampoules lumineuses suspendues au plafond de la tente, vous pouvez voir trois elfes assis sur des chaises pliables. Sur la gauche, vous voyez l'homme maquillé, Harlequin, dont le visage est aujourd'hui blanc avec des diamants bleus sur les yeux, vêtu d'une veste en patchwork et d'un pantalon de cuir noir et blanc, regardant un ancien ensemble tridéo portatif en noir et blanc. À droite se trouve l'écrivain Ehran le Scribe, vêtu d'une simple robe en tissu gris, un couple à tête de dragon doré autour du cou qui vous rappelle instantanément la bague de Frosty, et portant un bloc brun et coriace que vous identifiez finalement comme un très vieux livre... Enfin dans le coin le plus éloigné, Shiela Blatavaska est assise en combinaison une pièce bleu foncé, une jeune fille voilée est allongée sur le sol, la tête sur les genoux de Shiela.

Ehran et Harlequin hochent la tête à tout le monde en guise de salutation; Shiela ne prend même pas la peine de reconnaître votre existence.

« Bienvenue, challenger et paladins, pour le dernier parcours de ce chal'han. » Ehran dit: « En tant qu'élhos-ha de ce concours, mon collègue et moi devons nous assurer que les dernières étapes de ce concours sont entreprises par les paladins, et eux seuls. Placez votre (vos) cache(s) au centre, et Jane, vous devez attendre ici. » Ce dernier commentaire s'adresse à Frosty qui fronce les sourcils et hoche la tête.

Revenant à vous, Ehran continue.

« La dernière cache se trouve quelque part sur la Chaussée des Géants. Ses paladins » il montre Shiela « sont partis il y a une demi-heure, mais ne sont pas revenus. Cette tente est la "ligne d'arrivée" en quelque sorte, et un havre de paix pour quiconque est blessé ou ne souhaite pas se risquer dans la tempête. La chaussée est à votre gauche lorsque vous sortez de la tente; il y a un chemin qui y mène. Lorsque vous êtes prêt, vous pouvez continuer. »

#### Lorsque les shadowrunners quittent la tente, lisez ce qui suit:

Vous sortez de la tente sans les trombes d'eau, et vos yeux mettent quelques minutes à s'adapter à la pénombre. Frosty est derrière vous, debout dans l'embrasure de la porte et vous regarde descendre le terrain surélevé et vous éloigner le long de la brèche rocheuse. Enfin, vous voyez une main posée sur son épaule, la ramenant à l'intérieur, et vous continuez.

Comme l'a dit le scribe, la plage rocheuse s'étend le long du bord de l'imposante falaise, tandis qu'un affleurement déchiqueté à droite empêche le pire de la mer d'Irlande. Attachés ensemble comme vous l'êtes, vous pataugez et grimpez alternativement le long du chemin jusqu'à ce que vous trouviez sur le premier des blocs hexagonaux rugueux qui sort de l'eau.

Avec les flash intermittent de la foudre, vous avez le sentiment que c'est un gros édifice, l'ancien déversement volcanique que vous pouvez bien imaginer a été confondu avec la construction des géants. Les colonnes s'élèvent ensemble comme une masse, formant ça et là des chemins presque lisses où les sommets des colonnes, parfaitement emboités, sont à peu près égaux; et dans d'autres endroits, ils montent et descendent pour former des escaliers naturels, des points hauts et des dépressions. Près du bas de la Chaussée, là où les colonnes descendent dans la mer, se trouvent de grands rochers noirs marqués par des pocks.

Au point le plus élevé de la Chaussée, silhouetté contre une traînée de foudre cramoisie, vous jurez voir un gigantesque personnage, assis.

## **Si les shadowrunners étudient la silhouette:**

Assis sur la colonne de basalte la plus élevée se trouve un visage familier, le géant dégingandé que vous aviez vu parmi les Croisés Mystiques. Le troll est noir comme la nuit environnante, et complètement immobile, son énorme fusil Ares Thunderstruck Guass posé sur ses genoux, une jambe tordue et cassée, un os sortant du genou gauche. Il a presque l'air de faire partie de la pierre, et en vous rapprochant prudemment, vous voyez que ce n'est pas loin d'être le cas. Le géant est une statue de basalte incroyablement réaliste posée sur la roche, vêtue de treillis et d'équipement d'escalade, des tatouages visibles comme des inclusions légèrement plus sombres dans la pierre.

Pendant un instant, la pluie diminue, un arc de foudre illumine la scène pendant une seconde, et grâce à ça, vous voyez clairement deux choses, loin à gauche, sur une autre partie de la chaussée et séparés par une longueur de la haute mer, des silhouettes noires rampent sur les rochers. En face, là où la Chaussée des Géants a grandi et s'est étendue dans la mer, un miroitement doré apparaît dans l'eau.

## **Si Knight 9 est analysé en astral:**

Les fluctuations de la tempête de mana rendent difficile l'utilisation votre œil intérieur, mais vous pouvez simplement choisir l'aura du géant contre la légère couleur de la Chaussée des Géants. Autour et pénétrant dans la status se trouve l'aura d'un sort, produit par la tempête de mana tourbillonnant autour de vous. D'après ce que vous pouvez voir, le sort a fait effet mais n'est pas encore permanent.

## **Si les shadowrunners dissipent le sort de Pétrification sur Knight 9:**

Un frisson traverse la statue du géant blessé, et un réseau de fissures apparaît brièvement dans la peau de pierre, avant que la pierre elle-même ne semble redevenir une chair vivante, froide et mouillée par la pluie. Vous le regardez frissonner et prendre une longue inspiration, puis tournez la tête pour regarder le magicien.

«Merci mon pote. Je t'en dois une.»

Lentement, douloureusement, il se lève, utilisant son fusil comme béquille.

« Il n'y a pas grand-chose à faire ici. Il risque de vous arriver la même chose, je serais vous j'irais mettre mon cul au sec. »

Une colonne à la fois, il commence à revenir par où il est venu. Après trois pas, il se retourne et vous regarde à nouveau. Son expression est illisible.

« Si vous vous en sortez en un seul morceau, on m'appelle Groatster. Venez me voir. Je ferai ce qu'il faut pour vous rendre la pareille. »

Puis il rebrousse chemin, dans la tempête, en direction de la tente.

## **Lorsque les shadowrunners s'approchent de "l'eau brillante" au bord de la chaussée:**

Vous vous souvenez avoir entendu ou lu que pendant l'éveil, la Chaussée des Géants a grandi et s'est étendue, et la partie sur laquelle vous marchez actuellement est la fraction de celle-ci qui a dû sortir de la mer d'Irlande lorsque la magie est revenue dans le monde. Votre curiosité est piquée par la lueur sous l'eau devant vous. Par étapes prudentes, vous vous rapprochez de l'eau pour mieux voir.

Sous les eaux sombres et ardoises de la mer, éclairées par le bas, vous pouvez voir les contours d'un ensemble de marches naturelles, les colonnes de basalte hexagonales descendant comme un escalier irrégulier à une lueur dorée amorphe. Il y a quelque chose au-delà. Un seul pas vous rapproche encore, vous êtes presque dans la mer et à votre grande surprise,

la mer se retire, exposant la première "marche" d'un escalier d'environ deux mètres de large. Vous reculez et l'eau se précipite pour couvrir la marche. Vous avancez à nouveau et l'eau se retire.

Prudent comme un chat, vous placez un pied sur cette première "marche" exposée de colonnes de basalte, et l'eau recule à nouveau, révélant les deux marches suivantes. En dessous et devant vous, la lueur dorée sous l'eau s'intensifie.

## **Si "l'escalier" est analysé en astrale:**

Dans l'astral devant vous, les eaux de la mer d'Irlande sont pleines de vie, les pierres sous vos pieds regorgent d'énergies magiques, et le ciel hurle un maelström d'émotions et de sensations brutes, dont certaines sont tout à fait élémentaires et inhumaines. Mais ce n'est pas ce que vous recherchez. En vous concentrant sur le phénomène qui vous attend, le mana se déplaçant à l'intérieur et autour de vous et à travers vous jusqu'aux marées étranges de la tempête, vous voyez un escalier descendre dans les eaux chaudes, chaque pas veiné de puissance.

Tandis que vous vous tenez là, vous sentez une faible "ondulation" de mana irradier à travers l'eau depuis le premier escalier.

## **L'ENVERS DU DÉCOR**

Au fur et à mesure que les shadowrunners se rapprochent de la Chaussée des Géants, la forme de la tempête et de la tempête de mana augmente; au moment où ils atteignent la tente, tous les personnages sont soumis aux éléments suivants: des modificateurs de visibilité pour l'obscurité totale et les fortes pluies (Tableau de visibilité, p.152, SR4A), qui applique un modificateur -10 en vision normale; les modificateurs de visibilité astrale pour l'Ombre en désordre et le champ magique de 4 (Visibilité Astrale, p.144, La magie des ombres), qui applique un modificateur -8 pour l'analyse astrale; et une tempête de mana de Puissance 4 (p.118, La magie des ombres) qui fournit un indice de champ magique de 4 et peut cibler n'importe quel personnage avec un sort de Pétrification. La tempête interfère également gravement avec les signaux sans fil: les liaisons par satellite et laser ne fonctionnent pas en raison de la très mauvaise visibilité; la tempête elle-même agit comme un brouilleur d'indice 4, bloquant tout appareil dont le signal est égal ou inférieur à 4.

La tente comporte une protection indice 13, créée par Ehran et Harlequin, et protège contre les éléments physiques et magiques de la tempête. Les trois elfes masquent leurs auras. Toutes les caches récupérées par les Croisés Mystiques se trouvent au centre même de la tente.

Atteindre et fouiller la Chaussée des Géants devrait plus être du jeu de rôle que des lancer de dés, à condition que les shadowrunners se déplacent lentement et restent attachés ensemble, devraient pouvoir se frayer un chemin sans problème ni blessure. Lorsqu'ils sont attachés ensemble avec la corde et les harnais d'escalade, les personnages ne peuvent pas se déplacer plus vite que la vitesse de marche du personnage le plus lent.

Si un personnage essaie de se déplacer plus vite que sa vitesse de marche, demandez au personnage et à tous ceux auxquels il est attaché, de faire un test Survie + Intuition (2); tous les modificateurs visuels s'appliquent à ce test. Le succès signifie que le personnage peut avancer (s'il n'est pas attaché) ou est ramené par la corde (s'il est attaché). Un échec signifie que le personnage a glissé ou est tombé;

le personnage doit résister aux dégâts de 3S; un pépin signifie que le personnage a eu un accident grave, comme se frapper la tête sur une colonne de basalte exposée, il devra résister à des dégâts de 3P, et les personnages les plus proches auxquels il est attaché doivent également faire un test Survie + Intuition (2) ou tomber comme lui. Oui, cela signifie qu'un personnage glissant sur les rochers peut entraîner tous les personnages vers le bas.

Knight 9, au moment où les shadowrunners le rattrapent, a subi 8 blessures physiques, une jambe cassée, puis a été touché par un sort de Pétrification à cause de la tempête de mana alors que les autres Croisés Mystiques étaient partis. Le sort a une puissance de 11, en raison d'une poussée de mana inattendue, et seulement une réussite excédentaire. Un test opposé réussi, Contresort + Magie contre la Puissance du sort, dissipera le sort. Si le magicien réussit à dissiper le sort, il récupère toute la chance qu'il a dépensé. Knight 9 n'attaquera pas les shadowrunners et se rendra s'il est attaqué.

Le curieux escalier à la lueur dorée sous l'eau est en fait l'ouverture d'une alchera par substitution(p.112, La Magie des ombres), qui s'allumera chaque fois qu'un personnage avec l'une des clés artefact se trouve à moins d'une douzaine de mètres, et s'activera complètement lorsque un personnage arrive à quelques mètres; au fur et à mesure que les personnages descendent les "marches", l'eau s'abaissera et les shadowrunners pourront continuer sous la mer jusqu'à la Danse des Géants.

## DURCIR LE TON

Le reste des Croisés Mystiques est présumé être au loin sur une autre partie de la formation rocheuse, mais ils peuvent attaquer les shadowrunners si besoin. Quiconque tombe à terre parmi les colonnes ou les rochers de la Chaussée est partiellement couvert de tout assaut à distance. Les Croisés Mystiques à ce stade sont probablement plus susceptibles d'essayer de retarder les personnages que de les tuer, comme en coupant les cordes qui les attachaient ensemble, en posant des pièges avec des grenades flashbang (test d'intuition + réaction pour éviter le fil de déclenchement, ou la grenade s'éteint), ou Knight 3, Knight 4, Knight 5 et Knight 12, cachés au milieu des colonnes, peuvent arroser avec des tirs de couvertures(p.154, SR4A), dans le but de contenir et de retarder les shadowrunners tandis que Knight 1 et Knight 7 recherchent le cache.

La tempête de mana est de Puissance 4 et devrait frapper au hasard, voire pas du tout. Afin de rendre cette situation plus périlleuse, le type de sort pourrait être changé en n'importe quel sort de manipulation ou d'illusion, et une poussée soudaine de mana pourrait ajouter 1d6 de puissance au sort. Bien sûr, les personnages qui s'éloignent du champ de vision d'un magicien avec Contresort sont particulièrement vulnérables.

## ANTIVIRUS

Les personnages joueurs peuvent, bien sûr, tenter de mettre le feu à la tente, de tuer les elfes dans la tente, et même emmerder les PNJ. Permettez aux personnages joueurs d'essayer, allant même jusqu'à lancer les dés. Si les personnages réussissent, faites semblant de lire quelque chose derrière l'écran, puis faites-les relancer... et continuez à relancer jusqu'à ce qu'ils échouent. Si les personnages brûlent la chance pour réussir contre les elfes, alors leurs attaques ou leurs tests réussiront et une variété de barrières physiques ou de mana apparaîtra pour protéger les elfes. La tente, si elle est incendiée ou endommagée, ne sera pas protégée, mais les elfes la répareront avec de la magie pendant que les shadowrunners sont partis.

Les shadowrunners à l'esprit fort pourraient se perdre, en particulier s'ils ignorent la direction d'Ehran, auquel cas M. Dee ou une autre projection astrale utile peut se manifester et leur dire qu'ils vont dans le mauvais sens. Ce qui est plus préoccupant, c'est que les shadowrunners pourraient ne pas comprendre l'allusion de descendre "l'escalier" dans la mer, auquel cas vous pourriez avoir l'attaque des Croisés Mystiques qui les conduit dans la mer, ou un personnage pourrait "glisser" et tomber dans l'escalier (résistant aux dégâts de 3S), faisant céder l'eau sous lui.

Si les shadowrunners mettent trop de temps à se rendre à la tente, alors supposez que les Croisés Mystiques ont déjà la cache et passez directement à Un dernier petit effort.

## LA DANSE DES GÉANTS

### EN BREF

Les shadowrunners descendent les marches enfoncées et passent à travers une couloir menant dans une repère spacieux, le nid d'un ancien dragon de mer, maintenant mort, dont les restes sont enroulés de manière protectrice autour d'une couvée d'œufs conservés par magie... et la cache. Il n'y a pas de test ici, pas d'éénigme finale ou de conflit, tout ce que les shadowrunners ont à faire est de récupérer le cache et de partir. Dans la chambre du nid, la forme astrale de John Dee leur apparaît aux shadowrunners avec une offre: jeter la cache dans l'océan, où un sous-marin la récupérera au profit de la métahumanité. Il fait d'autres promesses et offres une rémunération, du pouvoir et des connaissances, dans l'essentiel. Si les shadowrunners refusent, il part.

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

#### Lisez ce qui suit aux joueurs:

La descente d'escalier rugueuse de colonnes de basalte hexagonales descend bien dans la mer d'Irlande, les murs d'eau retenus par une force invisible, formant un tunnel sombre qui s'étend toujours vers le bas, éclairé seulement par un éclair occasionnel bien au-dessus et la lueur dorée en dessous. Il est difficile de juger de la profondeur et de la distance exactes que vous parcourrez, mais après avoir marché pendant ce qui ressemble à un kilomètre, l'air est plus lourd, plus froid et la pression commence à s'accumuler sur vos oreilles. En regardant vos pieds, vous remarquez que les colonnes hexagonales sont miraculeusement sèches et exemptes de vie marine. Elles ont des grains et des veines métalliques minces et dorés qui les traversent, et ici ou là près des bords du mur sont indéniablement sculptés avec des fragments d'entrelacs élaborés.

Plus vous descendez, plus les colonnes deviennent métalliques, plus les grains convergent vers des veines filaires qui sillonnent les pierres, et les gravures d'entrelacs deviennent plus proéminentes, couvrant maintenant des colonnes entières avec des motifs élaborés qui semblent suivre et incorporer les fils métalliques dorés. Le tunnel d'eau autour de vous montre maintenant les profondeurs mêmes de la mer d'Irlande, claires et noires et peu profonde dans toutes les directions. Parfois, il semble que vous voyez un banc de poissons nager près du mur d'eau.

Vous regardez à nouveau là-bas... et il y a une sensation soudaine de mouvement. Quelque chose d'enorme. Vous pouvez à peine le distinguer, mais c'est comme une grande masse écaille et tordant au-dessus et autour de vous, puis un seul œil noir et sans pupille s'ouvre derrière le mur à côté de vous.

Un poète emo adolescent en herbe parlerait probablement de perles noires de la taille d'un ballon de basket et d'autre absurdités du genre, mais c'est réel, organique, le regard froid d'un œil de poisson plus grand que votre tête, et il se fixe sur chacun de vous tour à tour. Il y a un éclair puis vous voyez un soupçon de dents massives et une énorme griffe palmée, presque une nageoire, et la paroi du tunnel ondule visiblement. Puis la forme part et retourne dans l'abîme.

L'escalier descend d'un autre kilomètre. La lumière d'en haut s'est presque éteinte, mais elle est remplacée par une légère lueur intermittente qui jaillit des veines métalliques des colonnes de basalte, fournissant un léger éclairage dans un rythme complexe d'entrelacement. L'air est si froid ici, votre souffle se présente sous forme de nuages vapeurs.

Dans les derniers mètres de l'escalier, chaque colonne sur laquelle vous marchez est traversée de fils d'or, chaque hexagone recouvert de gravures de noeuds parfaits; les fils dorés se rejoignent, les veines s'épaississent maintenant, prenant un aspect presque cristallin. Le tunnel se termine par un dolmen massif et trapu, deux énormes pierres verticales avec une troisième posée dessus horizontalement, formant une porte primitive. Les dolmen de pierres doivent peser des tonnes, et dans la faible lumière, traversés de veines dorées et de sculptures plus grandes, plus profondément découpées, plus primitives.

Au-delà du dolmen, vous voyez ce qui ne ressemble ni plus ni moins à un dragon momifié.

#### **Si le tunnel est observé en astrale:**

L'ensemble du tunnel, y compris les pierres sur lesquelles vous vous tenez et les murs que vous voyez, est une construction astrale vaste et complexe, une alchera. L'eau est retenue par la forme de la construction astrale, une sorte de magie élémentaire immensément puissante mais primitive. Vous pouvez sentir le mana pulser à travers la structure, comme un ton trop bas pour l'entendre, vibrer presque à travers vos semelles. Les veines dorées qui traversent les pierres vibrent de chaleur électrique, la puissance les traverse comme les fils d'un immense moteur; immédiatement vous vous rendez compte que le métal n'est pas de l'or, mais de l'orichalque, plus d'orichalque que vous n'en avez jamais vu en un seul endroit.

#### **Lorsque les shadowrunners entrent dans la chambre:**

Entrer dans la chambre, c'est comme se frayer un chemin d'un banc de neige dans un désert. La différence de température est choquante et palpable. Passé le dolmen, vous vous retrouvez dans une sorte de chambre circulaire, délimitée par un anneau de dolmens comme celui que vous venez de traverser, un véritable cromlech de pierre, au fond de la mer d'Irlande! Le flux de pierre hexagonale continue de former le sol, chaque colonne est inscrite avec ses noeuds et ses veines d'or, sauf que cette fois les veines dégagent une légère chaleur perceptible et semblent aspirer l'humidité de votre corps.

Votre attention immédiate, cependant, se concentre sur le dragon. Le dragon a dû être énorme quand il était en vie, au moins quarante mètres de long, mais il est mort depuis très longtemps. Des écailles bleuâtres sont tombées de la chair décomposé, exposant les os jaune pâle et les restes poussiéreux et en forme de chiffon de viscères bleu-gris. Le crâne ratatiné s'est enfoncé sur lui-même, les lèvres tirées en arrière pour exposer des dents aussi grandes que le bras d'un nain. Les pattes enroulées tirées le long de son côté sont palmées, presque en forme de nageoires, conçues pour la natation.

Le dragon entier est recroqueillé en cercle et, en regardant bien, vous pouvez à peine distinguer une couvée de cinq œufs de six mètres de haut. Celui du centre est en pierre et gravé de gravures familiaires. C'est la dernière cache.

#### **Si la pièce ou quelque chose qui s'y trouve est observé en astrale:**

Tout le mana de la chambre est concentré sur les œufs au centre, un sort d'artisanat subtile impressionnant. Le reste de la construction astrale autour de vous ressemble à des lego pour enfants par rapport à cela; les brins monofilament arachnéens du sort sont tissés en un motif incroyablement complexe qui se tissent dans, autour et à travers les œufs. Vos sens astraux se concentrent sur les œufs et vous avez le sentiment inconfortable que quelque chose vous regarde, en vous, comme une sonde mentale ou un sort de lien mental. Pendant une minute terrible, vous sentez la râpe de quelque chose griffer l'intérieur de votre tête, puis cela se détache.

Ce sont des œufs de dragon et ils sont toujours vivants.

#### **Au fur et à mesure que les shadowrunners se déplacent pour récupérer le cache ou les œufs:**

«Rebonjour, mes amis.»

M. Dee est de retour, dans toute sa bonté éthérée, appuyé contre l'un des dolmens. D'une manière ou d'une autre, vous n'êtes pas surpris.

«Vous avez parcouru un très long chemin, mes amis et votre périple est presque terminé. Vous avez bien remplis votre rôle, servi votre maîtresse avec toute la diligence et le souci. Pour vos efforts, vous serez sans aucun doute richement récompensé, et cette petite chatte elfique aura accès aux trésors des âges, à la posséder et à la garder, pour elle et le reste de sa cabale... »

La forme astrale de Dee flotte vers la cache, une main pâle et translucide la traversant.

«Mais ça ne sera pas forcément le cas. J'ai une proposition pour vous: prenez la cache et jetez-la à la mer là-bas. Il montre l'un des dolmens. «Ma loge a un mini sous-marin qui attend. La cache sera récupérée, le contenu étudié et diffusé pour le bien de toute méta-humanité. Les elfes ont déjà les autres caches, et il n'y a personne ici pour vous contredire si vous prétendez qu'elle a été perdue. En retour, je peux vous offrir... des récompenses substantielles. »

M. Dee regarde chacun de vous dans les yeux, les veines incandescentes de métal dans le sol sont visibles à travers sa forme.

«Deux millions de nuyen, répartis entre vous. Aux magiciens parmi vous, je propose une initiation à nos rituels, "il tapote sur l'écho astral du livre à ses côtés" et l'accès à nos secrets. Au reste d'entre vous, je peux offrir de nouvelles identités et un accès à des équipements et installations exclusifs: équipements de qualité militaire, implants de qualité delta, thérapie génique de prolongation de la vie. Pour ceux d'entre vous intéressés, je peux également organiser l'accès à un groupe qui fournit la cybermancie, bien que dans ce cas, tout ce que je peux garantir est une introduction et le coût de la procédure initiale.

Quelque chose arrive à son visage, vous n'êtes pas tout à fait sûr de ce qui se passe, jusqu'à ce que vous vous rendiez compte qu'il essaie de sourire.

«Bien sûr, tout est négociable. Qu'en dites-vous? »

## **Si certains des shadowrunners répondent par la négative:**

Dee n'a pas l'air bouleversé, mais sa manifestation astrale a pris un halo noir en lambeaux, de minuscules lignes de poils d'araignée ondulant avec une grande agitation

«Je suis vraiment désolé d'entendre cela. Je savais que vous ne partageriez pas ma philosophie, mais j'avais espéré que la rémunération serait suffisante pour influencer vos instincts les plus mercenaires. Très bien alors, faites ce que vous voulez.»

M. Dee s'appuie contre l'un des dolmen, en sortant son livre et en faisant semblant de feuilleter les pages et de les lire.

## **L'ENVERS DU DÉCOR**

Ce scénario se déroule entièrement dans une alchera par substitution, une construction astrale de nature duale qui remplace temporairement une partie du monde physique. L'alchera n'est pas indestructible, si les personnages décident de récupérer un morceau d'orichalque comme souvenir, ils sont libres de le faire, mais les matériaux de l'alchera disparaîtront lorsque l'alchera s'effondrera, y compris tout orichalque ou pierre qui a été extraite.

Une fois à l'intérieur de l'alchera, les personnages ne sont plus affectés par le champ magique, la tempête de mana ou la pluie. Le tunnel est considéré comme ayant une lumière partielle (p.152, SR4A). Mieux encore, l'effet de brouillage de la tempête ne s'applique qu'au-delà de l'entrée du tunnel, alors que les personnages ne peuvent toujours pas se connecter à la matrix, au moins ils peuvent se parler en utilisant leurs commlinks. Les murs du tunnel sont essentiellement identiques à ceux créés par un sort de Mur d'Eau Puissance 10 (p.167, La magie des ombres) d'un millimètre d'épaisseur seulement, bien qu'ils ne puissent pas être dissipés. Quiconque tombe ou traverse le mur doit résister à des dégâts de 10P (ajoutez la moitié de l'armure d'impact) et se retrouvera dans la mer d'Irlande, et devra soit nager à travers le mur (résister à nouveau aux dommages), soit nager jusqu'à la surface (en utilisant Natation, p.135, SR4A), au niveau le plus profond, à la chambre du dolmen, l'eau a une profondeur d'environ 50 mètres.

Un test Arcana + Logique réussi, Analyse astrale + Magie ou Enchantement + Magie révélera que les veines de basalte sont de l'orichalque, si un personnage a un kit de Trafiquant de talismans ou un kit d'enchantement, il obtient respectivement un modificateur de jet de dés +2 ou +4 à ce test. Les gravures nécessitent un test étendu d'Arcana + Logique (10, 10 minutes) pour avoir un sens, elles ressemblent à certains aspects des formules magiques utilisées par les traditions magiques spécifiques au Tír. Plus que cela, vous ne pouvez pas dire sans faire une thèse sur le sujet.

Le dragon momifié, les œufs de dragon et la cache ne font pas partie de l'alchera, et ils ou des parties d'entre eux peuvent être retirés de l'alchera. Les os du dragon en particulier sont de puissants telesmas magiques; tout os emporté compte comme un telesma exotique (p.80, La magie des ombres) et peut être vendu 1d6 x 1 000 ¥ le kilogramme (pour la capacité de charge, voir p.310, SR4A).

La cache est au milieu des œufs de dragon encore vivants. Les sorts de protection qui ont maintenu les œufs n'empêcheront pas les personnages (ou n'importe qui d'autre) de les prendre, ni même de détruire les œufs, bien que s'ils endommagent les œufs, ils auront la réponse du dragon de mer d'Un dernier petit effort.

M. Dee, pour sa part, est sérieux dans son offre, un bon paquet de nuyen, l'accès à un groupe d'initiés exclusif (même pour les elfes, qui ne sont normalement pas autorisés à se joindre), et des présentations à des contacts qui peuvent fournir le top de l'équipement de pointe (les maîtres de jeu qui n'ont pas envie d'avoir des cyberzombies dans leur campagne peuvent toujours rendre les termes du groupe de cybérancie désagréables pour les shadowrunners individuels).

Dans le cas où certains des shadowrunners disent non et que d'autres semblent tentés ou sur la réserve, M. Dee jette un sort Réseau télépathique(p.161, La magie des ombres) sur tous les personnages de nature dual et leur fait un offre exclusive, tout ce qu'ils ont à faire est de trahir leurs coéquipiers et de mettre la cache dans la mer d'Irlande, et M. Dee partagera la récompense avec eux (si un seul personnage y parvient, ils auront tout). Le moyen le plus simple de le faire est d'avoir des bouts de papier pré-préparés avec des notes, dont certains doivent être donnés aux joueurs dont les personnages pourraient être tentés par l'accord de Dee, et les autres leurs disant que leur personnage retrouve leurs chance (pour être resté fidèle à Frosty).

M. Dee pour sa part, à moins d'être chassé par de réelles menaces magiques, reste dans la chambre du dolmen jusqu'à ce que les personnages joueurs partent.

## **DURCIR LE TON**

La plupart de la tension dans cette scène est psychologique, les Croisés Mystiques rampent sur la mauvaise partie de la Chaussée des Géants (pas que les shadowrunners le sachent). Pour ajouter de la tension au scénario, peut-être que Knight 1, Knight 3, Knight 5 et Knight 7 sont arrivés en premier dans la chambre du dolmen et c'est aux personnages joueur de leur voler la cache. Ou, si vous vous sentez méchant, un shedim peut posséder les restes momifiés du dragon de mer, les statistiques sont fournies ci-dessous.

Si les Croisés Mystiques ont la cache et remontent à la surface, passez à Un dernier petit effort.

## **ANTIVIRUS**

Les pires choses que les PJ puissent faire (par ordre de probabilité) sont: passer à travers le mur d'eau, casser un œuf de dragon ou utiliser des explosifs sur le dolmen. La première incidence est couverte; si vous avez vraiment besoin d'illustrer les dangers du mur avant qu'un shadowrunner décide d'aller nager, faites surgir un grand requin (p.299, SR4A) à travers le mur pour tenter d'atteindre un shadowrunner, l'effet devrait être équivalent d'être éclaboussé par des gros morceaux de chair de thon. Briser un œuf de dragon attire les foudres du Dragon de mer pour les personnages joueurs dans Un dernier petit effort. Désaligner un dolmen (n'importe lequel des dolmens) d'une manière ou d'une autre est mauvais et provoque l'effondrement immédiat de la chambre, 100 tours de combat, puis le tout est rempli d'eau. C'est d'autant plus grave que si le dolmen qui se connecte à l'escalier s'est effondré, alors il n'y a plus d'accès entre la chambre du dolmen et la cage d'escalier, il est préférable que quiconque se trouve dans la chambre du dolmen soit préparé à nager.

## GRUNTS ET CIBLES MOBILES

### Dragon de mer possédé par un Shedim

Les léviathans, ou dragons de mer, se trouvent dans les profondeurs des mers salées. La tête et le corps d'un léviathan mesure bien 25mètres de long. Doté de quatre pattes palmées qui se terminent toutes par des griffes et de pouces opposables sur les pattes antérieures, le léviathan a une capacité préhensile médiocre. Lent et maladroit sur terre, le dragon des mers est capable de nager de manière particulièrement rapide et gracieuse en utilisant les mouvements de son corps et de ses pattes. Les léviathans sont amphibiens, bien qu'on n'ait jamais vu un léviathan sur la terre ferme. La tête longue et effilée est dotée d'une puissante mâchoire, et se termine par une longue touffe d'une sorte de varech qu'on pourrait prendre pour des cheveux et qui court tout le long du dos. Les écailles des léviathans sont petites et fines si on les compare avec ses cousins terrestres, et prennent en général une teinte bleu-vert iridescente, plus prononcée sur le dos et qui s'estompe près du ventre.

C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	M	Ess	Init	PI	MC
13	4	8	35	8	8	8	6	9	9	16	2	12E/15P	

**Déplacement:** 15/30 (natation 30/75)

**Draconique:** les dragons sont incapables de vocaliser, mais ils peuvent communiquer par télépathie avec d'autres êtres qui se trouvent dans leur champ de vision grâce au draconique. Cette forme de télépathie ne peut pas être enregistrée par des moyens technologiques tels que des micros, et les dragons qui souhaitent communiquer par des biais technologiques doivent employer un humain comme "interprète".

**Compétences:** Analyse astrale 8, Arme à distance exotique 6, Conjuration(GC)6, Combat à mains nues 6, Perception 6, Sorcellerie(GC)8, Vol 6 (Natation 6 pour les léviathans)

**Pouvoirs innés:** Arme naturelle (Morsure/Griffes VD10P, PA-2), Armure mystique 8, Armure renforcée 8, Attaque élémentaire (en général, feu), Conscience, Nature duale, Draconique, Sens accus (odorat, vision nocturne et thermographique, audition large bande) Pouvoirs individuels: Compulsion, Contrôle animal, Influence, Peur, Salive corrosive, Souffle nocif, Venin

**Notes:** tous les dragons sont dotés de l'avantage Magicien et connaissent la plupart des sorts. Ils disposent également d'une Allonge de +2.

### Shedim

Les shedims sont des voleurs de corps en provenance des régions les plus sombres des royaumes métaphysiques. Ils s'emparent du corps des morts et des magiciens imprudents pour s'en faire des réceptacles physiques. Contrairement aux autres menaces qui semblent voir la Terre comme un terrain pour se reproduire ou se nourrir, les shedims semblent animés d'une haine viscérale envers tout ce qui vit et fait preuve d'une grande hostilité aussi bien envers les métahumains qu'envers les autres esprits.

Si le dragon de mer est vaincu, le Shedim souffrant du pouvoir évanescence retourne dans son métaphysique à moins qu'il y ait un corps sans vie à proximité ou sans surveillance (projeté en astral).

## UN DERNIER PETIT EFFORT

### EN BREF

Les shadowrunners ou Croisés Mystiques (ceux qui ont réussi à récupérer la cache) tentent de revenir à la tente, et les survivants de l'autre groupe tentent de leur voler la cache. En plus de la tempête, d'autres obstacles qui leurs barrent la route sont l'effondrement soudain de l'alchera et une brève rencontre avec le dragon des mers.

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

#### Lisez ce qui suit aux personnages s'ils ont la cache:

Descendre et monter cet escalier étrange n'a rien fait pour améliorer votre opinion sur les Anciens ou quiconque qui a enfui cette chose. S'ils étaient si magiquement puissants, pourquoi ne pourraient-ils pas installer un escalier roulant comme des métahumains civilisés?

Un blocage soudain attire votre attention. En haut des escaliers, quatre métahumains avec des armes, des visages familiers que vous avez déjà vus: une femme humaine caucasienne d'âge moyen, fumant une cigarette; un ork mâle de la trentaine, maigre comme un clou, chauve à l'exception d'une bande de trois centimètres au centre de son crâne; une elfe, milieu de la vingtaine, physiologie asiatique, petit tatouage d'une croix rouge dans une boîte sur la joue gauche, embouts d'oreille percés; et un grand nain mâle, début des années cinquante, presque aussi large que grand, chauve avec une barbe rasée, avec des datajacks sur sa tempe droite et gauche. Tous les quatre tiennent des mitraillettes, bien que le nain ait une hache de combat dans sa main gauche.

«Vous êtes assez prêt.» Dit la femme humaine d'un ton imposant. «Posez tout ce que vous transportez et reculez de trois pas.»

#### Lisez ce qui suit si les Croisés Mystiques ont la cache:

Quelque chose attire votre attention. Dans l'escalier se trouve quatre métahumains avec des armes, des visages familiers que vous avez déjà vus: une femme humaine caucasienne d'âge moyen, fumant une cigarette; un ork mâle de la trentaine, maigre comme un clou, chauve à l'exception d'une bande de trois centimètres au centre de son crâne; une elfe, milieu de la vingtaine, physiologie asiatique, petit tatouage d'une croix rouge dans une boîte sur la joue gauche, embouts d'oreille percés; et un grand nain mâle, début des années cinquante, presque aussi large que grand, chauve avec une barbe rasée, avec des datajacks sur sa tempe droite et gauche. Trois d'entre eux tiennent des mitraillettes, le nain a une hache de combat dans la main gauche et l'ork porte un bloc de pierre géant avec des sculptures familiaires. Les Croisés Mystiques ont la cache.

«Vous êtes assez prêt.» Dit la femme humaine d'un ton imposant. «Posez vos armes et reculez.»

#### Lorsque les Croisés Mystiques ont la cache (ou sont en route):

Il y a un bruit de fracas derrière vous et sur votre droite, suivi d'un long bruit rauque et prolongé. La chef des Croisés Mystiques laisse tomber sa cigarette de ses lèvres alors qu'un long cou serpentin apparaît, une tête avec des mâchoires assez grandes pour couper un ork en deux s'abaisse au niveau des Croisés Mystiques, et elle ouvre sa vaste bouche pour tenter d'attraper la cache avec sa langue, sans succès. Le dragon tourne autour, soufflant par ses narines. Un grand oeil noir vous fixe, puis vous entendez une voix dans toutes vos têtes.

«Bougez s'il-te-plaît.»

Le dragon de mer se pose sur la chaussée, ses membres frontaux palmés le poussant et le tirant sur les colonnes de pierre, se traînant pour faire face à l'entrée de l'escalier dans la mer. Quiconque n'est pas assez rapide pour s'écartez du chemin est poussé sur le côté ou pressé contre le rocher. Enfin aligné avec l'entrée, le Dragon des Mers regarde dans le tunnel de l'alchera...»

#### **Si quelqu'un à la surface a un œuf:**

Le dragon des mers vous domine. Sa voix dans votre tête vous donne l'image distincte d'un troll avec une paire d'œufs de caille dans sa paume.

«Donnez-moi l'œuf, avant qu'il ne soit trop tard.»

Une goutte de venin sort de ses mâchoires ouvertes et atterrit sur un crabe malheureux qui s'accrochait au rocher. Le crabe fond littéralement sous vos yeux, à une longueur de bras de vous.

#### **Si quelqu'un a endommagé les œufs:**

Vous avez soudain mal à la tête, comme si vous aviez une épingle ou un ongle juste derrière vos yeux. Une mère crie lorsqu'elle voit son enfant mort. Vous avez expérimenté ça plus que vous ne vous en souvenez, et le cri mental que le dragon de mer émet à la vue de l'œuf cassé est deux fois pire. Le rugissement vous frappe directement à la poitrine, une force subsonique fait trembler vos côtes et va directement aux anciennes parties de votre cerveau qui ont évolué pour s'enfuir quand ils voient des dragons. Encore quelques secondes et vous aurez besoin de sous-vêtements propres.

Heureusement, le dragon des mers s'arrête, ramenant au silence bénit. Malheureusement, vous voyez la griffe massive descendre sur la personne assez stupide pour avoir casser ce maudit œuf...

#### **Quand les shadowrunners rentrent:**

Lorsque vous apercevez enfin la tente, toute la douleur et la peur des dernières heures vous rattrapent. Votre lit vous manque, les aliments familiers et le doux bruit blanc et apaisant d'un ensemble tridéo. En traînant vos pieds fatigués le long des rochers, vous vous hissez jusqu'au rabat de la tente et tâtonnez la fermeture éclair.

À l'intérieur, tous les yeux sont rivés sur vous. Frosty s'approche et vous serre chacun votre tour dans ses bras. Ehran s'éclaircit la gorge.

«Il est temps », dit-il, «que les brehons se concertent et choisissent un gagnant. »

### **L'ENVERS DU DÉCOR**

À ce stade, toutes les cartes sont sur table: les Croisés Mystiques et les shadowrunners ont une dernière tâche à réaliser, pour déterminer à qui revient la dernière cache. Tout ce qu'ils ont à faire est de la ramener à la tente. La tempête et la tempête de mana sont toujours en vigueur: tous les personnages sont soumis aux éléments suivants: des modificateurs de visibilité pour l'obscurité totale et les fortes pluies (Tableau de visibilité, p.152, SR4A), qui applique un modificateur de -10 pour une vision normale; les modificateurs de visibilité astrale pour l'Ombre en désordre et le champ magique d'indice 4 (Visibilité Astrale, p.144, La magie des ombres), qui applique un modificateur -8 pour l'analyse astrale; et une tempête de mana de Puissance 4 (p.118, La magie des ombres) qui fournit un champ magique d'indice 4 et peut cibler n'importe quel personnage avec un sort d'Aura de feu (p.165, La magie des ombres).

La tempête interfère également gravement avec les signaux sans fil: les liaisons par satellite et laser ne fonctionnent pas en raison de la très mauvaise visibilité; la tempête elle-même agit comme un brouilleur indice 4, bloquant tout appareil dont le signal est égal ou inférieur à 4.

L'escouade 1 (Knight 1, Knight 3, Knight 5 et Knight 7) porte la cache/s'en va après la cache, l'escouade 2 (Knight 4, Knight 12 et la forme astrale de Knight 13) servira d'arrière-garde. Cela signifie que les personnages joueurs rencontreront d'abord l'escouade 1, et l'escouade 2 sera située sur le chemin de la tente dans des positions en hauteur.

Quand ils rencontrent l'escouade 1 Knight 1 lancera un sort Contrôle des Pensées des Foules (p.211, SR4A) et brûlera un point de Chance pour que le sort passe; n'importe lequel des personnages joueurs peut brûler un point de Chance à son tour et résister au sort normalement, sinon Knight 1 leur ordonnera de se tenir en retrait pendant que Knight 5 récupérera la cache (s'ils ne l'ont pas) ou les fera rester immobile pendant qu'ils continuer leur chemin. Toute personne que Knight 1 ne peut pas voir n'est pas ciblée par le sort.

C'est à peu près le moment où le dragon des mers fait sa grande entrée. L'œil noir géant que les personnages ont vu à travers le mur du tunnel appartient au dragon de mer, qui était relativement proche et a senti l'ancienne magie du dragon lorsque l'alchera s'est ouverte, cette ondulation de mana que les personnages auraient pu ressentir plus tôt. Elle est ici pour réclamer les œufs de dragon de mer encore vivants. Si les œufs sont indemnes, elle ne fait de mal à aucun des shadowrunners ou Croisés Mystiques, ignorant même les attaques contre elle, elle prend juste les œufs qu'ils ont et descend ensuite dans le tunnel pour récupérer le reste. Si les shadowrunners refusent d'abandonner l'œuf, ils doivent faire face à un grand dragon. Voir ANTIVIRUS pour plus de détails.

Elle attaque quiconque a blessé les œufs, accidentellement ou non (oui, le dragon de mer peut le savoir même d'ici), que ce soit les Croisés Mystiques ou les shadowrunner, lancez un grand nombre de dés, dites au personnage de lancer Combat à mains nues + Agilité, puis dites au personnage qu'il doit résister à 10P de dégâts (PA -2), et qu'il est projeté hors de la Chaussée des Géants et dans la mer (résistant à un autre 5S de dégâts quand il touche l'eau), et ils peuvent maintenant montrer leurs talents de natation (environ 100 mètres).

Knight 1 est tellement secoué par l'apparition soudaine du dragon de mer qu'elle laisse tomber le sort Contrôle des Pensées des Foules maintenu, permettant aux shadowrunners d'agir. Si les shadowrunners réussissent à traiter avec l'escouade 1, pacifiquement ou non, alors ils doivent encore faire face à l'embuscade de l'escouade 2, qui sont situés le long du chemin du retour à la tente, avec une semi-couverture, des armées et entraînées.

### **DURCIR LE TON**

Contrôle des Pensées des Foules, ce sort est bon pour Croisés Mystiques qui la jouent gentiment, ils pourraient simplement leur monter une embuscade (p.165, SR4A) et se lâcher sur les personnages joueurs avec des armes et des sorts flamboyants. Dans ce cas, les shadowrunners peuvent capter du trafic sans fil (s'ils pensent le chercher), leur donnant une idée de ce à quoi s'attendre. Si vous voulez rendre la situation plus difficile, la tempête (et ses pénalités de vision associées) et/ou la tempête de mana (avec toutes ses distractions mortelles) pourraient toujours se dérouler à puissance maximum.

## ANTIVIRUS

Le dragon de mer ne mordra pas immédiatement la tête de quiconque n'abandonne pas immédiatement un œuf de dragon, elle est prête à conclure un accord afin de protéger l'œuf, par exemple en leur offrant la cache en échange du ou des œufs. Même si les œufs ne volent pas, ils lévitent hors de leur prise et le dragon de mer envoie les personnages joueurs dans la mer, comme ci-dessus pour ceux qui endommagent les œufs. Les shadowrunners extrêmement intelligents pourraient avoir d'autres moyens de revenir à la tente, comme un pirate informatique commandant le véhicule d'insertion de venir les chercher pour qu'ils puissent se sortir des Croisés Mystiques. Ne découragez pas l'ingéniosité.

## FROSTY MONTE EN GRADE EN BREF

Une fois à l'intérieur de la tente, Harlequin et Ehran le Scribe s'entretiendront brièvement avant d'annoncer le gagnant du concours. Peu importe qui gagne, l'autre partie lancera un défi immédiat, Shiela accusera les juges de favoritisme, Frosty lancera simplement un défi personnel. Après quelques débats, les quatre elfes acceptent un duel personnel, ici même, maintenant, à l'intérieur de la tente. Le groupe contesté à le choix de ses armes (Shiela choisira le couteau, Frosty choisira les armes à feu) pas de magie, ce qui inclut pas de défenses magiques et le combat se poursuivra jusqu'à ce qu'une des deux ne puisse plus continuer. Les deux femmes demanderont un témoin parmi les Croisés Mystiques et les shadowrunners. Le devoir formel des témoins est d'inspecter les armes. Si Shiela ou Frosty sont trop blessés pour continuer, elles peuvent demander à leur témoin de prendre leur place, bien que ce soit de manière volontaire, le refus attribue simplement la victoire à l'autre partie.

Quel que soit le résultat, les deux parties (si elles survivent) se conformeront au verdict de cette dernière contestation, si pour aucune autre raison qu'elles ne sont en mesure de présenter de nouveaux arguments.

## DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

### Si Frosty a la majorité des caches:

Harlequin et Ehran le scribe s'entretiennent pendant quelques minutes. Frosty et Shiela ne se regardent pas, attendant dans des coins opposés de la tente. Enfin, Ehran le Scribe se tourne vers eux deux.

«Jane Foster a une nette majorité. Elle n'a violé aucune règle de ce concours et a maintenu les meilleures traditions de notre peuple. Jane, niacht Har'lea'quinn, telegit se-chal'han.»

«Non.» Dit Shiela. «Je n'accepte pas votre jugement. Ces prix m'appartiennent de plein droit et je ferai taire quiconque dira le contraire. Chal'han-te, Jane, Cenesténit.»

Jane réagit au quart de tour. «Pistolets.»

Les yeux de Shelia s'écarquillent.

«Quoi...»

«J'accepte le défi.» Dit Frosty. «J'ai donc le droit de choisir les armes et les conditions. Les pistolets. Deux coups chacun. À la soumission ou à la mort.»

«Accepté.» Dit Shiela. «Choisissons nos témoins.»

### Si Shiela a la majorité des caches:

Harlequin et Ehran le scribe s'entretiennent pendant quelques minutes. Frosty et Shiela ne se regardent pas, attendant dans des coins opposés de la tente. Enfin, Ehran le Scribe se tourne vers eux deux.

«Al'ach'ya a la majorité des caches. Elle n'a violé aucune règle de ce concours et a maintenu les meilleures traditions de notre peuple. Al'ach'ya, Maera ne Tír, telegit se-chal'han.»

Harlequin se déplace pour parler, mais Frosty le devance.

«Je vais régler ton compte, salope. Vous voulez un concours équitable? Alors allons-y, ici et maintenant. Chal'han-te, Maera Al'ach'ya, Maera Fuil.»

Les yeux de Shelia se rétrécissent à ces derniers mots.

«Vous osez...» dit Shiela «Au couteau, dans ce cas.»

«Au couteau ce sera ce sera.» accepte Jane.

«À la soumission ou à la mort»

«Accepté. Choisissons nos témoins.»

### Si Frosty et Shiela sont à égalité:

Harlequin et Ehran le scribe s'entretiennent pendant quelques minutes. Frosty et Shiela ne se regardent pas, attendant dans les coins opposés de la tente. Enfin, Ehran le Scribe se tourne vers eux deux.

«Aucun de vous n'a une majorité net. Vous avez tous les deux obéi aux règles de ce concours et soutenu les meilleures traditions de notre peuple. Le temps des paladins est passé, vous devez régler cela vous-même.

Shiela hoche la tête, la main sur sa lame de mage.

«Chal'han-te, Jane, niacht Har'lea'quinn, Cenesténit.»

Jane réagit au quart de tour. «Pistolets.»

Les yeux de Shelia se rétrécissent à ces derniers mots.

«Vous osez...»

«Oui.» Dit Frosty. «À la soumission ou à la mort»

«Accepté.» Dit Shiela. «Choisissons nos témoins.»

### Quand Frosty demande un témoin parmi les shadowrunners:

«J'ai vais vous demander une faveur.» Dit Frosty. «Cette chose ne se terminera que dans le sang. J'ai besoin que l'un de vous soit mon témoin. Dans le cas où Shiela ou moi ne sommes pas en mesure de continuer le duel, le témoin prendrait le relais et continuerait le combat.»

Elle se met à vous chuchoter.

«Je vous ai tous demandé de risquer votre vie cent fois depuis que nous nous sommes rencontrés, et aucun d'entre vous ne me doit quoi que ce soit. À ce stade, même si je meurs, vous serez toujours payé. J'ai pris des dispositions pour cela. Mais si l'un d'entre vous a encore envie de se battre, aidez-moi à mettre fin à cela. Est-ce que l'un d'entre vous est prêt à le faire?»

### Si Frosty et Shiela se battent aux couteaux:

Le centre de la tente est dégagé et les deux elfes masculins mesurent un cercle d'environ deux mètres de diamètre, le brûlant dans l'herbe morte. Les caches que tout le monde a travaillé si dur pour obtenir sont empilés contre une paroi de la tente.

Frosty entre sur le ring, son long couteau tenu dans une prise inversée dans sa main droite, le bras droit levé. Shiela entre sur le ring, tenant son couteau devant elle avec la poigne d'un tireur. Harlequin, debout sur le côté, dit «Commencez».

La lame rencontre la lame en coup et en contre-coup. Frosty commence par une technique défensive et tranchante, sondant les bras et les épaules de Shiela, révélant une armure corporelle moulante sous sa combinaison une pièce. Shiela préfère pousser et couper, utilisant ses bras plus longs et son jeu de jambes à son avantage, marquant plusieurs touches contre les bras de Frosty.

Après trois minutes tendues, les deux respirent fortement et Frosty est blessé; une plaie intestinale laisse échapper du sang noir. Puis par un mouvement surnoisi rapide comme l'éclair, Frosty jette sa lame sur Shiela, qui entaille le côté de son cou exposé, puis cogne contre la paroi de la tente. Shiela gifle sa main gauche sur la plaie, du sang jaillit, et lève sa lame dans un geste de poignard. Frosty se tient immobile, attendant que l'elfe aux cheveux roux s'avance pour la mise à mort.

Juste au moment où la lame descend en arc, Frosty attrape l'avant-bras droit de Shiela et tourne son corps, dirigeant le bras et amenant la lame dans les entrailles de Shiela. L'elfe aux cheveux roux est allongée sur le sol, trois pouces d'acier sortant d'elle et du sang suintant entre ses doigts quand elle parvient à appeler son témoin.

Frosty est maintenant à genoux, une main enfoncee dans la plaie de son estomac. Crachant une petite quantité de sang, votre patron prononce le mot que vous redoutiez et que vous attendiez:

«Au tour des témoins...»

#### **Si Frosty et Shiela se battent avec des pistolets:**

Le milieu de la tente est dégagé et les deux elfes mâles mesurent un cercle d'environ deux mètres de diamètre, le brûlant dans l'herbe morte. Les caches que tout le monde a travaillé si dur pour obtenir sont empilés contre une paroi de la tente.

Frosty s'approche de sa place, l'arme à deux mains, pointée vers le sol. Shiela se tient sur le côté, présentant son profil, le pistolet dans son bras droit Harlequin, debout sur le côté, dit «Commencez».

Frosty lève son pistolet, Shiela laisse simplement son pistolet tomber et tire. Une explosion de sang sort du dos de Frosty alors que la balle traverse son estomac, et elle pousse un cri en se mettant à genoux. Shiela attend pour son deuxième coup quand Frosty prononce le mot que vous redoutez et anticipiez:

«Au tour du témoin...»

#### **L'ENVERS DU DÉCOR**

Tous ceux qui ont survécu jusqu'à présent sont entassés dans la tente, y compris Knight 9, que Shiela a guéri par magie. En gros, peu importe qui "gagne", la seule chose qui réglera cette affaire entre Frosty et Shiela est un duel personnel. Selon qui relève le défi, le concours se fera soit avec des lames, soit avec des pistolets. Avant de se battre, cependant, ils peuvent solliciter un témoin parmi leurs partisans.

Si plus d'un shadowrunner se porte volontaire, Frosty choisira celui qui a la compétence la plus pertinente, ou qui est le moins blessé, les joueurs peuvent même régler ça aux dés s'ils le souhaitent. Shiela choisira parmi les Croisés Mystiques restants, de préférence Knight 9 ou Knight 12 s'ils sont vivants, sinon choisir le meilleur des Croisés Mystiques restants, si tout le monde est mort, Knight 13, qui n'était pas physiquement présent pour être tué par les shadowrunners sera son témoin.

Normalement, Shiela a des protections magiques suffisantes pour empêcher toute balle ou couteau ordinaire de lui faire du mal, mais dans ce cas, les préparations d'Harlequin et d'Ehran le Scribe les ont rendues inactives; le rituel annule également toute utilisation de la Chance par les deux parties pendant le duel - les personnages doivent se fier uniquement aux compétences, aux attributs et aux augmentations pertinentes. Tous les sorts lancés par n'importe qui dans la pièce seront contrés par les deux chiens. Shiela fournira les armes, une paire de longues lames [Arme tranchante, VD (Force/2 + 2) P, PA -1] ou une paire d'Ares Predator IVs [Pistolets lourds, VD 5P, PA -1, SA, 2/15 c)].

Si vous battez avec des lames, le premier match se terminera par un match nul, forçant le personnage joueur à combattre le témoin, le vainqueur remporte tout. S'il se bat avec des pistolets, le personnage joueur affrontera directement Shiela. Shiela a un score d'initiative de 12, une réserve de dés au pistolet de 8, une constitution de 6, 3 points d'armure balistique et avec une balle restante. Le personnage joueur a l'arme ci-dessus, avec deux balles restante. Résolvez le combat normalement; en raison de l'espace confiné, l'esquive n'est pas possible. Si Shiela rate son coup, elle utilisera sa prochaine action libre pour se rendre. Si le shadowrunner agissant en tant que témoin de Frosty inflige 8 de dégâts en deux tirs, alors Shiela sera frappé d'incapacité et Frosty sera la vainqueur; sinon, Shiela gagne.

Si Knight 9 est choisi comme témoin de Shiela et si sa survie signifie essentiellement que l'un des shadowrunners a contrecarré les effets de la tempête de mana sur lui, il perdra délibérément au profit des personnages joueurs dans le duel au couteau.

Le gagnant doit être évident; Harlequin va soigner Frosty et Ehran le Scribe guérira Shiela, au moins assez pour les empêcher de mourir. Tout le monde sera rassemblé sous la tente.

#### **DURCIR LE TON**

Le moyen le plus simple de repousser les limites est de rendre les duels plus meurtriers ou d'impliquer plus de personnages joueurs. Frosty et Shiela pourraient faire correspondre chacun des personnages joueur avec l'un des Croisés Mystiques, et la majorité l'emporte; ou peut-être qu'ils ont plus d'un témoin et que tous les personnages joueurs peuvent participer. Ou pendant le duel au pistolet, chaque arme à feu pouvait être complètement chargée et les personnages pouvaient vider un chargeur l'un sur l'autre.

Souvenez-vous qu'il n'est pas nécessaire que ce soit des duels à mort, les deux camps peuvent se soumettre à tout moment.

#### **ANTIVIRUS**

À ce stade, vous demandez peut-être: «Avons-nous vraiment arrangé les choses pour que les joueurs puissent tirer sur un elfe immortel au visage pour de l'argent?» et la réponse n'est pas «Oui», c'est «Oh que oui». À ce stade, les joueurs ont vécu de nombreuses aventures, ont été ping-pongés dans le monde entier à la recherche de boîtes obscures et ont dû se battre, voler, mendier, emprunter, comploter, tricher et se sortir de situations qu'aucun shadowrunner sain d'esprit ne veut jamais vivre. Ils se sont battus avec les Croisés Mystiques et ont fouillé les os des dragons.

En bref, les joueurs l'ont mérité et nous espérons certainement qu'ils apprécieront.

#### **MAUVAIS PERDANTS**

##### **EN BREF**

John Dee réapparaît, accompagné de La Chasse Sauvage. Cette assemblée spirituelle massive a été convoquée par la Loge Noire pour récupérer ou détruire les caches restantes. Le Grand Chasseur concentrera l'essentiel de sa meute sur Ehran le Scribe, Shiela et Harlequin, mais s'abstiendra de s'engager directement; laissant les shadowrunners, les Croisés Mystiques et Frosty s'occuper de trois chiens. Une fois la bataille terminée, la tempête s'atténuerai quelque peu et les parties se sépareront.

## DITES-LE-AVEC-DES-MOTS

### Lisez ce qui suit aux joueurs:

De retour dans la tente, vous faites vos valises pour partir. Frosty est debout, presque comme neuve après un peu de magie de guérison. Shiela est au petit soin des Croisés Mystiques. Les caches se trouvent au milieu de la tente, attendant que les vainqueurs les ramènent chez eux. Le vent se lève dehors, et vous vous demandez quand cette tempête va enfin se terminer.

Puis la tente s'envole.

Il y a une minute, vous vous teniez à l'intérieur, en sécurité bien au chaud, et la suivante, toute la maison en peau de bête se déchire de ses amarres et s'envole.

Debout dans le ciel, une troupe de chevaux avec des cavaliers noirs, dirigée par un chasseur aux bois de cervidés. Un trio de chiens massifs se pourlèche et hurle. Cette scène est presque surréaliste; vous les voyez beaucoup plus clairement que l'obscurité et la pluie ne devraient le permettre, fait ressortir des détails que vous ne devriez pas pouvoir voir. Chaque anneau de leurs maillons d'armure, chaque cheveu est parfait. C'est quelque chose qui sort tout droit d'un tridéo.

«La Chasse Sauvage» dit Harlequin.

«Aucun imbécile ne serait assez stupide pour faire ça.» Dit Ehran le scribe.

«Oh,» dit une voix familière. «J'en ai bien l'intention.»

M. Dee se manifeste devant vous, son livre ouvert et tenu devant lui de la main droite. A sa gauche, il fait signe au chasseur, qui libère les chiens. Ils se dirigent droit sur vous.

### Quand ca se termine:

Le dernier truc-esprit-chien est reparti dans l'enfer d'où il venait. En regardant autour de vous, vous ne pensez pas qu'une seule personne en soit sortie indemne. Ehran le Scribe et Harlequin se disputent pour savoir lequel des deux a éliminé le Maître de la Chasse. La tempête s'est enfin calmée. À l'est, sur la mer d'Irlande, le soleil commence à se lever. La petite fille arabe se met à genoux et s'incline vers elle.

Au-dessus de votre tête, un avion vole, et vos commlink, longtemps silencieux, recommencent à vibrer de vie. Frosty montre le jet puis se tourne vers vous. «C'est notre vol. Il est temps de partir.»

Alors qu'elle se dirige vers le véhicule d'insertion, vous apercevez Harlequin et Ehran, qui ont cessé de se disputer pour la regarder. Vous jurez un instant que les vieux elfes sourient.

«Vas-tu lui dire?» dit l'elfe maquillée.

«Oui.» Le scribe répond. «Je pense que le temps est venu.»

L'échange est si milleux que vous avez envie de vérifier votre biomonitor pour vous assurer que vous n'avez pas de diabète.

## L'ENVERS DU DÉCOR

Les conditions de tempête sont toujours en vigueur: tous les personnages sont soumis aux éléments suivants: des modificateurs de visibilité pour l'obscurité totale et les fortes pluies (Tableau de visibilité, p.152, SR4A), qui applique un modificateur de -10 pour une vision normale; les modificateurs de visibilité astrale pour l'Ombre en désordre et le champ magique d'indice 4 (Visibilité Astrale, p.144, La magie des ombres), qui applique un modificateur -8 pour l'analyse astrale;

et une tempête de mana de Puissance 4 (p.118, La magie des ombres) qui fournit un champ magique d'indice 4 et peut cibler n'importe quel personnage avec un sort de mode (p.167, SM), qui transforme leurs vêtements en ensembles de cuirasse-kilt-et-sandale avec des entrelacs similaires à ce qu'ils ont vu dans l'alchera. La tempête interfère également gravement avec les signaux sans fil: les liaisons par satellite et laser ne fonctionnent pas en raison de la très mauvaise visibilité; la tempête elle-même agit comme un brouilleur indice 4, bloquant tout appareil dont le signal est égal ou inférieur à 4.

C'est fondamentalement une situation de combat simple. Harlequin, Shiela et Ehran le Scribe sont là pour le spectacle, zappant des masses d'esprits avec de puissants sorts. Frosty, les shadowrunners et tous les Croisés Mystiques encore debout peuvent s'attaquer aux trois esprits des Bêtes "Chiens" qui viennent sur eux. Tous les personnages éveillés assez fous ou assez effrontés peuvent également attaquer M. Dee. Lorsque les personnages joueurs terminent leur combat et que la Chasse Sauvage est dispersée, la tempête se meurt et le soleil se lève.

Rigger X (qui a échappé au Voile en se faisant passer pour un avion commercial) va ramasser les personnages par le véhicule d'insertion: tout le monde emballé tout le matos et va dans le véhicule d'insertion A1313, qui lancera un petit ballon avec un câble attaché; Rigger X volera bas et un dispositif spécial accrochera le câble et le ramènera dans la soute de l'avion. Ensuite, c'est parti pour le Jour de Paye.

## DURCIR LE TON

Si les shadowrunners passent un moment trop facile avec les chiens, envoyez quelques chasseurs sur eux. N'oubliez pas que l'objectif est d'avoir une bonne finale, pas de tuer les personnages joueurs.

## ANTIVIRUS

Si les personnages joueur ont des difficultés, ou ont tué d'une manière ou d'une autre M. Dee avant cette scène, alors sautez-la complètement.

## GRUNTS ET CIBLES MOBILES

### La Chasse sauvage

La chasse est toujours menée par le Chasseur, un puissant esprit gardien généralement. Le Chasseur chevauche une puissante monture aux yeux rouges luisants, généralement un esprit des bêtes. Les chiens, qui sont toujours en compagnie du Chasseur, sont également des esprits des bêtes. Des esprits de l'air peuvent propulser la Chasse dans le ciel, se manifestant souvent comme des chasseurs.

Dans tous les cas, le Chasseur et ses compagnons rôdent dans d'archaïques atours de chasse, accompagnés de leurs chiens. Le son de leurs cornes qui retentissent, de leurs chevaux qui tonnent et des aboiements de leurs chiens instillent la peur dans le cœur de tous ceux qui les entendent. Dans certaines histoires, ces entités volent dans les cieux, accompagnées d'orages, et obligent les esprits de ceux qu'ils croisent, qu'ils soient morts ou vivants, à rejoindre la Chasse. Dans d'autres histoires, les esprits sont terrestres mais sont tout aussi déterminés à poursuivre leur proie.

**Le "maître" de la chasse (Un Esprit Gardiens puissance 15)**

C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	M	Ess	Init	PI	MC
16	17	18	17	15	15	15	15	15	15	15	31	2	16E/16P

**Init/PI astrales :** 30, 3**Déplacement :** 15/40

**Compétences(toutes à 15) :** Analyse astrale, Armes contondantes, Arme à distance exotique, Armes tranchantes, Combat astral, Combat à mains nues, Contresort, Esquive, Perception, Equitation, Arme de trait, Pistage

**Pouvoirs :** Conscience, Forme astrale, Garde, Garde Magique, Matérialisation, Mouvement, Contrôle animal, Compétence (Équitation, Arme de trait, Pistage)

**Arme:** Arme naturelle (Arc, VD = 15P)**Chasseurs(Esprits De l'air puissance 7)**

C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	M	Ess	Init	PI	MC
5	10	11	7	4	7	7	7	7	7	7	17	2	11E/12P

**Initiative/PI astrale:** 14, 3**Déplacement:** 15/75 (vol)

**Compétences(toutes à 7) :** Analyse astrale, Arme à distance exotique, Combat à mains nues, Combat astral, Esquive, Perception, Vol, Équitation, Arme de trait

**Pouvoirs:** Accident, Conscience, Dissimulation, Forme astrale, Matérialisation, Mouvement, Recherche, Compétence (Équitation, Arme de trait), Aura énergétique (Air pour porter la chasse sauvage),

**Arme:** Arme naturelle (Arc, VD = 15P)**Chevaux(Esprits Des Bêtes puissance 5)**

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

**Initiative/PI astrale:** 14, 3**Déplacement:** 10/45

**Compétences(toutes à 5) :** Analyse astrale, Combat à mains nues, Combat astral, Esquive, Perception

**Pouvoirs:** Contrôle animal, Conscience, Forme astrale, Matérialisation, Mouvement, Peur, Sens accrus (ouïe, vision nocturne, odorat),

**Arme:** Arme naturelle (Sabots, VD 7P, PA 0)**Chiens(Trois Esprits Des Bêtes puissance 7)**

C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	M	Ess	Init	PI	MC
9	8	9	9	7	7	7	7	7	7	9	16	2	13E/12P

**Initiative/PI astrale:** 14, 3**Déplacement:** 10/45

**Compétences(toutes à 7) :** Analyse astrale, Combat à mains nues, Combat astral, Esquive, Perception, Course

**Pouvoirs:** Contrôle animal, Conscience, Forme astrale, Matérialisation, Mouvement, Peur, Sens accrus (ouïe, vision nocturne, odorat), Recherche, Compétence (Course)

**Arme:** Arme naturelle (Crocs, VD 7P, PA 0)**JOUR DE PAYE****EN BREF**

Rigger X ramène les shadowrunners à l'aéroport d'Heathrow, à Londres. En gros, tout ce qu'on a promis aux shadowrunners, ils l'obtiennent. De plus, Frosty leur offre à chacun un bonus personnalisé et ses remerciements personnels. Les shadowrunners terminent la campagne en sachant qu'ils peuvent désormais la compter comme contact loyal.



INCOMING FEED.....

**DITES-LE-AVEC-DES-MOTS****Lisez ce qui suit aux joueurs:**

L'aéroport d'Heathrow à Londres. De retour dans le même hangar qu'avant. Quelque chose ne va vraiment pas chez vous, car l'odeur du fish and chips vous fait tous saliver, même les végétariens. Une vérification rapide de vos comptes montre un solde considérablement élevé, maintenant que Frosty vous a viré l'argent. Frosty vous a tous rassemblés pour un dernier tête-à-tête.

«Je tiens à vous remercier à tous de m'avoir suivi jusqu'ici. J'ai hypothéqué tout ce que j'avais pour rendre cela possible, j'ai utilisé toutes les faveurs de mes contacts, et cela en valait la peine, mais je n'aurais rien faire sans vous.»

De sa poche, elle sort une poignée de puces optiques.

«Il y a encore une chose avant de partir: un petit bonus, mais pas de type monétaire. Ces puces contiennent les codes d'accès à un réseau privé virtuel très spécial. Un forum de choix pour les shadowrunners pour partager des informations. J'ai parlé à FastJack et je me suis porté garant pour chacun de vous; d'après ce que j'ai vu, vous êtes tous plus que prêts à rejoindre la cour des grands. Si vous le souhaitez, bienvenue sur JackPoint.»

**L'ENVERS DU DÉCOR**

À Heathrow, Frosty propose à chaque personnage un billet de retour en navette sub-orbital de classe affaires (s'ils veulent rester au Royaume-Uni ou voyager à bas prix, chaque billet peut être vendu pour 3 000 ¥, ce qui signifie abandonner le luxe de la classe affaires, qui comprend les stewards et hôtesses).

Frosty répond à toutes les questions que les shadowrunners lui posent au mieux de ses capacités, mais s'ils commencent à s'attaquer à la sémantique des Elfes Immortels ou à ce qu'elle fera de la cache, elle leur rappellera qu'ils ont un avion à prendre.

Les identifiants JackPoint sont valides, mais uniquement pour la biométrie du personnage. FastJack leur donne le récapitulatif de base («Ne parlez pas de JackPoint») et les accueille à bord.

Les maîtres de jeu peuvent soumettre des personnages qui ont réussi cette aventure pour les utiliser en tant que futurs membres JackPoint. Envoyez leurs noms et informations par e-mail à info@shadowrun4.com. La ligne objet doit lire HGAMBIT et le corps doit être du format suivant:

Nom de runner  
Genre masculin  
Race (origine ethnique): humaine (asiatique)  
Expertise: Chasseur de primes, Ares, Esprits d'insectes  
Bio: A été sauvé de la Confrérie universelle par Ares Firewatch, actuellement un chasseur de primes paranormal.

La soumission ne garantit pas que le personnage apparaîtra dans un futur produit Shadowrun.

## EPILOGUE: L'AMOUR DE LA CYBER MAGIE

L'amour de la cyber magie est un épilogue facultatif qui peut être défini à tout moment après la campagne. Les shadowrunners reçoivent une notification de leurs contacts du monde souterrain qu'une collection massive de connaissances magiques jusque-là inconnues a été téléchargées sur le Nexus de Denver et d'autres paradis de données à travers le monde et reçoivent un paquet anonyme qui contient plusieurs goodies qu'ils pourraient reconnaître.

Si vous choisissez l'épilogue, vous pouvez appliquer tout ou une partie de Magie Supérieur.

## CONSÉQUENCES

Les runners ont fini la campagne Le Pari d'Harlequin et peuvent trouver un repos bien mérité.

### ATTRIBUER DES CONTACTS

Le Pari d'Harlequin 4:La fin du Voyage propose aux runners quelques contacts possibles, et les actions des runners déterminent si ces individus ou groupes deviendront amis ou ennemis.

#### 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).

La fin du voyage

## 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
Détruire la cache/La donner à John Dee	1
Récupérer la cache	2

### 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...

La fin du voyage.....

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

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

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

Elle est expérimentée dans la conduite à moto. 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 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.

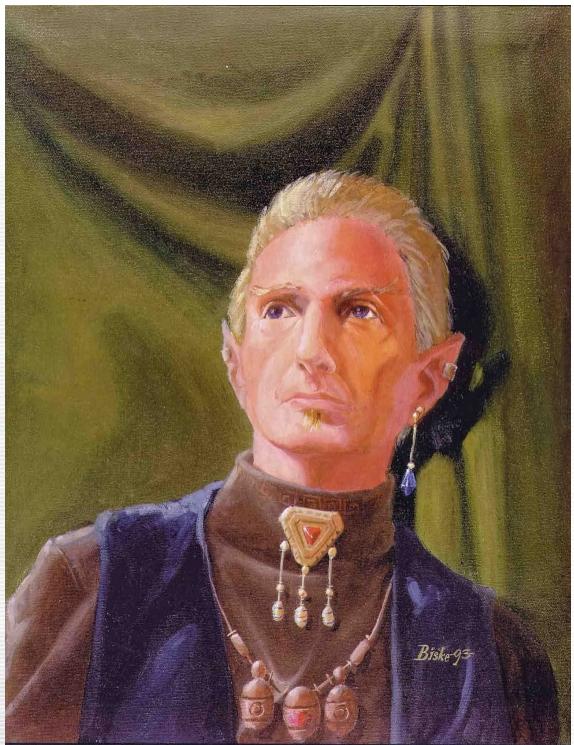
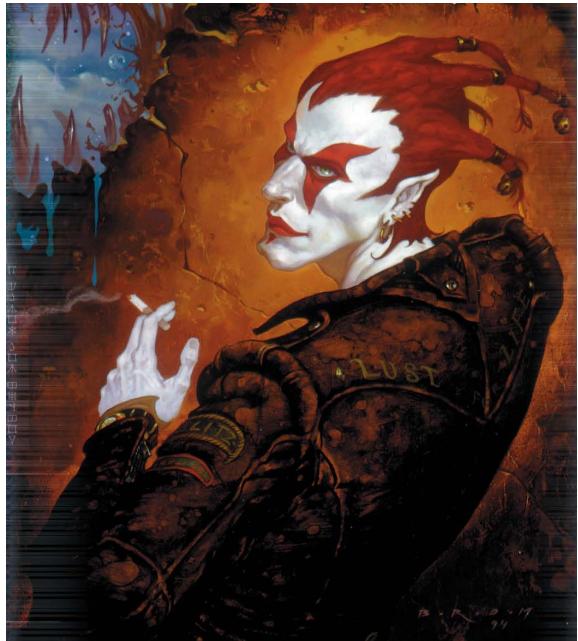
**Sorts:** Armure, Monde chaotique, Contrôle des émotions, Toucher mortel, Détection des ennemis, Détection des mensonges, Mode, Boule de feu, Soins, Teint radieux, Influence, Éclair Mana, Oxygénation, Éclair Étourdisseant

**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 Shiela 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 métamorphes 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 linguasoft 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 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.

## Shiela BLATAVASKY

La fondatrice de la Fondation Atlante est une elfe mystérieuse et une magicienne 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 d'Aztlan. L'utilisateur du Shadowland, MoleMan, affirme que Blatavskaya pourrait être Maria Katapeli, qui a été kidnappée en 2010 et n'est jamais réapparue.

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

Shiela 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.

## 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	Pl	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]

### 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
4	4	6	4	3	5	3	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, 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]

### 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, 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]

## KNIGHT 5

Né et élevé dans le sud de la Géorgie, les parents de Knight 5 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. 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 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	11S/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

**Maneuvres:** 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 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 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 percés. 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	11S/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:** Adepte, 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), biomonitor, 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]

## KNIGHT 9

Surnommé "Groatster" 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, noeuds céltiques). 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
5	4	4(9)	4	4	4	5	3	0	1	13	4	11S/11P	

**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 Norvegien 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 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 Shiela Blatavasky 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	5	3	0	1	13	4	11S/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	Pl	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, 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'an 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)

**Maneuvres:** 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 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 apprennent 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 Shiela 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	Pl	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

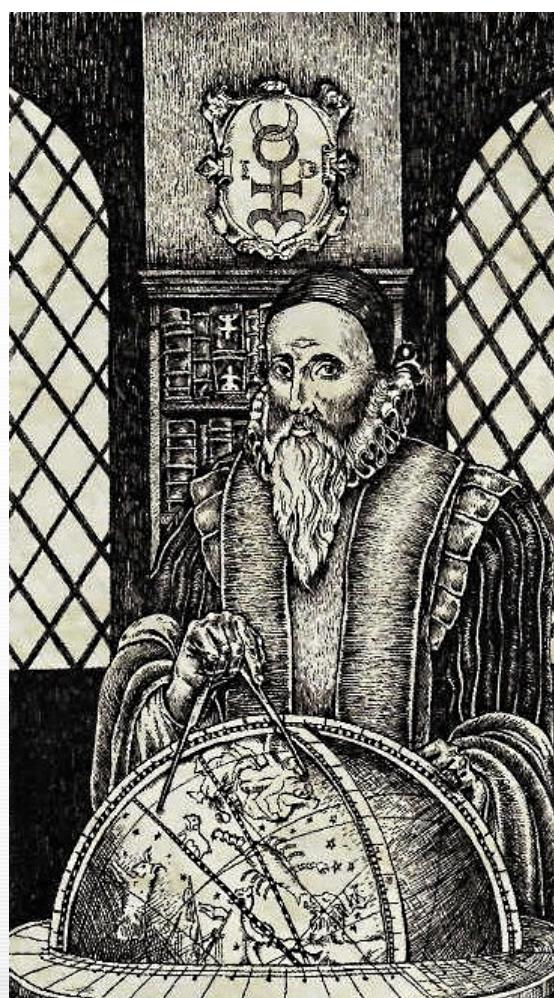
**Qualités:** caméléon astral, geas (voir l'encadré de lancement de sorts naturels), magicien (tradition hermétique), Lien Tenu

**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. 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 lles 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, spidder 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.

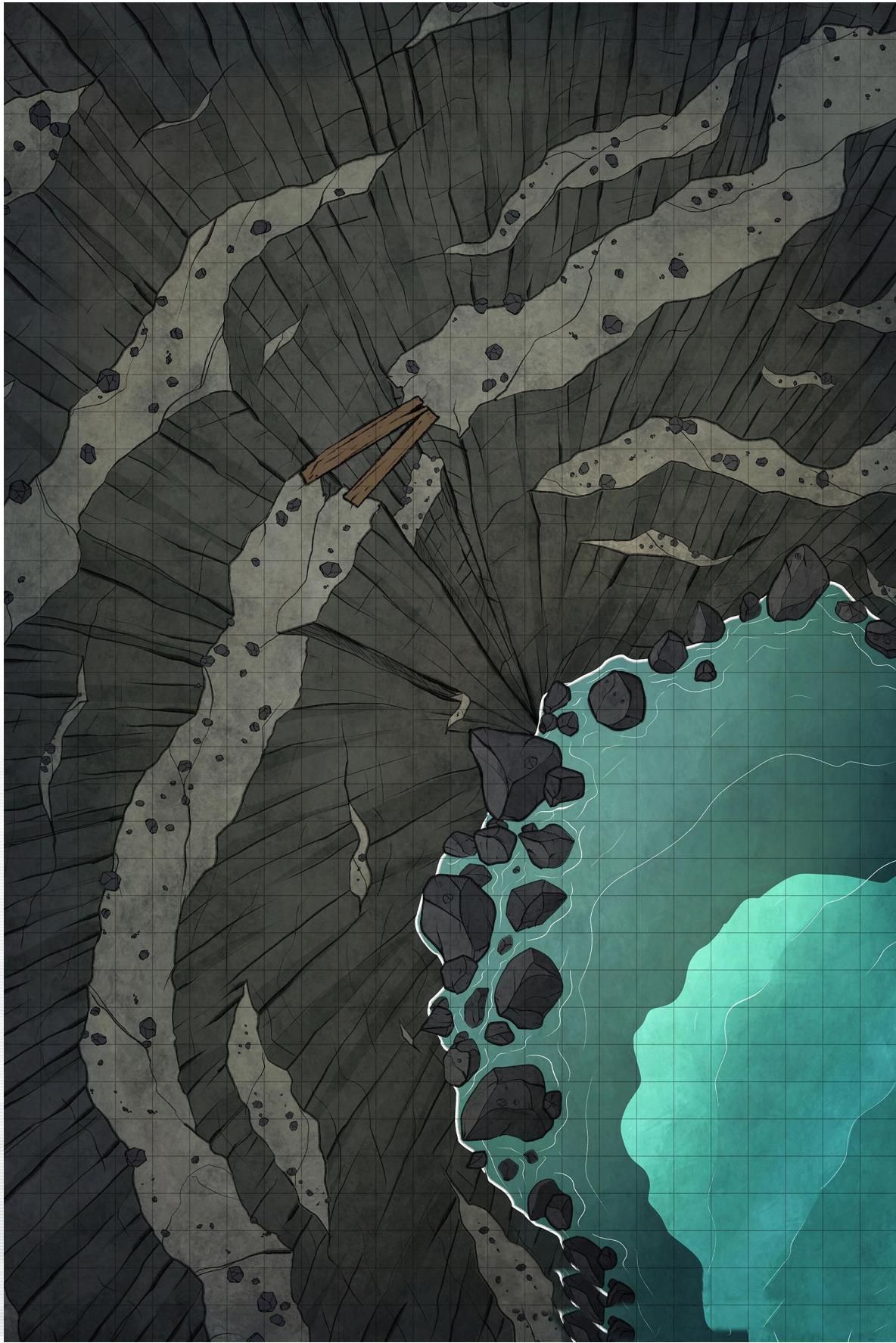


RA  
M  
U  
RA

## Sortie de l'escalier maritime



## Embuscade des Croisés Mystiques



## L'attaque de la Chasse Sauvage

