

SHADOWRUN

SOX



Tobias Hamelmann und
Anthony Bruno (Hrsg.)



La SOX : un enfer radioactif à deux heures de Paris. Des dizaines de milliers de personnes irradiées vivant depuis 60 ans au milieu des ruines d'une région oubliée, murée, où règne une seule loi : celle de la survie.

Une région, **entre la France et l'Allemagne**, où les corporations profitent de l'isolement et de la complaisance des gouvernements pour se débarrasser de leurs déchets, industriels ou humains, pour procéder à des tests bactériologiques, chimiques et nucléaires, et pour mener des manoeuvres militaires sous l'oeil des caméras qui en font des méga-shows à l'audience record. Bienvenue en enfer. Bienvenue en Sarre-Lorraine-Luxembourg.

La campagne Rayons d'espoir est centrée sur le soi-disant accident qui a provoqué la catastrophe de l'arcologie d'ESUS.

Comme cet accident se révèle être un attentat, les runners apprennent de plus en plus des détails sur les Disciples du feu purificateur et seront finalement conduits à les affronter sur leur propre territoire : la SOX.

Rayons d'espoir est une campagne pour Shadowrun, Quatrième édition, développée en collaboration avec l'équipe allemande de Shadowrun.



€ 23,00 [D] • CHF 40,30



9 783890 647906

SHADOWRUN



ISBN 978-3-89064-790-6

FANPRO

WK
GAMES

23006



Introduction

Mener la campagne

Loups déguisés en agneaux

- Scène 1 : Le recrutement
- Scène 2 : L'infiltration
- Scène 3 : La communauté
- Scène 4 : Quatre éléments pour un Hallelujah
- Scène 5 : Le cambriolage
- Recoller les morceaux
- Ombres portées
- Annexe

Départ pour un destin funeste

- Le départ
- Investigation dans la SOX
- Scène et événements

Parmi les rats

- Scène 1 : Alors c'est ça Sarrebruck ?
- Scène 2 : Tic, Tic, Boum !
- Scène 3 : La Maison Morgenrot
- Scène 4 : Les sauveurs en or
- Scène 5 : Terrain d'entraînement de Sarrebruck Ouest
- Scène 6 : La douceur du foyer
- Recoller les morceaux

Ceux qui veulent survivre

- Investigation
- Les laissées pour compte
- Le chemin de l'abandon
- Peuples tribaux
- Les ténèbres
- Rage toxique
- La folie toxique
- Recoller les morceaux
- Ombres portées
- Annexe

Éteint la lumière!

- Le chemin est le but
- Forbach city blues
- Avis aux idiots: qui va à la casse perd sa place
- Nuit sainte, nuit noire
- Noël pourri
- Recoller les morceaux

Révélation

- Le dernier pas de DeBeaux
- Un labyrinthe d'acier
- Alea Jacta Est
- Schacht IV
- Recoller les morceaux
- Ombres portées
- Annexe

3

7

8

8

9

10

14

16

17

18

20

20

20

22

23

25

25

26

27

29

30

32

34

34

35

36

36

37

38

40

40

41

41

42

43

43

44

45

47

50

51

51

52

52

54

56

57

58

59

CRÉDITS: Rayons d'espoir (SOX Hoffnungsstrahlen)

Développement & gestion de projet: Anthony Bruno, Tobias Hamelmann

Textes pour la partie background: Lars Blumestein, Jérémie Bouillon, Anthony Bruno, Jochen Hinderks, Martin Janssen, Christian Lonsing, Martina Noth, Frank Römke

Textes pour la campagne d'Allemagne: David Grashoff, Tobias Hamelmann, Jochen Hinderks, Martin Janssen, Daniel Juhnke, André Wiesler

Développement et édition de produits USA: Rob Boyle

Bureau de rédaction Allemagne: Christian Lonsing

Composition et mise en page: Christian Lonsing

Montage: Michael Bohr, Benjamin Plaga, Christian Lonsing, Stephanie von Treyer

Couverture: Karsten Schreurs

Présentation de couverture: Ralf Berszuck

Illustrations et cartes intérieures: Mikael Brodu, Rita Geers, Felix Mertikat, Karsten Schreurs et Florian Stitz

Impression: Opolgraf SA

Contributeur: Ghislain Bonnotte et Mike Brodu pour les trucs et astuces, Martin et Jochen pour leur engagement au-delà de leurs textes, Rita pour les illustrations sans but lucratif, Lars Schiele et Lars Klappert pour les conseils de la campagne (même si le nom Klawuttke n'a finalement pas été utilisé), Nathanaël Jouen, Thomas Moreau, Olivier Thieffine et tous les contributeurs pour leur patience dans ce projet trilingue, et à tous ceux qui ont contribué au fil des années à faire de la SOX le pays qu'il est aujourd'hui.

ISBN 978-3-89064-790-6

1 2 3 4 5 10 09 08 07

WWW.SHADOWRUN.DE

Shadowrun® et le logo WK sont des marques déposées de Wizkids LLC.

Copyright ©2007 Fantasy Productions GmbH, tous droits réservés à Erkrath.

Les réimpressions, y compris d'extraits, ou le traitement et la distribution de l'œuvre sous quelque forme que ce soit, en particulier à des fins de duplication par des moyens photomécaniques ou similaires, ne peut se faire uniquement avec l'approbation écrite de Fantasy Productions GmbH, Erkrath.



SOX

RAYON D'ESPOIR

INTRODUCTION

Le cœur de cette campagne concerne l'accident présumé, qui a conduit à la catastrophe de l'archéologie d'ESUS de Faulquemont. Alors que cet accident se révèle petit à petit comme étant un attentat aux yeux des Runner, le groupe, involontairement, découvre ce qui se trame avec les disciples du feu purificateur et s'attaque à ce groupe toxique directement sur son territoire : au centre du SOX.

Préparation de l'aventure

Cette campagne a été conçue pour la 4ème édition de Shadowrun. Le livre de règle de base est nécessaire pour jouer, le livre magie des ombres est recommandé pour tout ce qui concerne la magie toxique.

Toutes les autres informations importantes sur ce sujet se trouvent dans ce livre. Des informations supplémentaires, qui ne sont pas déterminantes pour le jeu, mais qui peuvent ajouter de la profondeur, se trouvent dans les livres Schatten Städte (Hambourg) et dans Brennpunkt: ADL.

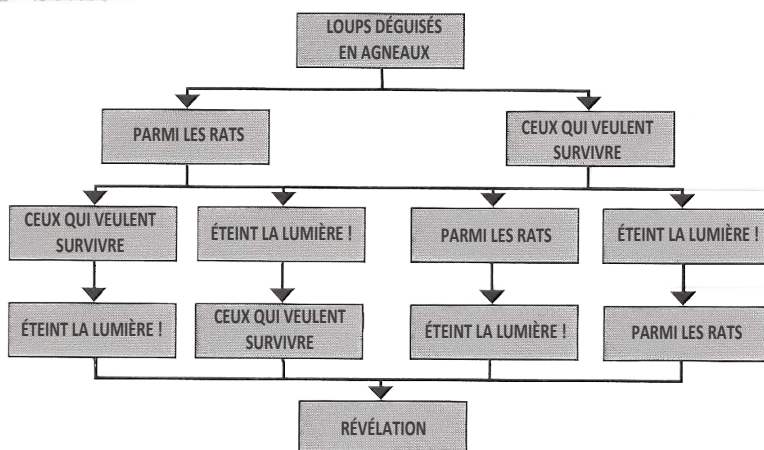
Structure d'aventure

La campagne Rayon d'espoir se découpe en six parties, dont cinq sont des aventures complètement élaborées. La première partie ne se joue pas dans la SOX, mais introduit les runners au thème de l'aventure. La deuxième partie est un résumé d'actions menées en parallèle au cours de la campagne dans la SOX et contient des cadre de jeu, des scènes supplémentaires pouvant être intégrées aux parties suivantes et des événements similaires non chronologiques.

La partie de trois à cinq sont des tâches dans la SOX, qui ne doivent pas nécessairement être traitées chronologiquement. Une fois dans la SOX, les runners ont le libre arbitre concernant l'ordre dans lequel ils exécutent ces tâches et s'ils commencent une tâche et ne la poursuivent qu'après l'accomplissement d'une autre tâche (comme Éteint la lumière!).

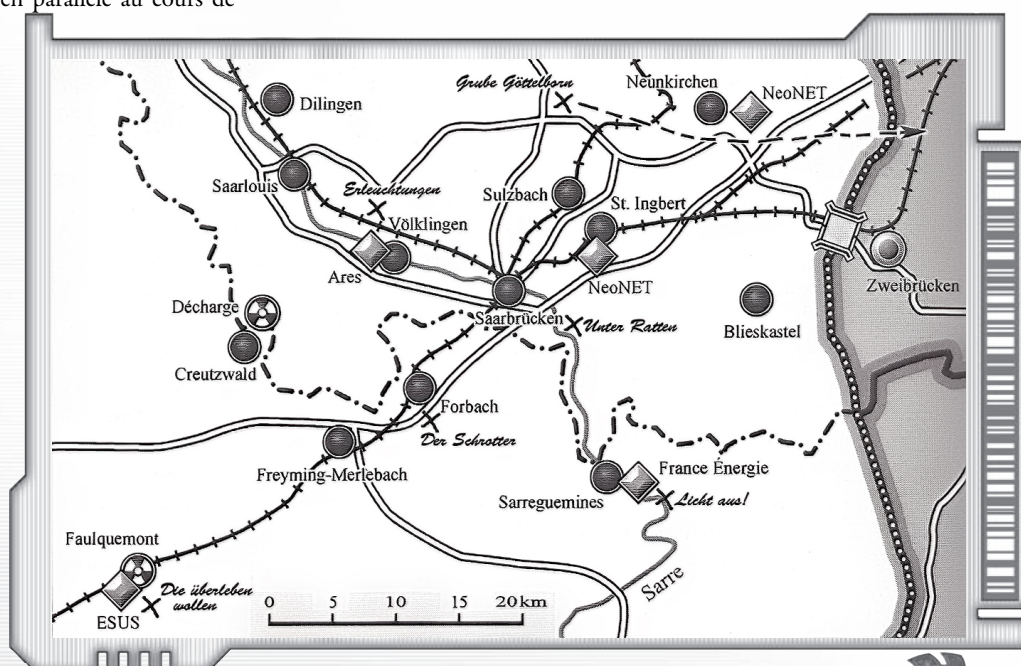
L'ordre en principe est d'abord le choix entre la troisième et la quatrième partie, puis entre la partie non encore clôturée de ces deux possibilités et la cinquième partie (voir diagramme).

La partie six clos la campagne et retire les runners de la SOX.



Les aventures sont structurées selon le schéma habituel, avec quelques petites différences, qui sont décrites dans les aventures individuelles. En principe, chaque aventure est divisée en différentes scènes après une courte introduction et un aperçu de l'intrigue. Le chapitre Conséquence est à la fin de chaque run respective.

Il décrit successivement les conséquences de la run et la transition vers le scénario suivant (Prochaine étape), la directive sur l'attribution du karma (Distribuer le Karma) et les principaux personnages non joueurs (Ombres portées) sont décrits dans l'ordre.





STRUCTURE DES SCÈNES

Chaque aventure est divisée en scènes, et chaque scène comporte les sous-sections suivantes :

- En bref : un bref résumé des événements présentés dans la scène.
- Dites-le avec des mots : des passages qui peuvent être lus à haute voix (ou paraphrasés) aux joueurs lorsqu'ils atteignent certains points-clé de la scène.
- Atmosphère : quelques conseils sur la manière d'encourager les personnages à se mettre dans l'ambiance de la scène.
- L'envers du décor : ce qui se passe vraiment. C'est le cœur de la scène, comprenant les caractéristiques des PNJ, les descriptions et les indices des systèmes de sécurité, matriciels, etc. ainsi que toutes les instructions spéciales ou les secrets relatifs à la scène.
- Durcir le ton : les manières dont vous pouvez altérer la scène pour la rendre plus difficile pour des personnages plus puissants ou plus expérimentés.
- Antivirus : les manières dont le meneur de jeu peut remettre l'aventure dans la bonne direction si les joueurs font dérailler l'action.

MENER LA CAMPAGNE

Mener le jeu est un savoir-faire. Et comme pour toute chose, il faut bien commencer un jour. Rayon d'espoir est une campagne à la trame simple, mais au background riche qu'il convient de bien connaître pour transmettre correctement l'atmosphère du lieu. De nombreux conseils sur la manière de mener cette campagne parsèment ce livre. Vous êtes libre d'utiliser ou d'ignorer ces conseils : c'est votre jeu, et vous devriez le mener de la façon qui vous satisfera le plus, vous et vos joueurs. Souvenez-vous que l'une des premières règles à suivre pour mener un jeu est : si vous n'aimez pas quelque chose ou que vous trouvez que ça ne fonctionne pas, changez-le (mais assurez-vous que vous notez ce que vous changez, histoire que ça ne vous revienne pas dans la figure plus tard). Voici quelques grandes lignes pour vous aider à démarrer.

ÉTAPE 1 : LISEZ TOUTE LA CAMPAGNE !

Lisez la campagne du début à la fin pour vous familiariser avec les éléments de l'intrigue, les PNJ et le déroulement général des événements. Si vous connaissez la manière dont les choses sont censées se dérouler, il vous sera plus facile de gérer la situation quand vos joueurs vous sortiront tôt ou tard quelque chose d'imprévu et vous forceront à vous adapter.

ÉTAPE 2 : ÉVALUEZ LA CAMPAGNE !

Il est rare qu'un meneur de jeu prenne une aventure publiée et la fasse jouer exactement telle qu'elle. Il peut y avoir de nombreuses raisons à cela : des parties que vous n'aimez pas ou qui ne fonctionneront pas avec votre groupe de joueurs, des événements dans la campagne qui contredisent des choses qui se sont déjà produites dans votre campagne, l'indisponibilité d'un type de personnage (un magicien ou un hacker, par exemple) qu'aucun de vos joueurs n'incarne (et que vous ne voulez pas remplacer par un PNJ), un ennemi qui fonctionnerait mieux dans le cadre de votre campagne que celui qui vous est proposé, ou des tas d'autres raisons. C'est pour vous l'opportunité de faire des changements, de prendre des notes sur les événements ou les personnages que vous souhaitez modifier, ou de retravailler les aventures pour les adapter à votre campagne.

ÉTAPE 3 : CONNAISSEZ LES PERSONNAGES !

En tant que meneur de jeu, vous devriez disposer d'un exemplaire de la fiche de personnage de chaque membre de l'équipe, pour que vous soyez en permanence au courant de leurs compétences, de leurs capacités et que vous puissiez estimer s'ils disposent de toutes les armes pour affronter les épreuves de la campagne. Si ce n'est pas le cas (par exemple parce qu'il est nécessaire de savoir nager et qu'aucun des personnages n'en est capable), il vous faudra savoir ajuster les événements pour que vos joueurs aient une chance de s'en sortir.

ÉTAPE 4 : PRENEZ DES NOTES !

En lisant chaque aventure, prenez des notes auxquelles vous pourrez vous référer en cours de jeu. Vous pouvez par exemple vous faire une note pour vous rappeler de donner une aide de jeu aux joueurs ou une info qui se révélera vitale par la suite, ou mettre en lumière des éléments essentiels à propos de certains PNJ ou d'un combat. N'oubliez pas de prendre également des notes en cours de jeu, à la fois pour vous souvenir de ce qu'ont fait les personnages et leur attribuer des points de Karma en conséquence, mais aussi pour vous servir des actions des personnages et de leurs conséquences dans de futures aventures. Les joueurs adorent quand des actions passées reviennent les hanter (ou les récompenser) : cela donne en outre à votre campagne une certaine continuité.

ÉTAPE 5 : NE VOUS LAISSEZ PAS DIRIGER PAR LES DÉS !

La plupart du temps, les jets de dés déterminent le résultat des événements dans le jeu. Mais parfois, les dés nuisent au bon déroulement de la partie. Il n'est, par exemple, pas marrant que votre grand méchant obtienne un échec critique sur un jet d'Esquive et se fasse dézinguer lors du premier Tour de combat, pas plus que de perdre un personnage, qu'un joueur a passé des heures à créer et à jouer, sur un

simple mauvais jet de dés. En règle générale, vous ne devriez jamais truquer le résultat pour faire du mal aux joueurs, mais le petit coup de pouce occasionnel (les blesser gravement au lieu de les tuer, ou garder le méchant en vie suffisamment longtemps pour qu'il se fasse buter de manière spectaculaire dans une grande bataille finale) n'est pas un problème. Faites preuve de bon sens : au fur et à mesure que vous ferez vos

armes de meneur de jeu, vous finirez par savoir quand (et si) il convient d'ajuster un résultat.

ÉTAPE 6 : NE PANIQUEZ PAS !

L'une des principales erreurs que commettent les meneurs de jeu inexpérimentés consiste à croire qu'il faut être parfait : connaître le moindre point de règle, prévoir chaque éventualité et ne jamais faire de faute. Oubliez ça. Vous ferez des erreurs, parce que tout le monde en fait. Vous allez vous tromper sur un point de règle, ou oublier un détail important à propos d'un PNJ. Pas de souci, vos joueurs et vous êtes là pour vous amuser, et s'amuser est plus important qu'être parfait. Faites de votre mieux pour régler le problème et poursuivre. Vos joueurs préféreront une résolution rapide plutôt que de vous voir feuilleter pendant un quart d'heure pour trouver la « bonne » réponse dans le livre de règles.

CONTEXTE

LES DISCIPLES DU FEU PURIFICATEUR ET LA VOIE DE LA PURETÉ

L'ADL est décrit dans le chapitre concernant la secte de "La Voie de la pureté", un culte étrange qui enseigne à ses disciples la doctrine des éléments. Apparemment en quête de pouvoir et ayant un objectif inconnu, le culte a été remarqué, entre autres, parce que certains adeptes de la secte n'avaient pas de cheveux. Cet effet de style qu'ils se sont infligée est directement liée aux rumeurs selon lesquelles la secte vénérerait un cinquième élément dans les cercles les plus intimes, supérieur aux quatre autres et qui s'en imprègne.

Et c'est exactement le cas, car La Voie de la pureté n'est rien de plus qu'un avant-poste des disciples du feu purificateur. Ces derniers sont un culte de la SOX adorateur de la radioactivité toxique qui est devenu si puissant qu'il s'est permis d'envahir le "monde non purifié" de l'ADL et d'y installer des bastions secrets pour obtenir encore plus de pouvoir afin de réaliser son objectif : de transporter les radiations partout dans le monde.

Cette information est donnée dans la partie Information de jeu de la SOX en français (page 65), en particulier : ADL ne décrit que la voie de la pureté et quelques allusions, tout comme dans No Man's Land et Dragons du 6ème monde, les Disciples du Feu Purificateur ont déjà été mentionnés.

Les disciples et la voie ne sont pas particulièrement spécifiques dans leur approche, mais travaillent plutôt sans discernement sur de nombreux petits fronts. Mais cela a changé il y a deux ans (2068), lorsque l'arcologie ESUS à Faulquemont (voir p 10) dans la SOX a été victime d'une attaque.

Que s'est-il passé?

Les disciples du feu purificateur se sont décidés après la longue période de fondation, qu'il était temps de procéder à un test et une preuve de leur puissance. Pas encore dans l'ADL, mais dans leur pays d'origine, la SOX, qui n'est pas encore suffisamment contaminé par leur idéal.

L'un d'eux a donc été choisi, le jeune et puissant chaman toxique Ignesa, de son vrai nom Frank Drengscheid. Il devait aller dans l'arcologie et invoquer un grand esprit toxique dans la salle du réacteur. Ignesa le paierait de sa vie, mais en retour il recevrait des radiations et il serait béni.

Cependant, ce n'était que la moitié du plan. Entrer dans la salle du réacteur d'une arcologie nécessite plus qu'un simple chaman toxique motivé (bien que ce soit une grande source de pouvoir en soi).

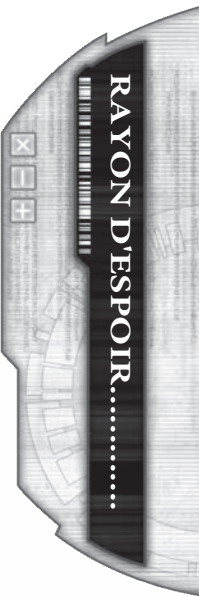
C'est ainsi que pendant des mois, on s'est imposé dans la vie de Bernd Reinhard, un employé méritant d'ESUS qui a travaillé temporairement dans l'ADL et pendant ce temps a été victime des intrigues et des insinuations de la Voie de la pureté. Reinhard a été entraîné dans les griffes de la secte sans que ça ne se remarque par ESUS, d'abord attiré avec de l'argent, puis soumis à un chantage de divulguer les précédents pots-de-vin et, après quelques séminaires unifiés avec la secte, a également été attiré à rejoindre leurs idéaux. Reinhard a travaillé au service de sécurité d'ESUS et est devenu chef adjoint de la sécurité de l'arcologie à Faulquemont. À ce poste, il réussit à faire entrer Ignesa dans le bâtiment à partir de l'extérieur afin qu'il puisse effectuer le rituel près du réacteur. Avant que la sécurité ne puisse l'arrêter, l'esprit majeur a été invoqué depuis la source des radiations et se déchainait dans l'établissement. Résultat : une fusion nucléaire, un accident majeur à l'arcologie, des explosions, la mort de beaucoup de gens, les autres fuyant dans la SOX, l'irradiation du sud de la SOX, une catastrophe dévastatrice.

INFORMATION SUR ESUS

Quelques mois se sont écoulés et ESUS n'est pas beaucoup plus avancée dans les investigations sur l'affaire Faulquemont. Reinhard, qui venait d'échapper à la catastrophe, a habilement accusé son patron d'erreur humaine et a ainsi gravi les échelons avec succès. Tout n'est pas clair, cependant, et Reinhard, qui est en charge de l'enquête, ne prend pas la peine de mettre de l'énergie dans l'enquête, du moins pas dans des directions qui lui déplaisent. ESUS n'est même pas au courant qu'il s'agissait d'un attentat, mais des rumeurs circulent à ce sujet.

Maintenant, cependant, il y a quelque chose que Reinhard ne peut ignorer, ou plutôt l'un de ses associés (son adjoint actuel, qui était également dans l'arcologie de Faulquemont et qui a réussi à s'échapper) a enquêté sur Pierre DeBeaux. Entre-temps, l'enquête du lieu de la catastrophe a permis de trouver des corps dans les débris. L'un d'eux n'a pas pu être identifié jusqu'à présent, car il n'appartenait apparemment pas à ESUS. Après des semaines de recherche, il a été identifié comme étant Frank Drengscheid, et DeBeaux s'est demandé ce que faisait ce cadavre dans l'arcologie ESUS directement sur le site de l'accident.

En suivant cette piste, il a remarqué ce qui suit : Drengscheid était apparemment membre de l'ADL peu de temps avant sa disparition en 2066. Une secte de l'ADL, plus précisément dans un chapitre de la Voie de la pureté à Hambourg. DeBeaux, consciencieux comme il est, veut savoir exactement ce que Drengscheid a fait là-bas car il soupçonne qu'il est l'une des pièces du puzzle de l'accident présumé. Et c'est à ce moment que les runners entrent en jeu, car ce sont eux qui s'y introduisent clandestinement afin d'obtenir des informations sur Drangenstein et sur la Voie de la Pureté.



SYNOPSIS DE LA CAMPAGNE

Loups déguisés en agneaux

La première partie se déroule entièrement à Hambourg à l'ADL. Les runners sont embauchés par DeBeaux via un intermédiaire pour infiltrer la Voie de la Pureté. Il s'agit de recueillir des informations sur la secte et Drengscheid, l'un des membres. Après avoir posé des questions et y jeter un coup d'œil autour d'eux, les runners doivent pénétrer dans le système de données du culte et voler toutes les informations qu'ils trouvent. Pendant l'opération, les runners ne découvrent que des informations sur les dessous de la Voie de la Pureté.

Message Urgent...

CHRONOLOGIE INDICATIVE

2066 - Drengscheid passe par la maison Morgenrot pour rejoindre la SOX

14 juillet 2068 - "Accident" dans l'arcologie de Faulquemont, Drengscheids Stribt, Debaux et Reinhard se sont sauvés de l'arcologie.

D'ici 2070 - Les enquêtes sur l'accident de l'arcologie commencent à arriver. Debaux est surveillé de près par Reinhard.

Juin 2070 - Le corps de Drengscheids est retrouvé.

Octobre 2070 - Le corps de Drengscheids est identifié, Debeaux enquête sur la Voie de la pureté.

À la mi-octobre 2070 - Debeaux engage les runner à Schmidt pour infiltrer la Voie de la pureté (Loup déguisés en agneaux). Peu de temps après que Kelemar s'enfuit de la SOX.

18 novembre 2070 - Les runners sont recrutés pour enquêter dans la SOX.

21 novembre 2070 - Les runners entrent dans la SOX: premier contrat

24 décembre 2070 - Arrêt de la centrale dans Éteint la lumière!

Approximativement à la fin d'année 2070/2071 - Debeaux est suspendu et placé en état d'arrestation, le canal Matriciel est fermé pour les runner, le MET est courant pour eux, les portraits des runner sont mis en circulation.

Juste après - Inspiration. Épreuve de force à Voelklingen, les runner fuient la SOX, Reinhard est arrêté par la suite.

Remarque : vous devez garder à l'esprit que les RadWars commenceront également à la fin de l'année à la page 55 du livre SOX vf. De plus, un blizzard éclatera à Noël dans la SOX, puis, comme auparavant, un temps froid et humide.

Ils croisent également un détective privé qui en mission secrète infiltre lui aussi la secte et qui, après sa mort, leur laisse une mission en héritage : trouver Marc Sandhorst et le livrer à ses parents, qui meurent d'inquiétude. Ce n'est qu'après le vol des données au siège de la secte que les runners ont obtenu les premières pièces d'un puzzle encore inconnu : il y a quatre ans, Drengscheid a apparemment été emmené à la SOX dans une maison à Morgenrot près de Sarrebruck. Sandhorst s'y est également rendu récemment. Les runners sont également informés que Drengscheid a travaillé avec quelqu'un du nom de code Hawfinch. Tout reste est un casse-tête jusque-là.

Départ pour un destin funeste

La deuxième partie n'est pas une aventure en elle-même, mais servira de cadre des quatre aventures suivantes. Les runners sont recrutés par DeBeaux, cette fois-ci, il souhaite les envoyer à la SOX pour poursuivre la piste qu'ils ont trouvée. Ils sont équipés et opérationnels pour se rendre dans une zone qui semble monstrueuse par rapport à la normale.

Leur mission derrière le mur comporte plusieurs tâches, dont ils peuvent choisir la manière et dans quel ordre ils opèrent. Au cours de ces apparitions, Reinhard s'intéresse de l'avancement de l'enquête de DeBeaux et de son équipe (les runners) dans la SOX. Alors qu'il fait progressivement plier DeBeaux au sein de la société, les Disciples du feu purificateur qu'il alerte envoient leurs tueurs sur le groupe qui fait son travail quelque part dans SOX.

Parmi les rats

L'une des tâches de DeBeaux est, bien sûr, de suivre la piste jusqu'à la maison Morgenrot près de Sarrebruck. Une fois sur place, les runners se retrouvent pris dans une querelle entre les fournisseurs d'une cellule de rat fantôme, une cellule qui fournit secrètement de la contrebande entre les Disciples du feu purificateur et la Voie de la pureté.

Pris dans la toile des jeux de pouvoir, les runners sont finalement sauvés en collaborant avec l'une des factions, en particulier à l'aide d'un jeune technomancien et d'une étrange anomalie Matriciel. Grâce à cette coopération, ils reçoivent également des informations supplémentaires : Drengscheid a voyagé d'ici à un endroit appelé la cathédrale des quatre éléments, tout comme Marc Sandhorst. Cependant, où se trouve cet endroit reste encore inconnu. Cependant, il a été révélé que la Voie de la pureté est liée au culte des Disciples du feu purificateur et le secret du cinquième élément de la Voie de la pureté ne devrait plus être un secret.

Ceux qui veulent survivre

Une autre mission emmène les runners vers le sud près de la catastrophe de Faulquemont. DeBeaux a découvert certains anciens employés qui travaillaient dans l'arcologie à l'époque dans l'enregistrement vidéo d'un drone de surveillance. Il espère que ceux-ci pourront clarifier ce qui s'est passé dans l'arcologie juste avant l'accident. Les runners sont sur la piste d'un ancien agent de sécurité qui transporte encore des fichiers de surveillance du jour de la catastrophe sa mémoire céphaloware. Après de longues recherches, ils le retrouvent à moitié mort dans un parc d'attractions contaminé. D'après les enregistrements dans sa tête, il est clair que l'accident de Faulquemont était une attaque menée par Drengscheid et qu'à cette fin, quelqu'un dans les rangs d'ESUS a dû aider Drengscheid à pénétrer dans l'arcologie.

Eteins la lumière !

La troisième mission emmène les runners à la rencontre d'une célébrité locale du SOX : Der Schrotter. Pendant que les runners enquêtaient, DeBeaux a intercepté un message de données qui a été transité par d'étranges canaux au bureau de l'ESUS, où DeBeaux se trouve maintenant. Le contenu du message est clair : un ancien rival des runners de la première partie de la campagne qui, après leur run, s'est réfugié dans l'établissement de la Voie de la pureté à la SOX, a contacté un sympathisant inconnu à l'ESUS.



DeBeaux de son côté tente de comprendre à qui le message était censé aller tandis que les runners dans la SOX essaient de savoir où il a été envoyé. Ceci est possible avec l'aide de Der Schrotter, mais seulement après qu'ils aient mis une centrale nucléaire hors service pour lui.

Le message a été diffusé à la cathédrale des quatre éléments, qui semble être à Völklingen.

Révélation

Une fois les trois missions remplies, la vraie histoire devrait sauter aux yeux des runners : Drengscheid n'appartenait pas seulement à la Voie de la pureté mais aussi aux Disciples du feu purificateur, qui collaborent entre eux (Loups déguisés en agneaux). Il s'est rendu à la SOX et de là à la cathédrale des quatre éléments, tout comme Sandhorst (Parmi les rats). Cet endroit est à Völklingen (Éteint la lumière!). Drengscheid est entré dans l'arcologie de Faulquemont avec l'aide d'une taupe d'ESUS (Ceux qui veulent survivre), vraisemblablement un dénommé Kernbeißer (Loups déguisés en agneaux/Éteint la lumière!) et a déclenché la catastrophe là-bas, donc ce n'était pas un accident, mais un attentat (Ceux qui veulent survivre). Kernbeißer est toujours avec ESUS, donc il a survécu (Éteint la lumière!).

Reinhardt, n'a pas chômé, il a entre-temps reporté que DeBeaux est responsable de la catastrophe du réacteur et joue un double jeu avec les runners dans la SOX. Suspendu par la corporation et placé provisoirement en garde à vue, les runners perdent le contact avec leur seul allié, mais pas avant qu'il ne leur ait lancé un appel à l'aide : ils sont censés retrouver des preuves sur l'identité de la taupe de la cathédrale des quatre éléments et un témoin pouvant prouver le contact entre Kernbeißer et le complot toxique latent : Un témoin auquel le rival de la première partie de la campagne se prête parfaitement. Les runners se rendent donc à la cathédrale des quatre éléments près de Völklingen, une ancienne forge, dans la monstruosité d'acier dans laquelle une épreuve de force les attend. Lors d'un rituel toxique, ils doivent non seulement mettre la main sur le témoin et des données importantes, mais aussi empêcher Marc Sandhorst d'être sacrifié, pour ensuite se frayer un chemin hors de la SOX par leurs propres moyens. Ce n'est pas facile, car ESUS les recherche en tant que mercenaire à la solde de DeBeaux et les troupes frontalières sont donc en alerte. Ces derniers ont de toute façon des yeux fixés de toute part sur le mur, puisque les RadWars (voir page 55 du livre SOX vf) se déroulent actuellement à la SOX. Les runners utilisent donc une voie d'évacuation innovante qui les emmène sous le mur dans d'anciens tunnels miniers (avec l'aide des informations de Parmi les rats). En dehors de la SOX, ils peuvent alors remettre leur butin à DeBeaux, qui s'en acquitte et scelle le sort de Reinhardt. De plus, Marc Sandhorst retourne chez ses parents.

Les Disciples du Feu Purificateur et la Voie de la Pureté continueront d'être une menace, même si après ce run, les corporations accorderont une plus grande attention au puissant culte toxique de la SOX.

MENER LA CAMPAGNE

Comme nous l'avons déjà mentionné, certaines parties de la campagne ne sont pas structurées comme on le trouve souvent dans les aventures de Shadowrun. Mais cette non-linéarité ne doit pas vous faire perdre de vue qu'elle sert uniquement à donner aux runners une plus grande marge de manœuvre dans la planification de leurs activités.

Ce qui est plus important pour vous, c'est de veiller à ce que le suspense reste présent pendant la campagne. Grâce aux informations que les Runners obtiennent peu à peu au cours de leur voyage dans la SOX, ils peuvent se faire une image du contexte des événements et ainsi se projeter dans ce qui s'est passé et se poursuit encore aujourd'hui. De même, les runners devraient sentir que les Disciples du feu purificateur vont se mettre à leurs trousses tout comme DeBeaux, leur seule échappatoire et principal contact vers l'extérieur, sera sur la liste de Reinhardt. Resserrez donc toujours le nœud coulant et faites en sorte que les runners participent de près aux événements de la campagne. En fin de compte, une paranoïa prononcée, une nette peur de l'avenir, une véritable dépendance vis-à-vis de DeBeaux et un intérêt personnel pour l'accomplissement de leur mission au-delà de l'argent et de la gloire devraient émerger.

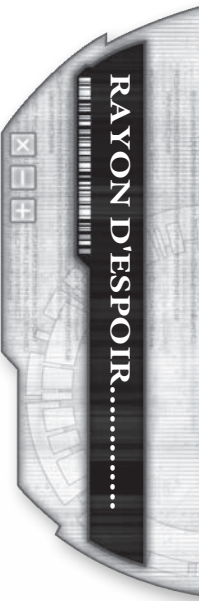
Il existe déjà quelques indices sur la façon de procéder dans Départ pour un destin funeste, sinon votre imagination et la connaissance de vos runners sont nécessaires. Par exemple, les runners devraient s'intéresser personnellement à DeBeaux, peut-être parce qu'il va au-delà de la relation normale entre le donneur d'ordre et le sous-traitant. Un dernier élément important de la campagne devrait être que les runners aient une idée générale de ce qu'il est décrit dans la partie source de la SOX vf : un pays dévasté avec des dangers imprévisibles, une zone urbaine sauvage, des habitants étranges et malveillant et de la magie toxique. La campagne peut être considérée comme une première excursion dans cette nature sauvage moderne où les runners pourraient revenir un jour. Enfin, dans le cadre de la campagne, ils sont confrontés à des contacts intéressants (mais aussi à des ennemis très spécifiques au-delà des frontières de la SOX) et peuvent être considérés comme des spécialistes auprès des commanditaires.

INVESTIGATION

Les informations que les runners peuvent progressivement acquérir grâce à des contacts et leurs propres recherches sur certaines personnes ou institutions, n'est pas présentée dans cette campagne sous la forme habituelle d'une liste de mots-clés basée sur des résultats de dés ou d'échantillons de dialogue. En tant que meneur de jeu, vous avez la liberté de fournir des informations comme bon vous semble. Vous pouvez décider de ce que les runners découvrent en fonction de l'approche, de la persévérance et des ressources utilisées et ainsi leur donner une vue d'ensemble.

Un exemple pour Frank Drengscheid : Les runners essaieront certainement de découvrir quelque chose sur lui en dehors de l'institution de la Voie de la pureté. Qui était-il et d'où venait-il avant de rejoindre la secte ? Par son nom, ses proches, tels que ses parents, ils peuvent être localisés et interrogés par téléphone. Son dossier d'étudiant contenant sa carrière et ses notes est toujours sur l'ordinateur de l'Université d'Heidelberg. De plus, il est possible de retrouver d'autres ressources qui peuvent fournir des informations supplémentaires sur Drengscheid. De cette façon, les runners peuvent reconstituer le puzzle pièce par pièce et également obtenir des informations supplémentaires, par exemple sur la Voie de la pureté et Marc Sandhorst.

Les enquêtes sont plus difficiles dans la SOX parce que la communication y est plus difficile. L'investigation dans la zone est traitée dans le chapitre Départ pour un destin funeste (p. 91).



LOUPS DÉGUISÉS EN AGNEAUX

AVANT DE JOUER

Dans la première partie, tout se déroule normalement pour les runners. C'est un run qui se déroule à l'intérieur des terres, Schmidt, comme toujours, garde ses motivations secrètes et les runners n'ont rien n'entendent pas parler de DeBeaux ou d'ESUS. Pour eux, il devrait s'agir d'une mission standard qui ne sort pas de l'ordinaire.

IMPORTANT : les runners ne peuvent pas encore deviner qu'ils vont intervenir dans la SOX, cela devrait être caché aux joueurs pour le moment. Bien sûr, cela ne fonctionnera pas si vous, en tant que maître du jeu, tenez le livre SOX devant vous et le lisez. Donc, vous devriez peut-être envisager de camoufler le livre pour ce premier run, ou jouer le run librement sans support de ce livre, afin que les runners puissent deviner avec diligence où tout cela se déroule et les surprendre lorsqu'ils seront dans la deuxième partie qui les enverra à la SOX.

EN BREF

Les runners sont engagés par un certain Schmidt pour le compte de DeBeau afin de s'infiltrer dans le chapitre de la secte d'Hambourg qu'on appelle la "Havre de la Pureté", ils sont censés espionner et recueillir des informations sur un homme appelé Drengscheid, qui aurait vécu là-bas pendant un certain temps. S'ils en ont suffisamment appris, ils devraient prendre toutes les données informations et prendre la fuite.

Les runners s'infiltreront dans la secte, apprennent leurs dogmes et leurs processus d'endoctrinement, interrogent les habitants et sont témoins d'une tentative d'extraction par d'autres runners et ils réalisent qu'ils ne sont pas les seuls à enquêter. Jakob Heiligenhaus, un détective privé, recherche ouvertement des informations sur le jeune Marc Sandhorst faisant dégénérer les choses. L'homme embauché par les parents de Marc s'est fait prendre dans une tentative d'effraction et ça lui a coûté la vie. Les runners "héritent" de sa mission de ramener Marc sain et sauf à ses parents.

À un moment donné, les runners ont rassemblé assez d'informations, se sont introduits dans le havre d'Hortvorstehers Jaroul pour récolter des informations, mais ils se font remarquer. Après une retraite fulgurante ou un combat acharné, ils ont accumulé assez de connaissances pour parvenir au second chapitre de la campagne.

Cependant, ils ne remarquent pas qu'un homme nommé Kelemar, soi-disant le bras droit de Jaroul, est en réalité l'un des contacts les plus importants des Disciples du feu purificateur. Il rencontrera les Runners plus tard.

SCÈNE 1 : C'EST CLEAN, HERR SCHMIDT ! - LE RECRUTEMENT

DITES-LE AVEC DES MOTS

Au moment où votre Fixeur vous contacte pour une rencontre avec un certain monsieur Schmidt, vous pensez à une blague, mais vous y voilà, le grand lave drone au milieu d'Hamburg-Winterhude. Un va-et-vient constant, de drones sales volent ou rentrent par devant, ils ressortent à l'arrière brillants et de nouveau munis de cire protectrice contre les pluies acides. Heureusement, il y a aussi une entrée privée afin de ne pas avoir à prendre un bain pour entrer. A l'intérieur :

La pièce est en fait assez confortablement meublée et Schmidt, qui entre après vous, à l'air sympathique au premier coup d'œil, mais tous ne donne t'il pas cette impression à chaque fois ? Grand, mince, soigné et dégageant une odeur agréable, l'Européen de l'Est salue même tout le monde avec une poignée de main.

Seul bémol, les murs de la pièce sont en plastique transparent, contre lequel l'eau moussante éclabousse et à travers lequel on voit passer les drones sous des jets à pression et d'énormes brosses.

« C'est bien que vous ayez pu venir », dit Schmidt, déboutonnant sa veste hors de prix, s'enfonçant dans le dernier fauteuil en similicuir libre et montrant un plateau avec des boissons fraîches. « S'il vous plaît, servez-vous ! »

Une fois que vous vous êtes servis ou que vous avez refusé, il poursuit : « J'ai un travail pour vous qui exige du tact, de la détermination et de l'audace. On m'a assuré que vous étiez les bonnes personnes pour ce genre de choses. Et quand je vous aurai expliqué de quoi il s'agit, vous saurez pourquoi je vous ai invité ici. »

ATMOSPHERE

Selon la nature des runners, Herr Schmidt est sympathique ou détestable. Il ne se lasse pas d'insister sur tout le bien qu'il a entendu des runners et continue à sourire en montrant des manières irréprochables. Mais sous cette belle façade, les runners doivent sentir l'homme d'affaires froid la glace.

L'ENVERS DU DÉCOR

Le Smith est un professionnel indépendant, qui négocie à plusieurs reprises du rhum au nom de diverses personnes et groupes. Comme DeBeaux ne voulait pas se rabattre sur les propres unités de la corporation dans cette affaire, après tout, il soupçonnait déjà un traître dans ses propres rangs, il s'est approché des runners.

Le Schmidt offre 10 000 euros aux runners pour infiltrer le chapitre local de la secte de la "Voie de la pureté". Ils sont censés recueillir des informations sur sa structure, ses objectifs, son mode de fonctionnement et son dogme. Tout ce qui est lié à un certain Frank Drengscheid qui y a séjourné est particulièrement intéressant : pourquoi était-il là, qu'a-t-il fait et vécu, où est-il aujourd'hui et que fait-il depuis son séjour là-bas ?

Lorsqu'ils en ont suffisamment découvert, ils doivent s'emparer d'autant de données confidentielles de la secte que possible et s'enfuir.

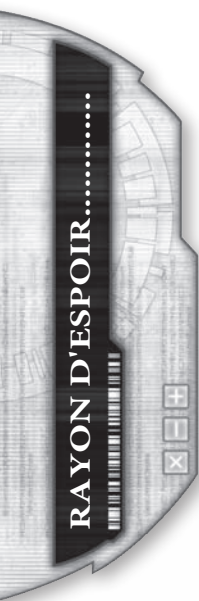
Il va sans dire que l'infiltration doit se faire discrètement et sans faire de bruit, car si les membres de la secte soupçonnent qu'ils se sont infiltrés, des informations importantes leur seront cachées.

DURCIR LE TON

Il s'agit d'une proposition de travail, il ne devrait donc pas être nécessaire d'ajouter davantage de pression. Dans le pire des cas, les runners pourraient être reconnus par le propriétaire d'un drone qu'ils ont défié dans un autre run et qui déciderait de les réduire en miettes. Dans ce cas, la réunion se termine par une petite fusillade amusante et très humide lorsque le drone traverse le mur.

ANTIVIRUS

Si les runners pensent qu'ils ne sont pas faits pour l'infiltration, le Schmidt peut indiquer que la secte accepte presque tout le monde. Si besoin est, il allonge plus d'argent et/ou un bonus pour une exécution rapide sous forme de marchandises difficiles à obtenir, si tout cela ne fonctionne pas, il peut suggérer que ce run peut aboutir à de futures missions tout aussi bien payées.



SCÈNE 2 : HARE KRISHNA – L'INFILTRATION

DITES-LE AVEC DES MOTS

Alors maintenant, vous êtes censé faire semblant d'être une bande de fous qui aimeraient se précipiter dans les bras d'une secte de cinglés... Eh bien, vous avez fait face à de plus grands défis. Mais la question demeure : comment êtes-vous censé y entrer ?

ATMOSPHERE

Les joueurs doivent rapidement se rendre compte qu'ils ont besoin d'informations avant de monter un plan d'infiltration. Pour certains, ce devrait être quelque chose d'inhabituel de se faire passer pour quelqu'un d'autre de manière convaincante au lieu de tirer sauvagement dans le tat. Ce sentiment d'insécurité doit être accentué, en particulier chez les durs à cuir de samouraï des rues et chez les magiciens arrogants.

L'ENVERS DU DÉCOR

S'infiltrer dans la secte est beaucoup plus facile que ne le craignent les runners, car la "Voie de la pureté" est devenue trop confiante à cause de son succès et son nombre croissant d'adeptes. Ils veulent toujours s'agrandir en moins de temps possible et sont prêts à inviter à peu près n'importe qui dans leur culte qui raconte une histoire raisonnablement crédible, mais avant que les runners ne commencent à se jeter dans l'autre du culte, ils sauront, espérons-le, se renseigner sur leur destination.

INFORMATIONS SUR LA SECTE

La Voie de la pureté est une secte qui est apparue publiquement pour la première fois en 2055 et s'est depuis développée rapidement. Pendant le crash, alors que de nombreuses personnes recherchaient le réconfort d'un ordre supérieur, la secte était extrêmement populaire, de sorte qu'elle comptait environ 2500 membres dans l'ADL au moment du run. Rien qu'à Hambourg, elle entretient un "havre de pureté", comme on appelle les communautés fermées de la secte, et trois "centres d'information". Plus d'informations à ce sujet peuvent être trouvées ci-dessous dans les suggestions d'infiltration, le havre est décrit dans la section suivante : "Havre de pureté".

À l'exception de quelques personnes spécialement formées, les membres de la secte restent pour la plupart isolés et ont peu de contacts avec le monde extérieur après leur initiation. On dit que les plus hauts gradés se rasent les cheveux et même s'arrachent les dents.

Comme pour beaucoup d'autres sectes, on dit qu'aucun membre n'a quitté la secte de sa vie.

INFORMATIONS SUR LES LIEUX

Le havre de pureté est une colonie composée de plusieurs bâtiments et péniches sur l'Elbe près de Marschacht. Vous pouvez en savoir plus sur la structure du "Havre de pureté" dans le chapitre suivant.

Selon les rapports, la sécurité est assez stricte pour un bâtiment civil, mais vous ne pouvez pas obtenir plus de détails tout de suite. Il n'y a pas de fiches de payes ou quoi que ce soit du genre, puisque les membres de la secte s'occupent eux-mêmes de la sécurité : les infrastructures officielles sont muettes là-dessus, et la tentative de piratage de la base de données de la communauté ne donne que des informations bureaucratiques (menus des repas, paiements de loyer, frais de réparation, etc.). Les choses passionnantes sont probablement tenues à l'écart de la matrice.

POSSIBILITÉS D'INFILTRATION

Fondamentalement, la secte accueille volontier les "professionnels", en particulier les cyber spécialistes et les talents magiques sont recherchés. Mais même une secte aussi gourmande serait méfiante si tout à coup quatre ou cinq talents de la rue gonflés aux stéroïdes en avaient assez du monde extérieur et se jetaient dans leurs griffes. Les runners chercheront donc d'une part différentes voies d'accès à la secte (voir plus à ce sujet ci-dessous) et d'autre part ne se présentent pas comme des shadowrunners.

Ils ont donc besoin d'une identité de couverture appropriée. La secte n'accorde pas de valeur à une SIN si leurs histoires sont correctes. Un voyou ivre dont la femme et les enfants se sont enfuis sera pardonné d'avoir une SIN manquante, mais un ex-détenu dont on dit qu'il s'ennuie de la futilité de son existence devrait pouvoir montrer une fausse SIN. Un indice 3 le fera très bien.

En outre, le personnel de bureau de la secte effectue des contrôles aléatoires sur les proches présumés et les (anciens) supérieurs afin de déceler d'éventuels espions de la police. Cependant, ils ne sont pas particulièrement travailleurs ou imaginatifs.

Comme mentionné, la magie et le cyberware ne sont pas un problème tant qu'ils sont ancrés dans l'histoire des runners. Ancien garde du corps musclé et booster par des réflexes câblés ? Aucun problème. Boucher avec un attribut magique à 8 ? Il y a quelque chose qui ne va pas !

Fondamentalement, il existe les points de départ suivants pour faire gober le baratin :

Les centres d'information

Les trois bureaux de la secte à Harburg, Wandsbeck et Uhlenhorst, ont le titre de "Centres d'information". Pourvu d'écrans matriciels et des dépliants numériques qui se propagent sur chaque commlink non sécurisé, ces centres attirent avec des slogans tels que « Le monde est en ébullition ! Venez découvrir pourquoi ! » et « La joie, le bonheur et l'amitié ne sont pas de simples mots. On vous explique pourquoi ! » Les malentendus, les tristes et les marginaux se retrouvent dans un "séminaire d'initiation", et les questionnaires automatiques, qui attestent d'un déficit humain, voire d'une propension au suicide, ou encore les tests gratuits sur les substances toxiques, qui détectent des drogues lourdes, sont également très appréciés, le séminaire promet d'y remédier.

Il n'est pas difficile d'être invité à un tel séminaire pour 20 euros après un bref entretien, qui a lieu une fois par semaine. Le prochain rendez-vous est programmé en fonction de l'emploi du temps des runners. Lors de ces séminaires, qui se déroulent dans des salles de conférence d'hôtel changeant régulièrement, les enseignements de base de la secte sont transmis :

- L'harmonie par l'unité
- L'épanouissement de soi par la connaissance
- Chacun est maître de son bonheur
- Trouver sa voie par le renoncement
- Qui trouve son élément pourra vivre en harmonie avec le monde
- Le monde est impur

Le tout enveloppé dans un package marketing bien sonnante et de slogans de bien-être. Suite à ces séminaires, les recruteurs proposent un séminaire d'une semaine au Havre de la Pureté pour 300 euros en "pension complète", qu'ils appellent "centre de convention". Si les joueurs acceptent, ils pourront se rendre sur place !





TRANSMISSION.....

Les recruteurs

La rumeur veut que les recruteurs de la secte parcourent la ville à la recherche de nouvelles ouailles. Pourvu d'une formation psychologique rudimentaire, ils se jettent principalement sur des solitaires instables ou désespérés. Il ne devrait pas être difficile pour les personnages de suivre l'un de ces charognards chauves dans la ville et de rechercher ses "zones de pêche". Un joueur ou un groupe de joueurs talentueux, peuvent se présenter discrètement dans un bar, un centre communautaire ou offrir discrètement de la nourriture aux pauvres et être embauché de cette manière diminue la méfiance de la secte et réduit la probabilité d'une enquête sur eux.

La plupart des recruteurs sont des éveillés et tous sont équipés de scanners de cyberwares de haute qualité pour repérer des proies intéressantes.

Intrusions

Un joueur ou un groupe de joueur avec une histoire crédible, recommandé par quelqu'un qui a été membre de la secte, mais qui ne peut plus être remis en question ; Les adhérents à la doctrine de l'élément qui ont appris aujourd'hui qu'il existe une association partageant les mêmes opinions qu'eux pourraient aussi se rendre effrontément à la commune et demander à devenir membre. Avec un peu d'habileté sociale, ils peuvent s'en tirer comme ça.

DURCIR LE TON

Si vous voulez compliquer la tâche des personnages, vous pouvez simplement rendre le culte plus paranoïaque. Les pièces d'identité sont soigneusement vérifiées, avec un préavis, ou les personnages sont pratiquement interrogés sous la menace d'une arme. Malgré tout, le groupe devrait, s'il n'échoue pas complètement, entrer dans la communauté, sinon la course a déjà échoué à ce niveau.

Alternativement, quelqu'un qui, pour une raison quelconque, a découvert les intentions des runners, peut-être un bon vieil adversaire, pourrait se présenter et menacer d'informer le culte et vouloir toucher une bonne somme d'argent pour ne pas le faire. Ou il l'a déjà fait, et les runners doivent se débarrasser du personnel d'un des bureaux pour que la couverture ne soit pas grillée.

ANTIVIRUS

Si vos runners sont vraiment maladroits ou désireux de se précipiter, vous pouvez faire intervenir un initié (voir encadré : Étapes d'Initiation) de la communauté qui vient de devenir père et ne veut pas élever son enfant dans le culte. Il arrange tout en échange de la promesse de le sortir de la communauté, ainsi que sa femme et de son bébé, puis de les héberger. Il fournira ensuite personnellement aux runners des identités de couverture et les fera entrer clandestinement à l'institut.

SCÈNE 3 : HAVRE DE PURETÉ - LA COMMUNAUTÉ DITES-LE AVEC DES MOTS

Beaucoup de choses peuvent vous venir à l'esprit quand on observe l'établissement du culte, mais "centre de convention" n'en fait pas partie. La partie visible de l'installation est entourée d'un haut mur de béton sur lequel on peut voir des caméras et des barbelés, et seul le portail qui s'ouvre devant le minibus qui vous a recueillis permet d'apercevoir l'intérieur.

Quelques maisons simples en forme de box, préfabriquées à l'apparence récente, se trouvent à proximité de l'Elbe saumâtre. Mais ce ne sont pas les seuls endroits où vivre, car trois péniches, lavées par une eau moussante et nauséabonde, mouillent directement devant la communauté, reliées à celle-ci par un pont métallique en forme de T.

Le rivage ici est soutenu par des murs de béton escarpés et sécurisé des deux côtés par une clôture à mailles losangées pour empêcher quiconque de tomber à l'eau. Une porte sécurisée fournit le seul accès à la jetée.

Entre les maisons, les gens circulent vêtus de combinaisons unies rouges, bleues, blanches et beiges qui ressemblent à une sorte de tenue protectrice contre les épidémies. Le minibus se gare sur une petite place au milieu de la colonie et ouvre ses portes, un homme en costume classique sort d'une des maisons et se dirige vers vous. Sa tête chauve scintille dans la lumière du matin et à mesure qu'il se rapproche, vous pouvez voir qu'il n'a pas non plus de sourcils ni de barbe.

« Bienvenue au séminaire d'une semaine sur le bonheur par l'unification des éléments », dit-il en montrant la maison d'où il vient. Au-dessus de la porte en plastique est écrit en grosses lettres brillantes : "Tagungszentrum" (Centre de convention en allemand).

ATMOSPHERE

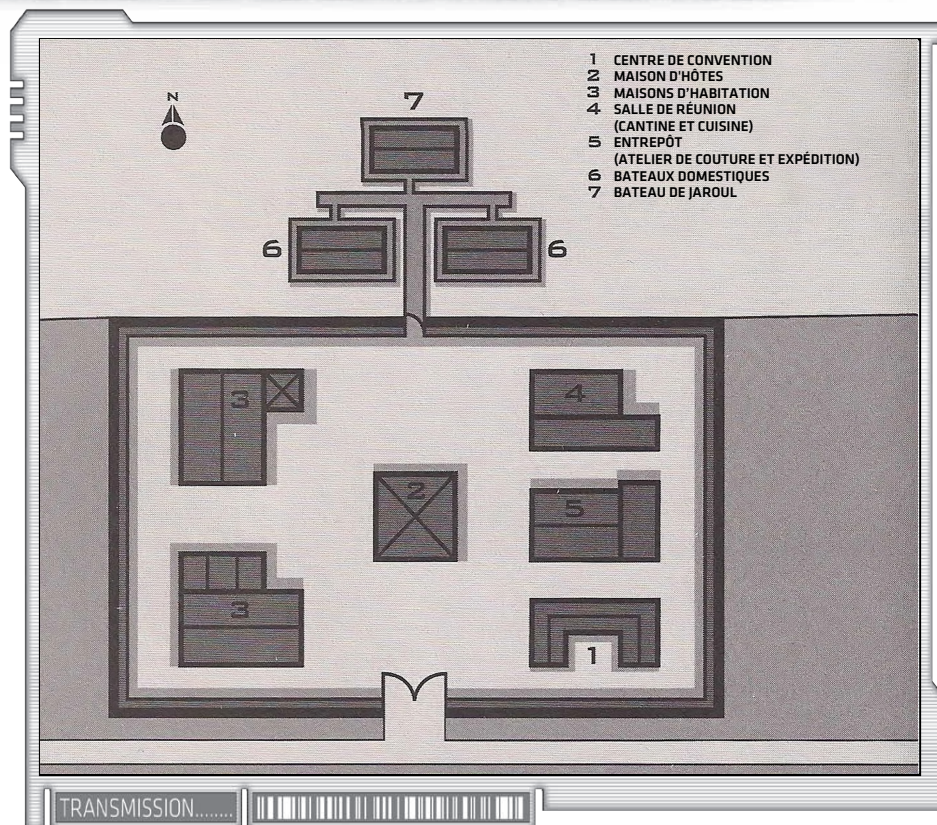
Les joueurs sont avant tout des étrangers qui sont vêtus de tenues vestimentaire et qui ont des comportements étranges.

Créez la nervosité en observant les runners à chaque instant, en dirigeant chaque regard des membres de la secte dans leur direction, puis en murmurant sur eux dans leurs dos.

L'ENVERS DU DÉCOR

La terre ferme - zone rurale

La zone rurale, entourée de hauts murs, abrite, à côté d'une grande place centrale, six bâtiments d'environ 250 mètres carrés de surface habitable sur deux étages. Il n'y a pas de sous-sol.

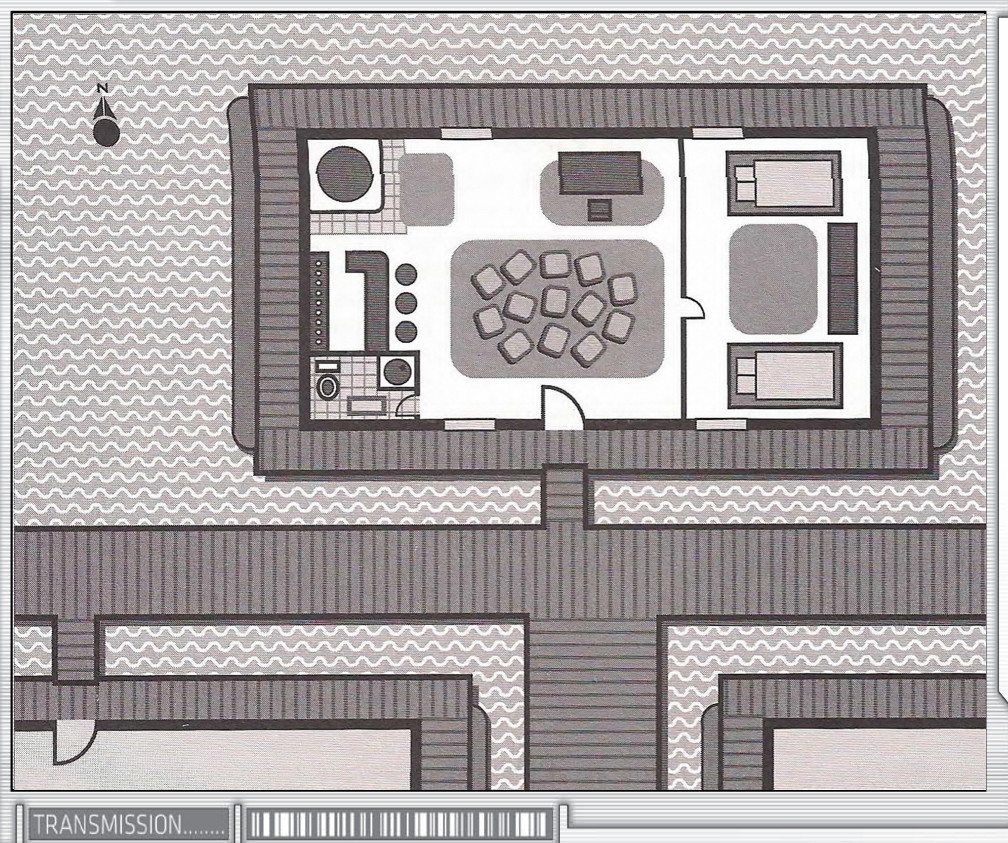


1. Le centre de convention

Le rez-de-chaussée est presque entièrement occupé par la grande salle de séminaire, avec écran trideo, une scène et des chaises confortables sur plusieurs rangées qui s'adaptent dynamiquement à morphologie du corps et sont équipées de filet d'électrodes et d'une fonction d'inclinaison pour les connexions simsens. Dans le coin se trouve un distributeur automatique de boissons non alcoolisées et de boissons chaudes gratuites. La salle peut accueillir 21 personnes. Les toilettes sont également au rez-de-chaussée.

Le premier étage est divisé en un espace commun, dans lequel le "travail de groupe" se fait sur plusieurs tables rondes de six personnes chacune, et trois "salles de travail intensif", où les participants au séminaire sont interrogés dans des entretiens individuels avec toutes les astuces psychologiques dès le deuxième jour afin de leur présenter la secte comme la seule issue à leur malheur. Dans ce bâtiment, les runners assistent à des conférences, des modèles de résolution de problèmes, des enseignements sur leur salut et de la propagande pendant dix heures par jour avec une pause déjeuner d'une heure sur sept jours. Les personnages qui ne parviennent pas à faire un test de Volonté(1) une fois par jour peuvent décider que la voie de la pureté est une façon valable de vivre. Plus de soucis quotidiens, faisant partie d'une communauté heureuse, traitant de vieux traumatismes qui bloquent le flux élémentaire d'énergie.

Plus ils accumulent d'échecs, plus la secte devrait leur paraître attrayante. Évidemment, ils se mettent à fredonner la chanson du séminaire et récitent les slogans de résolution de problèmes même lors des briefings.



RAYON D'ESPOIR.....



2. La maison d'hôtes

Les personnages et les autres participants sont logés dans une chambre double avec douche et toilettes. Les chambres sont simples, mais propres et même munies d'un écran trideo, qui ne montre cependant que la chaîne interne, où des films de propagande passent avec des messages subconscients à longueur de journée. Il y a aussi une petite salle à manger où les repas sont pris. Lors de la première semaine, les contacts entre les participants au séminaire et les meilleurs membres de la secte doivent être réduits au minimum.

3. Logements résidentiels

Quatre membres vivent ici dans de petites pièces sous la supervision d'une personne avertie (voir encadré : Niveaux d'innovation). Au total, 70 membres de la secte vivent dans chaque maison.

Douches et toilettes communes se trouvent au premier étage. Les appartements sont tous déverrouillés, mais la porte de l'immeuble est verrouillée par un scanner RFID. Le code peut facilement être lu et reproduit à l'aide d'un test Informatique(3) et d'un appareil approprié.

4. Salle de réunion, cantine et cuisine

Au rez-de-chaussée se trouve la cuisine, dans laquelle la nourriture est étonnamment bonne et abondante, et les personnages joueurs sont également servis.

Dans le Nersarnedungsbalic, au premier étage, à partir de 20 heures, la secte fait ses "appels" quotidiens pour arriver à l'unité des quatre éléments. Parfois, on recourt à des flagellations pour ouvrir l'esprit par transe de "pénétration". Les personnages joueurs peuvent alors découvrir des stries le lendemain chez certains habitants. Mais le plus souvent on a recours à des "agents élémentaires d'illumination" (qui peuvent aussi être des agents de contraste médicaux, radioactifs aux effets secondaires enivrants) ou à la bonne vieille orgie. L'accès au bâtiment est sécurisé comme décrit au point 3 et 4.

5. Entrepôt, atelier de couture et expédition

Le centre de pureté de Hambourg fabrique les blouses pour toute l'Europe. Ceux qui ne poursuivent pas d'objectifs spirituels importants travaillent ici, au premier étage, sur des machines à coudre automatisées. Au rez-de-chaussée se trouvent l'entrepôt et le bureau, où se trouve également le seul ordinateur de la zone. Seules des listes de livraison et d'autres choses apparentées sont enregistrées ici.

Une fois par jour, des colis y sont emballés et acheminés jusqu'à la porte, où un véhicule de service d'expédition les récupère. Les personnages joueurs attentifs peuvent remarquer que le même véhicule récupère parfois des colis apportés par quelqu'un depuis les péniches.

6 et 7. Le ponton - Les trois péniches

L'accès à la passerelle en forme de croix est bloqué par une porte dans le grillage, pour laquelle vous avez besoin de la bonne empreinte digitale ainsi que du bon code RFID (Maglock indice 3). Les bateaux s'ouvrent à l'aide d'un mot de passe avec reconnaissance vocale (mag lock niveau 5). Les fenêtres sont sécurisées par un système d'alarme et blindées.

Deux des trois péniches sont identiques, chacune d'environ 90 mètres carrés où vivent les membres initiés supérieurs. Au total, il y en a actuellement onze, quatre hommes et sept femmes. Le troisième bateau se partage avec Jaroull l'imprégné, son bras droit et son second, le Sage Kelemar (voir l'encadré : Le vrai pouvoir).

Message Urgent...

SOULAGEZ VOS ÉPAULES DE TOUT FATRAS SUPERFLU

Au plus tard lorsque les runners entrent dans le centre de convention, toute arme qui n'est pas cachée sera remarquée par le simple scanner d'armes dans l'encadrement de la porte. On leur demande alors de comprendre qu'aucune arme n'est autorisée dans ce le "lieu de séminaire" et leur propose de les garder en sécurité. Les armes en plastique ou faites de matériaux qui trompent le scanner peuvent facilement passer les contrôles.

Ce qui suit s'applique à tout équipement : tant que vous ne l'affichez pas ouvertement, vous n'aurez aucun problème, mais dès qu'un des membres de la secte ou informateur du groupe en séminaire en aura vent, un signalement est fait à la sécurité, qui peut alors en demander de leur remettre. Mais encore une fois, ils ne sont pas trop stricts, et des choses comme des passes maglock ou de l'équipement de surveillance ne peuvent de toute façon pas être détectées par la plupart des personnes de la secte, même s'ils les voient.

Faites donc un peu peur à vos joueurs en amont, mais tant que ces gringalets utilisent leur cerveau pour faire passer quelque chose en douce, ils peuvent facilement faire entrer n'importe quoi jusqu'à la taille d'un pistolet mitrailleur dans leurs paquetages.

SOYEZ VIGILANT - LA SÉCURITÉ

Les runners n'ont pas affaire à une enclave de haute sécurité ici et sont déjà derrière le périmètre extérieur surveillé par caméra et du courant haute tension provenant des barbelés. Cela facilite les choses.

Cependant, ils doivent éviter tout conflit avec la sécurité et échapper à la surveillance, du moins au début, car s'ils doivent tirer dans le tat, le run sera probablement terminé.

A toute heure du jour et de la nuit, deux des huit gardes armés de mitraillettes patrouillent le périmètre. Les six autres peuvent se joindre à un éventuel combat après 1D6+5 tours. Tous les gardes portent des combinaisons de la secte de couleur assortie à leur élément, mais avec blindage.

Le "capitaine" de la sécurité est le sage Guilio, un adepte corps à corps doué. Voir la section Ombres portées pour les caractéristiques.

La sécurité magique se limite à une rune d'alarme autour de la péniche de l'imprégné, son créateur, un hermétique de l'un des bureaux de Hambourg, informe d'abord Guilio par SMS lorsque la rune l'alerte, puis vérifie astralement les choses avec un élémentaire de feu puissance 5 lorsqu'il reçoit un appel à l'aide de la garde (temps de réaction 1D6 tours lorsque la rune est déclenché, 3D6 tours s'il est convoqué sans être prévenu). Pour lui, utilisez les caractéristiques de l'archétype Mage de combat du livre de règles de base. Une bonne action matricielle peut empêcher son apparition en interceptant l'appel de détresse.

Ici se trouve les antiquités les plus précieuses à vendre et les données que les runners recherchent.

Chacune des maisons dispose d'une grande chambre avec des lits, de l'équipement de divertissement et d'une petite salle de bain avec douche et toilettes.

La maison de l'imprégner abrite aussi un bain à remous ouvert et un bar bien achalandé, car parfois Jaroul veut rendre hommage au cinquième élément en célébrant une fête extatique. Le tat de coussin au centre de la pièce est alors utilisé !

Dans une petite boîte à bijoux doublée de plomb, Jaroul conserve un morceau de coque de réacteur hautement radioactif; qu'il a reçu à sa consécration en cadeau.

Certaines des données de la secte sont stockées sur un commlink entreposé en permanence dans son bureau, mais également stockées sous forme de documents manuscrits dans le coffre-fort de celui-ci (maglock biométrique indice 5). Voir "Grand ouvert" pour en savoir plus sur ces données. Il n'y a que quelques combinaisons orange et verte dans le placard.

Commlink dans le bureau

CPU : 3

Systèmes : 4

Signal : 4

Firewall : 5

Un programme Analyse(4) est en cours d'exécution, qui peut activer une CI Noir (Blackout)(5).

LE VRAI POUVOIR

De toute évidence, pour quiconque se trouvant dans le Havre de la Pureté, Jaroul est clairement le chef de l'installation et sa parole est la loi.

En fait, c'est Kelemar qui se fait passer pour un sage illuminé. Il est le vrai dirigeant du Havre et donne les ordres.

Il est également le lien avec les Disciples du Feu Purificateur.

Voir la section Ombres portées pour en savoir plus sur lui.

Message Urgent...



LES ÉTAPES DE L'INITIATION

L'ascension au sein de la secte se fait en plusieurs étapes. On peut atteindre les 4 premiers degrés dans un Havre de pureté, les 5 à 7 uniquement dans la SOX, où on devient "Disciple du Feu Purificateur". Cependant, cela n'est accordé à personne en dessous du niveau 5, et c'est l'un des secrets les mieux gardés de l'union.

C'est le chef d'un Havre qui décide de l'avancement, le plus souvent par un intermédiaire.

Niveau 0, titre : Candidat(e)

Toute personne souhaitant participer à l'un des séminaires de plusieurs jours ou faire partie d'une communauté par d'autres moyens est un Candidat. Ce n'est que lorsqu'il s'engagera pleinement dans la voie de la pureté qu'il passera au niveau 1.

Niveau 1, titre : Aspirant(e)

Un Aspirant laisse le monde derrière lui et s'installe dans la communauté. Il remet tous ses biens à la communauté et rompt le contact avec ses semblables. Puis il se rase les cheveux et porte désormais uniquement une combinaison de la couleur de "son" élément (feu = rouge, eau = bleu, air = blanc et terre = marron). Son élément est "découvert" par le doyen lors de la première consécration.

Niveau 2, titre : Explorateur(trice)

L'Explorateur a étudié les principes fondamentaux de la voie de la pureté (ce qui signifie : le chef est d'avis que le lavage de cerveau a suffisamment réussi pour que le nouveau mec soit poussé à bout). Il est temps qu'il apprenne les autres éléments. Pour ce faire, il est groupé avec trois autres Explorateurs sous la direction d'un Mentor. Ces quatre-là sont désormais sa famille et le Mentor un père strict mais juste. Dans cette famille, les rapports sexuels avec les autres membres sont la norme et sont encouragés à la fois pour fournir un exutoire à l'agressivité refoulée et pour "expérimenter pleinement les autres éléments".

Niveau 3, titre : Mentor

Le Mentor a compris comment fonctionne la nature des quatre éléments et peut donc faire partie de la communauté des quatre Explorateurs mentionnée ci-dessus. Ce n'est qu'ici que les membres de la secte apprennent à connaître ce cinquième élément. Dans la pratique, cela signifie qu'il a le contrôle absolu des quatre autres. À partir de cette étape, le membre de la secte porte une combinaison orange.

Niveau 4, titre : Sage

Le sage a conduit avec succès les autres au cœur du vrai chemin (ce moment est décidé par le doyen) et il est consolidé dans sa sagesse. Il devient membre du conseil des sages qui conseille le doyen d'une communauté. Il sacrifie un certain nombre de dents qu'il doit lui-même arracher, au cinquième élément.

Niveau 5, titre : Imprégné(e)

Les communautés de la Voie de la Pureté sont en grande partie dirigées par les Imprégnés. Cette position est occupée par des sages particulièrement ambitieux et parviennent à attirer l'attention du chef de la secte. Ils sont emmenés à la SOX, où ils obtiennent les premiers indices sur les véritables objectifs de la secte et sont soumis à une "radiothérapie" magique qui fait tomber toutes leurs dents et les endommage génétiquement au point où ils peuvent survivre sans traitement régulier des chamans disciples. Les Imprégnés portent une salopette verte.

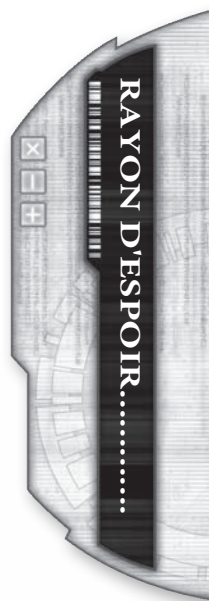
Niveau 6, titre : Illuminé(e)

Les personnes qui ont dirigé une communauté pendant de longues années sont élevées au rang d'illuminées. Ils sont au courant de tous les plans de la secte et de sa maison mère, dédiés aux disciples, et coordonnent certaines communautés de leurs pays respectifs. Ils sont allés si loin dans la voie toxique qu'ils sont eux-mêmes devenus radioactifs. Les compteurs Geiger s'emballent près d'eux et ceux qui restent à proximité pendant plus de quelques jours souffrent d'un risque élevé de cancer et peuvent devenir stériles (voir Les radiations du livre SOX FR, page 59).

Niveau 7, titre : Messie

Jusqu'à présent, il n'y a qu'un seul Messie : Ilama. Les personnages joueurs ne le verront pas dans ce scénario, en grande partie parce que, depuis quelques années, il n'est pas devenu beau à voir à cause des sacrifices aux radiations. Il est maintenu en vie uniquement grâce à sa magie toxique. Il a fondé la secte il y a des années au nom des "Disciples du Feu Purificateur" et il a été bien récompensé, selon lui, avec une jolie petite maison au milieu de la zone irradiée.

Il y a aussi les initiés. Ce sont des sympathisants de la secte qui ne sont pas cloîtrés dans une communauté en raison de leur position influente dans le monde corporatiste ou politique. Ce qui transforme nombre d'entre eux en fanatiques non moins fidèles, grâce aux multiples lavage de cerveaux lors de leurs visites.



SCÈNE 4 : QUATRE ÉLÉMENTS POUR UN ALLELUIA

Au cours de la semaine des séminaires, le charismatique chauve Joachim Buhler (alias "Grenaju") a déclaré vouloir faire des visiteurs du séminaire des gens meilleurs. Ou plutôt, les amener à se permettre de devenir de meilleures personnes. Pour cela, ils doivent régulièrement réciter des mantras tels que : « Je suis comme l'eau, rien ne me brise ; je suis comme la terre, fertile et vivante ; je suis comme l'air, léger et doux ; je suis comme le feu, passionné et sauvage. Je suis tout cela et bien plus encore ! »

Après des séminaires, au cours desquels il leur a été montré à plusieurs reprises que chaque malheur dans le monde n'était causé que par un déséquilibre des éléments créé par l'homme et que chaque dictateur n'est mauvais que parce qu'il ne veut pas accepter son type d'élément, suivent chaque jour des entretiens individuels avec Buhler ou son assistante très séduisante Julia (alias "Hinajama"), qui a d'ailleurs encore des cheveux et est très compréhensive. Les thèmes abordés sont les problèmes de l'enfance et de la jeunesse, les sentiments d'infériorité (qui peuvent être créés artificiellement par des questions suggestives) et les craintes d'avenir.

Dès le troisième jour, la thèse centrale est établie : le monde est impur et seule la voie de la pureté peut laver les imperfections que tout être humain porte en eux. La violence sous toutes ses formes, l'avidité, la jalousie, la vengeance, tous ces péchés capitaux sont provoqués par le déséquilibre des éléments qui sont en nous et laissent des taches sales que seul la voie de la pureté peut éliminer. Vous trouverez dans l'encadré ci-contre d'autres idées sur les méthodes de lavage du cerveau que Buhler pourrait utiliser.

Les scènes suivantes peuvent être jouées dans n'importe quel ordre et ne suivent pas de trame prédéterminée. Lors du choix des scènes, le meneur de jeu doit tenir compte de ce que les runners savent déjà et de la durée de leurs recherches. Si l'on fait trop de bruit, l'atmosphère amicale et accueillante peut s'évanouir rapidement.

AS-TU VU CET HOMME ?

Avant et après les événements du séminaire, les personnages joueurs sont autorisés à circuler librement dans la cour et dans la maison d'hôtes et à entrer en contact avec les résidents, qui sont également heureux d'établir un contact. S'ils parviennent à faire leurs éloges sur la secte, ils peuvent apprendre des choses ici.

Si les runners se présentent comme des adeptes particulièrement enthousiastes de la secte, ils pourront même peut-être participer à la cuisine de la cantine ou participer à une invocation, qui se veut alors délibérément conçue pour être anodine, ou s'occuper des chambres des "familles".

Cependant, les runners doivent faire attention dans leurs recherches, poser les questions intelligemment et les étayer par une histoire de fond. « Où est le garçon ? », éveille certes les soupçons, mais : « Mon ami est déjà venu ici. mais maintenant il ne donne plus de nouvelles » pourrait fonctionner si les compétences sociales sont bonnes. Les gens aiment parler de la secte et de ses enseignements, mais n'hésitez pas à encourager la créativité de vos joueurs ici.

QUESTIONS À POSER

Voici quelques-uns des membres potentiels de la secte qui, si vous le décidez, discuteront avec les personnages joueurs et, dans la mesure où ils soupçonnent que les personnages joueurs entreront bientôt dans la secte, peuvent aussi suggérer ou révéler certaines choses. Les personnages joueurs sont systématiquement traités comme des "Candidat(e)".

Hulajena l'Explorateur(trice), 43 ans, humaine, cicatrice sur la joue (morsure de chien). Maigre, mais toujours euphorique, a laissé derrière elle quatre enfants et un homme aimant pour rejoindre la secte. Elle est particulièrement explicite et enthousiaste lorsqu'il s'agit de découvrir le cinquième élément par le sexe.

Arganum l'Explorateur, 9 ans, nain, zozoteur. Le petit nain est le premier à être né dans ce havre et s'est pleinement engagé dans les enseignements de la secte. Grâce à son père, le Sage Okumar, il connaît de nombreux secrets d'initiation supérieure que l'on peut lui extorquer avec un peu d'habileté. Il pourrait prendre également part à des appels orgiaques, au meneur de jeu de décider à quel point la voie de la pureté doit-elle finalement être malsaine ?

Message Urgent...

SOUSSION ET PURIFICATION - LE LAVAGE DU CERVEAU

Les méthodes utilisées par les deux animateurs du séminaire s'adressent à des personnes vulnérables. qui cherchent un sens à leur vie ou qui fuient un danger (provoqué). Donc, elles ne fonctionneront probablement pas avec les runners. Le défi, cependant, consiste à prétendre qu'elles ont un effet, car sinon on est exclu du séminaire prématurément, comme les runners devraient le voir très vite avec l'exemple d'un participant récalcitrant.

Le moyen le plus simple et le plus direct est le participant initié qui pose des questions suggestives (« N'est-ce pas que... »), s'enthousiasme toujours pour tout et soutient les revendications de l'animateur du séminaire. Il veille à ce que d'autres se joignent rapidement à lui, créant ainsi une pression de groupe.

À l'étape suivante, les participants sont à plusieurs reprises isolés et maltraités par des questions gênantes et embarrassantes. Si quelqu'un refuse de coopérer, selon la nature du participant, le leader hausse le ton et est bouleversé que quelqu'un gâche son brillant potentiel simplement parce qu'il a peur (ce qui ridiculise même un homme adulte), ou devient très empathique et se montre déçu.

Les "tests énergétiques", dans lesquels les participants doivent s'exercer sur des équipements sportifs, et qui montrent "de graves lacunes dans le domaine de l'eau" même lorsqu'ils sont les plus en forme, compromettent leur capacité de persévérance. Peu de sommeil et un bombardement constant de slogans, y compris en réalité augmentée, qui est en temps normal très peu utilisée dans le havre, rend les gens plus réceptifs aux chuchotements pendant ces quelques moments de calme.

Les jours suivants, les portes sont même verrouillées pendant les entretiens en tête-à-tête afin que l'on n'échappe pas à la "connaissance purifiante" en fuyant. Il peut arriver que quelqu'un ne puisse pas aller aux toilettes tant qu'il n'a pas compris son erreur.

Des parfums et des signaux subconscients sont utilisés en support pour déclencher le dégoût ou le bien-être chez les participants, selon le sujet.

On essaie toujours de convaincre les participants qu'ils manquent de quelque chose dans leur vie et qu'ils sont impurs. La Communauté est la seule à proposer une solution.

La carte de la magie est aussi souvent jouée : un pouvoir que seuls les élus peuvent voir et que seuls les Imprégnés peuvent réellement contrôler. C'est sous-entendu que la voie de la pureté permet aussi à non éveillé d'apprendre la magie.

En fin de compte, à vous de décider combien de sessions vous jouerez avec votre groupe. Faites en sorte que ce soit amusant et que les joueurs soient prêts à s'engager.

Yemenin l'Explorateur, 19 ans, troll, à une corne à fleur de peau, recouvrant son oreille droite, où il a du mal à entendre. Le troll, qui mesure un peu moins de 2,20 mètres, souffre d'un énorme complexe d'infériorité, se sent aimé dans la secte et la défendrait donc de sa vie. Il surveille de près les "nouveaux" et s'il se rend compte que l'un d'entre eux a une expérience de combat évidente, il les interrogera sur où et comment obtenir du cyberwares, et ce que ça fait d'en avoir. En retour, il est prêt à parler de la secte.

Le Mentor Lunzjezar, 39 ans, humain, largement en surpoids. L'homme ventru, toujours en sueur et haletant se voit poète et embrassé par les muses. Il aime souffrir à haute voix des affres du monde, faisant l'éloge de la secte dans des poèmes grotesquement mauvais, et tombera (une fois de plus) éperdument amoureux d'un des personnages joueurs. Si la personne (le sexe lui importe peu) joue le jeu, il devient vite épris d'amour et bavard. Cependant, la participation à une orgie de sa "famille" peut également être attendue.

LISTE DES SUJETS

Voici les sujets qui peuvent intéresser les runners.

Sécurité

Presque tous les membres du culte connaissent les noms et les procédures des gardes de sécurité, la rotation des relève de garde, etc. Du magicien qui vient ici en cas d'urgence et des facultés magiques du capitaine, les Sages et les membres supérieurs peuvent donner des informations.

Théorie des éléments

Tous les membres, à partir des Explorateurs, a au moins l'intuition qu'il est censé y avoir un cinquième élément purificateur. Beaucoup pensent que c'est l'amour, d'autres pensent que la magie est le cinquième élément. Il existe également une croyance répandue selon laquelle un mélange des quatre éléments forme quelque chose de nouveau, scientifiquement non découvert. La radioactivité n'est pas mentionnée, mais peut-être que les affirmations selon lesquelles cet élément pénètre n'importe qui, ne peut être arrêté et, qu'avec la chaleur passionnel, il peut tout satisfaire et purifier jusque dans les moindres détails, conduisent les runners à certaines hypothèses.

Important ici : Seules deux personnes dans le havre connaissent les disciples du feu purificateur et la véritable histoire de la secte, et cette connaissance ne devrait pas encore être accessible aux runners lors de ce run.

Financement

La secte doit avoir pas mal de fonds pour financer toutes les magouilles auxquelles elle se livre. La majeure partie provient des actifs des membres, qui remettent tous leurs biens à la secte, mais certaines personnes le savent également, que le Sage Guilio est envoyé de temps en temps pour livrer personnellement un colis qui ne contient certainement pas de combinaison.

Les runners peuvent même apprendre qu'il livre souvent ces colis dans des salles de vente aux enchères et qu'il les accompagne.

Ascension

La secte est dite ouverte à tous, mais certains membres ont remarqué que les cyber-doués et les talentueux envers la magie, ainsi que les personnes ayant des familles ou des postes influents, gravissent les échelons particulièrement rapidement.

Parfois, les gens disparaissent, principalement des Sages, mais parfois aussi des personnes de rangs inférieurs. On dit alors qu'ils ont été emmenés dans un lieu saint pour une initiation supérieure, ont recherché le cinquième élément, ou sont devenus impurs et ont donc été engloutis par leur élément. Certains pensent aussi qu'ils ont été élevés au méta-niveau des éléments ou qu'ils ont tout simplement déserté.

Données

Les runners peuvent découvrir que l'administratif et les données internes de la secte sont conservées dans la maison de l'Imprégné par quelqu'un qui a déjà célébré dans ces lieux. Cette personne pourra également vous renseigner sur les dispositifs de sécurité (voir ci-dessus : Les trois péniches).

Franck Drengscheid

Peu connaissent le "vrai" nom de Drengscheid, mais une description révèle rapidement son nom de secte : Ignesa. La façon dont les femmes en particulier (par exemple Huhjena) parlent de lui suggère qu'il doit être un homme très charismatique.

On apprend son ascension fulgurante et la ferveur avec laquelle il a poursuivi la voie de la pureté. Les membres de haut rang de la secte (Sages et plus) peuvent mentionner qu'ils sont très fiers de lui dans la secte parce qu'il a accompli de grandes choses. Mais ce n'est pas clair. Il n'a pas mis les pieds au havre Hambourgeois depuis février 2066. Là où il est allé ne peut être trouvé que dans les données de la péniche.

Marc Sandhorst

Certaines personnes pourraient être jaloux du garçon car il a si facilement gagné les faveurs de Kelemar et Jaroul et a disparu du Havre depuis octobre. Personne ne pense que cela pourrait signifier quelque chose de mal. Le nom cultiste de Marc est Nur Jenö.

QUI SE MET EN DANGER ...

Le détective privé Jakob Heiligenhaus n'est pas fait pour les opérations d'infiltration, les runners s'en apercevront rapidement car il pose beaucoup de questions et est très souvent vu au téléphone. La secte le laisse faire les premiers jours, mais lorsqu'il essaie d'entrer dans le bateau du chef, Guilio le rattrape et, suite au combat au corps à corps qui s'ensuit, Jakob tombe à l'eau. Il parvient tout de même à dériver sur quelques centaines de mètres, puis il meurt et son cadavre se retrouve pris dans un drain inutilisé qui s'étend dans l'Elbe.

Si les personnages joueurs s'adressent à lui (avant sa mort, bien sûr) et se révèlent, une collaboration pourrait être possible, mais cela détournerait inutilement l'attention de la sécurité vers les runners.

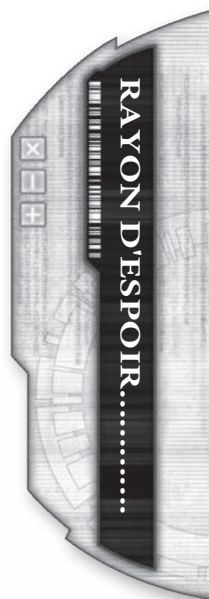
Les runners peuvent être témoins de l'agitation se déroulant une nuit et peut-être, s'ils utilisent des drones ou une surveillance magique, pour même voir ce qui se passe et plus tard se faufiler brièvement pour trouver le corps. Bien sûr, s'ils interviennent pour le sauver, leur couverture est brisée et un conflit ouvert s'ensuit.

Alternativement, le commlink du détective pourrait éventuellement remonter à la surface et avoir suffisamment de signal de transmission pour réapparaître soudainement sur la liste des signaux à portée des runners. Enfin, les runners pourraient faire une petite excursion en suivant le cours sur l'eau pour expérimenter cet élément (ainsi qu'incorporer du charbon incandescent pour marcher dessus pour le feu, sauter en parachute pour l'air, ou se faire enterrer vivant pour la terre) et les personnages découvrent au passage le cadavre.

LES PAQUETS

La secte reçoit régulièrement des antiquités de 50 à 100 ans de la SOX, qu'elle revend ensuite à profit. Si les personnages joueurs creusent cette piste, ils peuvent retrouver diverses ventes aux enchères, en ligne ainsi que dans de véritables maisons de vente aux enchères, où ces objets sont vendus. Les nouveaux propriétaires souffrent souvent beaucoup plus de maladies que la moyenne, mais cette information ne devrait ressortir qu'après en avoir vérifié un nombre considérable. La raison en est bien sûr la radioactivité qui affecte encore certains objets.

Message Urgent...



Il a des brûlures sur la peau à l'endroit où un coup a manifestement cassé trois côtes. Ceux-ci ont finalement percé les poumons et ont conduit à sa mort.

Heiligenhaus a deux fonctions principales. D'une part, le meneur de jeu peut mettre sur le Commlink toutes les informations que son groupe n'a pas encore eues mais dont il a un besoin urgent, ou pour accélérer le jeu si le groupe n'est pas particulièrement intéressé par l'enquête.

D'autre part, les personnages doivent "hériter" de la mission de Jakob, c'est-à-dire entrer en contact avec les parents inquiets, et être mandatés par eux pour leur ramener leur fils. Les runners pourraient mettre la main sur le numéro de téléphone enregistré des parents concerné avec le nom de leur fils.

Si votre groupe a besoin d'une plus grande motivation, Jakob relié Drengscheid à Sandhorst pour une raison quelconque. Les deux noms sont écrits côte à côte avec un commentaire à côté: "Mentor ?"

Enfin, il se peut qu'un paiement assez ordinaire des parents, déjà réglé, soit indiqué sur le commlink, mais pour lequel le code de déblocage manque toujours.

Si rien de tout cela n'aide, les parents appellent pendant que les runners tiennent le commlink dans leurs mains. Après un moment d'hésitation, ils ont accepté de verser 20 000 € aux runners s'ils ramenaient leur fils sain et sauf.

LES COLLÈGUES EN VISITE

À un moment ou un autre, un van blindé entre par le portail d'entrée, et des gens armés de fusils d'assaut, en tenue blindée du SWAT, sortent plein de haine. Ils commencent immédiatement à arroser les passants avec des munitions étourdissantes, à chercher et à trouver Hulajena (voir ci-dessus : QUESTIONS À POSER) qui s'enfuit et à la porter jusqu'au véhicule.

Ces runners de troisième classe ont été engagés par le mari d'Hulajena pour la libérer des griffes de la secte. Si les personnages joueurs se tiennent bien, les runners s'échappent, en essayant des tirs des deux gardes de sécurité.

S'ils interviennent, ils pourront probablement empêcher l'enlèvement. Dans ce cas, les runners ennemis passent rapidement à de vraies munitions et le conducteur de la voiture pourrait utiliser un ou deux drones.

Si vous voulez forcer votre groupe à intervenir, les envahisseurs tireront immédiatement à balles réelles ou saisiront le petit Arganum (voir ci-dessus) en demandant une rançon. Bien sûr, vous pouvez et devez ajuster à la volée le niveau de menace des attaquants aux compétences et à l'équipement actuel de vos runners.

Si les runners se montrent en héros et "sauvent" la pauvre Hulajena, les habitants du havre seront beaucoup plus ouverts par la suite et il leur sera plus facile d'apprendre ce qu'ils veulent savoir sans éveiller les soupçons.

DURCIR LE TON

L'un des vigiles est un ancien collègue des runners et menace de les dévoiler. Le font-ils taire? Ils achètent son silence? Fait-il chanter les runners?

Un runner peut également se voir attribuer une ombre, un membre de la secte qui n'est pas très discret, mais qui traîne toujours près du runner. Il y a toujours quelqu'un qui regarde au coin de la rue, se tenant proche du runner de manière visiblement discrète et ne le quittant pas des yeux à l'extérieur des salles de séminaire. Ou bien les membres de la secte sont tellement motivés pour recruter les personnages joueurs qu'ils mettent de la drogue dans leur nourriture pour les rendre plus dociles (en règle générale pour réduire la volonté).

ANTIVIRUS

Si les runners sont trop stupides, tôt ou tard ils seront rattrapés. Si cela se produit, vous pouvez toujours vous rabattre sur Jakob Heiligenhaus, qui n'a finalement pas travaillé si maladroitement, mais a plutôt collecté les données les plus importantes pour les runners. Alternativement, une méthode de délit de fuite peut également être couronnée de succès, dans laquelle les runners se frayent un chemin dans le havre, kidnappent un membre de la secte et l'interrogent.

Si les runners manquent de temps, ils peuvent simplement rejoindre le culte tant qu'ils peuvent feindre l'intérêt de manière crédible. Ensuite, ils sont affectés à un élément et à une famille et peuvent fouiner à volonté. Le calendrier global de la campagne ne doit pas être négligé.

SCÈNE 5 : GRAND OUVERT - LE CAMBRIOLAGE

Finalement, les runners décideront de rendre visite à la péniche des dirigeants. Pour plus de sécurité, ne laissez pas Kelemar être là à ce stade. Il doit rester en vie car il jouera encore un rôle important plus tard.

Les actions des runners seront probablement fondamentalement différentes, selon qu'ils envisagent d'enquêter davantage ou d'effectuer quand même l'effraction comme dernière action avant de s'échapper.

S'ils veulent accéder au bateau sans être vu, il y a le problème de la porte d'accès qui est gardée à chaque instant et qu'il y a de nombreux observateurs possibles. Les systèmes de sécurité eux-mêmes ne devraient pas être un gros problème pour une équipe de runners professionnels, mais à moins qu'ils ne puissent voler (ou léviter) facilement, l'itinéraire se fera probablement par l'eau. Si nécessaire, une créature de mauvaise humeur peut toujours servir à détendre les choses, mais sinon, avec un peu d'athlétisme, il n'est pas difficile de se hisser jusqu'à l'une des fenêtres et d'y éteindre le système d'alarme avec un appareil approprié et un échantillon. Si la rune de garde est déclenchée en entrant, les gardes arrivent en courant 3D6 rounds plus tard et attaqueront immédiatement, sans poser de questions (voir aussi l'encadré : Sécurité).

Dans un assaut frontal sur le bateau, les personnages joueurs font rapidement face à l'ensemble de la sécurité, le mage et son esprit, ainsi qu'à quelques dizaines de "civils" avec couteaux, gourdins et bouteille de la secte à sacrifier.

A DOMICILE

Les runners devraient être obligés de gérer quelques personnes endormies la nuit et au moins Jaroul qui est éveillé le jour. Les tests d'infiltration devraient être obligatoires, et les empreintes humides justifient certainement des malus. Si tout se passe bien en apparence, même un cambriolage parfait peut encore être découvert plus tard.

Les informations à obtenir sont divisées en sources numériques (d) et manuscrites (h). Avec ces derniers, il faut garder à l'esprit qu'ils peuvent être endommagés s'ils s'échappent par l'eau et doivent ensuite être minutieusement restaurés plus tard.

1) Une liste de diverses personnes dont les noms sonnent comme des noms de culte (h). La plupart des noms sont suivis par : "est allé à Morgenrot". Pour d'autres, les noms des villes sont principalement allemandes et européennes. Morgenrot semble être un lieu.

Ignesa (alias Drengscheid) et Nurjeno (alias Sandhorst) "sont allées à Morgenrot", Ignesa en février 2066 et Nurjeno en octobre de cette année.

2) Une longue liste d'antiquités et d'œuvres d'art qui "sont provenance de Morgenrot" et d'acheteurs ou de revendeurs (d). Certaines d'entre elles sont marquées d'une croix noire, les radiations étaient trop fortes.

3) Diverses correspondances (d et h) avec d'autres membres de la secte, qui montrent, entre autres, que Jaroul avait l'habitude d'engendrer des enfants dans d'autres havres, mais qu'il était apparemment devenu infertile depuis plusieurs années. La raison n'en ressort pas, mais bien sûr c'est dû à sa consécration en Imprégné.

4) Statistiques des ventes de combinaison du cultes (d)

5) Un classeur avec des noms de code et des annotations (h), dont certains sont écrits sur des post-its. Si les runners se penchent dessus, cela pourrait les entraîner sur un sacré puzzle. On retrouve à plusieurs reprises sur de petits post-it : "N'a pas rempli sa mission, fidélité devenue douteuse, ne plus l'utiliser" ou "Rendu service+++ Il nous doit une fière chandelle."

Dans un document portant le nom de code "Kernbeisser", les personnages joueurs peuvent trouver la note : "Contact et coopération avec Ignesa réussis. Garder le silence radio maintenant, ne réveillez pas les chiens de l'enfer endormis !" Les runners ne peuvent pas encore faire grand-chose avec cette donnée, seulement comprendre le message après l'extinction de la lumière ! Ils peuvent être sûrs qu'ESUS n'a pas qu'un informateur, mais peut-être même l'instigateur de l'attentat d'ESUS.

6) Lettre déchirée par la colère, jetée négligemment dans un tiroir (h), veuillez fournir une copie du document en Annexe aux joueurs et le déchiqueter en morceaux pour faire réaliste.

À partir de là, les runners peuvent apprendre où se trouve Morgenrot, appelé la "Maison Morgenrot" (Maison de l'aurore en allemand), ce sera le prochain point de contact pour les runners, voir Parmi les rats.

Au plus tard lorsque les runners auront recueilli toutes ces informations, ils devront être repérés par un garde, l'un des habitants pourrait se réveiller, ou un lève-tôt sortira en titubant d'un des deux autres bateaux et alertera la sécurité. Les runners devront s'échapper rapidement. La secte peut également avoir recours à un rigger complice avec des drones flottants si nécessaire.

DURCIR LE TON

Agir la nuit est une bonne idée, mais peut-être que Jaroul ne va tout simplement pas se coucher ce jour-là, mais célèbre une fête d'enfer avec une poignée de membres de la secte.

Il pourrait également arriver, peut-être même sans que les runners ne s'en rendent compte, une délégation de membres importants de la secte, qui amènent du personnel de sécurité, même magique, ils devront alors agir avec beaucoup plus de personnes.

ANTIVIRUS

Si les runners ratent le cambriolage et doivent s'enfuir sans obtenir les données, les choses se compliquent. S'ils se sont fait des amis parmi les membres de la secte, ceux-ci pourraient prendre contact avec eux et obtenir les informations nécessaires contre une exfiltration sûre de la secte.

Si c'est seulement la puissance de feu des adversaires, qui s'avère trop importante, une équipe spéciale de police, qui surveille la réserve depuis un certain temps, peut également servir de renfort à ce moment-là.

DOCUMENTS

Seule la lettre (6) est fournie comme information dans cette partie, car tout le reste dépasserait le cadre à ce niveau. Si, d'un autre côté, vous ne voulez pas refiler à vos runners des faits relatés, mais voulez qu'ils fouillent dans les fichiers et les listes, vous pouvez utiliser la description des informations pour créer vos propres extraits de liste et documents de correspondance.

Message Urgent...



RECOLLER LES MORCEAUX

QUELLE EST LA SUITE ?

Les Runners ont réussi leur premier run. DeBeaux a ainsi obtenu d'autres informations qui sont très importantes pour lui : la trace du Drengscheid mène directement à la SOX, comment aurait-il pu en être autrement s'il était mort dans l'arcologie détruite. Mais qu'a-t-il fait pendant la longue période qui s'est écoulée entre l'accident du réacteur et son voyage vers la SOX ? Quel est le rapport entre la Voie de la pureté et les radiations ? Où se trouve exactement le contact avec la Maison Morgenrot et quelles réponses peut-il apporter ?

Beaucoup de questions sont restées sans réponse pour DeBeaux. Tout d'abord, il va payer les runners et les retirer de l'affaire, naturellement par l'intermédiaire du Schmidt. Le collaborateur de l'ESUS se rapprochera bientôt de nouveau des runners pour les envoyer sur la piste : au plus profond de la SOX.

Entre Loups déguisés en agneaux et Départ pour un destin funeste, vous pouvez glisser autre chose. Une aventure indépendante pour occuper les runners, donner du temps à DeBeaux de préparer sa prochaine mission et laisser Kelemar s'échapper en paix.

Ce dernier voyageira directement après que les runners se soient échappés du havre de la pureté dans la SOX, via la maison Morgenrot jusqu'à la cathédrale des quatre éléments. Là-bas, il entrera en contact avec Reinhardt (voir Révélation), il a conscience que les informations que les runners ont recueillies au havre d'Hambourg brassent trop de poussière et retire sa tête de la ligne de mire.

KARMA D'ÉQUIPE

Condition	Karma
Entrer dans la secte	1
Acquisition du job de Sandhorst	1
Se procurer les informations importantes de la secte	1

KARMA INDIVIDUEL

Condition	Karma
Survivre	2
Bon roleplay	1-2
Courage ou intelligence	1
Humour	1
Faire avancer l'histoire	1



RAYON D'ESPOIR.....

OMBRES PORTÉES

Le Sage Guilio - Capitaine de la garde

Guilio est un homme chauve et musclé, la quarantaine, avec une grosse tache de naissance presque ronde sur son crâne. Il n'a plus d'incisives et porte toujours une combinaison orange blindée et un taser. Sans s'en rendre compte, la proximité fréquente de Kelemar a corrompu ses capacités magiques, de sorte qu'il utilise instinctivement l'attaque élémentaire radioactive, qui cause des dommages au feu et qui, même après l'impact, est nocive (voir Les radiations du livre SOX FR, page 59).

C A R F C I L V M Chan Ess Init PI MC
4 3 4(5) 4 3 4 3 5 4 3 6 8(9) 1(2) 10

Race: Humain

Compétences: Athlétisme(GC) 4, Esquive 4, Intimidation 5, Leadership 5, Combat rapproché(GC) 5, Pistolets 3, Perception 4

Pouvoir d'adepte: Augmentation des réflexes 1, Frappe élémentaire (radiation), Coup critique 4, Mains Mortelles

Équipement: Robe blindée(4/2), Taser Yamaha Pulsar(20 dards)

Gardes de sécurité (Indice de professionnalisme 3)

Chacun des gardes, cinq hommes et trois femmes, tous des Explorateurs, portent des combinaisons blindées et des munitions normales qu'ils sont prêts à utiliser. La plupart sont des agents de sécurité.

C A R F C I L V Chan Ess Init PI MC
3 4(6) 4(5) 4(6) 3 4 3 4 3 1,9 8(9) 1(2) 10

Compétences: Esquive 4, Premiers soins 3, Armes à feu(GC) 5, Infiltration 4, Combat rapproché(GC) 4, Perception 4

Augmenté: Substituts musculaires 2, Réflexes câblées 1, Smartlink

Équipement: Combinaison blindée (6/6), HK MP-5 TX (Smartgun, 3 bandes de munition de remplacement)

Indices: L'un des garde possède également deux lames rétractibles

Participants au séminaire

Hormis les personnages joueurs, les personnes suivantes participent au séminaire hebdomadaire. Si vous voulez utiliser des caractéristiques pour les personnes qui sont brièvement décrites ici, utilisez des attributs de 2 à 3 et des compétences appropriées à la même hauteur.

Natascha Krüger, Ork, 17 ans, obèse, peau plein d'impur. La jeune étudiante se sent trahie par le destin parce qu'elle est née femme orque, bien que ses parents soient humains, ce qu'elle a cru pendant longtemps. Elle a récemment appris que son père était un ork au chômage, et dans la situation précaire qui a suivi ce choc, elle a rencontré les sectaires. Elle est timide, polie, et la secte l'a déjà convaincu dès le deuxième jour.

Ignaz Lundgrün, 22 ans, beau gosse, mais apparemment malade, souffrant d'une déficience immunitaire qui le tuera à terme. Comme les médecins n'ont pas pu lui donner d'espoir, tout traitement est trop coûteux pour les étudiants japonais de famille pauvre, il en recherche maintenant un dans la secte. Il est sarcastique et défaitiste et refuse toujours de participer aux exercices. Le deuxième ou le troisième jour, il est exclu, remboursé et renvoyé chez lui.

Oliver Zstetten, homme, 35 ans, pas épanoui dans toutes ses relations amoureuses. Il souhaite vivre des aventures dans sa vie et croit pouvoir les trouver dans la secte depuis qu'il est entré en contact avec l'un des rabatteurs, en exerçant son métier d'électricien dans un centre d'information de la secte. Il est plutôt mou et simplet, et il continue de parler obstinément, même si on veut l'interrompre.

Jakob Heiligenbaus, homme, 32 ans, cheveux en pétard, beaucoup de taches de rousseur. Le détective privé a été engagé par les parents de Marc Sandhorst pour retrouver son fils, qui se fait passer pour un marchand de fleurs.

Dans ses recherches, il attire l'attention de la sécurité par des démarches trop rigoureuses et des questions maladroitement, ce qui, bien sûr, ne peut que satisfaire les runners. Ils devraient vite se rendre compte qu'il cherche quelqu'un et qu'il ne vend pas de fleurs, entre autres parce qu'il a fait passer un petit pistolet.

Hanna Tummler, elfe, 24 ans, très séduisante. La top model souffre toujours et chaque instant d'être définie par son apparence et est donc à la recherche d'une communauté où toutes les personnes sont les mêmes. Elle fera remarquer pendant le séminaire qu'elle préfère ne pas être chauve, mais elle finit par s'incliner et rester. Elle s'accroche pour ne pas paraître méchante.

Gerhard Hinkel, homme, 22 ans, sympathique, mais pas spécialement beau au sens classique. Il se fait passer pour un fabricant de meubles, mais il est en réalité un disciple infiltré et membre de la secte depuis longtemps.



Weiser Kelemar

Weiser Kelemar

Kelemar est l'un des représentants les plus importants de la secte dans l'ADL, mais pour sa propre sécurité contre les opposants à la secte, il se déplace incognito. Seul Jaroul, officiellement directeur du havre d'Hamburger, connaît sa véritable position et obéit aveuglément à ses ordres.

Kelemar est un homme sportif, très intelligent, d'une quarantaine d'années, sans poils ni cheveux. Pour contrebalancer l'effet intrigant que cela peut avoir, il utilise en cas de besoin des nano tatouages colorés qui détournent l'attention de ses cheveux manquants. Même s'il a perdu toutes ses dents, il le cache en portant un dentier. Kelemar peut être très charmant et poli, mais aussi glacial et effrayant. En réalité, il est en grande partie insensible et est seulement un très bon acteur qui subordonne ses propres intérêts à l'objectif final d'un monde irradié.

Il n'a donc aucun problème à tuer les fauteurs de trouble, et il tentera de le faire avec les runners s'ils veulent manifestement nuire à la secte. Mais il y a peu de chance qu'il s'en prenne lui-même à l'un ou l'autre des runner.

Il est lui-même une source de radiations qui émanent de son corps, qui peut contaminer quiconque est resté trop longtemps près de lui. Elles sont nettement mesurables avec des appareils appropriés, correspondant à environ 3 sievert et peut être ressenti reconnue avec un test d'Analyse astral(4) comme étant une maladie étrange qui ressemble presque à une émotion négative dans l'espace astral.

C A R F C I L V Chan Ess Init PI MC
2 4 5 2 4 4 5 4 3 5.8 9 1 9

Initiative RV/PI/ZM: 9/3/10

Race: humaine

Compétences: Esquive 3, Filature 4, Piratage(GC) 3, Électronique(GC) 4, Falsification 4, Etiquette 5, Infiltration 4, Pistolets 3, Survie 3, Leadership 4, Négociation 4, Combat à mains nues 4, Perception 4

Augmentations: Yeux cybernétiques 1 (vision infrarouge, vision nocturne)

Équipement: Commlink (Processeur 4, Signal 3, Firewall 4, Système 4, Programmes d'usage courant indice 4), Gilet pare-balles (6/4), Defiance EX Shocker (20 dards)

Jaroul l'Imprégné

L'homme dodu du sud sans poils aime le rôle du "père aimant" et est toujours accessible pour ses "particules élémentaires", comme il appelle en plaisantant les membres de la secte. Il se montre jovial, mais en réalité il est facilement irritable et rancunier. Celui qui s'en prend à lui mène une vie difficile à la garderie, ce dont tout le monde sait maintenant, sauf les nouveaux. C'est pour ça que tout le monde se prosterne devant lui, même s'il ne semble pas l'exiger.

Être invité sur son bateau est un grand honneur, mais pas très joyeux pour les femmes, car Jaroul est sexuellement malsain et expérimentateur depuis qu'il ne peut plus avoir d'enfants.

Il est complètement subordonné à Kelemar et est au courant des objectifs de la secte et de l'existence des disciples. Il sacrifierait sa vie pour faire avancer ces objectifs, mais plus particulièrement la vie de toutes ses "particules élémentaires".

C A R F C I L V Chan Ess Init PI MC
4 3 2 3 4 4 3 3 2 6 6 1 10

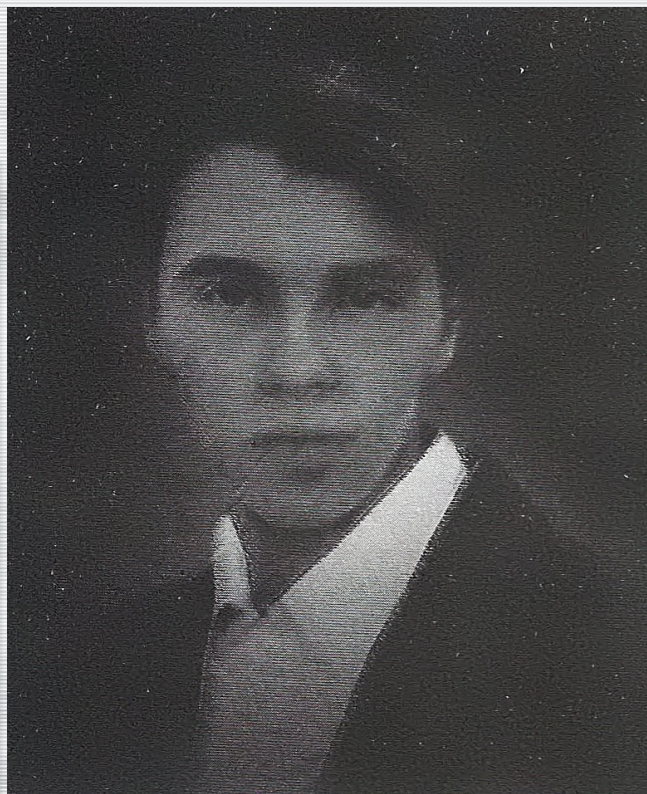
Race: humaine

Compétences: Esquive 3, Groupe de compétences d'influence 4, Premiers soins 3, Combat à mains nues 3, Perception 4

Équipement: Robe solide (0/2)

Marc Sandhorst alias Nurjeno

Le jeune disciple aux yeux verts clairs, à 16 ans, en avait marre de la même routine et toujours des mêmes galères.



Marc Sandhorst

Message Urgent...

CHRONOLOGIE ET CONTEXTE SUPPLÉMENTAIRE : FRANK DRENGSCHEID

05/03/2041 - Frank est né et placé en adoption, les parents restent inconnus. La même année, il est adopté par Bastian et Rabea Drengscheid, tous deux responsables de production pour Saeder-Krupp à Essen.

Juillet 2047 - Frank fréquente l'école primaire de Schmachtenberg à Essen-Kettwig, où il s'avère être un enfant attentionné.

Juillet 2051 - Après avoir terminé ses études primaires, Frank entre à la RBG (Roland-Bremen-Gymnasium) à Essen, une institution de Saeder-Krupp. Au cours de son adolescence, il devient un jeune homme souvent triste et n'a pas d'objectifs.

Décembre 2055 - Dans le cadre d'une enquête scolaire, un potentiel magique éveillé et très fort est découvert chez Frank. Il est immédiatement transféré dans un programme de promotion des arcanes où il n'est pas heureux.

Octobre 2059 - À la demande de ses parents, Frank se rend à Heidelberg pour étudier l'hermétisme dans le cadre d'une bourse Saeder-Krupp. En tant que meilleur de sa classe, il est considéré par ses camarades comme un solitaire renfermé.

Décembre 2060 - Le jeune étudiant en manque d'ambition assiste à un séminaire qui va changer le cours de sa vie. La Voie de la pureté sera sa nouvelle maison et sa nouvelle famille. Au cours des années suivantes, il se coupe de son cercle d'amis et de sa famille.

2062 - Drengscheid interrompt définitivement ses études, qu'il a à peine suivies. Il y a eu une rupture avec ses parents qui n'ont plus entendu parler de lui depuis. Frank monte en flèche dans la hiérarchie de la secte, son nouveau nom : Ignesa.

2064 - À cette période, Ignesa a connaissance des véritables objectifs. Il atteint le rang d'Imprégné et emprunte la voie toxique.

2066 - Ignesa se rend à la SOX via la maison Morgenrot pour une formation complémentaire et devient un membre de haut rang et un puissant magicien toxique dans les Disciples du feu purificateur au cours des deux prochaines années.

2067 - La planification de l'attaque contre l'arcologie ESUS commence. Ignesa se prépare pour son sacrifice.

2068 - "Consécration par l'Uranium" : L'attaque réussie en invoquant un esprit toxique majeur au centre du réacteur de l'arcologie de Faulquemont, ce qui tue également Drengscheid et fait de lui un martyr dans les rangs des Disciples du Feu Purificateur.

Partout où il est allé, tout le monde a toujours pensé à son intérêt, et tout le monde, même ses parents, ne reculait devant rien pour être le meilleur, le plus grand, dans sa vie professionnelle ou privée. La Voie de la pureté, avec laquelle il croyait supprimer toutes ces pulsions mesquines, lui semblait paradisiaque. Il était impatient, docile, prêt à faire des sacrifices et s'est rapidement élevé pour devenir un Explorateur.

Kelemar se reconnaît en personne dans ce jeune garçon en pleine expansion et l'a donc envoyé à la SOX avec son propre mentor pour qu'il reçoive la meilleure formation possible. Étant donné que les parents de Marc, Grethe et Hugo Sandhorst, travaillent tous deux dans la corporation de transport de marchandises dangereuses SecuTrans (où ils se sont rencontrés via des documents de transport de déchets toxiques), le jeune est également intéressant pour les planifications futures des moins jeune.



C A R F C I L V Chan Ess Init PI MC
2 4 3 2 3 3 4 5 4 5,9 6 1 9

Race: humain

Compétences: Esquive 3, Electronique(GC) 4, Étiquette 4, Perception 4

Augmentation: Datajack

Frank Drengscheid alias Ignesa

Le jeune et séduisant Eurasien (adopté) a étudié l'hermétisme à l'Université d'Heidelberg grâce à une bourse de Saeder-Krupp juste après l'école, mais n'a jamais obtenu son diplôme, car dès le troisième semestre, le jeune homme intransigeant aux traits fins et teintés d'Asie, avec les cheveux presque jusqu'à la taille, est entré en contact avec un prêcheur de la secte. En moins de six ans, il gravit les échelons pour devenir un Imprégné. Il est resté à la SOX après son initiation et est devenu membre à part entière des Disciples du feu purificateur. Par la suite, il développe son talent magique et devient un magicien toxique envahit par des ulcères et des escarres, d'une puissance immense.

ANNEXE

Mon cher Jaroul, ça fait longtemps que tu as quitté la Terre comme élément. J'espère qu'elle te donnera quand même de la force, parce que je n'ai pas de bonnes nouvelles. Sarrebruck est à nouveau en feu, un groupe s'en prend aux gens et les autres lui tombent dessus. C'est presque comme une vague de haine d'ouest en est, dans toutes les rues et tous les quartiers, et une fois qu'elle atteindra la périphérie de la ville, elle se déplacera vers Morgenrot. J'espère que vous survivrez à la tempête.

Malheureusement, Kaulamar s'est retrouvé coincé entre deux feux. Je sais que tu as toujours été très attachée à lui, alors cela me peine d'autant plus de t'apprendre sa mort. Il est entré dans le pouvoir purificateur, prions pour lui !

Les messagers de l'aube veulent partir, et je veux leur donner cette lettre à temps. Ne m'en veux pas, il était presque autant mon fils que le tien !

Ton Luosmaia

DÉPART POUR UN DESTIN FUNESTE

À CE CHAPITRE

Départ pour un destin funeste n'est pas un scénario isolé dans la campagne, mais occupe une place particulière. Il décrit comment les runners entrent dans la SOX et ce qui leur arrive pendant leur séjour. Le cadre des parties trois à six et leurs scénarios parallèles sont décomposés et les voyages par voies terrestres entre chaque partie est décrit. Enfin, il y a quelques scènes supplémentaires ou importantes qui peuvent être vécues par les runners indépendamment du déroulement des parties individuelles.

LE DÉPART EN BREF

Cette scène suit ce qui s'est passé dans Loups déguisés en agneaux. Les runners sont recrutés par DeBeaux pour entrer dans la SOX et mener des recherches importantes pour lui, à plusieurs reprises.

DITES-LE AVEC DES MOTS

L'écran tridéo s'allume brièvement puis montre le visage d'un jeune homme dynamique vêtu d'un costume corporatiste bleu foncé. Ses yeux marrons témoignent de sa détermination, néanmoins il vous adresse un sourire amical.

« Bonjour, mesdames et messieurs. C'est bien que vous soyez tous présents. Comme vous pouvez l'imaginer, j'ai un travail pour vous, un travail très rentable, mais avec plus de risques que d'habitude.

Vous vous souvenez que vous avez récemment terminé une mission liée à la Voie de la pureté. Cette mission m'a été confiée et, comme je suis très satisfait de vos services et que vous connaissez déjà le sujet, j'aimerais continuer à travailler avec vous. J'aimerais que vous fassiez d'autres recherches pour moi. Dans la SOX. »

PIERRE DEBEAUX

Le commanditaire des runners est un jeune inspecteur aspirant en sécurité (brun, cheveux courts, yeux marrons, mince, dynamique) à ESUS, qui a travaillé pour Bernd Reinhardt dans l'arcologie de Faulquemont et est devenu son adjoint en tant que responsable de la sécurité après la catastrophe. Il a l'habitude de s'acquitter de ses tâches de manière extrêmement consciencieuse et précise et est par ailleurs une personne très ordonnée. Il n'était donc pas surprenant que ce soit lui qui ait suivi la première piste du cadavre calciné de Frank Drengscheid, pour élucider l'accident du réacteur du réacteur. Non seulement par curiosité et pour évoluer dans sa carrière, mais aussi à cause de son sens prononcé de la justice, il creuse de plus en plus profond, jusqu'à ce qu'il s'en prenne à son propre supérieur, au point qu'il riposte.

Contrairement à d'autres Schmidts, DeBeaux considère les runners non seulement comme des outils et des hommes de main, mais presque comme des partenaires égaux, et cela devrait également se ressentir dans chaque rencontre avec lui. Bien sûr, vous ne pouvez pas forcer vos joueurs à lui faire confiance, mais vous devez faire tout ce que vous pouvez pour développer une relation amicale avec lui, afin qu'ils se joignent à lui lorsqu'il se retrouvera dans le même pétrin qu'eux. Mais n'en faites pas trop, car ce genre de chose peut rapidement se retourner contre les joueurs paranoïaques. Si les runners trouvent que DeBeaux sort droit des enfers, et qu'ils ne lui font pas confiance, alors qu'il en soit ainsi.

DeBeaux réside dans un bureau d'ESUS à Karlsruhe tout au long de la campagne ; ainsi que le logement de Reinhardt.

Message Urgent...

ATMOSPHÈRE

Cette scène est destinée à transmettre deux ambiances. D'une part, une sensation de malaise lors du recrutement et un certain effet aha..., puisque les runners acquièrent également plus de connaissances par rapport à la mission précédente. D'autre part, une atmosphère de départ vers l'inconnu devrait s'installer, qui s'accroît lorsque les runners s'équipent et se préparent et culmine lors du transport par ESUS jusqu'à la SOX.

L'ENVERS DU DECOR

DeBeaux engage à nouveau les runners, cette fois pour le reste de la campagne. Au début, il y a deux choses dont les runners doivent s'occuper à la SOX, la troisième mission et la conclusion qui en résulte se produiront pendant le séjour à la SOX. À cette fin, il a avisé le Smith qui a recruté les runners dans Loups déguisés en agneaux de rappeler la même équipe pour une vidéoconférence à l'endroit de leur choix. Les runners seront recontactés par le Schmidt via leur Fixeur et on leur demandera quand et où cela leur convient le mieux. À l'endroit souhaité (qui peut également être l'hébergement d'un runner), la vidéoconférence commence, au cours de laquelle DeBeaux donne aux runners les informations suivantes :

- Drengscheid est mort, trouvé dans une arcologie d'ESUS détruite accidentellement et contaminée par des radiations. Étant donné que Drengscheid n'était pas un employé d'ESUS, il faut clarifier ce qu'il a fait là-bas et comment il y est arrivé et s'il n'a rien à voir avec l'accident.
- L'arcologie ESUS se situe dans la SOX près de Faulquemont. La zone est plus ou moins fortement contaminée, l'accident s'est produit en 2068.
- DeBeaux a été chargé par ESUS d'enquêter sur l'accident. Il suit également d'autres pistes, mais les runners sont un soutien important, envoyer des troupes d'ESUS pour enquêter clandestinement dans la SOX serait sans intérêt. DeBeaux préfère s'appuyer sur les connaissances de la rue, la souplesse et le talent d'improvisation des shadowrunners.
- L'ordre est presque officiel. Cela signifie qu'ESUS est au courant, mais pas les intervenants de la MET. Une approche prudente et discrète est donc recommandée. En cas de problème, ESUS peut être contacté pour convaincre le MET de la légitimité de leur séjour, les runners n'ont donc pas à s'en soucier.

RÉAPPROVISIONNEMENT EN ÉQUIPEMENT

Rappelez aux joueurs qu'ils doivent réfléchir suffisamment à leur équipement avant d'entrer dans la SOX, car le réapprovisionnement au sein de la SOX est difficile. Si l'équipement s'use pendant les runs ou si l'équipement est nécessaire de toute urgence, DeBeaux essaiera d'aider les runners en déposant le nouvel équipement pour eux près d'un laboratoire d'ESUS (ESUS a plusieurs laboratoires de ce type dans la zone où les runners opèrent). C'est aussi une bonne occasion de renforcer le lien entre DeBeaux et les runners au-delà de la base purement professionnelle.

Plus DeBeaux est diffamé par Reinhard, plus les ravitaillements seront improbables. Au plus tard avant Révélation, plus aucune aide ne peut être attendue d'ESUS et les runners doivent chercher leurs propres sources d'approvisionnement ou improviser.

Message Urgent...

• Les runners doivent découvrir ce que la Voie de la Pureté et en particulier Drengscheid avait ou a encore à voir avec la SOX.

• Le transport à l'intérieur et à l'extérieur de la SOX est assuré par ESUS, et certains utilitaires sont fournis pour se déplacer librement. De plus, une liaison directe cachée et cryptée à ESUS est établie via le réseau maillé interne à la SOX, afin que les runners puissent contacter DeBeaux à tout moment.

• Une fois dans la SOX, DeBeaux ne peut les aider que dans une mesure très limitée, ils doivent donc emporter à l'avance tout ce dont ils pourraient avoir besoin là-bas.

• L'une des missions (Parmi les rats) est de trouver la maison Morgenrot à Sarrebruck et de découvrir où Drengscheid est allé à partir de là et ce qui s'y passe.

• La deuxième mission (Ceux qui veulent survivre) tourne autour de la vidéo d'un drone de surveillance montrant un ancien employé de l'arcologie à Faulquemont. Les runners devront partir à la recherche de ce ou d'autres survivants et, si possible, qu'ils trouvent un témoin qui puisse leur dire ce qui a causé l'accident. DeBeaux ne se soucie pas de l'ordre des missions que les runners effectuent, le paiement est indiqué dans les différents scénarios. Les runners n'obtiennent la troisième mission (suite à une transmission de données que DeBeaux a interceptée dans Éteint la lumière!) à la SOX qu'une fois qu'ils ont rempli l'une des deux premières missions. En plus du paiement, du transport et de l'équipement nécessaire, DeBeaux promet d'assurer une décontamination complète au retour des runners.

ENGRENAGE

Une fois que les runners ont accepté, il est temps de rassembler l'équipement. Ici, les runners peuvent se sentir comme dans un grand magasin de jouets en faisant une liste de tout ce dont ils ont besoin. N'hésitez pas à les laisser commander chez DeBeaux, en fin de compte vous décidez ce que votre équipe obtient vraiment d'ESUS. Bien sûr, le groupe veut que l'équipe réussisse, mais ne les mettra pas à niveau avec une haute technologie coûteuse. Si, en revanche, certaines choses importantes manquent à la liste, elles peuvent être complétées par DeBeaux. Dans tous les cas, chaque runner reçoit une armure intégrale (y compris un casque) avec une isolation chimique et un capteur de compteur Geiger activé en permanence. Avec un indice d'armure de 12/10, ces boîtes de conserves sont extrêmement volumineuses et lourdes, donc les runners qui apprécient la mobilité, la furtivité ou qui ont une faible constitution peuvent équiper une combinaison anti-radiations à la place. Sous une telle combinaison, ils peuvent toujours porter un gilet pare-balles (6/4). Pour plus d'informations sur l'équipement à la SOX, voir SOX FR page 59.

Une fois que les runners ont tout écrit, ils devront se rendre à Zweibrücken trois jours plus tard, où ils pourront retrouver leur matériel dans l'entrepôt d'une filiale d'ESUS.

En plus de leur équipement personnel, ils disposent d'un véhicule blindé tout-terrain avec un système de survie. Après s'être familiarisés avec l'équipement, ils sont emmenés à la SOX dans un camion lourd à travers le poste frontière près de Zweibrücken et déposé pour y travailler non loin des limites de la ville de Neunkirchen. Maintenant, les runners continuent avec Parmi les rats ou Ceux qui veulent survivre.

DURCIR LE TON

À ce stade de la campagne, tout devrait se dérouler sans heurts. Si vous souhaitez tester la capacité d'improvisation des runners, ESUS s'abstiendra de fournir le matériel et/ou le passage vers la SOX et fournira à la place aux runners un budget pour se fournir en matériel et y accéder eux-mêmes.

RAYON D'ESPOIR.....

L'inspiration pour une telle approche peut être trouvée dans la partie background de la SOX FR. Une manière de durcir légèrement le ton serait qu'ESUS distribue du matériel usagé qui rend l'âme après quelques jours d'utilisation constante et oblige les runners à se débrouiller seuls dans la SOX.

ANTIVIRUS

Si les runners ont des inquiétudes au sujet de la mission, DeBeaux peut leur proposer un paiement plus élevé ou proposer de conserver l'équipement fourni après le run, en supposant qu'il n'a pas été trop contaminé.

LIEN AVEC SANDHORST

Les runners sont peut-être déjà en route pour la SOX au moment où la commande est passée, car après tout ils ont encore la mission de la première partie de retrouver Marc Sandhorst. La paye que propose les parents n'est pas assez élevée pour une véritable expédition dans la zone dévastée, mais il peut y avoir des runners soucieux de la moral... si c'est le cas, vous pouvez donner un peu de fil à retordre à votre équipe jusqu'à ce que DeBeaux les contacts et leur propose de faire le travail de Sandhorst plus ou moins en parallèle.

LA STRUCTURE DE LA CAMPAGNE SOXIÈNE

Le diagramme de Structure d'aventure vous donne un bon aperçu de la manière de procéder. Les runners sont libres de choisir par quelle tâche ils veulent commencer (Parmi les rats ou Ceux qui veulent survivre). Après avoir exécuté la première mission, DeBeaux leur parle de la troisième mission (Éteint la lumière!), puisqu'il n'a intercepté la transmission de données qu'à ce stade. Les runners disposent alors de deux missions dont ils peuvent déterminer eux-mêmes l'ordre. Une fois que les trois missions ont été réalisées, les informations reçues emmèneront directement à la grande confrontation dans la sixième partie (Révélation).

L'HISTOIRE EN ARRIÈRE-PLAN - DEBEAUX VS. REINHARDS

Plus important que l'ordre des missions suivantes est l'action en parallèle qui se déroule pendant que les runners poursuivent leurs enquêtes dans la SOX. DeBeaux et l'équipe recueillent de plus en plus d'informations qui mettent en danger les Disciples du Feu Purificateur, mais surtout Reinhard. Au fur et à mesure que la campagne avance, ce dernier devient de plus en plus préoccupé par DeBeaux et tente de le diffamer, ce qu'il réussit finalement à faire. Les runners doivent également être au courant de ces événements lorsqu'ils contactent DeBeaux. Leur employeur a l'air de plus en plus stressé, disant que ça ne se passe pas bien de son côté, et même qu'il allait faire l'objet d'une enquête. Vous devez vous assurer que les runners ne perdent pas confiance en DeBeaux et sont convaincus de son innocence.

En principe, le déroulement suivant des conflits entre DeBeaux et Reinhards est prévu :

- Après la première mission, DeBeaux dit aux runners que malgré « leurs succès », le moral dans son département est au plus bas. Il sent que quelqu'un écoute ses messages, alors il change de canal de communication avec les runners. Il conseille également la prudence.

- Déjà au cours de la deuxième mission, DeBeaux rapporte que quelqu'un a falsifié les données de l'accident de l'arcologie ESUS avec son compte de sécurité. Son patron Reinhards aurait été indigné, mais aurait continué à exprimer sa confiance en DeBeaux, contrairement à un ou deux autres employés.

- À la fin de la deuxième mission, DeBeaux est sur le point d'être impliqué dans une enquête. Son patron continue de le soutenir, mais l'argent qu'il n'a jamais donné aux Runners semble avoir disparu. Prétendument pour "missions supplémentaires secrètes de la troupe DeBeaux contre la société mère". Les runners font désormais également partie de l'enquête d'ESUS.

- Au cours de la troisième mission, les runners doivent remarquer que quelqu'un dans l'ombre à l'extérieur de la SOX les cherche et essaie d'obtenir leur identité. Certains de leurs contacts ont peut-être reçu des visites étranges ou sont surveillés. Derrière tout cela se trouve ESUS, qui, grâce aux efforts de Reinhard, a maintenant les runners et DeBeaux sur leur liste noire.

- Après la troisième mission, la fête est enfin finie : DeBeaux est placé en garde à vue et la chasse aux runners est officiellement déclarée. Désormais, les patrouilles frontalières et les forces de la MET les recherchent activement (bien qu'assez occupées avec les RadWars qui se déroulent au même moment). De plus, dans l'ombre à l'extérieur de la SOX, ESUS offre des primes sur les runners au cas où ils ne seraient pas pris dans la zone confinée.

- La situation continue de s'aggraver et ne se détend qu'après Révélation, lorsque les runners ont apporté la preuve de la culpabilité de Reinhard à Zweibrücken. Tout aussi important que de bâtir la confiance des runners en DeBeaux et de resserrer lentement l'étau est la prise de conscience qu'il y a un traître dans les rangs d'ESUS et qu'il s'agira de le démasquer. De plus, les inquiétudes concernant le bien-être de DeBeaux devraient croître, ne serait-ce que pour le fait qu'il est leur billet de retour de la SOX et qu'il pousse les Runners à se dépêcher.

Le nom de Reinhard en tant que supérieur de DeBeaux devrait être mentionné plusieurs fois en arrière-plan afin que le coupable ait plus tard un visage. Cependant, il ne devrait pas être le seul à être mentionné par DeBeaux : pensez à quelques autres associés, dont un ou deux issus de l'arcologie de Faulquemont, à ajouter au cercle du suspect.

INVESTIGATION DANS LA SOX

Bien que la communication avec le monde extérieur depuis SOX via la matrice, en particulier par le canal de DeBeaux (voir encadré), soit relativement fluide, il existe également un certain nombre de problèmes au sein du SOX qui nécessitent des éclaircissements, comme des informations sur den Schrotter ou la recherche d'un lieu appelé "Cathédrale des Quatre Eléments". Un travail d'investigation est requis ici par la formule classique d'aller vers les gens et de leur poser des questions. Cela peut conduire à des situations absurdes lorsque les runners sont habitués dans leur vie à se baser sur la communication Wifi en dehors de la SOX, en discutant avec des amis et leurs connaissances pendant des heures chaque jour ou en traînant avec eux au VR Café pour discuter, tandis qu'il devront se déplacer sur des kilomètres à travers la nature pour trouver une tribu irradiée qui pourrait avoir des informations plus détaillées (en échange de marchandises, bien entendu).

Au plus tard après Parmi les rats, les runners devraient se poser cette question. Obtenir des informations auprès des natifs de la SOX s'avère difficile, car la plupart d'entre eux ne sont pas particulièrement enclins à entrer en contact avec des étrangers. Cela ne devrait pas empêcher les runners de demander, vous décidez personnellement qui sait quoi. Les runners doivent progressivement se faire une idée du type d'adversaire auquel ils ont affaire. Cependant, le terme "culte toxique" devrait être utilisé le plus tard possible, même si les runners ont compris depuis longtemps de quel type de communauté il s'agit.

Tous les résidents de la SOX qui connaissent les disciples les craignent, et à juste titre, car les adeptes de la voie toxique utilisent la force brute lorsqu'ils voient leurs intérêts menacés. Le troc intéressant devrait encore permettre aux runners de délier les langues des contemporains anxieux, mais s'ils affichent trop d'équipement, alors un gang, en particulier les Glowpunks, pourraient rapidement les considérer comme étant des cibles intéressantes.

QUI SONT LES DISCIPLES DU FEU PURIFICATEUR ?

Les informations sur les disciples s'avèrent finalement peu pertinentes. Tout le monde sait qu'ils existent, certains savent ce qu'ils font, mais personne ne sait où aller pour les trouver. N'oubliez pas : si vous informez les runners d'une localisation possible via un informateur, vous devez vous attendre à ce que les runners s'y rendent immédiatement et voir ce qu'il s'y trame, vous devriez donc avoir un ou deux scénarios intermédiaires prêts pour de tels cas.

SCÈNES ET ÉVÉNEMENTS

Les scènes et événements suivants devraient servir de suggestions sur ce qu'il faut saupoudrer au cours de la campagne pour la rendre plus variée. Vous pouvez les exécuter selon un plan préétabli ou les placer quand cela vous convient.

LES CHASSEURS

Une fois la première mission terminée par les runners, ou dès que Reinhardt a eu l'occasion de sonner l'alarme, les Disciples du Feu Purificateur déchaîneront une escouade sur les runners. Les chasseurs essaieront de trouver et d'éliminer les runners, rapidement, de manière sournoise et sale. Ne sachant pas où se trouve l'équipe de runners, ils suivent les traces laissées par les runners, à partir de ce que DeBeaux, et donc Reinhardt, sait : par exemple, ils pourraient passer au peigne fin les environs de Faulquemont, car ils savent que les runners s'y présenteront pour chercher les survivants. Ou ils se rendent à Sarrebruck et y font des recherches.

Les runners peuvent remarquer qu'ils sont suivis, par exemple, lorsqu'ils arrivent à un endroit où les chasseurs les ont déjà recherchés, ou entrent en contact avec un groupe que les chasseurs ont déjà interrogé. Ce dernier point est particulièrement approprié pour les groupes ou les personnes que les runners croisent le plus souvent, par exemple des Schrotter ou les Strahlenpunks dans Ceux qui veulent survivre. Dans leur recherche d'informations sur les Disciples du Feu Purificateur, ils peuvent alors apprendre qu'ils sont déjà recherchés par eux.

Finalement, les deux groupes s'affrontent, et puisque les Disciples connaissent intimement le SOX, ils devraient être les premiers à tendre une embuscade aux runners. Lorsqu'ils découvrent qu'ils ne peuvent pas se défendre contre les runners, ils battent en retraite, mais ils n'abandonneront jamais et continueront d'essayer avec de nouveaux renforts et de nouvelles tactiques, comme utiliser leurs alliés locaux (goules et Glowpunks) contre les runners.

En fin de compte, cependant, les runners devraient être capables de renverser la vapeur et de transformer les chasseurs en chassés. Il va sans dire que tout disciple préfère mourir plutôt que de se laisser capturer, et même sous la torture, ils préfèrent se couper la langue avec leurs dents plutôt que de dire quoi que ce soit aux runners sur leur organisation.

Lodra

La naine est une ancienne runneuse française qui, il y a des années, a essayé de s'enrichir auprès de grandes corporations. Malheureusement, le plan n'a pas fonctionné aussi bien que prévu et Lodra a dû se cacher. Son choix s'est porté sur la SOX, où elle est rapidement tombée entre les griffes des Glowpunks. Après avoir gravi les échelons, elle a été "découverte" et convertie par les Disciples du Feu Purificateur. Depuis lors, elle est une fervente partisane des radiations. Lodra connaît très bien la SOX et est également bonne pour évaluer les adversaires venant de l'extérieur. Elle est irradiée à un stade avancé, ça ne se remarque à peine, à l'exception d'une tête chauve et de quelques dents manquantes.

CAMPAGNE RADIOACTIVE ?

La campagne se déroulera principalement dans une zone moins irradiée, mais vous devriez réduire les radiations et ajouter d'autres dangers à l'occasion (voir la partie background de la SOX FR). Dans la partie Ceux qui veulent survivre près de l'arcologie de Faulquemont, vous devrez cependant parfois laisser le niveau de radiation augmenter de manière significative.

COMMUNICATION DANS ET EN DEHORS DE LA SOX

Pour leur mission dans la SOX, les runners disposeront d'un canal matriciel crypté mis en place dans le réseau interne maillé de la SOX, qu'ils pourront utiliser à tout moment via la RA ou RV pour ouvrir une ligne directe jusqu'à DeBeaux. Ce canal matriciel peut également être utilisé pour des conversations avec d'autres personnes en dehors du SOX, mais le canal passe par un nœud de sécurité d'ESUS, qui écoute toutes les conversations. Les accusations contre DeBeaux qui ont été portées par la suite peuvent faire l'objet de discussions douteuses. Peu de temps avant le début de Révélation, le canal matriciel sera supprimé du système, mais les runners ingénieux devraient avoir trouvé un autre moyen de communication d'ici là, soit en piratant le réseau de la SOX ou en utilisant une liaison satellite, s'ils l'ont emporté avec eux quand ils sont partis pour la SOX.

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

Race: Nain

Compétences: Athlétisme(GC) 3, Esquive 3, Intimidation 2, Fusils 5, Pistolet 4, Infiltration 5, Filature 5, Armes blanches 4, Étiquette 5 (SOX +2), Survie 3 (+2 SOX), Navigation 3, Perception 4, Explosifs 3

Augmentation: Yeux cybernétiques 3 (compensation anti-flash, infrarouge, vision nocturne, zoom, smartlink), Réflexe câblés 2, Tonification musculaire 3, Ossature renforcée en plastique

Équipement: Vieille veste pare-balles (8/6), Micro Transmetteur 3, Kit de survie personnel.

Arme: Fusil de sport Ruger 100, Colt Manhunter, Couteau de survie, 1 kg d'explosifs commercial, 1 kg d'explosifs plastiques, deux minuteriers, deux détonateurs avec fils.

Samuel

L'orc fortement augmenté était un ancien membre de force d'intervention MET de la Garde SOXIÈNE,

jusqu'à ce qu'il disparaisse avec son unité lors d'une mission dans un territoire hautement irradié.

Un an et demi plus tard, le grand homme aux cheveux noirs réapparut, avec les marques des Disciples du Feu Purificateur et quelques tumeurs naissantes sur son corps.

Samuel est un bon tacticien et a de bonnes connaissances militaires.

C A R F C I L V Chan Ess Init PI MC
6 4(7) 4(5) 6 2 3 3 6 2 1,55 7(8) 1(2) 11

Message Urgent...

RAYON D'ESPOIR.....

Race: Ork

Compétences: Ensemble de compétences d'athlétisme 4, Esquive 4, Ensemble de compétences d'armes à feu 4, Leadership 3, Infiltration 4, Corps à corps à mains nues 5, Survie 3 (+2 SOX). Perception 5, Armes de jet 3, Véhicules terrestres 2

Augmentation: Yeux cybernétiques 3 (compensation anti-flash, infrarouge, vision nocturne, zoom, smartlink), Réflexe câblées 1, Tonification musculaire 3, Ossature renforcée en Aluminium, Compensateur de dommages 4, Orthoderme 2

Équipement: Vieille Armure corporelle intégrale de la MET (12/10), Micro Transmetteur 3, kit de survie
Arme: AK97 (Smartgun, Chargeur de rechange avec munitions Ex explosive), Ares Viper Slivergun, Deux grenades fumigènes, Deux grenades explosives

Soza

Soza, à peine âgée de 16 ans, est la compagne de Samuel depuis sa conversion. Elle était déjà avec les disciples du Feu Purificateur et est née à la SOX. Elle est sur le point d'être irradiée et de s'initier au prochain palier toxique des disciples. L'orque se déplace comme une prédatrice, allant même parfois jusqu'à la frénésie au combat. Elle montre clairement les effets de la contamination génétique : une de ses mains n'a que quatre doigts et elle a un bec de lièvre apparent.

C	A	R	F	C	I	L	V	M	Chan	Ess	Init	PI	MC
6	5	4(5)	5	2	4	2	5	5	4	6	8(9)	1(2)	11

Race: Orque

Compétences: Athlétisme(GC) 5, Esquive 5, Armes de jet 5, Combat rapproché (GC) 5, Pistolets 2, Perception 4, Plein Air(GC) 5, Premiers soins 4

Pouvoirs d'adepte: Réflexes améliorés 1, Frappe élémentaire (Radiation), Armure mystique 2, Mains mortelles, Coup critique 2, Sens magique

Équipement: Combinaison blindée (8/6), Kit de survie, Medkit

Arme: Arc (7P, 24 flèches), Hache de combat

Notes: Vision nocturne naturel

Nemok

Également originaire de la SOX, Nemok a été échangé par un gang Glowpunk à un jeune âge. Ce dernier a utilisé l'enfant des Raypunks comme jouet vivant après le meurtre de ses parents, les cicatrices de ces abus sont encore inscrits sur le visage de Nemok. C'est le plus fanatique des chasseurs. Tous ses cheveux sont tombés et ses yeux semblent étrangement sans vie.

C	A	R	F	C	I	L	V	M	Chan	Ess	Init	PI	MC
3	3	4	2	4	3	4	5	7	3	6	8	1	10

Initiative/Passe astrale: 6/3

Race: Humain

Compétences: Arcanes 2, Analyse Astrale 4, Athlétisme(GC) 3, Esquive 3, Conjuración(GC) 4, Sorcellerie(GC) 5, Survie 3(+2 SOX), Combat à mains nues 3, Perception 3, Fusils 3

Sorts : Vague toxique, Rayon gamma (sort de combat direct élémentaire avec dégâts de radiation sur une seule cible visible), Éclair de mana, Invisibilité améliorée, Contrôle des Foules, Confusion, Soins, Armure

Métamagie: Bouclier, Corruption

Grade d'initiation: 2

Esprit mentor: Radiation (+2 dés au sorts Nucléaire, +2 dés à la Résistance aux agents pathogènes, aux toxines et aux radiations, -1 dé aux sorts de soins)

Équipement: Veste d'armure Old Army (8/6), Micro Transmetteur 3, Kit de survie, Focus d'invocation 2, Focus de maintien 2

Arme: Remington 990

Josua

L'elfe est le chasseur le plus irradié. Il y a de graves plaies ouvertes sur son visage imberbe et des tumeurs osseuses sous sa peau. Néanmoins, cet émetteur de radiations continue de vivre, montrant son sourire défiant la mort et édenté à tous ceux qui le verront. Josua est un expert en mécanique et on dit qu'il n'y a pratiquement rien qu'il ne puisse pas remettre en marche s'il a les bonnes pièces de rechange à sa disposition. Sa spécialité est les pièges innovants plutôt que la confrontation ouverte.

C	A	R	F	C	I	L	V	Chan	Ess	Init	PI	MC
4	4(5)	4(5)	4	3	2	5	5	3	2,5	6(7)	1(2)	10

Race: Elfe

Compétences: Athlétisme(GC) 2, Esquive 3, Fusils 4, Infiltration 3, Filature 3, Armes contondantes 5, Survie 3 (+2 SOX), Perception 2, Mécanique(GC) 5, Electronique(GC) 3, Véhicules terrestres 4, Véhicules aquatiques 2

Augmentation: Yeux cybernétiques 3 (compensation anti-flash, infrarouge, vision nocturne, zoom, smartlink), Réflexe câblées 1, Tonification musculaire 1, Ossature renforcée en plastique

Équipement: Ancienne veste pare-balles (8/6), Micro Transmetteur 3, Kit de survie, Divers outils et quelques pièces de rechange

Arme: Fusil à éléphant PJSS (un seul canon fonctionne encore), Matraque

LE CHEMIN À PIED

Même une jeep tombe en panne à un moment donné, surtout si elle est mise en pièce par des Glowpunks lors d'une fusillade. Cela peut arriver n'importe où dans la campagne. En option, la jeep peut également être volée ou cassée, ou les runners décident volontairement de l'abandonner. Sans véhicule, ils sont moins mobiles, mais attirent beaucoup moins l'attention.

Si les runners n'ont pas envie de traverser la SOX à pied, ils peuvent improviser : les vélos, par exemple, sont très pratiques et peuvent encore être trouvés dans de nombreux endroits, notamment dans les grandes agglomérations. En cas de doute, cela peut aussi être une petite aventure de votre part pour obtenir des pièces de rechange pour la jeep défectueuse ou pour s'en procurer une nouvelle d'une bande de Glowpunk.

LA CHAPELLE DES DISCIPLES DU FEU PURIFICATEUR

Si vous ne voulez pas que les runners combattent un fantôme pendant toute la campagne, vous pouvez commencer par parler du culte des Disciples Du Feu Purificateur. Au cours de leurs recherches, les runners peuvent se renseigner sur l'emplacement d'une de leurs chapelles et la visiter. Un ancien bunker, un château délabré, une ferme isolée, un bâtiment dans la banlieue de Sarrebruck, de Trèves ou du Luxembourg, un puits de radiation ou une forêt déformée toxique pleine de créatures mutantes peuvent être utilisées comme lieu. Les disciples là-bas se montrent peu coopératifs, car ils sentent immédiatement que les nouveaux venus ne sont pas des alliés. Finalement, il y aura une altercation à moins que les runners ne prennent d'assaut la chapelle en premier lieu. Les runners ne devraient pas trouver d'indices importants, mais ils pourraient en savoir plus sur ce que leur adversaire vénère et sur les ressources dont ils disposent.

ALARMER LA MET

Parce que les runners ne sont que partiellement officiels dans la SOX, si une patrouille de la MET2000 se présente, ils feraient mieux de se cacher ou de fuir. Si les soldats du MET les poursuivent, même en échangeant quelques tirs, la situation peut rapidement dégénérer. En réalité, les runners n'ont pas à s'en inquiéter, s'ils se rendent, ils seront d'abord placés en garde à vue avant que DeBeaux, via ESUS, ne s'assure qu'ils soient de nouveau libres.

Par contre, plus tard, lorsque DeBeaux a été arrêté et qu'ESUS les a lancés sur les runners, c'est exactement le contraire, et les mêmes agents du MET pourrons alors les traquer avec plus d'intensité.

PARMI LES RATS

AVANT LA SHADOWRUN

Dans la troisième partie de la campagne, les runners de DeBeaux sont envoyés à Sarrebruck pour rechercher des indices. Le paiement par tête pour ce travail est de 15 000 euros. Ils suivent la piste de Drengscheid et Sandhorst de la première partie à la Maison Morgenrot, une base de contrebande à la périphérie de Sarrebruck, qui est la porte d'entrée vers le monde extérieur pour divers groupes et est sous la domination des "Schwarzschiwingen" (Ailes noires). La base est régulièrement visitée par les Geisterratten (Rats fantômes), mais seuls ceux qui rendent hommage aux Schwarzschiwingen sont autorisés à commercer avec eux. Les runners doivent se lier d'amitié avec les puissants de la base et sont exploités par eux pour réorganiser le rapport de force. Ceux qui peuvent vraiment les aider et ceux qui veulent juste les passer au fil de leur couteau ne se verront pas au premier coup d'œil. Finalement, les choses arrivent à un point culminant dramatique et les runners doivent fuir pour éviter de devenir la proie de la colère des anciens et des nouveaux dirigeants de la ville.

CONTEXTE

Les runners arrivent à Sarrebruck à un très mauvais moment. La partie ouest de la ville est utilisée par Ares comme terrain d'entraînement militaire pour les prochaines RadWars et essuie constamment des tirs. Les habitants de Sarrebruck se sont retirés dans la partie orientale et se font discret. Pendant ce temps, les dirigeants de Sarrebruck jouent leur propre jeu. Ce sont pas moins de quatre cercles de contrebande qui opèrent dans la SOX et qui ont une ligne directe vers l'extérieur via les Geisterratten. Ces derniers utilisent les Ringe (Cercles) comme "équipe au sol" dans la SOX, tout ce qui à Sarrebruck entre ou sort de la SOX passe par ces Ringe sans qu'ils n'appartiennent eux-mêmes aux Geisterratten. Les Schwarzschiwingen dirigent la "Maison Morgenrot" et récoltent une grande partie des profits qu'ils font aux dépens des autres factions. D'un côté, il y a les Rotherzen (Cœurs rouges), des trafiquants d'organes et des receleurs qui se sont spécialisés dans le commerce avec les autochtones et les exploitent. Les Blauhände (Mains Bleues) sont des collectionneurs technophiles qui utilisent et installent la moitié des jouets qu'ils "trouvent" dans les ruines et les environs de Sarrebruck. Ils sont pour la plupart fortement cybernétisés et agissent de leur propre gré. Enfin, il y a les Goldzungen (Soyes dorées), qui échangent des informations et fournissent des biens illégaux aux habitants des arcologies voisines, et qui, en raison de leur influence considérablement accrue, tentent de prendre la place des Schwarzschiwingen. Afin de continuer à suivre la piste de Sandhorst et Drengscheid, les runners doivent se rapprocher de Susanne Huber, la leader des Schwarzschiwingen. Elle est elle-même Disciple du Feu Purificateur et travaille secrètement comme interface entre les Disciples de la SOX et la Voie de la Pureté de l'ADL. Reinhardt l'a déjà informée des runners et elle essaiera de les tuer dès qu'elle apprendra leur présence. Pour ce faire, elle a recours aux Rotherzen, qui contactent d'abord les runners et tournent ensuite le dos aux instructions de Huber. Les anciens "amis" deviennent alors des ennemis féroces et les runners ont besoin de nouveaux alliés. Les Goldzungen ne sont que trop heureux de le devenir, car elles voient dans les runners les outils parfaits pour la chute de Huber. Mais le charismatique Adam Lindner ne pourra plus mettre en œuvre ce plan, car Huber le devance et tente, avec les Rotherzen qu'elle fait chanter, d'éliminer les Goldzungen.

Les runners ne peuvent échapper au combat s'en éprouver de grande difficulté et la piste semble s'essouffler avant qu'ils ne reçoivent l'aide inattendue de l'autiste Marcel, un technomancien des Goldzungen, qui était à la base de leur pouvoir.

MENEZ L'AVENTURE

L'immensité de Sarrebruck, ses habitants effrayés, les groupes dirigeants et la zone de guerre dans l'ouest de la ville devraient faire ressortir aux runners l'irréalité de la vie dans la SOX. Travaillant de faction en faction, les runners finissent par apprendre que Huber est un Disciple du feu purificateur et un des liens vers la Voie de la pureté dans l'ADL. Drengscheid et Sandhorst ont ensuite été transportés par elle de la SOX jusqu'à la "Cathédrale des Quatre Éléments". Cette information est toujours sauvegardée sur son commlink, mais n'est pas disponible pour les runners, car par prudence, elle l'éteint quand elle n'en a pas besoin. La clé de ce problème est le Technomancien autiste Marcel, qui a déjà l'info dont ils ont besoin mais ne les considère pas comme importantes. Avec le démantèlement des Goldzungen par les Rotherzen et les Schwarzschiwingen, les runners perdent en outre une des possibilités de quitter la SOX, car les Schwarzschiwingen, et surtout Huber, veulent les têtes des Runners, ce qui rend difficile et dangereux le contact avec les Geisterratten qui leur sont alliés.

Cette aventure s'écarte de la structure d'aventure habituelle et inclut la nouvelle rubrique Qui est qui ?. Les factions et personnages les plus importants ainsi que leurs motivations sont présentés ici, permettant une conception plus souple de l'aventure.

SCÈNE 1- ALORS C'EST CA SARREBRUCK ?

EN BREF

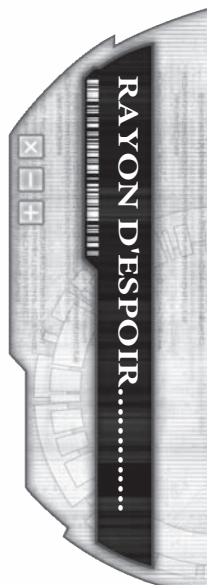
Les runners débarquent à Sarrebruck et, aux côtés d'habitants apeurés, rencontrent pour la première fois des membres des Rotherzen, dont ils attirent l'attention. Comme ils sont toujours à la recherche de renforts (surtout s'ils sont bien armés et entraînés), ils essaieront d'avoir les runners de leur côté et dans leur camp au sud de Sarrebruck. Là, le roi Phil, le chef des Rotherzen, embauchera les runners pour une mission et leur promet l'accès à Morgenrot en retour.

QUI EST QUI - LES ROTHERZEN (Cœurs rouges)

Nombre de membres: 70-80

Breve description: Réseau de punks irradiés contrebandiers

Les Rotherzen répondent principalement aux besoins de la population locale, allant de la nourriture aux armes. Les prix exorbitants qu'ils pratiquent, leur comportement arrogant et aussi leur deuxième passe temps, le commerce d'organes, ont fait que les locaux les détestent, mais en même temps ne peuvent pas survivre sans eux (ce qui est aussi la seule raison pour laquelle ils ne sont toujours pas pendus par une foule en colère). Ils facturent leurs services avec presque n'importe quoi: des jouets corporatistes trouvés par les locaux, les organes du voisin, ou même sa fille (si quelqu'un paierait pour elle). Le réseau de contrebande, composé principalement de locaux, est dirigé par le roi Phil, qui se comporte comme un seigneur féodal. À ses côtés se trouve son "conseiller" Rupert, un nain souffrant de convulsions constantes dues à des réflexes mal câblés. Les Rotherzen ont eu des problèmes ces derniers temps avec les "Blau Händen", un autre réseau de contrebande empiétant sur leur territoire.



L'ENVERS DU DÉCOR

Cheminement n°1 : Bienvenue à Sarrebruck

Les runners arrivent dans les ruines de Sarrebruck sans aucun contact et doivent trouver la maison Morgenrot. DeBeaux n'a pas pu leur fournir d'autres pistes, ils doivent donc faire quelques pas dans une ville inconnue pour obtenir des informations. Il existe plusieurs façons pour les runners de le faire, où ils peuvent goûter à l'air post-apocalyptique de la ville et finalement entrer en contact avec les Rotherzen.

- Les runners rencontrent un marchand d'organes Rotherzen qui est attaqué par des locaux. Il leur offre son soutien s'ils l'aident à sortir de l'impasse et les emmène au camp des Rotherzen.
- Beaucoup de résidents paniquent en fuyant les runners, mais certains sont prêts à les emmener voir quelqu'un "qui sait sûrement où vous devez aller" en échange de marchandises et c'est le roi Phil. Eux-mêmes ne sont pas autorisés à entrer dans Morgenrot, seuls ceux qui viennent sur la recommandation d'un grand réseau de contrebande ou d'un garant sont admis par les Schwarzschingen (ou soudoyer simplement les gardes, mais personne ne veut prendre ce risque avec des "étrangers" à ses côtés).
- Les "commerçants" de Rotherzen se rendent régulièrement sur des places individuelles de la ville et y vendent leurs marchandises. Contrairement au reste de la ville habituellement calme, il y a une foule déchaînée de gens minables qui marchandent sauvagement avec les commerçants, qui réclament des prix exorbitants protégés par leurs gardes du corps lourdement armés. Les commerçants peuvent amener les runners à leur camp s'ils leur offrent quelque chose en retour.

Cheminement n°2 : Le château Rotherz

Le camp des Rotherzen, également appelé Le château Rotherz par les habitants, est un ancien bunker au sud de Sarrebruck, qui ressemble à l'intérieur à un mélange de palais de plaisance baroque et de camp de tentes post-apocalyptique. Phil traitera les runners comme de modestes suppliants ou comme des amis, selon qui les lui amène. Les runners devraient se livrer à lui et éventuellement, s'ils ne se conduisent pas trop mal, le roi Phil proposera de les aider. Ce qui apparaît au premier abord comme un acte de magnanimité est en réalité tout calculé. Phil voit les runners comme le moyen idéal de donner une leçon aux Blau Händen. Les récolteurs de technologie, qui recherchaient jusqu'à présent des "déchets" utilisables dans la partie ouest de Sarrebruck, ont dû déménager leurs entreprises à cause des manœuvres d'Ares et braconnent maintenant sur les terres du roi Phil. Il perd des revenus parce que ses "sujets", les habitants de Sarrebruck, ne trouvent plus beaucoup de choses à échanger avec ses Rotherzen. Pour remettre les Blau Händen à leur place, Phil demande aux runners de faire exploser l'un de leurs camps. En retour, il offre l'accès à Morgenrot.

ATMOSPHÈRE

Les ruines de Sarrebruck sont un spectacle paisible et troublant en hiver. Les runners ne rencontrent que quelques personnes, et cela devrait les frapper en tant qu'habitants d'un mégaplex. Au loin, les tirs occasionnels d'armes lourdes utilisées par les troupes d'Ares peuvent être entendus. Le camp des Rotherzen est un méli-mélo funeste d'antiquités et d'alcôves délabrées qui se succèdent sans discontinuité. À l'intérieur, des suppliants des habitants de la ville s'y rendent parfois, traités comme de la vermine par les Rotherzen.

DURCIR LE TON

Si les runners ont besoin d'action, laissez-les être pris en embuscade par des locaux ou par une créature chassant dans les ruines de la ville. Les tirs de mortier mal dirigés des troupes d'Ares peuvent également procurer un peu de frisson entre les deux.

ANTIVIRUS

Les problèmes qui peuvent survenir sont tout aussi variés selon les chemins menant vers le roi Phil. La chose la plus importante est que les runners ne plaisaient pas avec les Rotherzen car ils sont les seules personnes influentes qu'ils connaissent pour le moment. Si les runners foirent vraiment ou refusent de travailler pour les Rotherzen (ils sont tout sauf des philanthropes, après tout), laissez les rencontrer les Blau Händen, puis échangez les Rotherzen contre les Blau Händen. Une description plus détaillée des Blau Händen suit dans la scène suivante. L'explosion viserait alors un camp des Rotherzen.

Le Roi Phil

Phil, anciennement Phillip Merksmann, avant sa nomination en tant que seigneur féodal, était un contrebandier de Zweibrücken qui vivait de la contrebande de biens volés à la SOX. Lorsque le nain était sur une mission, son T-Bird a été abattu au-dessus de Sarrebruck, et il a tiré le meilleur parti de sa situation en fondant un nouveau réseau de contrebande en interne. C'était il y a cinq ans et la rumeur dit que Phil a perdu beaucoup de sa santé mentale depuis cette époque. À présent, il pense qu'il est vraiment roi, et quiconque ne le traite pas de manière appropriée fera face à la colère des Rotherzen. Mais il semble qu'il n'ait encore assez d'As dans sa manche pour se passer des Schwarzschingen de Huber.

Soldat Rotherzen

(Niveau de Professionnalisme 1)

Les Rotherzen misent sur la quantité plutôt que sur le savoir-faire. S'ils sont gravement touchés, ils fuiront le combat.

C A R F C I L V Chan Ess Init PI MC
3 3 3 3 2 4 2 4 6 7 1 10

Compétences: Esquive 3, Intimidation 2, Arme contondante 3, Combat à mains nues 3, Perception 3

Équipement: Veste blindée (8/6)

Arme: Massue à clous (4P)

SCÈNE 2 - TIC, TIC, BOUM !

EN BREF

Le roi Phil propose aux runners de les emmener à la maison Morgenrot et de les mettre en contact avec Susanne Huber, la chef des Schwarzschingen. Huber connaît tous les faits et gestes de la maison Morgenrot et peut certainement aider les runners. Mais avant cela, les runners doivent lui rendre service. Il y a un camp de Blauhände non loin du château Rotherz, et Phil veut le voir exploser pour que ces misérables "Rats de la Piaule", comme il les appelle, ne puissent mettre la main sur son territoire.

QUI EST QUI - LES BLAUHÄNDE (LES MAINS BLEUES)

Nombre de membres : environ 40

Breve description : Technophiles recycleur de déchets

Les Blauhände sont un mélange de réseau de contrebandiers et de fétichistes de la technologie qui recherchent dans les ruines de Sarrebruck des vestiges de corps ou d'habitants.

On dit également qu'ils ne se privent pas de lancer des raids sur les équipes corporatistes ou sur les locaux si le butin en vaut la peine. Après qu'Ares ait commencé ses exercices militaires dans l'ouest de la ville, les Blauhände ont démenagé au sud de la ville. Pendant les pauses de combat, cependant, ils prospectent également à l'ouest, et donc au cours des dernières semaines, certains prototypes ont été introduits en contrebande dans l'ADL via la Maison Morgenrot. Les Blauhände pratiquent un culte particulier au cyberware et profitent de la moindre occasion pour s'implanter du cyberware, qu'ils ont généralement pris de force sur l'ancien propriétaire. Le chef des Blauhände n'est pas connu.

L'ENVERS DU DÉCOR

Cheminement n°3: Liquider les stock

Phil donne aux runners l'adresse d'un entrepôt abandonné à la périphérie sud de Sarrebruck, que les Blauhände utilisent comme entrepôt provisoire pour leurs marchandises, et un engin explosif fabriqué fait maison composé de plusieurs kilos de C4 avec une minuterie improvisée. Les runners doivent blesser le moins de personnes possible lors de l'attaque, car Phil veut donner une leçon aux Blauhände, mais ne veut pas risquer une guerre ouverte avec eux. S'ils accomplissent leur tâche avec satisfaction, il veut les conduire à la Maison Morgenrot le lendemain et les mettre en contact avec Susanne Huber, la chef des Schwarzschingen. Elle devrait pouvoir aider les runners dans leur quête.

Collecteur des Blauhände (Niveau de Professionnalisme 2)

Les collecteurs des Blauhände préfèrent attaquer en embuscade et exhibent de puissants implants cybernétiques. La gamme peut aller de réflexes câblés première génération aux prototypes expérimentaux qui étaient encore hier dans le corps d'un sujet test.

C A R F C I L V Chan Ess Init PI MC
3 3 4 4 1 2 4 3 3 <6 8 1 10

Compétences: Esquive 3, Filature 3, Arme de mêlée exotique (arme cybernétique détournée) 4, Hardware 5, Infiltration 4, Arme contondante 4, Survie 3, Combat à mains nues 4, Perception 3
Augmentation: Tous collecteurs des Blauhände est individuellement cybernétisé, sélectionner des cyberwares orientés combat et aussi étranges que possible (également défectueux)

Équipement: Veste pare-balles (8/6)

Arme: Massue à clous (4P)

Message Urgent...

Cependant, Phil dissimule délibérément un problème délicat : même s'il le souhaite, il ne peut qu'accorder au runner l'accès à la Maison Morgenrot, mais pas établir de contact avec Huber, puisqu'elle l'ignore tout simplement (lui et ses Rotherzen sont au même niveau social que les cafards pour elle).

Pour remédier à ce "petit" problème, il trafique le chronomètre de la bombe (plusieurs kilos d'explosifs C4) de manière à ce que les deux minutes jusqu'à la détonation se transforment en une minute. Il espère que les runners mourront au moment de la détonation, pour qu'il n'ait pas à s'en occuper.

Cheminement n°4: Inventaire

Selon le moment où les runners se rendent au camp, ils peuvent le trouver presque désert pendant la journée et plein d'activités après la tombée de la nuit. Le camp est dans un entrepôt typique dans les ruines de Sarrebruck, autour duquel des gardes patrouillent. Pendant la journée, les runners trouveront trois collecteurs des Blauhände dans le camp (voir encadré à gauche pour les caractéristiques en jeu), la nuit, il peut y en avoir jusqu'à dix occupés à charger de la marchandise.

L'inventaire de l'entrepôt se compose en grande partie de vestiges électroniques, que seuls les passionnés de technologie peuvent probablement remettre en marche. Parfois, cependant, il y a aussi des restes de drones ou de prototypes d'armes qui ne fonctionnent plus, mais cela peut valoir quelques nuyens pour les bonnes personnes. Une fois que les runners placent la bombe, ils devraient être désagréablement surpris par le chronomètre truqué, qui émettra également des bip strident (et s'il y a encore des Blauhände, le bruit les alertera).

ATMOSPHÈRE

Les Blauhände devraient laisser une drôle d'impression aux runners. Les augmentations ne sont pas toujours fonctionnelles ou esthétiques, mais symbolisent plutôt leur statut chez leur porteur. Dans un combat, des situations bizarres peuvent survenir dans lesquelles les Blauhände hésitent à tirer sur le personnage le plus à vue d'œil cybernétisé. En plus des vestiges techniques, il y a souvent des cadavres de métahumains cybernétisés dans l'entrepôt qui n'ont pas encore été "collectés".

DURCIR LE TON

Si les runners ont la tâche un peu trop facile, augmentez simplement le nombre de Blauhände dans le camp, donnez-leur du cyberware plus puissant, laissez la minuterie défiler encore plus rapidement et juste au moment où les runners sont sur le point de s'échapper, ils sont bloqué par un barrage de Blauhände et doivent trouver une autre voie d'évacuation.

ANTIVIRUS

Les problèmes dans cette scène sont relativement mineurs. Si l'un des runner découvre que la bombe a été altérée, ce qui nécessite un test Explosif ou Hardware (3), Phil attirera l'attention sur les mauvais composants que l'on trouve dans le SOX. C'était juste une coïncidence pour laquelle il s'excuse...

SCÈNE 3 - LA MAISON MORGENROT (DE L'AUORE)

QUOI DE NEUF CHUMMER ?

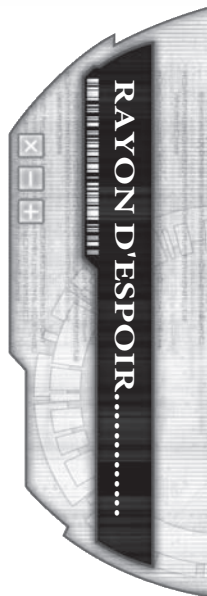
Après que les Runner se soient occupés des Blauhände, Phil n'a pas d'autre choix que de tenir sa promesse s'il le peut. Pour ce faire, il envoie les runners aux premières heures du matin avec l'un des Rotherzen nommé Rupert à la maison Morgenrot, où il est censé s'enfuir discrètement. « Loin des yeux, loin du cœur », voilà la solution au problème à la Phil. À l'intérieur, les runners se heurtent à Huber, qui est tout sauf surpris par l'arrivée des runners et leur réserve un accueil glacial. Elle est du côté des disciples et a été avertie par Reinhardt que des fouineurs sont en route pour Sarrebruck. Un mauvais départ pour les runners. Il y a aussi quelques Blauhände qui ont vu les runners les attaquer...

QUI EST QUI - LES SCHWARZSCHWINGEN (AILES NOIRES)

Nombre de membres : environ 30

Brève description : les oligarques des gangs de contrebandiers de Sarrebruck

Les Schwarzschingen est la faction de contrebandiers la plus influente et la plus puissante de Sarrebruck.



Après que la cellule locale de Geisterrattenzelle (Rats fantômes) ait été anéantie par les Disciples du Feu purificateur en 2063, Sarrebruck est resté inexploité pendant deux ans et n'a été rendu attrayant que par Susanne Huber et ses Schwarzschingen. Ils entretiennent une relation neutre envers les Disciples et les Geisterrattenzelle et peuvent ainsi se retrouver dans un havre de paix, la Maison Morgenrot. Ils sont bien payés en prélevant un forfait de 10% sur tous les biens échangés. Ce forfait n'est payé qu'à contrecoeur, mais les trafiquants savent qu'ils seraient perdus sans les Schwarzschingen. Les Schwarzschingen se comportent comme des seigneurs et peuvent se permettre de le faire en raison de leur position et de leur équipement de qualité.

L'ENVERS DU DÉCOR

Cheminement n°5 : La Maison Morgenrot

Les runners ont réussi l'attentat à la bombe et sont conduits à la Maison Morgenrot par un Rotheizen le lendemain matin. Si les runners veulent échanger quelques mots avec Phil à propos du chronomètre de la bombe, il sera indisposé ou dira que c'était une malheureuse coïncidence (voir ANTIVIRUS dans la scène 2). La maison Morgenrot est située dans les vestiges de l'aile des sciences naturelles de l'Université de la Sarre, juste à côté de l'ancien jardin botanique, qui sert maintenant de piste d'atterrissage pour les T-Birds des Geisterratten. La zone se trouve à l'est de la ville et est entourée de forêts. Le business n'a lieu qu'aux petites heures du matin afin de ne pas attirer l'attention. Les Schwarzschingen appliquent les "règles de la maison" : la violence armée ou toute autre forme d'altercation physique est interdite et passible d'expulsion du marché. Considérant que la maison est à peu près le seul endroit où troquer des biens à un prix équitable, l'expulsion peut équivaloir à une condamnation à mort.

Rupert conduit les runners à la maison et organise l'entrée avec les Gardes des Schwarzschingen, car seuls les représentants des réseaux de contrebande ou ceux qui ont des garants influents sont autorisés à entrer dans la maison. Il profite alors du tumulte de la situation pour s'écarter de la maison, où il est difficile de s'orienter comme dans un bazar oriental. En posant quelques questions, les runners peuvent se frayer un chemin jusqu'à Huber et tomber directement sur deux Blauhände, dont l'un a vu les runners lors de l'explosion...

Cheminement n°6 : les Blauhände

Les runners sont de facto devant leur cible, mais Huber ne les aidera pas, les Blauhände ont un compte à régler avec les runners et il n'y a aucun signe de Rupert. Juste avant que les runners puissent parler à Huber, ils sont bloqués par cinq Blauhände. Ils essaient de provoquer les runners à enfreindre les règles de la maison et avoir des comptes à régler avec les Schwarzschingen. Selon le comportement des runners, il peut arriver rapidement que les Blauhände oublient l'ordre et préfèrent une solution au problème format 9mm. Juste avant que la situation ne dégénère, Huber intervient et ramène les Blauhände à la raison pendant un moment. Elle soupçonne que les runners pourraient être les fouineurs dont Reinhards l'a avertie. Bien sûr, elle veut parler aux runners. Étant donné que les runners ne sont pas au courant des machinations de Huber, ils vont probablement lui poser des questions. Elle nie avoir eu des contacts avec Drengscheid ou Sandhorst et renvoie les runners sans plus d'informations.

ATMOSPHÈRE

La Maison Morgenrot est un bazar de la fin des temps avec le charme d'un marché oriental, mais beaucoup plus sale et curieux. Les produits proposés vont des rats géants rôtis au fusil d'assaut moderne. Des Geisterratten fouillent dans les étals ou se font livrer des objets particulièrement précieux directement à leur T-bird, qu'ils stationnent dans les vestiges du jardin botanique.

Suzanne Huber

Le succès des Schwarzschingen peut être attribué uniquement à Huber. L'elfe était officier dans les forces de défense de zone jusqu'en 2064 et a été licencié pour une infraction de corruption. Elle a décidé d'utiliser ses relations avec les habitants, les punks, les Geisterratten et les membres des Forces de défense de zone dans la SOX pour commencer une nouvelle vie ici. La jolie trentenaire taciturne a bâti la Maison Morgenrot et défend sa position par tous les moyens. Le fait qu'elle ait relancé la contrebande à Sarrebruck tient à son influence auprès des Disciples du Feu purificateur. Il y a trois ans, les disciples ont été confrontés au problème d'utiliser d'autres intermédiaires pour entrer clandestinement dans l'AN, et Huber a proposé de le faire. Elle établit le contact avec les Geisterratten rétablit Sarrebruck sur l'itinéraire des Rats. Cependant, le contact avec les disciples n'était pas seulement pour les affaires, car peu à peu elle a été endoctrinée par eux et est connue sous le nom "Mentor Umbra". Un processus qui a eu lieu en secret et dont personne ne sait rien à ce jour. Elle est prête à défendre ce secret à tout prix. Reinhards l'a récemment informée que des runners sont en route pour Sarrebruck qui sont sur la piste de Drengscheid et Sandhorst. Elle doit arrêter les runners, une tâche qu'elle n'est que trop heureuse d'accomplir, de son propre gré. Au service des plus jeunes, elle utilise les ressources des Schwarzschingen pour aider les Geisterratten à faire sortir les initiés de l'ADL et des marchandises de la SOX. Si ça se savait, leur position serait sérieusement compromise.

C A R F C I L V Chan Ess Init PI MC
4 4 5(7) 3 4 4 5 4 3 3,4 9(11) 1(3) 10

Compétences: Esquive 3, Influence (GC) 4, Armes à feu (GC) 4, Hardware 3, Combat rapproché (GC) 4, Plein air (GC) 5, Armes lourdes 4, Perception 5,

Augmentation: Réflexe Câblées 2 (alphaware), Smartlink, Datajack

Équipement: Veste pare-balles (8/6),

Arme: Ares Predator IV (Smartgun, 2 bandes de munition de balles standard, 1 bande de munition de balles APDS), Couteau

Garde des Schwarzschingen

(Niveau de Professionnalisme 2)

Les Schwarzschingen s'occupent presque exclusivement de la Maison Morgenrot et de la sécurité de la zone. Ils sont encore plus arrogants que les Rotheizen, mais jouissent d'une position dans laquelle ils peuvent se permettre de le faire sans conséquences. Les problèmes ne sont pas résolus par le dialogue, mais par la force des armes, une devise qui a permis de maintenir l'ordre dans la maison Morgenrot.

C A R F C I L V Chan Ess Init PI MC
4 4 4(5) 4 3 4 3 4 1 2,9 8(9) 1(2) 10

Compétences: Esquive 2, Premiers soins 2, Armes à feu (GC) 4, Combat à mains nues 4, Perception 3

Augmentation: Ossature renforcée (aluminium), Réflexe Câblées 1, Smartlink

Équipement: Veste pare-balles (8/6),

Arme: Ingram Smartgun (2 bandes de munitions de balles standard)

Des Glowpunks (punks luminescent), des Strahlenpunks (punks irradiés) et d'autres résidents de la SOX de l'extérieur de Sarrebruck peuvent également se trouver ici. L'air est rempli de sueur, de mille odeurs étranges, de nervosité et de voix basses. Personne ne veut attirer l'attention car il y a une tension générale due aux troupes d'Ares à l'autre bout de la ville.

DURCIR LE TON

La forêt qui entoure le jardin botanique est devenue assez sauvage entre-temps et offre un abri varié aux bestioles, qui peuvent certainement voir de proies tout à fait appétissantes chez les runners. La situation avec les Blauhände pourrait également se terminer de telle sorte que les runners doivent trouver des excuses pour ne pas être immédiatement visés par les gardes Schwarzschiwingen.

ANTIVIRUS

Le contact avec Huber devrait se dérouler sans problème. Si les runners se comportent avec défi envers elle, Huber les fera simplement expulser. Si le hacker ou le technomancien du groupe essaie de pirater son PAN pour obtenir les données dont il a besoin, il découvrira qu'elle a désactivé son commlink.

SCÈNE 4 - LES SAUVEURS EN OR EN BREF

Les runners sont en grande difficulté. Leur principale piste se révèle déboucher dans une impasse, et ils ont un groupe de Blauhände à leurs trousses qui essaient de leur tendre une embuscade à l'extérieur de la maison. L'apparition des runners dans la Maison Morgenrot n'est pas non plus passée inaperçue : Adam Lindner, le chef des Goldzungen, le deuxième réseau de contrebandiers le plus puissant de Sarrebruck, les considère comme la dernière pièce dont il a besoin pour renverser Huber du trône.

QUI EST QUI - LES GOLDZUNGEN (LES LANGUES D'OR)

Nombre de membres : environ 30

Breve description : Courtier en informations, piratage matriciel, services de Fixer

Les Goldzungen tiennent un commerce très florissant avec les résidents de l'arcologie d'Ares à Völklingen et de l'arcologie NeoNet à St. Ingbert. Ils répondent aux besoins principalement illégaux des résidents, tels que la dépendance aux BTL ou les communications illicites, et l'échange avec des informations, des codes d'accès, des services et des armes qui sont "accidentellement" perdues sur le terrain. Les communications illicites sont conçues par un garçon prodige autiste nommé Marcel, que les Langues d'or ont sauvé d'un zeppelin écrasé il y a un an. La communication illégale est orchestrée par un garçon prodige autiste nommé Marcel, que les Goldzungen ont sauvé d'un dirigeable écrasé il y a un an avec qui ils ont créé un réseau interrégional de contacts. Ils veulent provoquer la chute de Huber.

L'ENVERS DU DÉCOR

Cheminement n°7 : nouveaux amis, anciens ennemis

Les runners sont coincés dans la Maison Morgenrot. Ils savent que Huber tire toutes les ficelles, mais en aucun cas elle ne les aidera. Il ne sert à rien de demander des informations aux commerçants présents. Après tout, personne ne veut s'attirer sa colère. Une fois que les runners quittent la Maison Morgenrot, cinq Blauhände (ou plus, si cela est trop faible pour le groupe) leur tendent une embuscade.

Pendant l'escarmouche, les runners reçoivent le soutien inattendu d'une escouade de Goldzungen, qui les aide à régler la situation. Un troll des Goldzungen, qui se présente comme étant Gordon, propose aux runners de le suivre : « il y a quelqu'un qui veut vous proposer un travail, c'est dans votre intérêt ». Il conduit les runners au nord de la ville au repère des Goldzungen, une ancienne usine de traitement des eaux usées, qui est hors service depuis le grand accident nucléaire. Si on lui pose la question de savoir ce que l'on attend des runners, il est taciturne et dit seulement que son patron veut leur parler.

Cheminement n°8 : Lindner est mon nom

Arrivés dans le camp des Goldzungen, les runners sont conduits vers Lindner, qui ne tourne pas autour du pot et leur propose son aide. Il s'excuse pour les moyens "grossiers" qu'il a utilisés pour amener les runners à son camp, mais voulait s'assurer qu'ils viennent. Il propose d'aider les runners en échange de son aide, mais les laisse dans l'ignorance quant à ses motivations. Un contact l'a informé de leur conversation avec Huber, et il pense qu'il peut aider les runners.

Adam Lindner

La personne charismatique, dont l'origine n'est pas claire, envisage depuis longtemps de détrôner Huber. Il a secrètement construit un réseau qui peut prendre le relais de Huber une fois hors de son chemin. La seule chose qui lui manque encore, est un indice sur la façon dont il peut discréditer Huber devant les autres réseaux de contrebandiers. Il ne veut pas risquer une rébellion ouverte car il craint que les autres cercles ne le reconnaissent pas tant que Huber est dans la course. Il soupçonne Huber de gérer également sa propre affaire depuis qu'il a découvert des transports secrets qu'elle a négociés avec les Geisterratten. Il veut utiliser les runners pour les détails.

Soldat des Goldzungen

(Niveau de Professionnalisme 2)

Pour les soldats des Goldzungen, utilisez les caractéristiques des gardes des Schwarzschiwingen. Cependant, au lieu de l'Ingram Smartgun, les Goldzungen ne transportent qu'un Ares Predator IV avec 3 bandes de munitions standard

Ses objectifs rejoignent ceux des runners : Huber a visiblement quelque chose à cacher, et ils veulent avoir cette information, ce qui n'est pas si simple. Lindner explique aux runners que Huber est extrêmement prudent quant à sa sécurité et éteint son commlink la plupart du temps par peur de se faire hacker. Quant à la question de savoir qui pourrait capter son PAN à Sarrebruck, il sourit avec complaisance en se référant à son prodige, qui peut lui ouvrir presque toutes les portes du numérique. Malheureusement, Huber le sait aussi. Néanmoins, elle doit également utiliser son commlink de temps en temps pour des rendez-vous d'affaires, et l'un d'entre eux est prévu ce soir. Lindner sait de sources fiables que Huber a prévu une rencontre avec des Geisterratten à l'extérieur de Sarrebruck ce soir-là afin de négocier une du transport avec eux. Il ne sait pas exactement à quoi consiste ces transports, mais il veut que les runners emmènent Marcel avec eux afin qu'il puisse profiter de l'occasion et implanter un petit programme sur son commlink qui enregistrera tout ce qu'elle fera.

Lindner espère que cela fournira des preuves qu'il pourra utiliser pour destituer Huber. En retour, il offrira les données que Marcel a volées au commlink de Huber il y a quelque temps aux runners. Ce sont des listes de transports que Huber a organisés au cours des deux dernières années et demie. Ce n'est pas suffisant pour ce qu'il souhaite réaliser, puisqu'elles ne peuvent pas servir à prouver qu'elle a détourné les revenus des Schwarzschingen, mais la liste comprend les noms, les heures et les destinations. C'est exactement l'information dont les runners ont besoin. Il demande aux runners de profiter de "l'hospitalité" des Goldzungen jusqu'au soir et souhaite leur présenter Marcel plus tard, car il se déplace actuellement avec une équipe dans le centre de Sarrebruck pour entrer dans le rayon d'émission d'un noeud réseau d'Ares. Malheureusement, la première rencontre avec Marcel ne se déroulera pas comme prévu par Lindner.

SCÈNE 5 - TERRAIN D'ENTRAÎNEMENT DE SARREBRUCK OUEST

EN BREF

Peu de temps après l'embauche des runners, Lindner les contacte et demande leur aide. Il vient de recevoir une transmission matriciel d'origine inconnue, l'informant que l'équipe avec Marcel a eu des ennuis, et Marcel a été emmené à l'ouest de la ville par des inconnus. Il demande aux runners de le trouver et de le ramener. Malheureusement, Ares mène actuellement des exercices avec ces troupes dans cette zone et a transformé les ruines en un vrai champ de bataille. Bien sûr, l'enlèvement de Marcel n'est pas une coïncidence. Tout comme Lindner, Huber a découvert son plan grâce à ses informateurs. Elle doit agir maintenant pour ne pas perdre le pouvoir à Sarrebruck et Marcel est un personnage important, alors elle envoie ses partisans sur l'affaire : les Rotherzen.

Marcel

Le génie autiste de 23 ans qui joue avec les ouvertures de la SOX à volonté n'est à la SOX que depuis un an. Ses parents étaient employés chez Renraku, et pendant des années, la corporation a essayé de traiter l'autisme au moyen d'un Knowbot développé exclusivement pour le traitement des problèmes de santé mentale. Au cours de l'une de ces séances de thérapie prolongée, le deuxième Crash est arrivé avec toutes ses conséquences dévastatrices et grâce au chaos qui s'en est suivi, le garçon a été coincé avec le Knowbot pendant plusieurs heures. Après ça, tout était devenu différent pour eux deux. Le Knowbot a développé sa propre conscience et s'appelle aujourd'hui "Hypnos". Marcel a survécu à la catastrophe indemne et est devenu juste après un technomancien en développant une affinité naturelle pour la matrice via Hypnos.

Il y a un an, le zeppelin qui devait amener Marcel et ses parents à la SOX s'est écrasé. Marcel était l'un des rares survivants et a été récupéré par les Goldzunge alors qu'ils pillaient l'épave. Ils ont d'abord voulu le vendre comme esclave, mais ont accidentellement remarqué son don et l'ont utilisé à leurs fins. Marcel a des habitudes étranges, comme son incontournable cacao de cinq heures et réagit négativement aux étrangers et aux changements. Sa "figure paternel" la plus importante à ses yeux est Hypnos.

Hypno

L'ancien Knowbot a découvert sa conscience et son but, protéger Marcel à tout prix, lors de la singularité du Second Crash. Depuis lors, l'anomalie matricielle, qui se manifeste, le cas échéant, par un visage gigantesque composé de caractéristiques météorologiques (nuages pour les sourcils, les lèvres et la barbe, étoiles pour les yeux, aurores boréales pour les cheveux), se comporte envers lui presque comme un père. Il influence le comportement du garçon pour qu'il puisse interagir avec son entourage ; une grande partie des conversations dans l'environnement direct de Marcel sont perçues par Hypnos à travers des capteurs dans son équipement RA et converties en métaphores que Marcel comprend plus de simples mots. De cette façon, il est possible pour le jeune homme autiste, qui réagit par ailleurs très passivement à ce qu'il l'entoure, de communiquer avec son entourage. Dans des situations de stress intense, cependant, Hypnos perd également le contact avec la conscience du garçon.

Le Knowbot agit toujours en arrière-plan, et les personnages joueurs ne doivent, si c'est possible, pas du tout le rencontrer personnellement, mais seulement en prendre conscience à travers les "miracles" de Marcel.

Les Goldzunge ignorent l'existence d'Hypnos et attribuent les miracles numériques accomplis seulement à Marcel. C'est possible et ce n'est pas grave si les runners croient la même chose.

ATMOSPHÈRE

Comparé au reste de Sarrebruck, la base des Goldzunge est le plus proche de ce que les runners entendent par "normalité". Grâce au lucratif commerce des données de valeurs des arcologies, les Goldzunge se sont construit un niveau de vie assez confortable et sont bien informées de la vie en dehors de la SOX.

ANTIVIRUS

Il y a de fortes chances que les runners refusent de suivre Gordon. Dans ce cas, Lindner leur enverra un message via Marcel sur leurs commlink (la couverture réseau à Sarrebruck est extrêmement instable, elle n'atteindra donc les runners qu'avec un certain retard), dans lequel il leur fera son offre et leur demandera de se retrouver au camp des Goldzunge.

L'ENVERS DU DÉCOR

Cheminement n°9 : la pierre commence à rouler

Lindner se manifeste deux heures après avoir embauché les runners et leur propose une autre mission. Quelqu'un (Hypnos) a piraté son PAN il y a quelques minutes et depuis lors lui a envoyé plusieurs enregistrements d'un drone de reconnaissance montrant l'équipe de Marcel pris dans une violente fusillade avec des inconnus. Au cours des transmissions, l'équipe se disperse et Marcel est kidnappé par les inconnus, qui se heurtent un peu plus tard aux tirs de mortier des troupes d'Ares et se réfugient dans un ancien parking. Ares a élargi la zone où ils mènent leurs exercices militaires, surprenant les ravisseurs. Lindner demande aux runners de ramener Marcel et leur propose 3 000 euros par tête (partiellement ou entièrement sous forme de troc, au choix). À partir des données du drone de reconnaissance, il a pu déterminer la position exacte de Marcel, qu'il transmet aux runners avec un plan de la ville sur leurs commlink.

ARES Overseer T1

L'ARES Overseer T1 est un prototype de char conçu par Ares spécifiquement pour le combat en milieu urbain. La construction en forme d'araignée s'écarte du standard habituelle du châssis des chars. Six pieds flexibles avec ancrages à percussion permettent de l'ancrer dans les façades des bâtiments, lui permettant de s'ancrer dans les façades des bâtiments tout en faisant appel à des propulseurs directionnels. Il offre un soutien efficace aux troupes combattantes et peut utiliser l'environnement pour sa couverture.

Le BattleNet d'Ares

Les soldats d'Ares et les drones communiquent via un réseau matriciel crypté, dont les nœuds ont les valeurs suivantes :

Processeur : 5

Signal : 5

Firewall : 5

Systèmes : 6

Programmes : Analyse 5, Cryptage 5, CI (Attaque 5, Black Hammer 5, Analyse 5, Armure 4)

En cas d'alarme, deux hackers de sécurité interviennent pour attraper l'intrus dans le nœud respectif (utiliser les valeurs d'archétype du Hacker dans SR4.01D).

Soldats d'Ares

(Niveau de professionnalisme 5)

Les soldats d'Ares, qui s'entraînent à Sarrebruck, participeront prochainement aux RadWars et disposent d'un haut niveau de formation et d'un excellent équipement. Si, contre toute attente, ils rencontrent des difficultés, ils peuvent demander l'aide de drones et, dans les cas extrêmes, même d'un tank Overseer.

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

Compétences: Esquive 3, Premiers soins 3, Armes à feu(GC) 5, Combat rapproché(GC) 4, Perception 3, Armes de jet 4

Augmentation: Réflexe câblées 1, Smartlink

Équipement: Armure intégral (12/10, scellés chimiquement et casque avec vision infrarouge et nocturne, compensation anti-flash, compteur geiger).

Arme: Ares Alpha (Smartgun, deux bandes de munitions avec balles standard, une bande de munitions avec balles APDS), Ares Predator IV (deux bandes de munitions avec balles standard),

Quatre grenades explosives,

Deux grenades fumigènes,

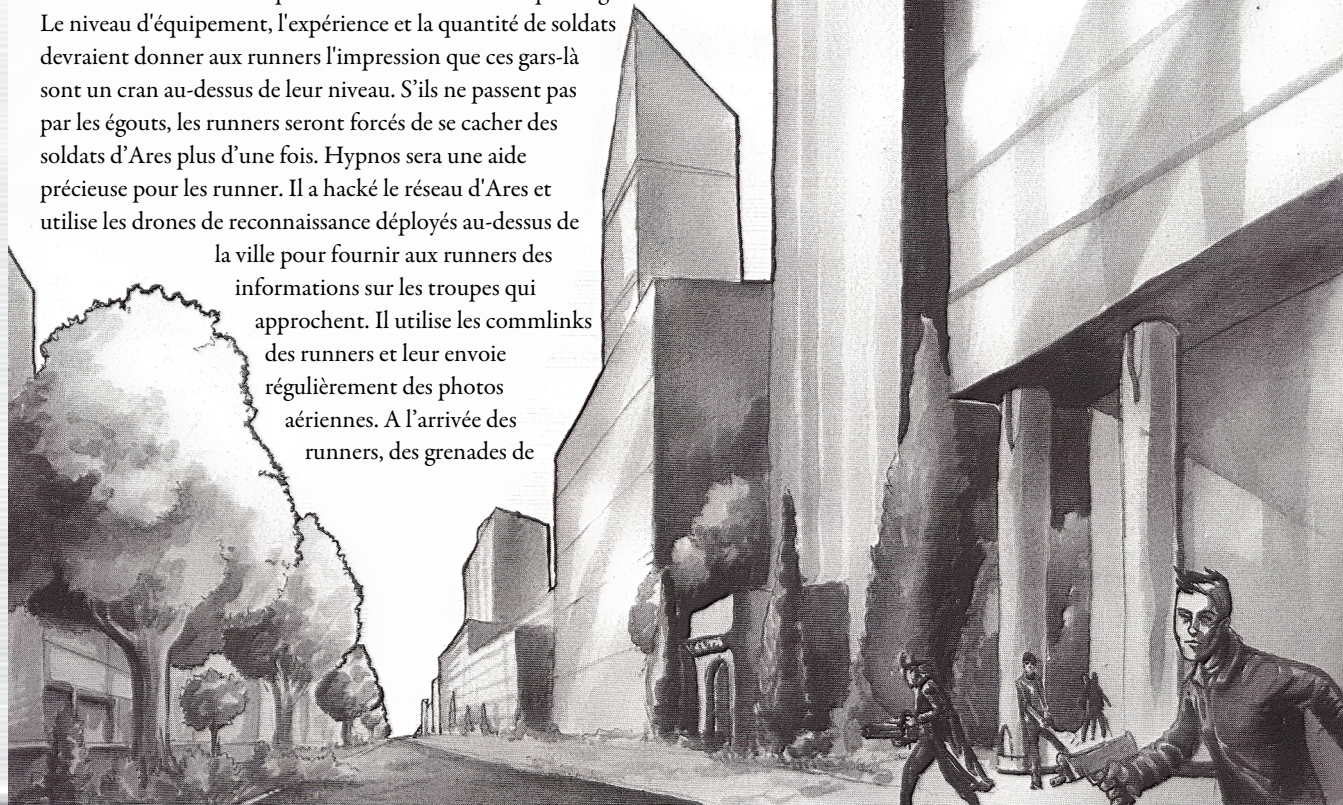
Couteau

Cheminement n°10 : dommages collatéraux

Avec le sauvetage de Marcel, les runners se sont vu confier un travail dangereux. Ares envahit le centre-ville en ce moment, par tous les moyens nécessaires. L'offensive menée sert d'entraînement à Ares pour les RadWars, qui veulent gagner à tout prix. En plus des soldats lourdement armés, une multitude de drones sillonnent la zone. L'avancée des troupes est soutenue par des chars de combat expérimentaux appelés Overseers, tandis que des canons à micro-ondes orbitaux cuisinent des rues entières. Les runners doivent bien réfléchir à la manière dont ils souhaitent se rendre au parking. Au lieu de se faufiler dans les rues, ils peuvent également utiliser les égouts pour se rapprocher. Avec le déploiement de ses troupes, Ares a déclenché une véritable hystérie parmi les habitants restants de la ville, de sorte que les réfugiés qui rencontrent les runner se comportent parfois de manière imprévisible. Ils pourraient simplement fuir les "éclaireurs d'Ares" ou attaquer les runners. Les runners doivent veiller à ne pas entrer en contact avec les troupes d'Ares en se rendant au parking.

Le niveau d'équipement, l'expérience et la quantité de soldats devraient donner aux runners l'impression que ces gars-là sont un cran au-dessus de leur niveau. S'ils ne passent pas par les égouts, les runners seront forcés de se cacher des soldats d'Ares plus d'une fois. Hypnos sera une aide précieuse pour les runner. Il a hacké le réseau d'Ares et utilise les drones de reconnaissance déployés au-dessus de la ville pour fournir aux runners des informations sur les troupes qui approchent. Il utilise les commlinks des runners et leur envoie régulièrement des photos aériennes. A l'arrivée des runners, des grenades de

mortier individuelles frappent encore à proximité du parking, ce qui ne devrait pas les toucher. Marcel est à l'intérieur du parking avec trois Rotherzen blessés. Les Rotherzen ont été surpris par des tirs de mortier peu après le raid et certains ont été grièvement blessés ou tués. Les survivants se sont abrités ici avec Marcel totalement apeuré et impuissant et attendent la fin du bombardement.



Une fois que les runners arrivent et qu'il est clair qu'ils ne sont pas des soldats d'Ares, les Rotherzen se rendront. Ils ont perdu leur volonté de se battre et veulent juste rentrer chez eux sains et saufs. Si les runners demandent pourquoi ils ont attaqué l'équipe des Goldzungen et kidnappé le garçon, ils rapporteront que le roi Phil a reçu l'ordre de Huber de le faire. Elle a menacé d'expulser les contrebandiers de la Maison Morgenrot, ce qui aurait signé la fin des Rotherzen. Les Rotherzen avaient l'ordre de cacher Marcel pendant quelques jours. Ils ne savent pas pourquoi ils en ont reçu l'ordre. Ils laissent les runners partir avec lui sans s'opposer à eux. Cependant, Marcel ne viendra pas volontairement. Les événements des dernières heures l'ont complètement bouleversé et l'ont mis dans un état quasi catatonique. Bien qu'il puisse être guidé par les runners, il n'interagit d'aucune façon avec ses interlocuteurs. Il est actuellement hors de portée d'Hypnos, qui tente habituellement de stabiliser son état mental dans des situations stressantes. Une fois que les runners se seront rapprochés du camp Goldzungen, Hypnos pourra briser l'état catatonique de Marcel, permettant de communiquer normalement avec lui.

ATMOSPHÈRE

Il y a la guerre dans le centre-ville et les runners devraient le remarquer aussi. Sur le chemin du parking, ils entendront constamment des explosions à proximité, des hélicoptères survolant les canyons urbains, des maisons en ruine incendiées par des tirs de mortier, et plus ils se rapprochent du parking, plus le scénario devient sinistre. Les soldats d'Ares qu'ils voient portent une armure lourde intégrale assistée par servomoteur avec isolation chimique, qui les font ressembler davantage à des robots. Les chars Overseer vrombissent à travers les amas de bâtiments, où ils peuvent atteindre une vitesse effroyablement élevée. Sur le chemin du parking, les runners devraient voir à plusieurs reprises les effets de l'offensive d'Ares, par exemple des maisons détruites et incendiées ou les cadavres d'une famille de ramasseurs de ferraille qui ne pouvaient plus échapper aux tirs de mortier. Le scénario est particulièrement surréaliste à cause de Marcel, qui surprend plusieurs fois les runners avec des réactions inattendues. Ainsi, il peut se réveiller de sa catatonie pendant un instant, parce qu'il veut son cacao, après tout, il reçoit son cacao tous les jours à cinq heures. Il tentera d'imposer ce souhait impossible avec une incroyable ténacité, et il se fiche que les runners se cachent d'un groupe de soldats.

DURCIR LE TON

Si les runners recherchent un véritable défi, faites-leur rencontrer une équipe d'intervention Ares (utilisez les caractéristiques à la page précédente). L'équipe est composée de cinq personnes et peut faire appel à l'assistance de drones dans des situations particulièrement difficiles. Une autre possibilité est que les runners doivent sortir des égouts car une partie s'est effondrée à cause des explosions. Marcel pouvait aussi soudainement refuser d'accompagner les runners et s'allonger au milieu d'un carrefour, ce qui est particulièrement grave lorsque les runners à proximité peuvent entendre un char d'Overseer. Il peut aussi souffrir soudainement de claustrophobie et ne voudra pas passer par les égouts étroits.

ANTIVIRUS

Une rencontre avec Ares peut très rapidement se terminer en bain de sang pour les runners, surtout si des drones ou des chars de soutien entrent en jeu. C'est là qu'Hypnos peut aider les runners en surchargeant temporairement les capteurs ou en interférant avec les communications, peut-être même en "éteignant" temporairement un drone ou un tank. Les runners devraient profiter de ces possibilités pour se sauver la peau en fuyant, mais ils doivent d'abord demander à leur sinistre assistant ce qu'il doit faire pour eux. N'utilisez pas les pouvoirs d'Hypno trop souvent, sinon les runners pourraient se sentir en sécurité à tort.

SCÈNE 6 - LA DOUCEUR DU FOYER EN BREF

Avec Marcel, ils retournent à la base des Goldzungen, qui sont confrontés à d'autres problèmes. Huber en a par-dessus la tête après avoir appris l'échec des Rotherzen et change de plan. Jusqu'à présent, elle a essayé de contrôler les Goldzungen, après tout, elle en a fait beaucoup d'argent grâce à eux. Mais maintenant, il s'agit de sa survie, car elle sait que Lindner est sur le point d'exposer son double jeu. Peu de temps après l'arrivée des runners, les Schwarzschiwingen attaquent avec les Rotherzen, chassant les Goldzungen de Sarrebruck.

L'ENVERS DU DÉCOR

Cheminement n°11 : exode

Peu de temps après le retour des runners, la base des Goldzungen est attaquée par les Schwarzschiwingen et les Rotherzen. Lindner reçoit peu de temps avant un avertissement de son informateur dans les rangs de Schwarzschiwingen, mais il n'y a pas assez de temps pour se préparer correctement. C'est pourquoi il ordonne à son peuple de battre en retraite. Les runners sont surpris par le soudain sentiment d'optimisme et apprennent que les Schwarzschiwingen sont en route. Alors que le matériel électronique de l'entrepôt est déménagé à la hâte et réparti entre les vieux véhicules, Lindner s'approche des runners. Avec une mine de déterré, il leur raconte sa situation difficile, que Huber le considère comme une menace pour son règne à Sarrebruck et a apparemment appris qu'il avait rassemblé suffisamment de preuves pour l'exposer aux autres trafiquants. Ensuite, il informe les runners qu'en plus des Schwarzschiwingen, les Rotherzen sont également de la partie. Il soupçonne Huber de faire chanter les Rotherzen, une hypothèse que les runners peuvent confirmer. Maintenant que la situation a si drastiquement changé, il annule la mission confiée aux runners pour la soirée et leur en propose une nouvelle en échange. Ils doivent escorter l'exode des Goldzungen jusqu'à l'entrée d'un ancien réseau minier près de Sarrebruck, pour lequel il offre aux runners les données qu'ils recherchent à titre de paiement. Arrivés à cette destination, les Goldzungen entrèrent dans la clandestinité pour discuter de leur avenir, finalement ils partiront en direction de la ville de Luxembourg. Sur demande, les Runners peuvent apprendre que les tunnels de la mine ont été utilisés auparavant par les contrebandiers pour transporter des marchandises de la SOX vers l'ADL et vice versa, mais comme de plus en plus de créatures se sont déchaînées là-bas et que les corpos envoient parfois des drones, le passage n'est plus assez rentable. Lindner semble extrêmement nerveux à chaque instant. Il soupçonne que l'espion qui a informé les Schwarzschiwingen est toujours parmi les siens et craint que celui-ci ne puisse informer les Schwarzschiwingen de la localisation du convoi des Goldzungen. C'est à vous, en tant que meneur de jeu, de décider si une attaque se produit en chemin.

Cheminement n°12 : Révélation

Une fois que les runners ont atteint l'entrée du réseau de tunnels, Lindner Marcel transmet les données aux runners. Mais les runners ne reçoivent pas seulement les données dont ils ont besoin, mais aussi une énorme quantité de données en partie sans intérêts, mais aussi en partie de précieuses données de valeurs. Un lot de remerciement d'Hypnos pour avoir secouru Marcel dans les ruines de la ville. Cependant, les runners doivent d'abord rechercher les fichiers nécessaires dans ce fouillis de données. Les noms Drengscheid et Sandhorst n'apparaissent pas, mais une recherche sur les photos des deux permet d'extraire de la montagne de données deux courts messages qui devraient donner matière à réflexion aux runners (voir Annexes).

ANNEXE-1, joint avec une photo de Drengscheid

```
+++ INITIALISATION DE LA LIAISON MONTANTE SOX-  
OFFNET... OK  
+++ CONNEXION ÉTABLIE... OK  
+++ LOGIN... Ignorée  
+++ DATE : 02/12/2066  
+++ CLÉ D'ÉMISSION.. OK  
+++ CHARGEMENT DU MESSAGE EN RA... OK  
GLOIRE AUX ÉLÉMENTS, FRÈRE MENTOR ! NOUS  
AVONS INSPIRÉ DE NOUVEAUX ADEPTES DE LA VOIE DE  
LA PURETÉ AU PÉLERINAGE ET FERONS BIENTÔT VENIR  
NOS FRÈRES DES POSTES FRONTALIERS, LES AMENER EN  
TERRE SAINTE POUR CROIRE EN LA FOI VÉRITABLE DES  
DISCIPLES DU FEU PURIFICATEUR. LA VOIE DE LA  
PURETÉ EST VRAIMENT ABONDANTE DANS L'ADL POUR NOS  
ASPIRATIONS. ASSUREZ-VOUS QUE NOS NOUVEAUX FRÈRES  
ET SŒURS DE LA VOIE ARRIVENT À LA CATHÉDRALE DES  
QUATRE ÉLÉMENTS EN TOUTE SÉCURITÉ. LA PIÈCE  
JOINTE CONTIENT LA PHOTOS DU PÉLERIN. GLOIRE AUX  
ÉLÉMENTS.  
VOTRE SAGE AVEC FERVEUR  
PIÈCE JOINTE : D4AX.BCK [0.5 MP CRYPTÉ]  
+++ ACTIVATION DE LA SUPPRESSION DES DONNÉES...OK  
+++ DÉCONNEXION...OK
```

ANNEXE- 2, joint avec une photo de Sandhorst

```
+++ INITIALISATION DE LA LIAISON MONTANTE SOX-  
OFFNET... OK  
+++ CONNEXION ÉTABLIE... OK  
+++ LOGIN... Ignorée  
+++ DATE : 11/10/2070  
+++ CLÉ D'ÉMISSION.. OK  
+++ CHARGEMENT DU MESSAGE EN RA... OK  
GLOIRE AUX ÉLÉMENTS, FRÈRE MENTOR ! LA VOIE DE LA  
PURETÉ PORTE TOUJOURS SES FRUITS. UNE FOIS DE  
PLUS LES PÉLERINS SE DIRIGENT VERS LA CATÉDRALE  
DES QUATRE ÉLÉMENTS. MALHEUREUSEMENT, CHACUN  
D'ENTRE VOUS NE PORTE PAS LA VÉRITÉ DANS SON  
CŒUR, MAIS NOUS DEVONS FAIRE EN SORTE QUE VOUS  
COMPRENIEZ LA PURETÉ DES ÉLÉMENTS. VEUILLEZ VOUS  
ASSURER QUE LE JEUNE HOMME MONTRÉ SUR LA  
QUATRIÈME PHOTO NE CÉDERA PAS À SES DOUTES AVANT  
D'ATTEINDRE LA CATHÉDRALE. GLOIRE AUX ÉLÉMENTS.  
VOTRE SAGE AVEC FERVEUR  
PIÈCE JOINTE : EI7XR.BCK [0,44 MP, CRYPTÉE]  
+++ ACTIVATION DE LA SUPPRESSION DES DONNÉES...OK  
+++ DÉCONNEXION... OK
```

Parmi les données figure également une voie de sortie de la SOX utilisée par les contrebandiers il y a quelques années. Elle part de l'ancienne mine de Göttelborn (au nord de Sarrebruck) sous terre au niveau le plus bas avec le chemin de fer de la mine en direction de l'est, puis via un tunnel de liaison, dans les grottes du château près de Homburg.

De là, on peut atteindre la liberté à l'extérieur du mur à quelques kilomètres de Zweibrücken. Il est important que les runners obtiennent cette information, car c'est la voie d'évacuation qu'ils sont censés emprunter pour quitter la SOX dans Révélation.

Dans le premier document, les runners peuvent découvrir la photo de Drengscheid, qui a été accompagné à la cathédrale des quatre éléments en tant que pèlerin. Malheureusement pour eux, la localisation de la cathédrale des quatre éléments n'est pas mentionnée. Si les runners retournent voir les Goldzungen, ils ne pourront pas les aider. Ils n'ont tout simplement pas les ressources nécessaires pour faire des recherches en ce moment. Les Goldzungen sont également retirés de la suite du jeu pour aider les shadowrunners à sortir de la SOX, leur contact avec les Geisterratten a été détruit par l'action des Schwarzschrwingen.

La première annexe montre également aux runners que les disciples de la SOX travaillent avec la Voie de la pureté dans l'ADL, apparemment des "pèlerins" viennent de manière irrégulière en direction de la SOX et sont emmenés dans un camp des disciples. Ces deux faits devraient intéresser DeBeaux. Les Goldzungen peuvent donner aux runners des informations rudimentaires sur les disciples, pas sur leur localisation, mais ils savent qu'il s'agit soi-disant d'une communauté religieuse très obscure.

La deuxième annexe devrait inquiéter les runners. L'homme explicitement mentionné dans l'e-mail est Marc Sandhorst, et apparemment les disciples ont des projets spéciaux avec lui.

DURCIR LE TON

L'espion parmi les Goldzungen peut tenter de s'échapper tout en s'échappant pour se mettre à portée d'un nœud du réseau afin qu'il puisse transmettre l'emplacement actuel des Goldzungen aux Schwarzschrwingen. Les runners devraient s'en occuper eux même, parce que Lindner ne peut compter sur aucun de ses hommes pour l'instant.

ANTIVIRUS

La dernière scène est très linéaire et devrait être difficile à rater pour les runners. Si les runners ne comprennent pas les données ou ne les interprètent pas correctement, DeBeaux peut les aider.

RECOLLER LES MORCEAUX QUELLE EST LA SUITE ?

Les runners savent maintenant que la Voie de la Pureté et les disciples du Feu Purificateur collaborent, une révélation déjà assez mauvaise en soi. Ils ont également découvert où mène la piste de Drengscheid et Sandhorst : à la cathédrale des quatre éléments. Ces informations sont bien sûr transmises à DeBeaux, qui en récompense les runners.

Ils ont déjà le message d'Éteint la lumière! en leur possession, et sachant que Drengscheid a détruit l'arcologie de Faulquemont par un attentat (Ceux qui veulent survivre, se finissant avec Révélation. Sinon, ils peuvent se lancer dans l'une des autres missions secondaires.

Pendant ce temps, les Goldzungen continuent de se rendre à Luxembourg pour y trouver leur nouveau foyer.

KARMA D'ÉQUIPE	
Condition	Karma
Posé l'engin explosif dans le camp des Blauhände	1
Marcel sauvé de la violence des Rotherzen	1
KARMA INDIVIDUEL	
Condition	Karma
Survie	2
Bon roleplay	1-2
Courage ou intelligence	1
Humour	1
Faire avancer l'histoire	1

CEUX QUI VEULENT SURVIVRE

La peur est essentielle à la survie - Hannah Arendt (1906 - 1975), philosophe germano-américaine

AVANT LA SHADOWRUN

Dans cette aventure, les runners suivent l'une des pistes, à partir de laquelle DeBeaux espère obtenir plus d'informations sur la catastrophe d'ESUS. Dans ses efforts pour rassembler autant de données que possible sur l'accident du réacteur, DeBeaux a gardé un œil attentif sur les enregistrements des nombreux drones de surveillance qui patrouillent dans la zone entourant l'arcologie. En regardant les images, il est tombé sur un enregistrement vidéo dans lequel il croyait avoir reconnu un ancien employé d'ESUS. Il ordonne aux runners de fouiller la zone où le drone a enregistré des survivants de l'accident et de recueillir autant d'informations que possible auprès d'eux. Pour ce travail, il offre aux runners un paiement de 15 000 nuyens, pour des informations précieuses. Une fois que les runners sont arrivés à destination, demandez-leur de le contacter.

LA SHADOWRUN

La zone où les runners doivent rechercher d'anciens employés d'ESUS se trouve près de Faulquemont, une petite ville fantôme appelée Adelange non loin de l'arcologie d'ESUS. L'enregistrement vidéo qui leur a été fourni par DeBeaux montre une jeune femme nommée Sophie Wannek qui travaillait pour ESUS avant la catastrophe. Une fois retrouvée par les runners,

elle les conduit à d'autres survivants d'ESUS qui se sont rassemblés après l'accident et se battent ensemble pour leur survie dans la SOX. Un membre du groupe a disparu il y a quelques semaines pour chercher une issue qui mène hors de la SOX. Cet homme s'appelle Frederic Trintid, il travaillait au service de sécurité d'ESUS. Il peut fournir aux runners des informations vitales sur la façon dont un inconnu est entré dans le réacteur de l'arcologie. Mais d'abord, les runners doivent retrouver Trintid. Alors qu'ils poursuivent leur recherche, les runners rencontrent un groupe de punks radioactifs qui ont toujours vécu dans la SOX et se soucient peu des préoccupations des corporations. Les habitants vivent dans une communauté tribale avec des conditions de vie à l'ancienne. Les membres de la tribu sont extrêmement méfiants envers les étrangers, de sorte que les runners doivent d'abord gagner la confiance du chef avant qu'il ne puisse les aider à retrouver Frederic Trintid. En signe de confiance, les runners doivent traquer une bestiole, qu'ils sont censés attraper vivants pour couronner le tout. Après avoir réalisé cette tâche difficile, ils reçoivent l'information que Trintid a également visité la tribu, mais est allé trop loin. Il avait tenté de convaincre certains membres de la tribu de fuir la SOX avec lui en prenant le contrôle d'un poste frontière par la force, mais a ensuite été chassé de la communauté par le chef de la tribu. Le chef rapporte également aux runners qu'il existe une autre petite communauté tribale dans la région et que Trintid s'est probablement déplacé vers celle-ci. Reconnaisant que les runners aient attrapé la créature, il monopolise un membre de la tribu pour conduire les runners à la prochaine communauté. Une fois sur place, les runners apprennent que Trintid a également visité cette tribu, mais les membres avaient déjà été avertis à son sujet par un messenger, ils ne lui ont donc pas donné l'occasion de répandre son idée folle. Cependant, un jeune membre de la tribu a été impressionné par Trintid et l'a rejoint malgré tous les avertissements de ses frères. Il a été retrouvé à moitié mort et fou il y a quelques jours et délire depuis. Finalement, la piste de Trintid mène à un parc d'attractions abandonné connu des tribus locales sous le nom de "Das Dunkle" (Les ténèbres). Même les autres résidents de la SOX évitent cet endroit, car en plus des tempêtes de mana, un esprit toxique y sévit. En désespoir de cause, Trintid s'y est retiré. Son corps souffre de plus en plus des radiations et la folie l'a déjà rattrapé. Les runners doivent le trouver dans le parc d'attractions tout en faisant face aux phénomènes magiques de la tempête de mana qui fait rage dans la région. Finalement, les runners rencontrent un esprit libre qui considère Trintid comme étant sa propriété et se dresse contre les runners. Ce n'est qu'après avoir vaincu l'esprit toxique que les runners peuvent trouver et interroger Trintid le fou. Dans son état, il ne peut donner aux runners aucune information significative sur la catastrophe d'ESUS, mais il y a dans sa mémoire céphalaware plusieurs protocoles de sécurité datant du jour de l'accident du réacteur, qui fournissent des preuves d'acte de sabotage.

Les runners doivent décider comment obtenir les données dans la mémoire céphalaware, car le fou Trintid est tout sauf coopératif et ne facilitera pas la tâche des runners. Enfin, lorsque les runners ont les informations, ils peuvent contacter DeBeaux et lui fournir les données qu'ils ont trouvées.

EN BREF

Les runners retrouvent Sophie Wannek, ancienne employée d'ESUS, et grâce à elle, partent sur les traces de Frédéric Trintid. Il travaillait à la sécurité d'ESUS et était en service au poste de surveillance au moment de l'accident.

Il peut donner aux runners des informations sur la façon dont un parfait inconnu est entré si loin dans l'arcologie sans se faire remarquer. Il a même une preuve avec lui, une copie d'un fichier journal de sécurité qu'il a chargé dans sa mémoire céphalaware le jour de l'accident. Trintid ne s'est pas remis du fait que la corporation n'a pas pris soin de ses employés après l'accident, et le temps qu'il a dû lutter pour survivre dans la SOX a alimenté une haine profonde envers son ancien employeur. Il est obsédé par l'idée d'échapper la SOX et de se venger d'ESUS. Il prévoit d'envahir violemment l'un des postes frontaliers et de se cacher à l'extérieur de la SOX, pour finalement publier les protocoles de sécurité qui sont stockés dans sa mémoire céphalaware. Les autres évadés d'ESUS n'étaient pas disposés à soutenir les plans insensés de Trintid, alors il a quitté le groupe, cherchant d'autres personnes pour le rejoindre. Cependant, il n'a trouvé aucun soutien de la part des tribus indigènes non plus, tandis que les radiations continuent à aggraver son état de santé. Solitaire et aigri, il s'est retiré dans ce que les tribus locales appellent "Das Dunkle" (Les ténèbres). Il s'agit d'un ancien parc d'attractions dans lequel, il y a plus de 60 ans, le jour de la catastrophe nucléaire à Cattenom, une panique généralisée a fait de nombreuses victimes.

Le niveau élevé de résidus émotionnels conduisit à une distorsion de mana qui se transforma plus tard en tempête de mana sous l'effet de la propagation des radiations, qui balaie maintenant le parc.

Les phénomènes magiques créés par la tempête de mana ont rendu Trintid pratiquement fou, il s'est allié avec un esprit toxique libre qui réside également dans l'enceinte du parc. L'esprit toxique essaie d'utiliser Trintid comme appât pour attirer plus de gens dans le parc. Les runners doivent vaincre l'esprit toxique pour obtenir les informations qu'ils recherchent de Trintid, qui est toujours dans sa mémoire céphalaware, de sorte que les runners doivent décider comment accéder aux données. Soit ils essaient de s'échapper avec Trintid fou à lier, soit ils choisissent un autre chemin où Trintid pourrait perdre la vie.

INVESTIGATION EN BREF

Les runners sont à l'intérieur de la SOX enquêtant sur une petite ville fantôme appelée Adelange. Dans cette zone, un drone de surveillance d'ESUS a réalisé un enregistrement que DeBeaux a donné aux runners en guise de piste. Les runners ont pour objectif de localiser et d'interroger les survivants de la catastrophe d'ESUS.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous avez suivi une route envahie par la végétation pendant des heures jusqu'à ce que vous aperceviez un panneau à moitié effacé indiquant "Adelange". Un petit village se dévoile devant vous, qui est à l'apparence inhabité. Les rues sont étrangement vides, il n'y a pas de bruit et les quelques fenêtres dont les vitres n'ont pas encore été brisées sont toutes sombres. Vous suivez attentivement la route principale, en passant devant de longues carcasses de voitures rouillées qui se dressent comme d'énormes insectes morts sur le bord de la route. Les murs et les toits des maisons se sont effondrés et plusieurs bâtiments semblent menacer de s'effondrer. Lorsque vous atteignez une petite intersection, la zone vous semble familière. Cette maison là-bas de l'autre côté de la rue ressemble exactement à celle de la vidéo.

Vous visionnez le court extrait vidéo que DeBeaux vous a envoyé. La photo montre plusieurs petites maisons abandonnées. La perspective suggère que cette photo a été prise par un drone planant à environ 20 mètres au-dessus du sol. Le drone suit les vestiges d'une rue devant des toits effondrés et des lampadaires qui ne s'allument pas malgré le début du crépuscule.

L'image devient soudainement verte lorsque le drone passe en mode vision nocturne et enregistre un mouvement derrière une vitre brisée. Un zoom est actif sur l'image et on peut voir une silhouette à l'intérieur de la maison. Le drone survole le bâtiment, abaissant son altitude alors que trois silhouettes se précipitent hors de la maison et traversent la rue en courant. Le drone se réoriente et zoom à nouveau lorsque l'image se fige soudainement. Le clip vidéo est terminé et la dernière image montre le gros plan d'un visage caché derrière un épais foulard. Une photo d'une jeune femme est apposée à côté. Elle a de longs cheveux blonds tressés et porte un chemisier avec le logo d'ESUS sur le col. En dessous, un programme a calculé une probabilité de 92 % de concordance entre les deux enregistrements. Vous lisez le nom de Sophie Wannek en lettres rouges.

ATMOSPÈRE

Dans cette scène, peut-être pour la première fois à l'intérieur de la SOX, le MJ devrait créer une atmosphère effrayante pour faire savoir aux joueurs que les choses sont un peu différentes ici à la SOX. Il n'y a pas de stuffershack ici pour acheter un Soycaf rapidement, et il n'y a pas de doc des rues pour les soigner s'ils sont gravement blessés. Dans la SOX, même un petit faux pas peut avoir des conséquences mortelles.

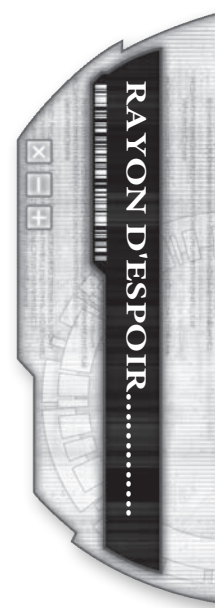
L'ENVERS DU DÉCOR

Le petit village fantôme français d'Adelange est désert et même les contrebandiers et les punks irradiés apparaissent ici très rarement car les maisons ont été pillées il y a longtemps. Les runners peuvent examiner les maisons abandonnées, mais ne trouveront aucun résident. Les seuls qui viennent ici sont Sophie Wannek et un petit groupe d'anciens employés d'ESUS qui se cachent et tentent de survivre. Ils fouillent les ruines pour trouver de la nourriture, de l'eau et d'autres objets qu'ils jugent utiles.

Retrouver Sophie dans les ruines devrait poser aux runners un certain problème d'orientation, le village n'est peut-être pas grand, mais une partie de cache-cache peut s'éterniser dans une telle zone. Le groupe n'affrontera pas volontairement les runners, car ils craignent que les runners ne soient des passeurs essayant d'éliminer la concurrence non souhaitée, ils doivent donc être activement recherchés. Cela peut se transformer en une traque à travers les ruines, ou les runners peuvent devoir tendre une embuscade au groupe. Ce n'est qu'alors que la confiance du groupe peut être gagnée en les persuadant et faisant du troc.

DURCIR LE TON

Bien qu'Adelange soit déserte, la zone est sporadiquement observée par les drones MET2000. Un tel drone peut signifier que les runners eux-mêmes doivent se cacher à l'intérieur des ruines pour éviter d'attirer inutilement l'attention. D'autres dangers potentiels incluent la poussière radioactive de la catastrophe d'ESUS à proximité, qui s'est installée dans certaines maisons, et bien sûr d'étranges créatures toxiques, surtout si les runners décident de se séparer pour prendre en tenaille le groupe de Sophie.



ANTIVIRUS

Si les runners deviennent trop agressifs, ils peuvent effrayer Sophie et le reste de son groupe, qui fuient Adelange. Dans ce cas, les runners doivent trouver par eux-mêmes la cachette des laissés pour compte. La scène suivante est alors omise, et au sous-sol, les runners trouvent le journal manuscrit de Sophie, dans lequel figurent Frédéric Trintid et son comportement.

LES LAISSÉES POUR COMPTE EN BREF

Les runners ont retrouvé Sophie Wannek et quelques autres salariés d'ESUS dans les ruines d'Adelange. Après avoir acquis une certaine confiance dans les runners, Sophie leur parle de leur sort, puis de Frédéric Trintid, qui travaillait au service de sécurité d'ESUS et est le prochain indice à suivre pour les runners puisqu'il a quitté le groupe et traîne maintenant quelque part dans la SOX.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Le sous-sol de l'immeuble où Sophie vous a emmené est plus grand que vous ne l'auriez deviné vu la maison du dessus. Un escalier en bois grinçant descend dans une grande pièce éclairée seulement par quelques bougies. Dans la pénombre, vous pouvez voir quelques matelas et des couvertures. Dans un coin, il y a un vieux poêle en faïence, qui a probablement été ajouté par la suite, le tuyau du poêle passe par un trou dans le plafond qui a été fait récemment. Épuisée, Sophie s'effondre sur un matelas et s'enveloppe dans une couverture sale. L'homme, qui s'est présenté comme étant Stephan, se dirige vers le poêle et y remet du bois, tandis que la troisième personne, également un homme qui ne s'est pas encore présenté, vous regarde toujours avec méfiance. Après quelques minutes de silence morne, Sophie lève les yeux vers vous. C'est sans aucun doute la personne que vous avez vue sur la vidéo. Sauf que son visage est maintenant couvert de saleté et de petites égratignures et qu'elle porte une vieille veste en cuir sur son chemisier d'ESUS en lambeaux, et des conséquences apparentes de contact avec les radiations sur son visage. « Eh bien, vous avez dit que vous cherchiez quelqu'un... », sur ces mots la jeune femme rompt le silence et les autres habitants du logement tournent les yeux vers vous.

ATMOSPHÈRE

Le MJ devrait mettre l'accent sur la désolation de cette cachette en décrivant la misère et les visages décharnés des survivants. La situation désespérée dans laquelle le groupe ne survivra pas longtemps est censée créer un sentiment de compassion, même chez les runners les plus endurcis.

L'ENVERS DU DÉCOR

La seule raison pour laquelle les membres du groupe de Sophie Wannek ont survécu si longtemps dans la SOX est qu'ils se cachent dans la ville fantôme d'Adelange. Si ces trois-là avaient rencontré des contrebandiers agressifs ou des Glowpunks, ils seraient maintenant morts ou réduits en esclavage. Dans la planque du groupe, Sophie révèle qu'ils étaient à l'origine cinq. Cependant, deux jours après l'accident, un membre a tenté d'attirer l'attention d'un drone de surveillance d'ESUS. Espérant qu'ESUS enverrait de l'aide, il lança une pierre sur le drone, qui activa alors son programme de défense automatique et abattit l'homme. Depuis, le groupe s'est tenu à l'écart des drones.

Sophie et ses compagnons ont finalement réalisé que leur corporation les avait radiés, et ils ont fui l'arkologie pour s'enfoncer plus profondément dans la SOX, pour finalement établir une planque ici. Et tandis que la plupart des survivants exprimait surtout le désespoir, un seul membre du groupe a succombé à la haine.

LE SURVIVANT D'ESUS

Parfois les corporations agissent sans complaisance, et c'est ce qu'a fait ESUS après la catastrophe dans son arkologie. La recherche de survivants a été très limitée, car, d'un point de vue économique, une recherche prolongée et, surtout, le traitement complet et la décontamination de la centaine d'employés d'ESUS, officiellement portés disparus coûterait cher, alors qu'il sont officiellement morts. Ils ont également été classés comme un risque pour la sécurité en raison d'un éventuel contact prolongé avec les résidents de la SOX. Les tribus Strahlenpunks ont à présent de nouveaux membres, les hordes de Glowpunk ont de nouveaux jouets et quelques goules ont de la viande fraîche.

Message Urgent...

Frédéric Trintid travaillait au service de sécurité de la corporation et ne pouvait pas croire que la corporation lui ait tourné le dos. Il dit qu'il a des informations sur la façon dont l'accident s'est produit et qu'il veut rendre ces informations publiques afin de se venger de la corporation. Alors que Sophie et le reste du groupe prévoyaient de fuir la SOX à l'aide de passeurs, Frédéric tenta de convaincre le reste des survivants qu'avec leur aide, ils devaient passer en force par un poste frontière, pour attirer l'attention des médias. Cependant, ce plan suicidaire ne reçut pas l'attention du reste du groupe et finalement Trintid le quitta pour chercher d'autres survivants pour le rejoindre. Il a également annoncé qu'il souhaitait trouver des locaux et les convaincre de son projet.

ANTIVIRUS/DURCIR LE TON

Il est possible que les runners essaient de convaincre DeBeaux d'aider les survivants, mais ceux-ci ne peuvent le faire qu'en l'absence de moyens évidents d'ESUS, car la corpo n'approuve pas de telles actions. En principe, DeBeaux est prêt à aider (et par la même occasion renforcer le lien entre lui et les runners) les runners, ils devront déposer les survivants (en prenant soin de leur sécurité) à proximité d'une installation ESUS. Si les runners ne font pas cette proposition de leur propre initiative, DeBeaux pourrait proposer de sauver les survivants.

LE CHEMIN DE L'ABANDON EN BREF

Les runners partent à la recherche de Frédéric Trintid. Sa piste part d'Adelange et mène au village de Chemery vers des Strahlenpunks qui vivent dans une communauté tribale. Runo le chef de la tribu se méfie des runners, et aucun membre de la tribu ne leur parlera tant que les runners n'auront pas obtenu son approbation. Afin de gagner la confiance de Runo, les runners doivent traquer un méta-blaireaux (voir p.64 SOX FR). Cependant, les runners ont pour tâche d'attraper l'animal vivant. Ce n'est qu'après que les runners ont terminé cette tâche qu'ils reçoivent des informations du chef que Frédéric Trintid était également ici et où il est allé.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Après avoir parcouru la nature sauvage de la SOX pendant de nombreuses heures, finissez par atteindre une petite colline. Au loin, on peut percevoir quelques bâtiments, mais contrairement à Adelange, il semble y avoir des habitants ici. Vous apercevez des gens et une légère fumée s'échappe de certaines maisons. En descendant et en approchant du village, vous pouvez voir des enfants jouer avec un chien touffu. Lorsqu'ils vous remarquent, ils s'enfuient et disparaissent dans des maisons délabrées ou se cachent derrière des adultes. Les habitants vous regardent avec méfiance, mais personne ne dit un mot. Vous avez l'impression de ne pas être le bienvenu. Enfin un homme apparaît devant vous. Il est massivement bâti et possède des avant-bras très puissants se rapprochant de ceux d'un troll. Il porte un pull en laine bleu usé et un pantalon en fourrure étrange, une chaîne faite d'os d'animaux pend autour de son cou et un chapeau de paille avec le crâne d'un oiseau attaché repose sur son énorme tête. Ses yeux semblent carrément minuscules par rapport à sa tête. Dans un grondement difficile à comprendre, une voix sourde parvient à vos oreilles: « Que faites-vous ici ? ».

ATMOSPHÈRE

La tribu que rencontrent les runners dans cette scène ne connaît pas la vie en dehors de la SOX. Bien que les autochtones aient des contacts avec différents contrebandiers, commercent avec eux de temps en temps et ne sont pas étrangers aux troupes corporatistes, ils traitent rarement avec eux et évitent généralement tout contact avec ces étrangers. Les runners doivent donc être extrêmement prudents pour ne pas susciter l'hostilité du chef dès le départ.

L'ENVERS DU DÉCOR

Une fois que les runners ont appris que Trintid se dirigeait vers la population locale, ils peuvent se demander dans quelle direction aller. En fin de compte, la piste mènera à Chemery, car la plupart des habitants de la région savent que de nombreux Strahlenpunk y vivent, et peut-être même que l'on peut se souvenir que Trintid y est allé.

Frédéric Trintid a effectivement rendu visite à la tribu de Chemery il y a quelques semaines et a été directement accepté. Les Strahlenpunks ont eu pitié de lui et l'ont hébergé. Cependant, Trintid a tenté de convaincre des membres de la tribu avec son idée d'envahir un poste frontière. Il leur a promis une vie meilleure en dehors de la SOX et aurait pu convaincre certains membres de son côté si le chef Runo n'était pas intervenu. Le chef de la tribu s'est vite rendu compte que Trintid provoquait des troubles dans les rangs de ses protégés, et lorsqu'il a assisté aux pouvoirs de persuasion de Trintid, il l'a chassé du village. Il a également envoyé un messager à la colonie la plus proche pour les avertir de Trintid. Runo peut parler de Trintid aux runners et leur montrer le chemin vers la colonie la plus proche, mais les runners doivent d'abord gagner sa confiance. Il engage les runners pour traquer une créature qui terrifie les membres de la tribu. C'est un blaireau éveillé, qui rentre dans le village la nuit à la recherche de nourriture. Cependant, les runners doivent absolument attraper le blaireau vivant.

Le chef a l'intention d'utiliser le blaireau comme nourriture, mais la coutume tribale veut que tout animal mangé doive mourir aux mains du chef afin d'être rituellement purifié de la mort invisible. Cependant, les runners ne découvrent cette raison que plus tard, après avoir remis le blaireau au chef. Au festin du soir, le chef remerciera les runners et leur dira que Trintid était là avant eux et pourquoi il a dû partir. De plus,

CHASSER CE BLAIREAU !

Le blaireau de Chémery est un descendant typique de son espèce, qui, cependant, est devenu très méfiant après plusieurs tentatives des Strahlenpunks pour l'attraper. Il ne sort que peu de temps la nuit de son terrier caché et fouille aux abords du village.

Les runners ne devraient pas attraper le blaireau dès le premier essai et s'y prendre en plusieurs fois. Peut-être retrouveront-ils aussi sa traces et tomberont sur un large terrier de blaireau dédaléen, dans lequel ils pourront pénétrer, mais dans lequel il ne sera pas facile de maîtriser vivant l'animal en colère.

Message Urgent...

Runo parlera du messager qu'il a envoyé pour avertir l'autre tribu. Il donnera également aux runners un guide pour les emmener dans le camp de la deuxième tribu.

DURCIR LE TON

Attraper un blaireau est une tâche difficile en soi, mais pourrait être encore plus difficile pour les runners si l'animal est plus fort, plus lourd, plus intelligent ou présente des mutations toxiques supplémentaires.

ANTIVIRUS

Si les runners ne parviennent pas à terminer la tâche ou sont hostiles aux membres de la tribu dès le départ, ils n'obtiendront aucune information du chef. Ils peuvent essayer de soudoyer certains membres de la tribu avec de la nourriture ou des objets pour leur parler de Trintid. Cependant, cela devrait exiger beaucoup plus des runners que quelques simples barres chocolatées.

PEUPLES TRIBAUX EN BREF

Les runners quittent la tribu de Chemery et se dirigent vers un deuxième village tribal pour obtenir plus d'informations sur l'endroit où se trouve Frédéric Trintid. Ils sont accompagnés d'un guide qui leur est mis à disposition par le chef Runo. Celui-ci connaît le chemin vers l'autre village tribal et servira de guide aux runners. Cependant, les runners ne sont pas tout à fait à l'aise avec le messager, c'est pourquoi il leur parle à peine et tente d'atteindre sa destination le plus rapidement possible. La deuxième tribu vit aux abords de la ville de Thonville. Là, ils apprennent que Trintid a également été aperçu ici, mais la tribu avait déjà été avertie à son sujet et ils l'ont donc renvoyé avant qu'il ne puisse convaincre les membres de la tribu. Un jeune membre de la tribu nommé Benruk a néanmoins rejoint Trintid et est parti pendant quelques semaines. Il y a quelques jours, il a été retrouvé à moitié mort et proche de la folie non loin du village. Depuis cet incident, les gens de la tribu n'ont pas été en bons termes avec les étrangers, et pour savoir où se trouve Trintid, les runners doivent parler directement avec le chef. Il leur montre Benruk, qui, délirant, prononce quelques bribes de phrases qui peuvent apporter d'autres indices aux runners.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Les habitants de la petite ville de Thonville ressemblent à bien des égards aux habitants tribaux que vous avez rencontrés à Chémery.

RAYON D'ESPOIR.....

Des yeux méfiants ressortent des visages sales et de nombreux habitants se réfugient dans leurs habitations délabrées dès qu'ils vous voient. Le guide que le chef Runo vous a proposé marche d'un pas décidé vers une petite église devant laquelle est assis un petit vieillard, qui aussitôt se relève et se jette sur sa canne. Le guide vous demande de rester ici et se dirige vers le vieil homme. Après qu'ils aient tous les deux échangé quelques mots difficiles à comprendre, le vieil homme vous fait signe d'approcher.

« Le jeune frère a dit que vous êtes venu chercher l'étranger qui était ici. » Quelques villageois arrêtent leur travail et se tournent vers vous lorsqu'ils entendent la voix de leur chef. « Je vais vous montrer ce que l'étranger a fait », poursuit-il en ouvrant la porte de la vieille église.

Un garçon, peut-être âgé de 16 ans, est allongé sur un lit sale à l'intérieur et n'a pas l'air bien. Ses yeux sont fixés sur le plafond de la bâtisse, et lorsque vous vous approchez de lui, il ne vous remarque pas. Son visage est rouge et enflammé, et son bras droit est gravement brûlé, comme s'il avait été en contact avec de l'acide. Le chef pose sa main sur le front du garçon. Il sursaute, mais ferme ensuite les yeux. Le chef vous regarde d'un air presque accusateur : « Nous avons trouvé Benruk... il y a trois jours, dans la rue devant le village. Il est parti avec l'homme étrange que vous recherchez, mais maintenant, il ne parle plus. »

Soudain, le garçon tourne la tête et vous regarde, l'horreur sur son visage. Entre ses gémissements, vous pensez entendre des fragments de mots individuels. « Aller... ville de petites maisons... Frédéric... sous le ciel vert. »

ATMOSPHÈRE

Ici à Thonville également les runners ne sont pas bien accueillis. Les runners sont des étrangers et les membres de la tribu n'ont pas eu une bonne expérience avec le dernier étranger qui s'est présenté ici.

L'ENVERS DU DÉCOR

Malgré tous les avertissements, le jeune guerrier Benruk est parti avec Trintid il y a quelques semaines. Il ne comprenait pas exactement ce que faisait Trintid, mais il se promettait des aventures passionnantes et un changement par rapport à la vie tribale quotidienne. Trintid lui-même était déjà en mauvaise santé à ce stade et son état mental lui permettait à peine de raisonner clairement. Le chemin les a finalement conduits tous les deux jusqu'à un parc d'attractions abandonné. Le jeune guerrier connaissait cet endroit grâce aux histoires du chef, car il avait toujours été au courant de cet endroit. Trintid n'était cependant pas découragé et espérait trouver de l'eau dans la piscine abandonnée du parc. Une fois là-bas, cependant, ils rencontrèrent un esprit toxique libre.

Pris de panique, Benruk s'enfuit et réussit de justesse à s'échapper avant de finalement s'effondrer sur le chemin du retour vers le village, complètement épuisé. Avec l'aide du chef et les mots balbutiés du jeune guerrier, les runners peuvent résoudre le mystère des événements.

• Le chef dit qu'ils ont trouvé Benruk sur une grande route. Cette route principale est une route de campagne avec une sortie menant directement au parc d'attractions.

• Benruk balbutie les mots "ville de petites maisons", par lesquels il entend les nombreux petits bungalows de vacances dans la forêt.

• Un autre indice est les mots "sous le ciel vert". La piscine du parc d'attractions se trouve dans le bâtiment de l'office de tourisme et le toit est un dôme géant de plexiglas vert. Si les runners examinent la route de campagne, ils trouveront rapidement des vieilles pancartes indiquant le parc d'attractions. Les membres de la tribu connaissent cet endroit, mais n'en parleront pas de leur propre initiative. Ce n'est que lorsqu'on les interroge directement à ce sujet qu'ils avertissent les runners de ne pas se rendre à cet endroit, qu'ils appellent "Das Dunkle" (Les ténèbres). Aucun membre de la tribu n'en est revenu...

DURCIR LE TON

Au lieu de faciliter la tâche des runners avec les Strahlenpunks, ils peuvent aussi faire face à une vague d'amertume ou d'hostilité ouverte à leur égard. Les runners ont alors besoin de beaucoup de tact, de pots-de-vin, de ressources de valeurs et peut-être même de réaliser un petit service pour obtenir les informations importantes de ce chapitre.

ANTIVIRUS

Si les runners se mettent complètement les Strahlenpunks à dos, ils peuvent observer discrètement que quelque chose se trame dans l'église et empiéter sur Benruk, qui peut alors être en mesure de fournir des indications plus directes.

LES TÉNÈBRES EN BREF

Les runners suivent la piste de Trintid et se rendent au parc d'attractions infesté où la personne recherchée est retenue captive par un esprit toxique, ce qui n'a pas été particulièrement bon pour l'état mental de Trintid.

ATMOSPHÈRE

La scène effrayante dans le parc est censée être utilisée par le MJ pour effrayer les runners. Plus les runners ont peur, plus l'apparition de l'esprit toxique est efficace par la suite, et mieux les runners comprennent pourquoi Trintid a perdu la dernière partie de sa santé mentale à cet endroit.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Les grands arbres sauvages cachent pratiquement toute lumière du jour, de sorte que les nombreux petits bungalows de vacances se dévoilent devant vous sous un crépuscule sinistre et fantomatique. Le chemin que vous suivez est très encombré, car petit à petit, la nature a retrouvé ce que l'homme lui avait arraché il y a des décennies.

De nombreux bungalows sont complètement envahis par la végétation ou tellement délabrés que vous pouvez à peine y entrer. Certains avec des arbres épais poussant à travers. L'ensemble de l'installation a l'air menaçant : non seulement aucun son ou animaux ne peut être entendu, mais il n'y a pas de vent non plus. Les arbres ont l'air figés, et le seul bruit que vous entendez, est un murmure étrange qui semble devenir de plus en plus fort avant de se calmer. Néanmoins, vous suivez le chemin et gardez les yeux ouverts en quête d'indices sur Trintid.

TEMPÊTE DE L'HORREUR

La tempête mana enveloppe tout le parc et, en plus des effets habituels (La Magie des ombres Page 118-119), se manifeste sur le plan physique par des bruits inquiétants et des illusions fantomatiques, mais parfois très réelles, qui font toujours référence à la panique, à la peur et à la mort (les gens fuyant leur bungalow en panique vers leur voiture pour échapper au nuage radioactif). Sur le plan astral, l'horreur est si dense qu'elle fait presque perdre son esprit aux spectateurs.

Message Urgent...

Lorsque les runners atteignent le bâtiment principal :

Le bâtiment est vraiment immense et sa taille n'a rien à envier à celle d'un terminal aéroport. Il regroupe un centre d'accueil et une immense piscine intérieure. Le toit au-dessus de la piscine est un gigantesque dôme de verre vert, très sale mais toujours intact. Le bâtiment se présente devant vous, il y règne un silence de mort, tout comme le reste du parc. Il fait sombre derrière les portes d'entrée en verre incassable.

L'ENVERS DU DÉCOR

Les runners continuent de suivre la trace de Trintid. Les indices qu'ils ont obtenus de Benruk et du vieux chef les conduisent à un parc d'attractions abandonné au milieu d'une petite forêt. Une grande partie de la propriété se compose de petits bungalows de plaisance qui étaient utilisés par les familles pour des escapades du week-end il y a plusieurs décennies. L'attraction principale est une immense piscine intérieure qui se trouve au centre du parc avec le centre d'accueil et où Trintid se cache. Ce qui rend cet endroit si dangereux est une anomalie magique qui remonte à l'effondrement de Cattenom. Le jour où le cœur du réacteur a fondu et que le nuage radioactif balayé le pays, une panique généralisée a éclaté dans le parc. Des milliers de personnes ont fui leurs bungalows et ont tenté de fuir en voiture. Le pire, cependant, était dans le bâtiment principal. Une terrible hystérie a surgi dans la piscine, de nombreuses personnes ont été noyées par la foule ou piétinées à mort dans les couloirs. Le résidu émotionnel élevé de ce terrible événement et les radiations ont provoqué la formation d'une tempête mana dans le parc.

Ce phénomène pousse les autochtones, les Glowpunks, les contrebandiers et même de nombreuses créatures à éviter cette zone. Pour une créature, cependant, cet endroit offre un habitat idéal : un esprit toxique libre a élu domicile dans le centre d'accueil. L'entité a d'abord réagi de manière extrêmement agressive lorsque Trintid et le jeune Benruk ont envahi son domaine, ce que le Strahlenpunk a presque payé de sa vie. Cependant, lorsque l'esprit s'est rendu compte que Trintid ne représentait aucun danger pour lui, il l'a utilisé pour s'amuser. Trintid, déjà au bord de la folie avant de rencontrer le fantôme, est maintenant devenu complètement fou. Il a conclu un accord avec l'esprit, promettant d'attirer plus de victimes dans le parc en échange de l'aide de l'esprit pour s'échapper de la SOX.

Lorsque les runners progressent dans le parc d'attractions, ce n'est pas seulement une image morbide de l'ancienne zone de divertissement qui émerge. Le vide de cette zone est encore plus oppressant que la solitude ressentie dans de nombreuses autres parties de la SOX, piégeant les runners dans une toile de désespoir et d'impuissance. Exigez quelques tests de Sang-froids (4) (SR4, p.139), même pour des personnages qui se sentent normalement immunisés contre de telles choses. L'échec ne signifie pas de fuir en paniquant ; mais chaque échec s'accumule lentement dans une peur instinctive, inexplicable et qui se traduit par des modifications négatives de réserve de dés et donne aux joueurs une opportunité de montrer un bon roleplay qui peut également entraîner une augmentation des récompenses en karma. Indiquez toujours des mouvements là où il n'y en a pas. Le sentiment d'être observé est omniprésent, tout comme le sentiment poignant d'une panique croissante, alors qu'ils gardent pleinement leur contrôle. Cela augmente la paranoïa des runners alors qu'ils avancent lentement à l'intérieur du parc.

DURCIR LE TON

Si la menace sans visage ne vous suffit pas, matérialisez la sous la forme de créatures folles et mutantes attirées par l'environnement toxique. Des nuées d'oiseaux de l'ancienne maison tropicale du parc conviendrait bien, elles vont soudainement et silencieusement attaquer les runners et peut-être même les pousser à se retrancher dans les bungalows en raison de leur nombre.



Si vos joueurs aiment les coups bas, vous pouvez aussi leur donner l'impression que d'autres membres du groupe ont été possédés par le mal résidant en ces lieux. Séparez l'équipe par des attaques de créatures, puis faites croire à une partie de l'équipe que l'autre partie essaye de leur faire un coup fourré.

RAGE TOXIQUE

EN BREF

Frederic Trintid se cache dans la piscine abandonnée. Alors que les runners fouillent l'immense bâtiment, d'autres phénomènes magiques sont déclenchés par la tempête mana (voir encadré), mais le véritable danger vient de l'esprit toxique libre avec lequel Trintid s'est allié. Les runners doivent vaincre cet esprit avant de pouvoir atteindre Frédéric, devenu complètement fou.

ATMOSPHÈRE

C'est la grande épreuve de force de cette aventure. Le meneur peut utiliser le centre de spa abandonné et l'esprit enragé pour faire ressentir une véritable vague d'énergie destructrice alors que l'esprit écrase l'installation et que les runners réagissent à leur manière.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous entrez dans le hall principal de la piscine. Le dôme de verre sale laisse passer peu de lumière, teintant la salle dans un vert sombre et inquiétant. La piscine est presque vide. Du bord de la piscine, vous pouvez voir de l'eau au fond, sale et malodorante. Le carrelage et la mosaïque semble terne et la plupart du temps ébréché et criblé de fissures. Une odeur âcre qui pique le nez flotte dans l'air. Soudain, vous entendez à nouveau ce bruit, comme si une dynamo était propulsée de plus en plus vite. Vous avez l'impression que la luminosité augmente à l'intérieur du hall. Un vent léger se lève et souffle quelques feuilles dans le bassin vide. Soudain, la forme brumeuse d'un petit enfant apparaît devant vous, il regarde autour de lui avec des yeux anxieux et pleure sa mère. D'autres personnes deviennent visibles, le bassin, à peine vide, est maintenant rempli d'un liquide qui ressemble à du mercure. Adultes et enfants nagent dans le liquide et commencent à sortir de la piscine en panique. Les gens grimpent les uns sur les autres, d'autres sont poussés sous l'eau et s'accrochent désespérément à quelque chose. Des centaines de personnes tentent de trouver une issue par les portes. C'est la panique, des cris résonnent. Une femme est renversée à terre et peu de temps après, elle disparaît piétinée par la foule. Le bruit est maintenant devenu si fort qu'il couvre presque les cris de la foule paniquée.

Puis tout à coup c'est calme. Aucun bruit ne parvient à vos oreilles et plus personne n'est en vue. L'air semble chargé d'électricité et l'odeur d'ozone se répand.

Puis, soudain, une ombre noire balaie la pièce, des décombres s'écrase avec fracas sur le sol et font tourbillonner de la poussière et de la boue vieilles de plusieurs décennies. L'ombre planant dans les airs devant vous ressemble maintenant à un nuage vert foncé. Le nuage tombe au sol et s'y répand. Le moment d'après, elle grandit de nouveau et prend une forme humanoïde. La silhouette mesure déjà plus de trois mètres lorsqu'un visage se forme dans la fumée et que des yeux jaunes brillants vous fixent. Son visage forme une grimace ridicule et passe l'un de ses bras gazeux sur un tuyau du système de ventilation, qui commence à se dissoudre. Le revêtement au sol commence à bouillonner sur le passage de la créature s'approchant de vous.

Verzweiflung(Désespoir) (Libre, Esprit Majeur Toxique de l'Homme puissance 7)

C A R F C I L V M Chan Ess Ini PI MC
7 9 10 5 7 7 7 7 7 4 7 17 2 12

Initiative astrale/PI: 14/3

Mouvement: 10/25

Compétences: Analyse astrale, Combat astral, Esquive, Lancement de sorts, Combat à mains nues, Perception

Pouvoirs: Forme Astrale, Conscience, Influence, Attaque élémentaire (acide chlorique), Pacte spirituel, Sens améliorés (Vision nocturne, Vision infrarouge, Odorat amélioré), Peur, Matérialisation, Domaine personnel, Psychokinésie, Régénération, Recherche, Accident, Résistance au bannissement, Dissimulation, Confusion

Traits: Allonge +1, Modificateur de dés +3 contre les tentatives de bannissement, Sort inné (Altération de la mémoire, Vague toxique, Flot acide), Domaine personnel (Toxique) avec un champ magique de tradition Nucléaire de +2

L'ENVERS DU DÉCOR

L'objectif recherché dans le parc d'attractions est vite reconnaissable : le grand dôme vert en plexiglas de l'ancienne piscine.

Dans ce complexe, la tension touche à son paroxysme. Les runners pénètrent dans l'un des anciens parc aquatique avec vestiaires et plusieurs piscines, un toboggan et entouré d'une ancienne végétation subtropicale. Il ne reste plus que de l'eau saumâtre et une puanteur nauséabonde et putride, et quelques cadavres (dont certains étaient peut-être des enfants).

Si les runners recherchent des empreintes de pas sur le sol en terre battue, ils peuvent voir les traces de Benruk et de Trintid, mais seuls celles de Benruk ramènent hors du bâtiment.

Lors de leur recherche à travers la zone de baignade, ils rencontrent l'esprit toxique à l'endroit le plus défavorable possible (peut-être descendent-ils le toboggan blanc encore humide car les traces de Trintid y mènent). Ils n'auront pas d'autre choix que de combattre l'esprit, car cette créature ne négociera pas. Ce n'est que lorsque les runners auront vaincu l'esprit qu'ils atteindront finalement Trintid, qui a regardé le combat de loin. Ce dernier est cependant loin d'être reconnaissant et les runners doivent ensuite faire face à un fou total qui est plus une contrainte mentale plutôt que physique pour l'équipe.

DURCIR LE TON

Le chemin à travers la zone de baignade peut être encore plus difficile avec des attaques de créatures toxiques. De plus, l'esprit peut tenter de dresser les runners les uns contre les autres avant de se jeter sur eux, à l'aide d'influences émotionnelles, d'illusions ou en implantant de faux souvenirs.

ANTIVIRUS

Si les runners ont des problèmes avec l'esprit toxique, le meneur de jeu peut raviver la tempête de mana au bon moment, qui est aussi irritante pour l'esprit que pour les runners, l'empêchant peut-être de se manifester pendant un certain temps. Les runners peuvent alors profiter de cette pause pour traquer Trintid et s'enfuir avec lui.

LA FOLIE TOXIQUE

EN BREF

Les runners ont atteint leur objectif et ont trouvé Frédéric Trintid fou dans les décombres du centre d'accueil. Il a vu les runners se battre et est tout sauf heureux qu'ils aient détruit l'esprit toxique. Les runners auront du mal à lui soutirer des informations sur ESUS. Dès qu'ils mentionnent la corporation, Trintid devient fou de rage et se déchaîne sauvagement. Cependant, les runners grâce à Sophie Wannek prétend avoir des informations compromettantes sur la catastrophe d'ESUS dans sa mémoire céphalaware. Les runners sont désormais confrontés au choix de la manière d'accéder aux données.



DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous êtes à bout de souffle, vous entendez un claquement derrière vous. Peu de temps après, vous pouvez distinguer une silhouette qui court maladroitement vers vous et crie des trucs incompréhensibles à tue-tête. Peu de temps plus tard, la silhouette trébuche sur des débris et pleurniche en se plaignant sur par terre. Vous avez trouvé Frédéric Trintid.

ATMOSPHÈRE

Les runners sont là, mais le sentiment victorieux laissera rapidement place à la désillusion qu'ils sont encore loin des données intéressantes et doivent prendre des décisions difficiles. Emmèneront-ils Trintid avec eux, le laisseront-ils ici à une mort certaine, ou le "délivreront-ils" de son destin funeste ? Et comment mettront-ils la main sur les données dans sa tête ?

L'ENVERS DU DÉCOR

Les runners ont retrouvé Frédéric Trintid, mais ils n'obtiendront guère d'informations précieuses par un interrogatoire, car il réagira avec haine et insultera les runners en les traitant de tueurs à la solde d'ESUS, ou il se recroquevillera en gémissant. Néanmoins, l'information est bien prisonnière dans sa tête, plus précisément dans sa mémoire céphalaware, un cyberware obsolète qui est toujours populaire en raison de la sécurité de ses données. Les runners doivent décider comment obtenir ces données, avec quatre options à leur disposition.

D'une part, ils peuvent essayer de convaincre Trintid le fou de copier volontairement les données sur un support de données externe. Les données sont protégées par un mécanisme de sécurité, Trintid doit donc autoriser mentalement le processus de copie avant qu'il puisse être transféré. Cette approche nécessite une forte persuasion ou intimidation pour que Trintid renonce volontairement aux données.

Une autre option consiste à pirater le mécanisme de sécurité. Cependant, cela nécessite une connexion à l'interface datajack de Trintid, sa mémoire céphalaware n'est pas compatible WiFi. Une fois connecté, un hacker peut puiser dans la mémoire, qui est traitée comme un nœud réseau avec un système, un pare-feu, un signal et un processeur de 5 chacun, et ses données sont protégées par une bombe matriciel d'indice 4 qui efface toutes les données lorsqu'elle est déclenchée.

La troisième possibilité est que les runners prennent la mémoire céphalaware directement dans la tête de Trintid (test étendue de Logique + Cybernétique (10, 1 minute)) et s'inquiètent de casser le verrou plus tard, mais Trintid perd la vie dans le processus.

Une quatrième option consiste à ramener Trintid avec eux et à le remettre à une équipe de spécialistes de DeBeaux dans un laboratoire d'ESUS (les runners peuvent prévoir d'y livrer Sophie Wannek et les autres survivants ESUS de toute façon). Si les runners choisissent cette option, ce sera un voyage long et ardu (le laboratoire le plus proche est près de Sarrebruck), où Trintid s'avère à la fois une créature pathétique et un fardeau important.

DURCIR LE TON

Si l'on veut rendre la scène aussi difficile que possible pour les runners, Trintid peut être gravement blessé rendant un long processus d'extraction des données est impossible. Peut-être que pendant le combat, les runners trouveront Trintid mourant coincée sous les décombres et la mémoire céphalaware (et l'architecture cauchemardesque en réalité virtuelle

associée au meurtre et à la trahison) doit être immédiatement pris en charge par le hacker, pendant que le reste de l'équipe est occupé à distraire l'esprit toxique.

RECOLLER LES MORCEAUX QUELLE EST LA SUITE ?

Après que les runners transmettent les données trouvées à DeBeaux, ils reçoivent le paiement convenu de 15 000 nuyens.

Les runners et DeBeaux savent maintenant ce qui s'est réellement passé dans l'arcologie de Faulquemont, et que Drengscheid en est responsable. De plus, ils savent maintenant qu'il y avait une taupe parmi le personnel d'ESUS dans l'arcologie. Si toutes les parties ont déjà été jouées à l'exception de Révélation, continuez avec celle-ci. Sinon, les runners peuvent soit se tourner vers Sarrebruck (Parmi les rats) ou vers Der Schrotter (Éteint la lumière!).

KARMA D'ÉQUIPE	
Condition	Karma
Ils ont aidé Sophie et les survivants	1
Trintid n'est pas tué pour obtenir les données	1
KARMA INDIVIDUEL	
Condition	Karma
Survie	1
Bon roleplay	2-3
Courage ou intelligence	1
Humour/Drame	1

OMBRES PORTÉES

Frédéric Trintide

L'homme dont les runners suivent la trace dans cette aventure travaillait à la sécurité d'ESUS et était de service le jour de l'accident. Non seulement il est un témoin oculaire qui peut rapporter ce qui s'est passé à l'intérieur du réacteur, mais il a également la preuve que quelqu'un d'ESUS a ouvert toutes les portes pour que l'étranger puisse accéder au cœur. Une copie d'un journal de sécurité est stockée dans la mémoire céphalaware de Frédéric montrant qu'une personne ayant un accès administratif a désactivé tous les systèmes de surveillance pour permettre à l'intrus d'atteindre le réacteur.

Son but est de rendre ces preuves publiques afin de se venger d'ESUS. Trintid déteste son ancien employeur et n'arrive toujours pas à croire qu'ESUS n'ait pas pris soin des survivants. Il essaie de trouver suffisamment d'adeptes au sein de la SOX qui l'aideront à prendre le contrôle d'un poste frontière avec lui et ainsi de s'échapper de la SOX.

C A R F C I L V Chan Ess Ini PI MC
2 3 2 3 4 4 5 3 1 5 6 1 9

Race: Humain

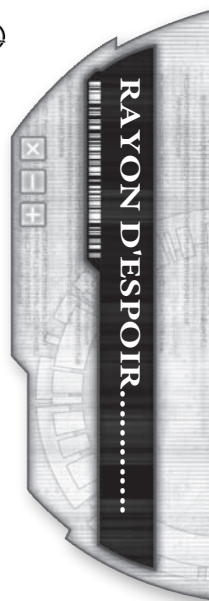
Compétences: Informatique 5, Recherche de données 3, Pistolets 3, Hacking 3, Guerre électronique 4, Software 2, Leadership 2

Augmentations: Datajack, Commlink, Mémoire céphalaware

Équipement: Vêtements pare-balles, nourriture pour deux jours

Sophie Wannek

Une fois un petit employé à ESUS, la jeune femme se bat pour sa survie dans la nature sauvage des SOX. Avec d'autres survivants, elle se cache dans la ville fantôme d'Adelange. Son objectif est de collecter suffisamment d'objets de valeur pour utiliser ces biens pour payer les passeurs qui la font sortir, elle et les autres, du SOX. Cependant, Adelange a été limogée il y a longtemps, laissant aux survivants peu de chances d'atteindre leur destination. D'autre part, ils ont trop peur de quitter le village refuge.



C A R F C I L V Chan Ess Ini PI MC
2 2 3 2 5 4 4 3 1 6 7 1 9

Race: Elfe

Compétences: Perception 2, Informatique 3, Hardware 4, Software 3, Hacking 2, Pistolets 2

Augmentations: Commlink

Équipement: Vêtements pare-balles, Badge de sécurité d'ESUS

Chef Runo (tribu Chémery)

L'apparence de Runo ressemble presque à un troll, même s'il est une personne tout à fait normale. Du moins le plus normal que possible lorsque vous êtes né et avez grandi dans une zone contaminée. Il peut ressembler à un plouc pour les runners, mais c'est l'homme qui dirige toutes les affaires de la tribu. Peu importe qu'il s'agisse de rencontrer d'autres tribus Strahlenpunk ou de négocier avec des contrebandiers. Runo est le visage et le porte-parole de sa communauté. Il essaie toujours de garder la communauté unie car c'est le seul moyen pour lui et son peuple de survivre dans la misère de la SOX.

C A R F C I L V Chan Ess Ini PI MC
6 2 2 5 2 4 2 4 1 6 6 1 11

Race: Humain

Compétences: Étiquette 3, Leadership 4, Intimidation 2, Pistage 3, Survie 3, Combat à mains nues 2, Armes de jet 3

Équipement: Vêtements pare-balles, Carquois avec 15 flèches

Arme: Couteau improvisé (lame affûtée),

Arc de chasse

Le Vieil Homme - Chef (Tribu de Thonville)

Le vrai nom du chef n'a pas d'importance pour les runners, car il est toujours qualifié de "vieil homme" envers ses protégés. Il s'inquiète de ce qui s'est passé dans les rangs de sa communauté ces dernières semaines. Chemeryl'a averti d'un mystérieux étranger, et finalement il se montre en train d'essayer de déclencher une révolution, donc le vieil homme n'est pas vraiment content quand les runners se présentent, mais espère qu'ils pourront aider à découvrir ce qui est arrivé au jeune guerrier Benruk.

C A R F C I L V Chan Ess Ini PI MC
2 2 2 2 5 4 2 4 1 5 6 1 9

Race: Humain

Compétences: Étiquette 3, Survie 3, Pistage 3, Leadership 4, Enseignement 3

Équipement: Vêtements pare-balles, Boussole

ANNEXE

L'annexe montre que quelqu'un avec un identifiant de sécurité administrative a trafiqué le système. Si on lui demande, DeBeaux est en mesure d'expliquer que cela devait être quelqu'un de l'arcologie avec un accès réseau autorisé. Malheureusement, il n'est pas possible de dire de qui il s'agissait juste avec l'identifiant, plusieurs personnes pourraient être mises en cause.

De plus, il y a une séquence d'enregistrement par caméra de la salle du réacteur :

La caméra a enregistré une salle de réacteur typique, deux personnes d'ESUS avec des combinaisons anti radiation se circulent. Soudainement, il y a une légère agitation hors du champ de la caméra, un autre homme d'ESUS entre dans la zone de la caméra et s'effondre en sang. Il est suivi d'un pas lent par un jeune homme, chauve, aux traits un peu eurasiens (Drengscheid), habillé de haillons blancs, peints de symboles étranges et tout couvert d'ulcères.

ANNEXE : PROTOCOLE DE SÉCURITÉ

(EXTRAIT DU JOURNAL DE SÉCURITÉ)

»LOGIN : F.TRINTID@ESUS.SEC

»DATE/HEURE DU SYSTÈME : 14-07-2068/16:54

»TEMPS DE DISPONIBILITÉ : IE-FF-23-03-EE

»PW : *****

»ACCÈS ACCORDÉ : BIENVENUE F.TRINTID // SEC-LEV03

»AFFICHER SECLOG.LEV03

»EN ATTENTE DE LA RÉPONSE DU SERVEUR DC-03-SECLOG

»167753 OCTETS ENVOYÉS... OUVERTURE DU FICHIER

»PROTOCOLE DE SÉCURITÉ // SYSTÈME DC-03-SECLOG DATE/

HEURE : 14-07-2068/16:55

1 I ÉTAT DE LA CAMÉRA :

BLOC 1 : ACTIF

BLOC 2 : ACTIF

BLOC 3 : INCONNU **

BLOC 4 : ACTIF

2 I ÉTAT DU CAPTEUR :

BLOC 1 : EN FONCTIONNEMENT

BLOC 2 : EN FONCTIONNEMENT

BLOC 3 : INCONNU **

BLOC 4 : EN FONCTIONNEMENT

3 I ÉTAT DE LA PASSERELLE

PORTE DE SÉCURITÉ S01 : VERROUILLÉE

PORTE DE SÉCURITÉ INTERNE-RING 01 : SMARTCARD

ACTIVÉE - STATUT : INCONNU

»SEC ERREUR : VOUS N'AVEZ AUCUN DROIT DE LECTURE SUR CE FICHIER.

»SORTIE

»PARAMÉTRAGE DES RÉSULTATS DE SÉCURITÉ PAR DÉFAUT

»ERREUR : VOUS N'AVEZ AUCUN DROIT DE MODIFIER CE PERSONA SECURITY-CLIN.

»AFFICHER TOUS LES UTILISATEURS ACTIFS SUR DC-03-SECLOG

»UTILISATEURS ACTIFS :

F.TRINTID@ESUS.SEC - STATUT : BLOQUÉ - TYPE :

SECURITY OFFICER

SECSYSADMIN - STATUT : EN FONCTIONNEMENT (CACHÉ) -

TYPE : ADMINISTRATEUR

»CONFIGURATION DU COMPTE F.TRINTID@ESUS.SEC EN COURS

»...UAC-VEUILLEZ INSÉRER LE MOT DE PASSE POUR MODIFIER CE COMPTE...

»PW : *****

»L'UTILISATEUR F.TRINTID@ESUS.SEC EST MAINTENANT ACTIVÉ.

»LECTURE DE SECLOG.ALL / AFFICHER UNIQUEMENT TOUS LES AVERTISSEMENTS

»EN ATTENTE DE RÉPONSE DU SERVEUR DC-03-SECLOG

»22832 OCTETS ENVOYÉS... OUVERTURE DU FICHIER

JOURNAL DE SÉCURITÉ // SYSTÈME DC-03-SECLOG

DATE/HEURE : 14-117-2068/16:59

AVERTISSEMENT : BLOC 3 : CAMÉRA DÉSACTIVÉE PAR

LA COMMANDE SECSYSADMIN

AVERTISSEMENT : BLOC 6 : CAPTEURS DÉSACTIVÉ PAR

LA COMMANDE SECSYSADMIN

AVERTISSEMENT : BLOC 6 : PORTE DE SÉCURITÉ I-3

RAISON : DÉVERROUILLÉE PAR LA COMMANDE

SECSYSADMIN

ERREUR : LES DONNÉES NE PEUVENT PAS ÊTRE

ÉCRITES DANS LE JOURNAL DES ÉVÉNEMENTS.

LE FICHIER LOG EST SEULEMENT TEMPORAIRE

Il fait un geste vers un autre homme d'ESUS, il y a une sorte de flash et l'homme d'ESUS tombe en se tordant de douleur. Puis l'intrus se tourne vers le réacteur. Il jette plusieurs objets dans la pièce, s'agenouille, se tranche les veines avec un couteau et se balance d'avant en arrière. Juste après, quelque chose de grand et brillant semble se manifester dans la salle du réacteur, on dirait presque qu'il a une tête de dragon. Peu de temps après, il y a une première explosion et des feux d'alerte partout, puis la caméra tombe en panne. L'heure de la caméra indique que cela s'est produit juste avant la catastrophe de l'arcologie.

ÉTEINT LA LUMIÈRE !

AVANT LA SHADOWRUN

Dans cette partie de la campagne, les runners recevront des indices importants qui les mèneront finalement à Völklingen, la cathédrale des quatre éléments. Mais jusque-là, la route pour les runners est longue et semée d'embûches. DeBeaux leur ordonne de se rendre à une station relais dans le sympathique Forbach irradié, d'où un message a été envoyé à l'arcologie d'ESUS. Ils doivent trouver sur place d'où provient le message et qui l'a envoyé. La station relais s'avère être un nœud matriciel entre les mains de Der Schrotters, un contrebandier local et est bien sécurisé. Heureusement, il peut proposer aux runners un travail pour lequel il leur fournira toutes les informations de transfert de données. Tout ce qu'ils ont à faire, c'est arrêter une centrale nucléaire pendant 24 heures.

CONTEXTE

Bien que DeBeaux ait de plus en plus les mains liées chez ESUS et qu'il subisse une pression croissante de la part de Reinhardt, il poursuit son enquête en interne. Ce faisant, il a mis la main sur les traces d'un message suspect provenant de la SOX, dont il a pu localiser les coordonnées. Il dirige les runners vers ces coordonnées, en espérant qu'ils puissent découvrir à qui était destiné le message en destination de l'arcologie d'ESUS, et plus important encore, qui l'a envoyé. Cette aventure forme également le pont entre les campagnes SOX allemandes et françaises, les deux équipes se rendant service mutuellement. Plus d'informations à ce sujet dans la section : Avis aux idiots: qui va à la casse perd sa place.

MENEZ L'AVENTURE

Cette partie de la campagne est une aventure linéaire qui se termine par une run classique à dans un site sécurisé. Cette run doit être aussi discrète que possible, ce qui nécessite une planification minutieuse et réfléchie. Afin que le meneur de jeu puisse détendre un peu le gameplay, il trouvera quelques suggestions dans les pages suivantes pour pimenter les différentes parties de l'aventure avec de courts événements et défis.

LE CHEMIN EST LE BUT

EN BREF

DeBeaux contacte les personnages immédiatement après leur première run (Parmi les rats ou Ceux qui veulent survivre) et leur ordonne de se rendre à Forbach pour localiser la station relais qui a envoyé le message à l'arcologie d'ESUS.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Encore une journée glaciale et humide dans la SOX, encore ce cadre irréal autour de vous qui ressemble à un simsens zombie où vous jouez les derniers survivants. Vous n'êtes dans cette zone que depuis quelques jours, mais vous ne pouvez tout simplement pas vous débarrasser de ce sentiment de malaise qui accompagne chaque pas que vous faites ici. C'est toujours présent, un sombre mystère qui se cache toujours sous la surface de votre conscience.

C'est pourquoi vous êtes heureux lorsque DeBeaux vous recontacte, même si vous n'avez guère eu l'occasion de vous reposer après les récents événements.

Votre client a l'air visiblement abattu : des cernes profonds sous ses yeux soulignent son insomnie et son sourire autrefois professionnel a cédé la place à une mine préoccupée. Le son de sa voix reflète son inquiétude.



TRANSMISSION.....



SOX

RAYON D'ESPOIR.....

« J'ai à nouveau besoin de vos compétences. Au cours d'une de mes enquêtes internes, je suis tombé sur un message suspect envoyé par quelqu'un de la SOX vers l'arcologie d'ESUS. Je voudrais vous demander de découvrir de qui est ce message, et surtout d'où il vient. À cette fin, j'ai obtenu les coordonnées de la station relais de la matrice à travers laquelle le message a été transmis. De là, il devrait être facile de retrouver l'expéditeur du message. Je suis prêt à vous payer une somme supplémentaire de 15 000 euros par tête pour cette mission. Vous êtes partant ? »

ATMOSPHÈRE

Cette partie, et surtout le voyage difficile vers Forbach, offre au maître du jeu l'opportunité de transmettre une fois de plus l'atmosphère particulière de la SOX aux joueurs : effrayante, oppressante et sinistre. N'hésitez pas à tout mettre en œuvre et à laisser les runners sentir que l'environnement dans lequel ils se trouvent actuellement est un monde dangereux où un moment calme et paisible peut soudainement se transformer en une situation menaçante.

L'ENVERS DU DÉCOR

DeBeaux subit une réelle pression maintenant qu'il est au sommet de la liste des cibles de Reinhard et que le soutien de la corporation diminue. Les runners sont ses dernières cartes, un fait qu'il ne va pas leur transmettre, même s'il a évidemment besoin que le groupe agisse rapidement. Pour le voyage à Forbach, des suggestions sont disponibles dans le chapitre Départ vers la perte. Les runners obtiennent les coordonnées GPS exactes du nœud matriciel de DeBeaux, qu'il a localisé sur le réseau de la SOX.

DURCIR LE TON

Le meneur est libre de proposer ses propres idées de rencontres possibles, ou de rendre les rencontres suggérées un peu plus difficiles. Cependant, le MJ doit garder à l'esprit qu'il ne s'agit que de l'introduction à l'aventure, et qu'elle est principalement destinée à renforcer l'ambiance menaçante de la SOX.

ANTIVIRUS

Peu de choses peuvent mal tourner lors de la prise de contact. Si les runners essaient d'augmenter le salaire, DeBeaux est prêt à allonger 5 000 Euros supplémentaires. Le trajet jusqu'à Forbach devrait être pavé de dangers pour les runners sans trop les saigner ni leur coûter trop de ressources.

FORBACH CITY BLUES EN BREF

Les runners arrivent à Forbach et se rendent compte que la ville est sous l'emprise d'un gang Glowpunk : Les morts-vivants. Il s'avère alors que les coordonnées ne les conduisent pas à une station relais, mais à une casse dans une ancienne zone industrielle de Forbach.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Une étendue nuageuse sombre et menaçante s'étend comme un linceul fantomatique au-dessus de la petite ville de Forbach et bien que ces derniers jours vous vous soyez promené en ayant un mauvais pressentiment, la vue de cette ville fantôme abandonnée donne la chair de poule à la plupart d'entre vous. Un peu plus loin, sur une colline solitaire, vous voyez l'ombre d'une tour de château en ruine, qui domine la ville comme une tour de gaie. Une mise en garde qui passe inaperçu dans les rues désertes où les carcasses de voitures rouillent tranquillement et vous ne vous débarrassez pas de l'impression que dans chaque maison quelqu'un vous observe.

Il se peut que Forbach ait été autrefois une jolie ville accueillante, mais cette époque est révolue depuis longtemps. Il ne reste plus grand-chose de l'ancienne idylle : si des gens vivent ici, alors ils sont bien cachés et vous observe furtivement.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Une étendue nuageuse sombre et menaçante s'étend comme un linceul fantomatique au-dessus de la petite ville de Forbach et bien que ces derniers jours vous vous soyez promené en ayant un mauvais pressentiment, la vue de cette ville fantôme abandonnée donne la chair de poule à la plupart d'entre vous. Un peu plus loin, sur une colline solitaire, vous voyez l'ombre d'une tour de château en ruine, qui domine la ville comme une tour de gaie. Une mise en garde qui passe inaperçu dans les rues désertes où les carcasses de voitures rouillent tranquillement et vous ne vous débarrassez pas de l'impression que dans chaque maison quelqu'un vous observe. Il se peut que Forbach ait été autrefois une jolie ville accueillante, mais cette époque est révolue depuis longtemps. Il ne reste plus grand-chose de l'ancienne idylle : si des gens vivent ici, alors ils sont bien cachés et vous observe furtivement.

ATMOSPHÈRE

L'ambiance à Forbach doit être déstabilisante et donner aux personnages l'impression que quelque chose peut arriver à tout moment, quelque chose de mauvais. Le meneur doit jouer avec les sens des runners. Un bruit ici, un mouvement là, mais rien de tangible, toujours à la limite de la perception, du moins jusqu'à ce qu'ils rencontrent les Morts-vivants. Les runners ne peuvent pas entrer à Forbach avec une voiture car les rues sont pleines de vieux véhicules et de débris. Les chemins sont difficilement praticables à pied ou en moto.

L'ENVERS DU DÉCOR

Comme dans la partie précédente, il n'y a pas de séquence fixe d'événements que le maître de jeu doit suivre. Les runners ne doivent trouver que les coordonnées et donc se rendre la casse. Pour pimenter un peu leur objectif, le meneur de jeu peut utiliser les suggestions suivantes. Ces rencontres ont un intérêt, que les runners entre en contact avec les morts-vivants et se "lie d'amitié" avec eux, ou au moins gagnent leur respect.

Forbach

Dans les environs proches de Sarrebruck se trouve le village de Forbach, qui comptait autrefois, avant la catastrophe, plus de 20 000 habitants. Aujourd'hui, la ville est aux mains des Morts-vivants, mais il y a aussi des habitants "normaux" (environ 300) qui se sont mis d'accord avec le gang de Glowpunk sur le fait que vivre ensemble est possible.

Le retour des Morts-vivants

Voici quelques suggestions de rencontres à Forbach, auxquelles le directeur général est invité à ajouter des idées tant que les runners finissent par atteindre les coordonnées que DeBeaux leur a données.

- Les runners viennent d'arriver à Forbach lorsqu'ils entendent des cris de douleur provenant d'un immeuble. S'ils s'y rendent, ils aperçoivent une jeune ork allongée sur un divan en lambeaux à travers les fenêtres d'un ancien salon de coiffure, qui est sur le point d'accoucher. Un orc encore plus jeune (son frère) est accroupi à côté d'elle et requiert l'aide des runners. Si les personnages viennent en aide à la fille, son frère, membre des morts-vivants, les accompagnera jusqu'aux coordonnées.

- Lorsque les runners atteignent la place Patricia Keas, l'ancienne place du marché de Forbach, ils y croisent un grand rassemblement de Morts-vivants qui se battent au poing et font des paris sur les combats. Si les Glowpunks prennent conscience des runners, ils réagissent calmement au début, mais défient l'un des runners à un combat au poing, pour ainsi dire comme droit de passage. Les règles sont simples : pas d'armes, pas d'attaques sur les points vitaux, si un adversaire abandonne, le combat se termine. Les runners, ou plutôt le runner choisi, a une chance de gagner le respect des Morts-vivants. Les meneurs qui ont un penchant pour le sadisme sont également invités à laisser les Morts-vivants déterminer le combattant du côté runner, et bien sûr le choix tombera sur celui ou celle qui semble être le/la plus faible.

- Alors que les personnages vont en direction de Forbach, ils tombent soudainement sur les Tracers, un GlowGang anti Morts-vivants, qui est sur le point de lancer une attaque surprise sur la ville. Si les personnages sont intelligents, ils se rangeront du côté des Morts-vivants. Cela peut également se produire lors du combat aux poings décrit au point précédent.

- Lorsque les runners arrivent à Forbach la nuit, ils voient un grand incendie au milieu de la ville. Alors qu'ils s'approchent, ils voient les Morts-vivants en train d'enterrer vivants des jeunes hommes. S'ils se précipitent pour aider les hommes ou continuent d'observer ce qui se passe, ils seront informés ou remarqueront que les hommes ont été enterrés à seulement un mètre sous terre. Un peu plus tard, au son de la musique forte et des acclamations, les hommes sortent de terre comme des zombies d'une tombe. Les runners sont en train d'assister à un rituel des morts-vivants, utilisé pour baptiser de nouveaux membres ou célébrer la majorité des jeunes gangers qui deviennent membres à part entière du gang.

Fiche d'information sur les gangs : les Morts-vivants

Chef : Damian Graf-Funke alias "Zombie Master"

Membres : environ 100 Glowpunks

Grâce à la présence de Der Schrotters à Forbach, les gangers ne sont pas dérangés par les corporations de la région. Pour ce faire, les Morts-vivants fournissent au contrebandier de la nourriture et toutes sortes d'équipements mécaniques ou électroniques qu'ils croisent lors de leurs raids ou escarmouches avec d'autres gangs. Les Morts-vivants sont un gang hétéroclite qui comprend à la fois des humains et des métahumains dans leurs rangs. La plupart d'entre eux sont motorisés, la plupart du temps sur deux roues. Leur nom vient de leur penchant pour les raids nocturnes et les pillages, où les membres portent du maquillage blanc et blanchissent leur visage pour paraître plus effrayants. Les morts-vivants ne sont pas excessivement violents, mais ils sont loin d'être des anges. Ils ne suivent pas de code particulier et ne sont pas des fanatiques religieux, et ne sont de ce fait différents des Glowpunks habituels. Ils forment une coalition pour survivre.



Damian Graf-Funke, le maître des Morts-vivants, dirige le gang d'une main de fer et garde également un œil sur les quelques habitants de Forbach. Ces dernières années, les deux camps ont appris à vivre ensemble et Graf Funke, née Forbachois, a développé un sens des responsabilités envers la ville. La marque des morts-vivants est un cerveau stylisé :

Membre typique du gang des Morts-vivants (Indice de professionnalisme 2)

C A R F C I L V E s s I n i P I M C
3 3 4 3 2 3 3 4 6 7 1 10

Compétences : Esquive 2, Véhicules terrestres 3, Armes à feu (GC) 3, Combat rapproché (GC) 2, Survie 3

Équipement : Gilet pare-balles (6/4),

Arme : Armes à feu artisanales ou anciennes au choix du meneur (munitions standard),

Couteau,

Gourdin (4E)

Remarques : Les valeurs données ci-dessus correspondent à celles d'un Morts-vivant humain ; pour les membres de gangs d'autres races, appliquez les modificateurs d'attribut appropriés.

N'hésitez pas à laisser les personnages participer à la célébration, car les Morts-vivants sont d'humeur festive et ne seront hostiles aux runners que s'ils se comportent mal.

DURCIR LE TON

Il existe plusieurs manières de compliquer la vie des runners dans cette partie. En cas de conflit violent, la devise s'applique toujours : plus d'adversaires, des armes plus dangereuses, le rayon des souffles plus importants et des esprits plus puissants.

ANTIVIRUS

Il peut arriver que les joueurs ne veulent absolument pas se lier d'amitié avec les Morts-vivants. Dans ce cas, vous devez leur faire comprendre qu'ils ont affaire à une force écrasante qu'il convient d'éviter dans un conflit violent et qu'une approche plus discrète s'impose. Si les runners sont fous et qu'ils pensent qu'ils peuvent affronter tout un gang, laissez-les faire. Peut-être réussiront-ils réellement, sinon les personnages pourront apprécier leurs erreurs. Si les runners choisissent d'être aussi discrets que possible et de se faufiler parmi les Morts-vivants, c'est aussi une alternative viable qui devrait intégrer des situations menaçantes où ils se font presque repérés.

AVIS AUX IDIOTS: QUI VA À LA CASSE PERD SA PLACE

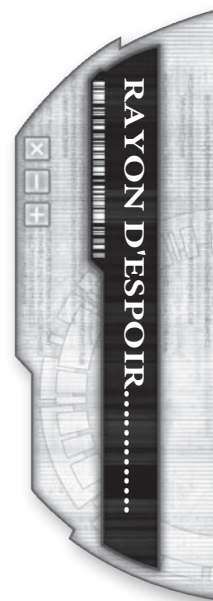
EN BREF

Finalement, les personnages arriveront aux coordonnées qu'ils recherchent et découvriront que la "station relais" se trouve à l'intérieur d'une casse sécurisée. Cette casse est la maison de Der Schrotters (Le Ferrailleur) (SOX FR p.36), un fixer qui écoute la requête des runners et leurs propose ensuite de leur donner des informations sur la transmission en échange d'un run dans une centrale nucléaire.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Lorsque vous atteignez les coordonnées que DeBeaux vous a données, vous êtes émerveillé à la vue d'une casse fortifiée comme une prison à sécurité maximale. Des murs de trois mètres de haut surmontés de barbelés, des caméras et des aboiements suggèrent que quelqu'un ici prend très au sérieux sa sécurité.

Devant les portes en acier entrouvertes de la casse,



un jeune homme filiforme aux cheveux blonds hirsutes, à travers lequel se débattent deux oreilles pointues d'elfe, est accroupi le dos tourné vers vous. Il est occupé à démonter un bloc moteur et ne semble pas vous entendre. Soudain, il se lève en bondissant, se retourne et pointe un tournevis dans votre direction d'un air menaçant. Vous pouvez maintenant voir qu'il s'agit bien d'un elfe, mais quelque chose ne va pas avec ses traits faciaux. Il vous faut quelques secondes pour vous rendre compte que le garçon, qui n'a peut-être que 16 ans, est atteint du syndrome de Down.

« Du calme, Grégory. Je pense que ces gens veulent me voir. »

La voix appartient à un homme trapu qui vient de franchir la porte et s'essuie les mains avec un chiffon enduit d'huile. Il porte fièrement un ventre de taille considérable et vous adresse un sourire jovial, révélant une denture plutôt abîmée. « Quand des étrangers viennent en ville, ils viennent la plupart du temps voir Der Schrotters. »

ATMOSPHÈRE

Bien que Der Schrotters soit à première vue sympathique, la casse est un endroit où les personnages ne devraient pas se sentir particulièrement à l'aise.

LES RUNNERS FRANÇAIS

Pourquoi mettre les runners français sur objectifs alors que vous pourriez le faire vous-même ? La raison est très simple : Der Schrotters le veut ainsi. On lui a dit qu'il devait d'une manière ou d'une autre éteindre la centrale, ce que les runners français ne pouvaient pas faire car ils avaient autre chose à faire au moment précis où le courant a été coupé. Cependant, ils ont le temps avant la coupure de s'occuper des préoccupations des allemands. Ils échangent habilement faveurs contre faveurs. Les runners français, ne sont pas au courant de la run de la centrale nucléaire parce que leur employeur ne les a pas mis au courant. Ils aident les runners allemands et mettent la main sur les données et en échange les runners allemands aident les français grâce à leur acte de sabotage qui couvre leur future retraite, après avoir infiltré une prison. C'est pourquoi il est également important que la panne de courant causée par les runners allemands se produise exactement le 24 décembre à 22h00. C'est le passage en commun entre la campagne de la SOX allemande et française.

Les chiens de combat partiellement mutés, les sculptures métalliques de Der Schrotters (voir la description, page 40 SOX FR), les drones lourdement blindés et armés qui sont partout, tout cela paraît menaçant et devrait faire comprendre aux runners que Der Schrotters, malgré sa gentillesse est quelqu'un qui sait se défendre. Si les affaires se corsent.

L'ENVERS DU DÉCOR

Évidemment, Der Schrotters a appris qu'il y avait des étrangers dans sa ville, et il a également remarqué qu'ils ressemblent et agissent comme des shadowrunners. Il soupçonne déjà ces personnes de vouloir le voir, quoique dans un contexte différent de celui qui est en réalité le cas ; lorsque les shadowrunners lui rendent visite, ils veulent généralement lui acheter quelque chose. Mais à chaque fois il est déçu, car les runners ne veulent pas faire des run. Après avoir écouté le récit des personnages, Der Schrotters leur dira sans détour que, bien qu'il ait envoyé le message par un port matriciel en sa possession pour un client, il n'a pas enregistré de copie du message et ne sait pas qui l'a réellement envoyé. Si on lui demande, il admet ouvertement qu'il envoie souvent de tels messages, livrés par courrier sur puces, et les puces sont détruites après transmission.

Ce qu'il sait, cependant, c'est que ce message a été acheminé via un autre nœud matriciel, où tous les messages sont stockés pendant un certain temps. Cependant, ce nœud est en dehors de sa sphère d'influence et y envoyer directement les runners pourrait se retourner malencontreusement contre lui. Il propose donc d'utiliser un partenariat avec d'autres runners et de confier ce travail à l'équipe française, si les runners accomplissent une mission pour ses partenaires en contrepartie. De cette façon, tout le monde y trouve son compte, sans que l'autre partie soit informée de qui est derrière tout ça.

Le but des runners serait de mettre hors service une centrale nucléaire à Sarreguemines, provoquant ainsi une coupure d'électricité pendant quelques heures avant la veille de Noël. Der Schrotters propose aussi un moyen d'y parvenir aux runners : il pense qu'un virus avec un "mécanisme d'allumage" pourrait être une bonne idée.

La casse

La maison de Der Schrotter est une casse spacieuse de 3 à 4 hectares. L'ensemble du site est entouré d'un mur de 3 mètres de haut sur lequel ont été posés des barbelés. L'ensemble du complexe est encombré de rangées de ferraille et d'étain, entre lesquelles se dressent les sculptures géantes de Der Schrotter, tels des gardes surdimensionnés qui surveillent s'il se passe quelque chose. Juste à côté de la seule entrée de la casse se trouve un grand bâtiment résidentiel avec un atelier attenant. A cet endroit, Der Schrotter bricole des véhicules ou assemble des drones. Sous l'atelier se trouve un débarras bien caché, dans lequel Der Schrotter stocke toutes sortes de choses intéressantes (armes, munitions, équipement). Devant la maison, il y a un grand chenil dans lequel Der Schrotter garde ses chiens d'attaque (principalement des Stafford bull terriers), et un peu à côté se trouve une grue de quinze mètres de haut, qui, cependant, ne fonctionne plus.

DURCIR LE TON

Dans cette partie, le meneur peut appliquer les vis à oreilles de telle sorte qu'il laisse Der Schrotter apparaître comme le chien coriace qu'il est réellement. Bien que le fixer fasse bonne impression, il devrait faire comprendre qu'il est le maître des lieux et qu'il pourrait constituer une menace pour les runners s'ils préparent un sal coup.

L'ARMÉE DE DER SCHROTTER

Si les runners décident de s'engager dans un violent conflit avec Der Schrotter, ils devront d'abord s'occuper des drones, des chiens et des esprits de Gregory jusqu'à l'arrivée des renforts (4-5 tours 10-15 Morts-vivants).

Grégory

C A R F C I L V M Chan Ess Ini PI
3 4 1 3 2 2 1 2 1 4 6 6 1

Compétences: Esquive 3, Invocation 3, Véhicules terrestres 1, Mécanique 2

Avantages: Esprit (La Magie des ombres Page 25)

Équipement: Canif, Outils

Notes: Le jeune elfe Gregory souffre du syndrome de Down mais peut être dangereux pour les personnages malgré son handicap mental car il possède un dernier esprit qu'il peut utiliser pour invoquer ses amis (esprits de l'Homme) pour soutenir Der Schrotter en cas de conflit.

Les chiens d'attaque de Der Schrotter (15 chiens, indice professionnel 2)

C A R F C I L V Ess Ini PI MC
4 3 3 3 1 3 1 4 6 6 2 10

Compétences: Intimidation 3, Perception 2, Pistage 2, Combat à main nues 4

Mouvement: 10/45

Pouvoirs: Sens améliorés (Odeur), Arme naturelle (Griffes/Morsures : Dégâts 2P, PA 0)

Notes: Certains animaux ont de fortes mutations. Couverts de furoncles et de croûtes peu recommandables, ils peuvent posséder des pouvoirs spéciaux.

Drones terrestres de Schrotter (6)

Mania. Accel. Vitess. Pilot. Struct. Blind. Senseur
0 10/25 75 3 3 9 3

Autosoft: Attention 3, Manœuvre 3, Acquisition 3

Armement: Fusil d'assaut AK97. Lance-grenades avec grenades fumigènes

En plus des drones armés, que les runners ont en vue à chaque instant, il y a aussi une meute de chiens d'attaque, dont certains ont de puissantes mutations qui les rendent encore plus menaçants. Si vous voulez vraiment étendre la scène avec des éléments d'action, vous pouvez laisser les chiens se libérer ou installer un drone qui s'emballe soudainement.

ANTIVIRUS

En plus de l'approche diplomatique, il existe de nombreuses autres options, par exemple, les runners pourraient avoir l'idée d'extirper les informations de Der Schrotter par la force (ce qui devrait également être un véritable défi pour les runners lourdement armés), le voler par des moyens furtifs ou kidnapper Gregory pour le faire chanter. Dans tous ces cas, il s'avérera que Der Schrotter n'a pas encore l'information proprement dite : il doit d'abord mettre les runners français dessus. Jusque-là, Der Schrotter ne connaît ni le contenu du message, ni son expéditeur ou son destinataire, et tant que personne ne fait de run sur la centrale nucléaire, Der Schrotter ne pourra pas non plus se procurer cette information.

NUIT SAINTE, NUIT NOIRE

EN BREF

La section suivante décrit le fonctionnement de la centrale nucléaire de Sarreguemines. Il comprend une vue d'ensemble de la centrale et de sa sécurité, ainsi que quelques pistes d'action possibles pour les runners.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Avant la run

Finalement le temps est venu. Le temps de la planification est terminé et la run est imminente. Au fur et à mesure que vous profitez des dernières minutes avant la mission pour récupérer, l'excitation se fait peu à peu sentir. Pour certains, une agréable sensation de picotement, tandis que d'autres ressentent un nœud dans l'estomac qui ne partira que lorsque le corps commencera à libérer toute cette adrénaline. Chacun de vous revoit le plan une fois de plus, totalement concentré sur la tâche à accomplir.

AU PROGRAMME

Selon le moment où les runners visitent la casse, il se peut qu'il soit beaucoup trop tôt pour se rendre à la centrale électrique. Après tout, les lumières ne sont pas censées s'éteindre avant la veille de Noël. Il se peut donc que les runners aient beaucoup de temps entre l'acceptation du travail de Der Schrotter et le moment de réaliser la mission. Ils peuvent alors glisser une ou deux missions (Parmi les rats ou Ceux qui veulent survivre) entre les deux et ne s'occupent de la centrale électrique et n'obtiennent ainsi les informations de Der Schrotter que l'autre équipe doit leur fournir que plus tard.

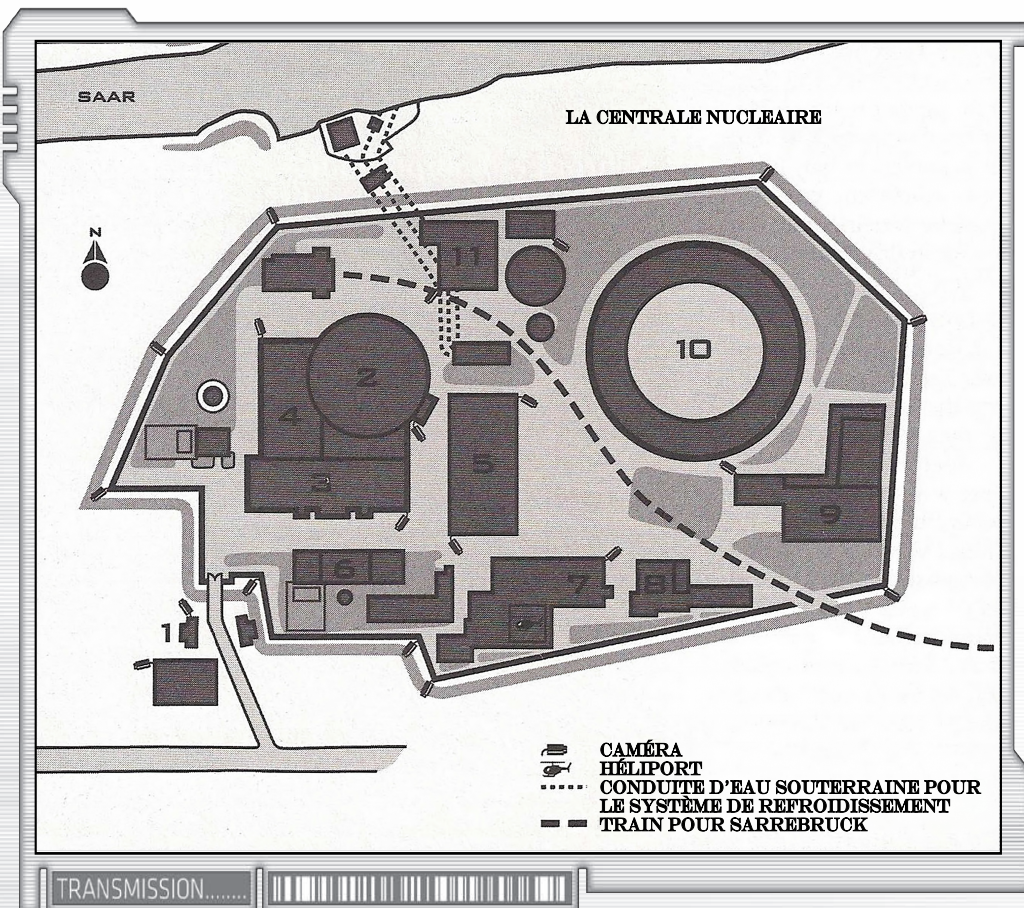
ATMOSPHÈRE

Le travail qui attend les runners n'est pas une partie de plaisir et cela doit se ressentir. Juste pour obtenir des informations sur la centrale nucléaire, ils auront besoin de beaucoup plus d'efforts que cela n'aurait été le cas en dehors de la SOX. Bien qu'il n'y ait rien dans une centrale nucléaire qui vaille la peine d'être volé (les matières radioactives ne sont pas transformées en armes), la sécurité de la centrale est une priorité absolue.

L'ENVERS DU DÉCOR

Sarreguemines

L'ancienne ville frontalière peut désormais être considérée comme une ville fantôme typique de la SOX. Le nombre actuel d'habitants n'est pas connu, mais il est sûrement peu élevé. Ces dernières années, la nature s'est peu à peu emparée de la ville, et en parcourant Sarreguemines, il se dégage une impression de sauvagerie urbaine, renforcée par les créatures éveillées qui errent dans les rues désertes. La nature n'a épargné que le centre-ville. C'est là que les derniers habitants de Sarreguemines habitent et mènent une vie primitive sans électricité ni eau courante, bien qu'ils vivent à côté d'une centrale nucléaire.

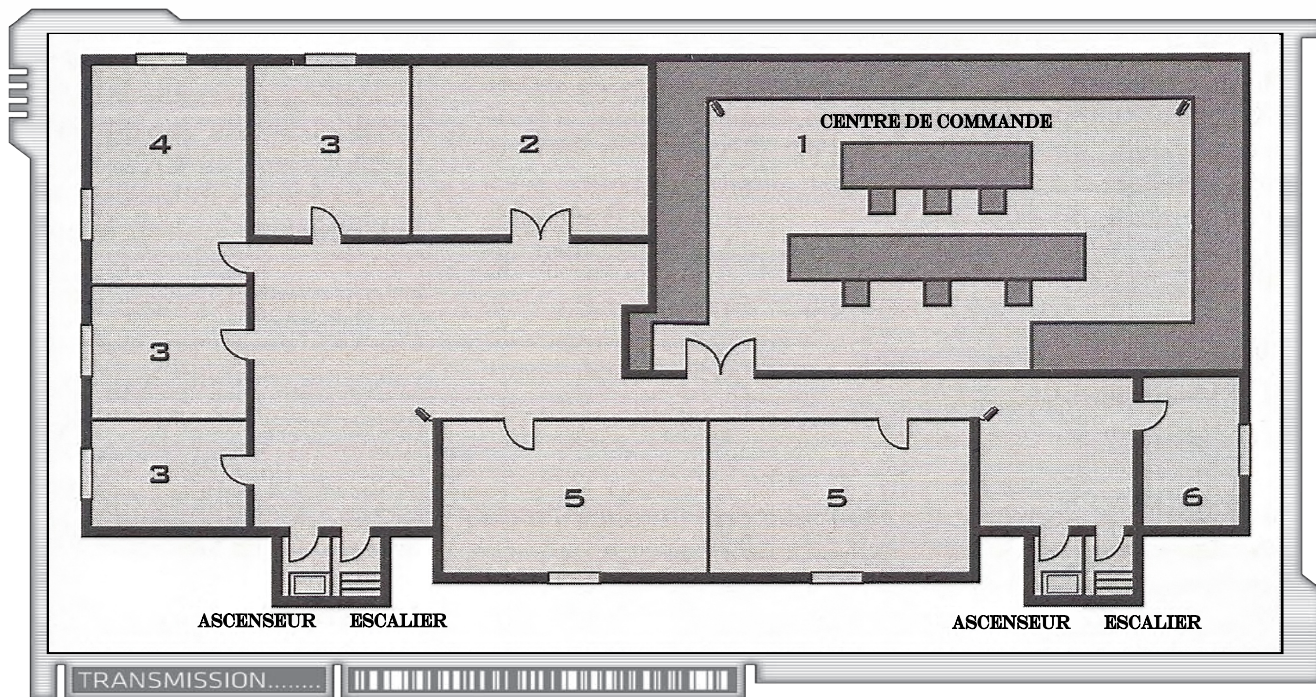


La centrale nucléaire de Sarreguemines

La centrale nucléaire de Sarreguemines (KKS), construite par France Energie en 2049, est située à quelques kilomètres à l'ouest du centre-ville de la commune orpheline, sur le cours de la Sarre. Depuis sa mise en service commerciale, la centrale affiche des valeurs supérieures à la moyenne en termes de disponibilité et de sécurité. La production annuelle est aujourd'hui d'environ neuf milliards de kilowattheures. Cela correspond à environ 10 % de la consommation dans le nord de la France. L'électricité produite est également vendue à l'Allemagne et à VNL. Le KKS emploie environ 200 personnes.



La main-d'œuvre vit exclusivement dans les habitats souterrains de la centrale et change à intervalles réguliers pour éviter la fièvre des tunnels. Du personnel supplémentaire est principalement nécessaire lors des révisions annuelles et est envoyé par avion de l'extérieur. Les courses et autres produits de première nécessité sont également livrés par hélicoptère à intervalles réguliers (2 fois par mois).



1) Hall d'entrée. L'accès à la centrale électrique n'est utilisé que pour les rares livraisons venant de l'extérieur. La guérite n'est donc occupée que huit heures par jour.

2) Bâtiment réacteur. Le bâtiment réacteur hémisphérique de près de 57m de haut, cœur du KKS, abrite le réacteur à eau sous pression d'une puissance thermique de 3002 mégawatts. Le cœur du réacteur contient 200 assemblages combustibles, chacun avec 250 crayons combustibles, constitués d'oxyde d'uranium enrichi, qui contient de l'uranium 235 fissile.

3) Centre de contrôle. En plus d'un certain nombre d'ateliers et de laboratoires, le bâtiment de deux étages abrite le système d'alimentation et d'extraction d'air pour la zone de contrôle et la salle de contrôle dans laquelle la centrale nucléaire est contrôlée.

4) Bâtiment auxiliaire du réacteur. Ce bâtiment abrite, entre autres, la station d'épuration des eaux usées, des concentrés et des gaz résiduels, l'atelier des composants radioactifs, les laboratoires d'examen des substances radioactives, les installations de décontamination et les installations de stockage des déchets de faible et moyenne activité.

5) Salle des machines. La salle des machines abrite la centrale à vapeur, qui est utilisée pour générer de la pression avec laquelle l'eau de refroidissement est ensuite acheminée à travers le réacteur.

6) Bâtiment de stockage

7) Habitat résidentiel. L'habitat résidentiel compte au total six étages, dont un en surface et les cinq autres en sous-sol. C'est là que vivent les employés de la centrale lorsqu'ils ne sont pas de service. En plus des pièces à vivre (allant du fonctionnel au confortable), il y a un petit supermarché, une salle de sport, une cantine avec un bar attenant, un magasin de location de films simsens, et tout ce dont on a besoin pour vivre.

Depuis le premier sous-sol, des tunnels souterrains relient le centre de sécurité, le centre de contrôle et la salle des machines.

8) Centre de sécurité. C'est là que tous les éléments de sécurité convergent. Les caméras et les drones sont contrôlés et les patrouilles sont coordonnées à partir d'ici. Il y a au moins deux personnes dans le centre de sécurité à tout moment de la journée, dont l'un est le rigger de sécurité.

9) Sécurité incendie. Comme le centre de sécurité, la brigade des pompiers de la centrale est également occupée 24 heures sur 24. En plus des tâches traditionnelles de lutte contre l'incendie, les pompiers du KKS sont formés à la manipulation de substances radioactives et connaissent les dangers des rayonnements radioactifs.

10) Tour de refroidissement. La tour de refroidissement de 150m de haut est constituée d'une coque hyperbolique en béton armé, qui repose sur des supports avec fondations en plots.

11) Pompe à eau de refroidissement. De là, l'eau est pompée hors de la Sarre et acheminée vers les différents systèmes (condenseur, tour de refroidissement). L'habitat résidentiel, le centre de contrôle, le centre de sécurité, la sécurité incendie de la centrale et la salle des machines disposent tous d'une chambre de décontamination. Les voies ne sont utilisées que lorsque les éléments combustibles usés sont récupérés par les transporteurs Castor pour les emmener vers une installation de stockage provisoire près de Sarrebruck.

Le centre de contrôle

Si les runners décident de saboter la centrale nucléaire avec un virus, ils devront s'introduire dans le centre de contrôle, qui a la salle de contrôle au 2ème étage. Juste à côté de la salle de contrôle, où toutes les installations et machines importantes sont contrôlées, se trouve le système informatique autonome responsable du contrôle de la centrale nucléaire.

1) Centre de commande. Le cerveau de KKS, à partir duquel le système est contrôlé et les machines sont surveillées. Il y a deux à trois opérateurs de réacteur dans la salle de contrôle à tout moment, avec un minimum de deux nécessaires pour maintenir les opérations en cours.

2) Salle informatique. L'ordinateur utilisé pour contrôler la centrale nucléaire se trouve ici. Le système est autonome et il n'est possible d'y accéder que physiquement.

3) Laboratoires

4) Salle de loisirs et salle de repos

5) Ateliers

6) Système d'alimentation et d'évacuation d'air pour le centre de contrôle et le centre de commande

Sécurité physique

Bien qu'il n'y ait vraiment pas beaucoup de raisons de s'introduire dans une centrale nucléaire, sauf peut-être pour voler des matières radioactives ou commettre un acte de sabotage, les normes de sécurité dans la centrale électrique sont élevées. Le service de sécurité du KKS emploie 35 personnes (dont 2 magiciens et 3 riggers). Ils font des roulements en équipes de 8 heures afin que dix à douze agents de sécurité protègent activement la centrale à tout moment de la journée. Le centre de sécurité est toujours occupé par au moins deux personnes : un rigger qui surveille les drones et un agent de sécurité qui surveille les caméras. Des équipes de deux hommes patrouillent à intervalles réguliers dans le bâtiment, le réseau de tunnels souterrains et l'espace extérieur. Sur le mur de 4 m de haut qui entoure le KKS, se trouvent des caméras pivotantes qui disposent à la fois d'un capteur infrarouge et d'une vision nocturne résiduelle.

À l'intérieur de l'enceinte, à deux mètres du mur d'enceinte, se trouve une clôture électrique de 3 m de haut avec une tension suffisamment élevée pour renverser un troll (dégâts électriques de 12P). Deux drones de surveillance MCT-Nissan volants sont également constamment utilisés, qui bourdonnent au-dessus de la centrale nucléaire et gardent un œil électronique sur la zone. Les fenêtres des bâtiments sont renforcées (blindage indice 5, structure indice 8) et les portes ont des serrures magnétiques à maglock indice 5. Chaque employé dispose d'un maglock de ce genre, qui est disponible sur trois niveaux différents (vert, jaune, rouge), un maglock rouge permet l'accès à tous les bâtiments.

Personnel de sécurité de KKS (Indice Professionnel 4)

C	A	R	F	C	I	L	V	Ess	Ini	PI	MC
4	3	4	3	2	3	3	4	3,9	7(8)	1(2)	10

Compétences: Esquive 3, Intimidation 2, Armes à feu(GC) 3, Combat rapproché(GC) 3, Perception 2

Augmentation: Réflexe câblées 1, Smartlink

Équipement: Veste pare-balles (8/6), Commlink Hermes Ikon, Lunettes (vision infrarouge, vision nocturne),

Arme: AK-97 (munitions standard, 3 chargeurs de rechange, Smartlink), Yamaha Pulsar, Couteau, Matraque

Mage de sécurité de KKS

C	A	R	F	C	I	L	V	M	Chan	Ess	Ini	PI	MC
2	3	2	3	4	4(6)	3	4	5	3	5,3	6(8)	1	10

Initiative astrale/PI: 8/3

Compétences: Analyse astrale 3, Combat astral 4, Esquive 3, Pistolets 3, Sorcellerie(GC) 4, Perception 3

Augmentation: Booster cérébral 2, Filtre antalgique

Équipement: Veste blindée (8/6), Fichetti Security 600 (munitions standard, 2 chargeur de rechange), Yamaha Pulsar, Hermes Ikon commlink, lunettes Mage-Sight (20 m), Couteau, Matraque

Sorts: Soins, Invisibilité, Éclair étourdissant, Glue, Clairvoyance, Barrière Physique

Sécurité magique

En raison de l'extraordinaire champs magique du aux radiations de la SOX et des distorsions de mana bizarres qui peuvent survenir à tout moment, la sécurité magique à l'intérieur et autour de la centrale nucléaire est limitée.

SYSTÈMES INFORMATIQUES DE LA CENTRALE NUCLÉAIRE DE SARREGUEMINES

Nœud du réseau de sécurité

Processeur : 3

Signaux : 3

Firewall : 4

Systèmes : 5

Programmes : Analyse 4, CI (Autopilote 4, Attaque 4, Analyse 4, Pistage 4, Armure 4)

Ordinateur de commande

Processeur : 6

Signal : 0

Firewall : 6

Systèmes : 6

Programmes : Analyse 6, Commande 5, Cryptage 4, Quatres CI (Autopilote 4, Attaque 4, Analyse 4, Pistage 4, Blackout 4, Armure 4)

Message Urgent...

Les seules protections magiques actives sont deux runes de gardiens indice 4 entourant le réacteur et le centre de contrôle.

Sécurité informatique

KKS dispose de deux systèmes informatiques indépendants : un réseau WiFi, qui est actif sur toute le périmètre de la centrale et sert, entre autres, à coordonner la sécurité de la centrale, et un système informatique autonome, qui est utilisé pour contrôler la centrale électrique. L'accès au système autonome n'est possible que dans la salle de commande de la centrale nucléaire ou dans la salle informatique attenante.

Informations

Il n'y a seulement quelques façons d'obtenir des informations sur la centrale électrique. Les runners, s'ils ont accès à la matrice, peuvent y faire des recherches, ne trouvant que les informations officielles de France énergie, qui donne quelques données techniques et fait beaucoup d'auto-adulation.

Si les runners se renseignent à Sarreguemines, ils apprennent que l'ancien bureau de poste de la ville abrite un ancien employé de la centrale, Simon Bourchard. L'homme n'a plus toute sa tête, ce qui est aussi la raison pour laquelle il a été délocalisé de KKS dans la nature sauvage de la SOX. Il n'est que d'une utilité limitée pour les personnages (« Il y a un dragon dans le réacteur... un dragon radioactif ! »), mais dans un moment de lucidité ils peuvent en tirer les informations qu'il existe deux systèmes informatiques distincts, un réseau wifi et le système de commande isolé de la centrale.

Une autre façon d'obtenir des informations est de se rapprocher suffisamment de la centrale nucléaire pour pirater le réseau wifi interne. Ils peuvent apprendre beaucoup de choses utiles de cette façon, entre autres, qu'il y aura une fête de Noël le soir du 22 décembre et que seule une équipe d'urgence sera de service.

Utiliser le virus

Le moyen le plus simple et le plus sûr d'arrêter la centrale pendant quelques heures le 24 décembre à 22h00 est d'injecter un virus dans le système de contrôle de la centrale nucléaire. Ce virus devrait être implanté dans le système quelques jours à l'avance et devrait être doté d'une sorte de mécanisme d'allumage qui lui permettrait de se lancer le 24 et de faire son travail. Cependant, ce plan comporte plusieurs inconvénients. Parce que le système de commande de KKS fonctionne de manière autonome, l'injection du virus doit se faire directement sur l'ordinateur, ce qui signifie que les runners doivent absolument pénétrer dans le centre de contrôle, et le faire le plus discrètement possible, car s'ils sont découverts, après vérification du système de sécurité, le virus pourrait être détecté. Un autre problème est que même après avoir préparé le virus (action étendu Logique + Software (10, 1 heure)), il doit être ajusté plus tard pour fonctionner correctement. L'expert en informatique de l'équipe doit donc d'abord pirater le système pour découvrir à quoi le virus doit ressembler avec une sonde Informatique + Analyse (3) réussie afin qu'il arrête le système pendant quelques heures. Le virus est ensuite programmé avec un test étendu Logique + Software (10, 1 minutes). Un Technomancien serait également capable d'improviser une forme complexe qui correspondrait au virus, sur place avec un test étendu Résonance + Software (8, 30 secondes). S'il n'y a pas d'informaticien dans l'équipe, les runners pourraient également demander de l'aide à Marcel et Hypnos (Parmi les rats). Cependant, les personnages devraient vanter la run au jeune homme autiste comme étant un jeu pour qu'il l'accepte. Marcel et Hypnos seraient même capables de fabriquer un virus qui, une fois alimentés, ne serait certainement pas détectés par le système de sécurité, même si les runners sont détectés, un avantage considérable dont les runners ne sont pas conscients.

RAYON D'ESPOIR.....



Par la force

Bien sûr, les runners peuvent emprunter la voie dure et faire exploser quelque chose. Cependant, ils doivent être prudents lorsqu'ils le font, car il y a beaucoup de choses dans une centrale nucléaire que vous préféreriez ne pas avoir à proximité d'explosifs détonants. Une telle action doit se dérouler relativement rapidement, car les runners n'ont aucun moyen de savoir combien de temps France Energie a besoin pour rediriger l'électricité d'une autre centrale. Cela devrait prendre quelques heures, ça pourrait fonctionner s'ils font la run le 24 au soir. Cela reste cependant une méthode peu sûre, car il est difficile de calculer quand et combien de temps durera la panne de courant à moins qu'il ne fasse exploser quelque chose d'important (avec beaucoup d'explosifs ou une bonne connaissance des centrales nucléaires) et de revenir au problème mentionné ci-dessus : les centrales nucléaires et les matières explosives.

DURCIR LE TON

Il existe de nombreuses façons de compliquer la vie des runners dans cette partie. Le meneur peut augmenter la sécurité magique en ajoutant quelques veilleurs et esprits qui patrouillent, en augmentant le nombre de gardes ou en ajoutant quelques créatures qui sont à leurs côtés. Bien sûr, si les runners décident d'infiltrer la centrale électrique tôt pour injecter un virus avec déclenchement automatique dans le système de commande de l'installation, ils doivent faire de leur mieux pour éviter d'être détectés, car l'ensemble de l'installation sera probablement inspecté.

ANTIVIRUS

Peut-être que vos joueurs ne sont pas familiers avec la furtivité (bien que cela devrait être encouragé au début de l'aventure des Loups déguisés en agneaux), auquel cas Der Schrotter peut leur donner quelques conseils. Avec un bon déguisement et un peu de culot, ils pourraient aller plus loin qu'il ne le pense, surtout face à un adversaire qui ne se méfie pas.

Si les runners pénètrent dans la centrale et sont repérés avant le 24 décembre, rien ne les empêche de réessayer plus tard, même si la sécurité a été renforcée ensuite. Si tout le reste échoue, ils peuvent toujours entrer dans la centrale nucléaire la veille de Noël et, par exemple, faire sauter la salle des machines ou tirer sur l'ordinateur de commande jusqu'à ce que la centrale s'arrête. Cela ne nécessite pas particulièrement de l'ingéniosité, mais cela devrait suffire à laisser le courant coupé pendant quelques heures.

NOËL POURRI EN BREF

Soit les runners attendent l'extinction des feux le 24 décembre, soit ils rentrent tout juste du run de la centrale de Sarreguemines. Dans les deux cas, ils se retrouveront à Forbach le 25 décembre au matin pour réclamer leur part du deal à Der Schrotter.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Joyeux Noël ! C'est jour de fête et vous êtes toujours dans la SOX, probablement l'endroit le plus merdique de la planète. Au lieu d'un sapin de Noël, il y a une run, et le Père Noël porte une salopette bleue et a les mains tachées d'huile. Après tout, quand vous vous approchez, il fait un beau sourire, et il a aussi un cadeau pour vous.

ATMOSPHÈRE

La mission est terminée, et les runners reçoivent une puce de Der Schrotter sur laquelle est stocké le message que Kelmar, étant du Disciple du feu purificateur, envoyé à ESUS à destination de Völklingen. Faites savoir aux runners que l'histoire est loin d'être terminée et qu'ils ne peuvent toujours pas rentrer chez eux.

L'ENVERS DU DÉCOR

Quand les personnages arrivent à Forbach, ils entendent un faible bourdonnement, qui s'avère être le son d'un groupe électrogène fournissant de l'électricité à la casse de Schrotter. Il a déjà une copie du message pour les runners entre les mains, car un jour après l'apparition des runners allemands, leurs homologues français ont été chargés de l'obtenir, ce qu'ils ont réussi à faire relativement rapidement. Des Schrotter ayant donné sa parole, en cas de coupure de courant au plus tard à 22h00 le 24 décembre, il leur remettra la puce sur laquelle est stockée la copie du message. Si les runners ont échoué et n'ont pas réussi à couper le courant, Der Schrotter ne leur donnera pas la puce. Les affaires sont les affaires, Der Schrotter est dur en affaires. La seule chance d'obtenir le message est alors de se confronter avec Der Schrotter, ses chiens, ses drones, les esprits de Gregory et probablement les Morts-vivants, soit de manière frontale, soit furtivement. Der Schrotter peut s'imaginer que les runners vont s'en prendre à lui, de sorte qu'il prend quelques précautions de sécurité. Par exemple, il n'apparaîtra plus directement pour parler aux runners.

Adresse : Succursale d'ESUS, Karlsruhe

Le message vidéo commence : L'image s'estompe, une personne connue des habitants de Rün regarde dans la caméra d'enregistrement. C'est Keleamar (Loups déguisés en agneaux). Derrière lui, à travers une fenêtre, vous pouvez voir un pan de mur qui s'effrite, une vieille poutre en acier rouillée est juste devant la fenêtre, Keleamar commence à parler :

« Kernbeisser, ceci est mon dernier message pour un bon moment, après cela je garderai le silence radio que j'avais ordonné. Vos avertissements sont arrivés et ont été transmis. Occupez-vous du problème de votre côté, nous faisons de même de notre côté. Ici à Völklingen, on est très content de toi. Imprégné sois tu ! »

Si le sabotage de la centrale électrique s'est bien déroulée, les runners récupéreront la puce de Der Schrotter et transmettront le message à DeBeaux. Cependant, il rencontre de plus en plus de difficultés.

DURCIR LE TON

La livraison du message ne devrait pas vraiment nécessiter plus de difficultés. Ce n'est que lorsque les runners ont besoin de prendre le message à Der Schrotter par la force que le meneur de jeu pourrait durcir les choses, car un conflit violent contre Der Schrotter ne devrait en aucun cas être facile pour les runners. Vous devriez tout de même laisser Der Schrotter survivre, il se rendra si le combat se déroule mal pour lui.

ANTIVIRUS

Il ne devrait pas y avoir de problème dans la rencontre. Der Schrotter donne la puce aux runners sans faire trop de chichi. Les personnages peuvent peut-être encore en profiter pour faire leurs courses auprès de Der Schrotter. S'il ont foiré la mission de la centrale électrique et que vous ne voulez pas d'affrontement avec Der Schrotter, il pourrait leur proposer un autre travail ou vendre la puce pour de l'équipement coûtant un prix élevé, maintenant qu'il l'a entre ses mains.

Message Urgent...

RECOLLER LES MORCEAUX QUELLE EST LA SUITE ?

Le message donné à DeBeaux confirme sa suspicion qu'ESUS a une taupe en contact avec les Disciples du Feu Purificateur. Les pistes mènent à Völklingen. Si les runners savent que la piste de Drengscheid y mène également (Parmi les rats) et connaissent ce qui s'est véritablement passé à l'archéologie d'ESUS (Ceux qui veulent survivre), alors cela continue avec Révélation. Sinon, les runners se dirigent vers l'une des autres parties.

KARMA D'ÉQUIPE

Condition	Karma
Trouver Der Schrotter à Forbach	1
Provoquer la panne de courant	1

KARMA INDIVIDUEL

Condition	Karma
Survivre	2
Bon roleplay	1-2
Courage ou intelligence	1
Humour	1
Faire avancer l'histoire	1

RÉVÉLATION

Le feu ne produit pas de feu, mais des cendres.
—Proverbe Swahili

AVANT LA SHADOWRUN

Alors que les runners suivent les différentes pistes, il est temps de reconstituer le puzzle. Ils savent maintenant que les Disciples du feu purificateur, un culte toxique, existent bel et bien, et que depuis la cathédrale des quatre éléments (Parmi les rats), qui se trouve à Völklingen (Éteint la lumière!), ils sont en contact avec quelqu'un portant le nom de code Kernbeisser à ESUS.

Des survivants de la catastrophe de Faulquemont savent que Drengscheid, un membre des Disciples, a réalisé un rituel magique dans l'arcologie et que quelqu'un a dû le laisser entrer (Ceux qui veulent survivre) vraisemblablement la même personne que les Disciples contactent : Kernbeisser. Ils savent également que Drengscheid et plus tard Sandhorst ont été transférés de la maison Morgenrot à la cathédrale. Avec les informations de la première partie de la campagne, le cercle se ferme, il y a une taupe à ESUS qui a laissé le chaman toxique Drengscheid entrer dans l'arcologie.

Une fois que les runners ont terminé les trois scénarios précédents et ont transmis chaque information à DeBeaux leur employeur, celui-ci leur demande de retourner à Sarrebruck et d'attendre son appel.

LA SHADOWRUN

Cet appel est plus dramatique que prévu car DeBeaux vient d'être suspendu et attend son procès pour contribution ou complicité dans l'attentat de l'arcologie de Faulquemont. Il est vital pour lui que les runners pénètrent dans la cathédrale des quatre éléments et kidnappent l'homme qui se fait appelé Kelemar au sein de la secte pour qu'il révèle le nom de la taupe à ESUS et ainsi innocenter DeBeaux. DeBeaux et les runners savent que ce doit être Kelemar d'après le message vidéo d'Éteint la lumière!, dans lequel Kelemar a envoyé un message à Kernbeisser. L'extraction du témoin est également dans l'intérêt des runners, car en tant que complices de la taupe d'ESUS ils sont désormais également recherchés, sans compter du fait que les disciples les ont vus aussi.

En plus de mettre la main sur Kelemar à la Cathédrale, ils doivent mettre la main sur toutes les informations qu'ils peuvent sur les Disciples du Feu Purificateur : de préférence des preuves supplémentaires pour découvrir l'identité de Kernbeisser.

La piste de Marc Sandhorst mène également à la cathédrale, puisque c'est là que sont envoyés les aspirants du culte ; s'il y a encore une chance de sauver le garçon, elle est là.

Avec un peu de travail d'investigation, il devient vite clair que la cathédrale des Disciples ne peut être située qu'à un seul endroit : l'ancienne aciérie Völklinger Hütte.

Une fois à l'intérieur de la cathédrale, les runners doivent se frayer un chemin à travers les ruines industrielles du Sanctum des Disciples. Ils assistent à l'arrivée d'Ardour, le deuxième plus gradé dans la hiérarchie des disciples, et apprennent qu'un rituel aura lieu cette même nuit au cours duquel Marc doit être sacrifié avec trois autres hommes.

Peu de temps après, ils découvrent qui sont les autres prisonniers ; parce que non seulement eux, mais aussi une escouade de soldats, qui appartiennent au groupe de squatters Rubicon, mènent une run sur la cathédrale pour libérer leurs camarades kidnappés dans les mains de la secte.

L'épreuve de force a finalement lieu dans les hauts fourneaux de l'usine : les runners doivent kidnapper leurs deux cibles parmi la foule des cultistes, ainsi que pénétrer dans les archives de la secte, qui sont situées dans une salle de contrôle supérieure et contiennent de nombreuses données sur les membres et les pratiques de la secte.

Bien sûr, les disciples ne laissent pas partir Marc et Kelemar si facilement, et un combat s'ensuit entre les runners, les cultistes et les esprits, qui se termine par la fuite de la cathédrale.

Une fois qu'ils ont maîtrisé leurs poursuivants, les runners se dirigent vers Göttelborn, où ils pénètrent dans une ancienne mine par laquelle ils peuvent sortir de la SOX. Pour ce faire, ils doivent d'abord réparer un ancien chemin de fer minier au niveau le plus bas et s'occuper de créatures bestiales dans les profondeurs.

Par un tunnel de liaison, ils devront entrer dans les grottes de Homburg Schlossberg et passer sous la frontière de la SOX. A Zweibrücken, ils remettent leur "cargaison" à un certain contrebandier qu'on appelle Le Cajoleur (voir SOX FR p.53) et Marc peut regagner la maison de ses parents, tandis que Pierre DeBeaux a enfin les preuves pour sortir la tête de l'étau et mettre Reinhardts sur la liste des coupables.

CONTEXTE

Reinhardts, après avoir constamment mis des bâtons dans les roues du trop zélé DeBeaux dans les coulisses, maintenant que son implication dans l'accident de l'arcologie risque d'être révélée, est obligé de mettre à l'écart DeBeaux en ouvrant une enquête pour le soupçonner de complicité ou d'encouragement à l'attentat envers l'arcologie, de sorte que DeBeaux soit incapable d'agir. Cependant, avant de passer sous silence, DeBeaux peut passer une dernière mission aux runners.

Marc Sandhorst se trouve dans la cathédrale et attend de passer un "rituel de consécration", mais il s'est rendu compte des forces obscures que la secte adore, c'est pourquoi il planifie son évasion. Il croit avoir trompé ses ravisseurs. Ceux-ci l'ont compris et ont reconnu sa nature rebelle, libre d'esprit, qui le rend inapte à devenir membre d'une secte docile. C'est pourquoi ils ont décidé de faire d'une pierre deux coups et de se débarrasser de lui et de trois autres complices indésirables tout en invoquant simultanément un esprit majeur nucléaire toxique, ce que fera personnellement Ardour, un grand prêtre du culte.

Kelemar est également présent comme l'un des "responsables" des disciples ; il gère la base de données qui contient des informations sur les disciples passés, présents et futurs et ceux qui dépendent de la secte.

MENEZ L'AVENTURE

Ce scénario propose principalement des trames avec lesquelles le meneur de jeu peut créer une aventure à partir de scènes individuelles. Les détails peuvent être embellis à votre guise, la durée de chaque étape étant personnalisable en fonction du style de jeu et du rythme du groupe.

Un peu de tact est nécessaire lors de l'extraction des deux cibles, car une bataille relativement longue avec de nombreux participants (dans laquelle il y a un risque élevé que des personnes importantes meurent) doit être combinée avec un vol de données difficile. Ici, le meneur de jeu peut donner aux joueurs les priorités afin de faciliter leurs décisions (1. kidnapper Kelemar, 2. sauver Marc Sandhorst, 3. récupérer les données).

LE DERNIER PAS DE DEBEAUX EN BREF

Les runners reçoivent un appel frénétique de Pierre DeBeaux, qui les envoie dans une mission cruciale : pénétrer dans la Cathédrale des Quatre Éléments et kidnapper le cultiste qui se fait appeler Kelemar.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous êtes assoupis lorsque vos commlinks sonnent enfin et que l'identifiant crypté de Monsieur DeBeaux apparaît dans votre champ de vision. Le Français a l'air surmené et excité : « Écoutez, malheureusement je n'ai pas le temps pour de longs discours. Vos données mènent à une seule conclusion, nous avons une taupe de la voie toxique à ESUS. J'ai besoin de savoir qui il est et j'ai besoin d'un témoin pour ça. Entrez dans cette cathédrale au plus vite et kidnapez l'homme qui se fait appeler Kelemar, il devrait savoir qui est ce fantôme. Et prenez toutes les informations sur le culte que vous pouvez obtenir, vous pourriez trouver davantage de preuves sur l'identité de la taupe. J'ai bien peur de ne pas pouvoir vous aider davantage, car dès que cette conversation sera terminée, je serai mis en état d'arrestation. Alors vous serez seul. Une fois que vous aurez quitté la SOX, rendez-vous à Zweibrücken et cherchez le "Cajoleur", un fixeux qui me transmettra le témoin et les données. Dès que ma position s'améliorera, je vous contacterai. »

ATMOSPHÈRE

Les runners sont libres de se laisser imprégner par la panique de DeBeaux. Ils sont soudainement mis sous pression et perdent leur dernier soutien dans la SOX. L'idée d'être seul et de devoir ensuite entrer dans une cathédrale toxique devrait rendre même les runners les plus coriaces mal à l'aise.

L'ENVERS DU DÉCOR

DeBeaux utilise sa dernière chance pour prouver son innocence et présenter un coupable à sa société avant qu'il ne soit arrêté. Il fait comprendre aux runners qu'il ne peut leur apporter aucune aide, que ce soit des renforts supplémentaires ou de moyens de transport à la SOX. Il offre à chaque runner 25 000 euros pour l'extraction de Kelemar, et jusqu'à 10 000 euros pour des informations complémentaires sur la secte (qui doivent cependant être communiqués). Plus important encore, les runners eux-mêmes sortent la tête du nœud coulant. DeBeaux leur communique qu'ESUS les recherche comme des criminels et que leurs têtes sont mises à prix par le MET dans la SOX et dans les pays autour de la zone confinée. ESUS connaît leurs identités grâce aux dossiers de DeBeaux.

La conversation est courte et directe; ne laissez donc pas les runners poser des tonnes de questions.

Qu'est-ce que la cathédrale des quatre éléments ?

Un peu de réflexion s'impose ici. Il n'y a pas beaucoup d'endroits à Völklingen où un culte toxique pourrait se cacher, notamment les anciennes usines sidérurgiques et l'arcologie d'Ares. Si les runners ne se dirigent pas vers l'aciérie, l'endroit où les quatre éléments terre (minerai de fer/coke), feu (acier liquide, braises), eau (eau de refroidissement) et air (soufflerie pour la production d'acier) sont présents depuis des décennies, ou s'ils soupçonnent que la secte est à Ares, le maître du jeu peut les guider (éventuellement via DeBeaux) vers le bon chemin. Les recherches matricielles, à condition que les runners aient accès au réseau de la SOX, révèlent, entre autres, que l'aciérie de Völklingen était souvent qualifiée de "cathédrale du travail" à son apogée au début du XXe siècle.

PLANS D'ÉVASION

Comme il s'agira de la dernière mission des runners dans la SOX, ils doivent réfléchir à la manière dont ils sortiront de la zone réglementée une fois l'exercice réussi. Étant donné que le MET2000 surveille particulièrement la frontière de la SOX à la demande d'ESUS et en raison des RadWars en cours, les runners doivent s'abstenir de sauter par-dessus le mur, d'autant plus qu'ils n'ont plus d'alliés dans la SOX qui pourraient les aider. Cependant, ils ont obtenu un plan du PAN de Susanne Huber (voir Parmi les rats), qui répertorie un tunnel d'évacuation menant hors de SOX qu'ils pourraient utiliser en cas d'urgence. L'entrée se trouve dans l'ancienne mine de Göttelborn, située entre Neukirchen et Sulzbach (et à environ 15 km de Völklingen). Selon les registres des contrebandiers, il y a un chemin de fer électrique au niveau le plus bas, mais aucune information n'est donnée sur son état. Avec ce train, ils peuvent parcourir environ 10 km en direction de la frontière, puis traverser un tunnel de liaison plus récent dans les grottes de Schlossberg près de Homburg, dont une branche à demi enterrée mène à la liberté, d'où ils peuvent accéder à Zweibrücken en dehors de la SOX (environ 7 km à pied au total). Lors de la planification de leur évasion, les runners doivent garder à l'esprit qu'ils transporteront jusqu'à deux personnes, ce qui pourrait compliquer l'évasion.

ANTIVIRUS

Si les runners ne savent absolument pas comment aborder la mission ou refusent catégoriquement d'affronter une secte toxique sur son territoire, DeBeaux peut augmenter son offre jusqu'à 30 000 euros maximum. Il souligne également l'importance du travail, non seulement pour lui-même, mais aussi pour les runners et l'ensemble de la SOX car peut-être que la récolte des informations révélera que les Disciples du Feu Purificateur sont un risque de sécurité qui concerne tout le monde.

En dernier recours, une escouade de disciples peut tendre une embuscade aux runners et kidnapper un ou tout le groupe jusqu'à la cathédrale, où tout le reste se mettra en place.

UN LABYRINTHE D'ACIER EN BREF

Les runners pénètrent sur le site de l'ancienne aciérie et se frayent un chemin à travers la zone industrielle infranchissable. Entre autres choses, ils verront Ardour, le grand prêtre du culte, atterrir dans un hélicoptère à proximité et rencontreront une équipe d'intervention de l'unité Rubikon.

DITES-LE AVEC DES MOTS

L'ancienne aciérie Völklinger Hüne se dresse devant vous comme un squelette de mort en acier. Normalement, vous vous attendriez à un bruit assourdissant au milieu des cheminées, des tuyaux, des tapis roulants et des lignes électriques, mais tout est silencieux.

Seul le grondement sourd de groupes électrogènes au loin peut être entendu. Quelque chose de sinistre a dû se passer ici, car par endroits l'architecture a complètement perdu sa forme : ici un mur de béton se dresse de manière inattendue, là où des échafaudages métalliques ont fusionné en un énorme colosse ressemblant à une araignée. Vous avancez d'un pas hésitant, non sans le sentiment désagréable que ce mastodonte d'acier et de béton pourrait vous engloutir à tout moment.

ATMOSPHÈRE

Dans le déroutant labyrinthe en acier, les runners doivent ressentir de l'anxiété et de la peur. L'ensemble du paysage semble surréaliste, car il n'y a pratiquement pas de bruit entre toutes les usines industrielles. Visitez www.voelklinger-huette.org pour se faire une idée sur les lieux impressionnants de l'usine sidérurgique de Völklingen.

L'ENVERS DU DÉCOR

Les forges de Völklingen

Les disciples du Feu purificateur ont choisi l'aciérie Völklinger Hütte, fermée depuis le milieu des années 1980, pour en faire leur cathédrale, car elle convenait le mieux à leurs croyances tordues. De plus, Völklingen serait l'endroit d'où Feuerschwinge (Aile de feu), qu'ils vénèrent, a été abattu (voir p.42). Habituellement, seuls les disciples les plus fervents à la foi toxique restent ici, car la cathédrale est réservée aux rituels importants dédiés à la consolidation de leur pouvoir magique. Un groupe d'une dizaine de disciples y séjourne en permanence, d'autres cultistes ne viennent que de temps en temps. Des rituels d'initiation pour les membres de la Voie de la Pureté qui se sont montrés dignes de l'ascension dans la secte ont également lieu dans le Saint-Sacrement.

Ainsi, la cathédrale a une grande "valeur spirituelle" pour la secte, mais n'abrite presque aucun stock matériel, nourriture ou logement pour les disciples. La seule mesure de sécurité du culte sont les soi-disant gardiens des flammes : des disciples armés qui travaillent en groupes de 2 à 4 hommes patrouillant sur le terrain à intervalles irréguliers, nettoyant la cathédrale des Strahlenpunks, des para-créatures et d'autres menaces potentielles. Une rencontre avec les gardiens des flammes ne doit pas nécessairement entraîner une alerte générale, car il n'y a pas de sécurité centralisée. Vous trouverez les caractéristiques précises des gardiens des flammes et les valeurs de jeu dans la partie Ombres portées.

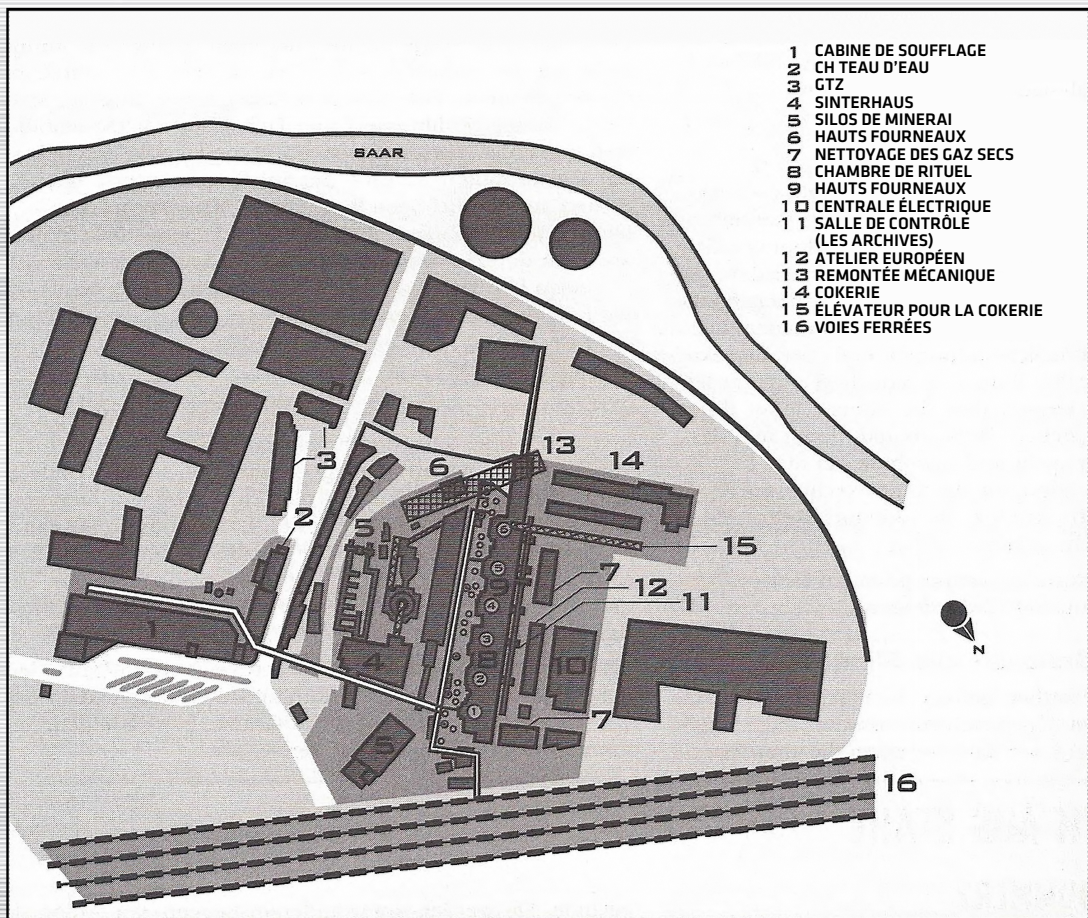
Parcours du combattant

Afin de rendre encore plus inaccessible le paysage industriel chaotique de l'ancienne aciérie, les disciples, avec l'aide d'esprits élémentaires, ont partiellement repensé la zone et monter des murs de terre, déformé les structures en acier et creusé des tranchées. Pour les runners, cela signifie qu'ils ne peuvent pas se fier à d'anciens plans des lieux et sont confrontés à divers obstacles : barricades et murs, pièges, goulots d'étranglement. Culs-de-sac, structures délabrées, acier tranchant comme un rasoir, structures vivantes, etc. Naviguer dans le labyrinthe peut (et devrait) nécessiter de la furtivité, de l'acrobatie, de l'escalade, de la dextérité manuelle, de la navigation, de la perception, des compétences en serrurerie et en mécanique industrielle, ou une application créative de la magie.

Lever de rideau pour un petit spectacle d'horreur!

Toute la zone de l'ancienne aciérie Völklinger Hütte est un champ magique orienté vers la magie toxique des Disciples du Feu Purificateur, dont le niveau est de 1-2 dans la périphérie et atteint une valeur de 3 dans la zone des hauts fourneaux. Le rayonnement omniprésent de la SOX, la panique des personnes qui ont fui Völklingen après la catastrophe nucléaire

et le culte du rayonnement par les disciples entretiennent la force de ce champ magique. Dans l'espace astral, ce champ magique radioactif apparaît sous forme de panaches nuageux (modificateur de perception astrale égal au niveau négatif) qui provoque des nausées et des brûlures sur la peau chez les personnages voyants en astral (et bien sûr abaisse l'attribut magique de tous les personnages éveillés du même niveau). Cependant, tous les mages disciples toxiques reçoivent un bonus à leur magie à cet endroit (également égal à ce niveau).



TRANSMISSION.....



SOX

RAYON D'ESPOIR.....

Notez que le champ magique radioactif affecte non seulement l'attribut magique des personnages, mais aussi les esprits et les focus (voir La Magie des ombres, p.114). De plus, les esprits convoqués par les runners peuvent refuser d'effectuer des services dans l'environnement contaminé, ce qui est mieux résolu de manière ludique. Toutes ces difficultés et les esprits toxiques errants doivent éloigner les personnages des promenades astrales, afin qu'ils ne découvrent pas trop tôt le site rituel. En raison de la nature toxique, les créatures communes restent en périphérie de la zone. Cependant, les runners peuvent rencontrer de nombreuses créatures mutées et toxiques, comme le Perce-roche (voir p. 64). De plus, il y a des petits esprits toxiques des quatre éléments pervers partout sur le site, c'est-à-dire l'Acide, la Fange, le Smog et surtout les esprits Nucléaires (voir La Magie des ombres, p.138), qui sont traités comme des esprits libres ou sauvages et ne sont pas sous le contrôle d'un sorcier toxique. Le combat entre eux et les personnages dépend de la décision du meneur (et du comportement du groupe).

DURCIR LE TON

La vitesse à laquelle les personnages progressent dans ce labyrinthe peut être déterminée selon le meneur du jeu. Vous pouvez augmenter le nombre et la force des ennemis rencontrés par les runners, mais cela peut également être endurcis à d'autres niveaux : par exemple, les personnages à vocation athlétique peuvent avoir besoin de surmonter des portions du chemin qui nécessitent l'utilisation de la dextérité, de la force ou de la réaction. Les hackers pourraient être confrontés à d'anciens systèmes de verrouillage électronique ou à des systèmes de convoyage qui n'ont pas encore été complètement arrêtés.

ANTIVIRUS

Normalement, les runners doivent emprunter le chemin le plus direct et donc aborder le terrain par le sud-est. S'ils parviennent à obtenir des cartes de l'emplacement et à choisir une entrée différente pour des raisons stratégiques, la scène devra peut-être être légèrement modifiée ; dans l'ensemble, cependant, cela ne joue pas un rôle majeur, car tout semble pareil après un court séjour et les runners vont de toute façon errer un certain temps autour de l'aciérie. Si les runners s'engagent dans une confrontation avec les cultistes, quand ils découvrent Ardor, le maître du jeu doit montrer le pouvoir du sorcier toxique.

PRÉSENTATION D'ARDOR

Pendant l'odyssée à travers le labyrinthe de pierre, les runners découvrent qu'un ancien hélicoptère atterrit à proximité, le seul véhicule volant de la secte. Vous pouvez voir un troll descendre du véhicule, le grand prêtre Ardor en personne, accompagné de plusieurs hommes armés et accueilli par un disciple (le pilote décolle immédiatement après).

S'ils parviennent à écouter la conversation à l'aide d'un test de Perception + Intuition (2) avec des modificateurs appropriés ou grâce à d'autres méthodes tels que des sorts, des pouvoirs d'adeptes ou des appareils techniques, ils apprennent que Marc Sandhorst (dans la conversation Nurjeno) dans la cathédrale, a été jugé inadapté, car son esprit ne se laisse pas manipuler comme prévu. Ardor parle ensuite sur le rituel qu'il prévoit et pour lequel il a besoin de quatre victimes. Le garçon sera sacrifié. Lorsque la conversation est terminée, Ardor et ses compagnons se rendent directement dans la zone du haut fourneau pour préparer le rituel.

Une description du grand prêtre et de ses hommes de main ainsi que des valeurs de jeu correspondantes se trouvent dans la section Ombres portées.

OPÉRATION VENT NOCTURNE

Les runners ne sont pas les seuls à entrer dans la cathédrale cette nuit-là, une troupe de l'unité Rubikon est également ici. Deux membres de Rubikon, un magicien et un hacker ont été kidnappés par les disciples il y a quelque temps et le commandant Rousseau a ordonné une libération des deux hommes importants. L'équipe se compose de l'ancien sergent du MET 2000 Dirk Stromer. Le druide français Raoul Fillon ainsi que trois autres chefs de l'unité, et poursuit une stratégie similaire à celle des Runners : se faufiler le plus discrètement possible, frapper rapidement et disparaître.

La rencontre entre les soldats du Rubicon et les runners est laissée au meneur de jeu, mais elle ne devrait pas faire de victimes, après tout, les runners peuvent avoir besoin de chaque homme afin de lutter contre le culte toxique. Étant donné que les soldats sont des experts en camouflage et en évasion, ils remarqueront probablement les runners plutôt que l'inverse (le maître de jeu peut jouer à un petit kart et un jeu de souris dans le désert industriel. (Le meneur de jeu peut jouer ici au chat et un à la souris dans le dédale industriel, où les deux parties ne savent pas d'abord s'ils ont affaire à des amis ou des ennemis). En parlant avec eux, les personnages se rendent vite compte que les deux ont le même objectif et qu'une collaboration est possible. Cependant, les hommes du Rubicon ne sont pas des partenaires faciles, car ils suivent très attentivement les instructions de leur supérieur et veulent révéler le moins d'informations possible. En aucun cas, une fois l'opération Vent nocturne terminée, ils ne s'enfuient avec les runners ou ne leur donneront même un passage hors de la SOX.

Vous trouverez une description détaillée des soldats du Rubicon et des valeurs de jeu dans la partie Ombres portées.

Si les runners parviennent à résister à ses gardes du corps et ses esprits toxiques, il fera s'effondrer une partie de la structure, mettra le feu à la zone ou prendra des mesures similaires pour se retirer à l'intérieur de la cathédrale.

ALEA JACTA EST(Le sort en est jeté) EN BREF

Les runners atteignent l'intérieur de la zone du haut fourneau où le rituel des disciples a déjà commencé. Ils peuvent également faire un passage dans une ancienne salle de contrôle des archives du culte géré par Kelemar. Ils doivent maintenant capturer Kelemar, libérer Marc des griffes de la secte et extraire autant d'informations que possible de l'ordinateur des disciples, tout en tenant à distance des cultistes en colère et des esprits toxiques de mauvaise humeur.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous y êtes arrivés. Le Saint des Saints de la cathédrale des quatre éléments se trouve devant vous, entouré des imposants hauts fourneaux, des cheminées et des tubes en acier et recouvert des ombres dansantes que de nombreux foyers projettent sur les environs. Sur une parodie grotesque d'un autel en plâtri-béton se trouve le troll, vêtu d'un manteau en plastique jaune poussin, recouvert de symboles "danger" noirs. Agenouillés devant le prêtre se trouvent quatre hommes en tenue anti-radiation en lambeaux, la tête couverte d'un masque à gaz, autour d'eux les deux douzaines de disciples dans des tenus en plastique semblables à celles du troll, scandant un serment sinistre, dans lequel il parle de la sainteté du cinquième élément et de son pouvoir sur les quatre autres. Ce qui vous inquiète le plus, cependant, c'est le scintillement dans l'air, juste au-dessus d'un bassin en béton au centre de l'autel, qui semble lentement mais sûrement se remplir et dans lequel vous pensez voir le contour d'un visage pendant un bref instant.

À environ quatre mètres en face du haut fourneau se trouve une petite pièce faiblement éclairée. S'agit-il des archives de la secte dont vous avez entendu parler ?

ATMOSPHÈRE

La rencontre avec le Saint des Saints doit évoquer chez les runners un mélange de curiosité étrange, de dégoût devant la parodie du culte célébrée ici, et devraient se demander si leur mission sera couronnée de succès ou s'ils trouveront la mort dans la cathédrale toxique. Ils doivent décider lequel de leurs trois objectifs aborder en premier et comment accomplir les autres également.

Dans les archives des disciples, ils apprennent à quel point les disciples sont froids et calculateurs avec les gens, mais en même temps, ils devraient être impressionnés par les moyens et la technologie de pointe utilisés par la secte.

L'ENVERS DU DÉCOR

Lorsque les runners entrent en scène, le rituel exécuté par le grand prêtre Ardour bat déjà son plein. Tous les cultistes sont présents à l'exception de quelques gardiens des flammes, dont Kelemar, qui se tient au milieu de la foule de deux douzaines de disciples. Marc Sandhorst fait partie des quatre personnes agenouillées et prêt pour le sacrifice devant l'autel; à côté de lui se trouvent les deux hommes de Rubicon Christian Brigg et Alexander Lebenin et le Français Leonard Truvere, un disciple qui avait des contacts avec le Conseil de contrôle et qui doit maintenant être exécuté comme traître par ses anciens frères. Kelemar et Marc sont à peine reconnaissables en raison de leur tenue rituelle; au moins pour Kelemar, cependant, un test Perception + Intuition (4) réussi ou un personnage percevant astralement peut reconnaître l'aura de Kelemar perçue lors d'une rencontre précédente. Les runners doivent être conscients du danger de la situation et s'abstenir de commettre des actes imprudents : le simple fait de crier « Marc ? » pour identifier le garçon pourrait entraîner sa mort immédiate.

Une fois repérés, les runners doivent faire face aux gardiens des flammes, aux disciples communs et même aux esprits toxiques liés. S'ils prennent des otages, peu importe qui, ils ne s'en tireront rien avec les fanatiques toxiques. Tant qu'ils ne se font pas repérer, la meilleure chose que les runners pourraient faire est de se faufiler dans les archives, situées dans une ancienne salle de contrôle en face des hauts fourneaux, accessible par un escalier en acier en colimaçon.

Fulgur

La véritable raison du rituel est l'invocation d'un puissant esprit nucléaire (puissance 10), auquel Ardour a donné le nom de Fulgur et qu'il invoque afin d'avoir un serviteur puissant à portée de main pour les futures démonstrations de pouvoir de la secte. Fulgur reste la plupart du temps sous la forme d'un nuage faiblement lumineux, mais peut également prendre la forme d'un gigantesque humanoïde ou d'un squelette de dragon rougeoyant.

L'origine de l'invocation sont des matériaux hautement radioactifs, des restes du réacteur de l'arcologie d'ESUS, placés dans le bassin de l'autel. L'invocation à proprement dite est déjà effective et Ardour ne cessera le rituel d'invocation que si les gardiens des flammes et les esprits mineurs ne peuvent pas écarter la menace. Puis il déclenche Fulgur sous forme matérialisée sur les runners ou les soldats du Rubicon. Au combat, l'esprit utilise principalement ses pouvoirs d'engloutissement, d'attaque élémentaire et de confusion. Voir p.140, La Magie des ombres, pour les caractéristiques d'un esprit nucléaire.

On se tire d'ici !

Après avoir récupéré Kelemar et/ou Marc, et peut-être même les informations de la base de données, les runners doivent fuir la cathédrale au plus vite. Peut-être ont-ils déjà suffisamment libéré le chemin à l'aller (cela pourrait leur faciliter le passage au retour ; sinon, ils devront improviser et trouver une autre issue.

DURCIR LE TON

Le déroulement de la scène dépend de manière cruciale si et quand les runners sont remarqués par les cultistes. Si la bataille éclate avant qu'ils n'entrent dans les archives, ce sera très difficile pour eux, alors ils devraient d'abord s'y introduire discrètement. En plus des gardiens des flammes et des esprits, le meneur de jeu peut également envoyer des disciples normaux comme adversaires. Ceux-ci n'ont pas de bonnes valeurs de combat, mais ils peuvent rendre la vie difficile aux runners simplement en raison de leur nombre. Si le meneur veut profiter de la puissance de Fulgur, le meneur peut mettre fin au rituel plus tôt et affronter le groupe avec un esprit toxique majeur et de mauvaise humeur (voir La Magie des ombres, p. 54, pour les règles d'Invocation Majeur). Peu importe les armes que le meneur utilise, les runners ne doivent jamais se sentir supérieurs aux disciples.

LES ARCHIVES

Les procédures chimiques dans les hauts fourneaux étaient autrefois surveillées d'ici, mais maintenant la salle de contrôle à haute altitude sert de salle d'archives pour les disciples, en particulier Kelemar.

La porte en acier a été équipée d'un puissant maglock (indice 4) couplé à un scanner rétinien qui n'accepte que les yeux de Kelemar, Ardour et Ignifera. De plus, un système anti-effraction d'indice 2 est intégré, qui inonde tout l'intérieur des archives de gaz Seven-7 lorsqu'une alarme est déclenchée. La porte et les murs de la pièce ont un indice de blindage et de structure de 10.

La pièce elle-même ne contient qu'un bureau et un canapé étroit, ainsi qu'un ordinateur ultramoderne. Les anciens dispositifs de contrôle ont été supprimés.

L'ordinateur n'est utilisé que pour stocker et gérer les archives que Kelemar a créées sur les membres de la secte. Pour chaque membre actif des Disciples du Feu Purificateur et tous les informateurs corporatistes, il a méticuleusement constitué un dossier, qui comprend la plupart des cas un curriculum vitae, un profil psychologique, des photographies et un dossier au sein de la secte détaillant les mérites et les transgressions, ainsi que le niveau de "piété". La base de données contient également des lieux de rencontre, des mots clés et des pseudonymes de divers contacts des disciples à l'intérieur et à l'extérieur de la SOX. Certaines personnes ont également des données incriminantes que les disciples peuvent utiliser pour contrôler cet individu. Pour les runners, le dossier de Bernd Reinhard est particulièrement intéressant (voir Annexe), qui prouve sans aucun doute qu'il est l'homme sous le nom de code "Kernbeisser" des disciples infiltré à ESUS et qu'il était donc co-responsable de la catastrophe de l'arcologie. Toutes ces données se trouvent sur l'ordinateur. On peut s'y connecter à une distance de 40 mètres (toujours en mode actif), donc un accès physique direct n'est pas nécessaire.

Archives des Disciples du Feu Purificateur

Processeur : 8

Signal : 1

Firewall : 8

Systèmes : 8

Programmes : Analyse 7, Cryptage 6, Filtre de réalité 6, Bombe matriciel 5, CI (Autopilote 7, Attaque 7, Black Hammer 7, Analyse 5, Armure 5), CI (Pilot 6, Attaque 6, Black Hammer 6, Pistage 6, Armure 4), CI (Autopilote 6, Attaque 6, Analyse 5, Medic 6)

Deux choses pourraient persuader les runners d'avoir quand même un accès physique à l'ordinateur : premièrement, le fait qu'il soit câblée avec des périphériques d'entrée et de sortie manuels et non protégés par mot de passe (un clavier, un écran de démarrage et une imprimante avec des indice d'appareil de 4 chacun et des indice de signal de 0) afin que les runners puissent imprimer les données lors d'un accès physique sans avoir à pirater les archives au préalable et d'autre part le fait qu'il s'agit de matériels et de logiciels extraordinairement sophistiqués qui peuvent rapporter une somme de plusieurs 10 000 euros au marché noir. L'ordinateur pèse au total 20 kilogrammes, dont une grande partie est occupée par le système de refroidissement intégré en permanence.

Message Urgent...



RAYON D'ESPOIR.....



NTIVIRUS

Il va être difficile pour les runners de remplir les trois objectifs (sauver Marc, enlever Kelemar, voler les données), mais la vie n'est pas un jardin d'enfants. S'ils sont trop faibles par rapport aux disciples, le meneur de jeu peut inverser le cours de la bataille avec l'aide des soldats du Rubicon. Si le rituel échoue, l'esprit toxique Fulgur peut s'emballer et même se retourner contre ses invocateurs (mais c'est aussi dangereux pour les personnages).

SCHACHT IV EN BREF

Les runners fuient la cathédrale et quittent Völklingen en direction de la mine de Göttelborn, par laquelle ils peuvent sortir de la SOX. Non seulement ils doivent faire face à des cultistes en colère et à des esprits qui les poursuivent, mais ils doivent également faire fonctionner l'ancien chemin de fer souterrain dans la mine avant de pouvoir enfin respirer à nouveau de l'air non contaminé.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous êtes sortie de la cathédrale, mais ça n'est pas terminé. Ce pays sauvage peut encore facilement vous tuer, c'est pourquoi votre priorité absolue est la mine de Göttelborn, que vous avez choisie comme échappatoire. Un regard par-dessus votre épaule vous indique que vos poursuivants énervés en ont toujours après vous, après tout, vous en savez maintenant tellement sur le culte qu'on ne peut plus vous laisser partir comme ça.

Lorsque les runners atteignent la mine :

Alors que les différents puits de mines qui servaient au transport des engins de chantier sont depuis longtemps comblés, l'ascenseur pour le personnel est toujours en fonction. Plusieurs graffitis de visages démoniaques, de crânes et de signes Zentpels dentelés (SOX FR p37 : Créatures) en peinture jaune fluo ornent la porte d'entrée lourdement verrouillée. En dessous, il est écrit : "Partez d'ici !"

Lorsque les runners atteignent le niveau le plus bas de la mine :

L'ascenseur s'arrête vous laissant dans le silence complet. La faible lumière de l'ascenseur illumine une station d'exploitation et les voies poussiéreuses d'une voie ferrée. Vous ne savez pas depuis combien de temps cette installation n'est plus en activité, mais cela doit faire des décennies. Le couloir devant vous fait trois à quatre mètres de diamètre et dégage une odeur de moisi, de terre et de pourriture. Vous aimeriez presque être de retour dans la cathédrale, car l'obscurité vous inspire encore moins confiance.

ATMOSPHÈRE

Fuyant les disciples, les runners doivent ressentir leur extrême fanatisme ; chacun met sa vie en jeu pour les empêcher de s'échapper, et ce n'est que lorsque le dernier poursuivant est à terre qu'ils peuvent se sentir en sécurité, mais pas pour longtemps. Car dans la mine, ils trouvent des traces de bestioles sauvages qui devraient leur faire peur. À contrecœur, ils doivent faire face à l'obscurité à près de 1200 m de profondeur, car cette galerie est leur seul moyen de sortir de la SOX.

L'ENVERS DU DÉCOR Mine de Götterborn

L'ancienne mine de charbon de Göttelborn a été fermée en 2000 et n'a été réutilisée que plusieurs années après la fusion de Cattenom, par des contrebandiers qui ont utilisé les tunnels comme entrepôt, abris et plus tard comme canal de transport. Ils ont redémarré le chemin de fer de la mine et, avec beaucoup d'efforts et à l'aide de sorts magiques et d'esprit élémentaire de terre, ont même pu créer un tunnel reliant le champ d'exploitation de Göttelborn/Neunkirchen aux grottes de Homburg Schlossberg, une route de contrebande stable depuis la SOX.

En 2058, ce fut la fin de la route de contrebande que l'on surnomme "Le Grand Escalier", en raison de l'escalier menant au tunnel de liaison. D'abord, le passage entre Homburg et Neunkirchen s'est partiellement effondré, puis les contrebandiers au niveau le plus bas près de Göttelborn ont été frappés par une grande meute de bugbears mutants agressifs et ont été tués à l'exception de quelques survivants, qui ont scellé l'entrée de Göttelborn et l'ont marquée avec des panneaux d'avertissement.

EN FUITE

Avant que les runners puissent entrer dans la mine, ils doivent d'abord régler le compte de leurs poursuivants. Une fois qu'ils auront Kelemar et Marc entre leurs mains, les autres disciples les poursuivront à pied, craignant à juste titre de garder leur couverture. Utiliser les règles de course et de déplacement. Ardour et les deux autres lanceurs de sorts enverront leurs esprits liés, s'ils existent encore, sur des services à distance pour traquer les runners. De plus, une équipe de gardien des flammes est partie sur un aéroglisseur dont les caractéristiques correspondent à celles du GMC Everglades pour poursuivre les runners à l'extérieur de la cathédrale. Le meneur de jeu doit appliquer les règles des poursuites en véhicule.

Lors de la chasse, les runners pourraient essayer de se cacher dans les ruines de Sulzbach, qui se situe entre Völklingen et Göttelborn ; ils pourraient chercher l'abri d'une zone de vide astrale pour être à l'abri des esprits ; ce serait même possible de faire un détour par l'ouest de Sarrebruck en espérant que les disciples ne les suivront pas dans la zone d'entraînement d'Ares.

Aperçu du Tunnel partie 1

Lorsque les runners ont échappé à leurs poursuivants (voir encadré : En fuite) et ont atteint la mine de Göttelborn, la dernière étape de leur odyssée commence. Comme ils doivent constater que le dernier qui était dans la mine a fermé la porte un peu trop fort derrière eux, il faut des doigts habiles (test d'Agilité + Serrurerie (3)) ou de la force brute (test de Force + Constitution (10)), peut être résolu en travail d'équipe et, si nécessaire, tirer le contenu d'un chargeur de fusil d'assaut peut ouvrir la porte en acier barricadée.

L'électricité de l'ascenseur du personnel, qui emmenait les mineurs sous terre, peut être redémarrée avec un test Hardware ou Logique + Mécanique industrielle (3) (modifiez le test s'il n'ont pas suffisamment d'outils), mais il manque la source d'énergie, l'ancien générateur n'est plus utilisable. Cependant, il y a un nouveau poteau matriciel à proximité qui peut être exploité. Les runners n'ont qu'à récupérer un câble électrique suffisamment long à partir de maisons en ruine ou similaires. Le branchement nécessite un autre test de Logique + Hardware (2).

En contrebas, à plus de 1200 mètres de profondeur, les runners trouvent une voie ferrée souterraine qu'il faut également réapprovisionner en électricité, ce qui demande un peu plus de travail artisanal. Par exemple, les runners pourraient récupérer des batteries de voiture de leur véhicule ou d'une épave près de l'entrée, les charger et les connecter, rediriger l'alimentation de l'ascenseur ou connecter plusieurs batteries plus petites à partir d'équipements. Tout cela nécessite également un test de Logique + Hardware / Mécanique Industrielle, avec le jet minimum et les modificateurs définis par le meneur.

Ossement

Après avoir parcouru quelques kilomètres sous terre, les runners font une découverte terrifiante : les cadavres presque entièrement rongés de plusieurs personnes gisent éparpillés sur et autour d'un chariot de mine, et ce ne sont pas d'anciens mineurs, comme on peut le voir sur les vêtements modernes, mais des contrebandiers, qui sont morts depuis au maximum 20 ans.

Ils ont ensuite été attaqués par un clan de bugbears mutants agressifs, dans l'habitat desquels ils avaient envahi par inadvertance. Les bugbears omnivores vivent toujours ici. En raison de leur mutation, ils sont extrêmement agressifs et attaqueront immédiatement les intrus. Ils ne cherchent pas nécessairement à les chasser, mais considèrent presque tout comme une source de nourriture. Ils ont tendance à compter sur leur supériorité numérique au combat (ils chassent en groupes de 3 à 6 bugbears), c'est pourquoi la mort de deux de leurs peut les faire battre en retraite (et éventuellement revenir avec des renforts).

En plus des bugbears, il existe d'autres bestioles dans l'obscurité des couloirs que le meneur peut mettre sur le chemin des runners; ils doivent également être confrontés de temps à autre à des obstacles sur les rails.

Aperçu du Tunnel partie 2

Arrivés au bout du chemin de fer de la mine, les personnages doivent encore parcourir un long chemin à travers un tunnel de liaison étroit et relativement raide puis à travers les grottes du Schlossberg. Le tunnel est en partie enterré à un endroit, ce qui ressemble à première vue à une impasse et devrait provoquer de la frustration chez les runners. Mais ensuite, il s'avère (en ressentant un courant d'air, percevant un bruit, etc.) que les décombres peuvent être dégagés par la force brute, de la magie, peut-être même des explosifs, au moins jusqu'à ce que les runners soient sortis : après quoi le tunnel derrière eux peut s'effondrer de manière spectaculaire.

Les runners sortent ensuite à la lumière dans une forêt près de Zweibrücken. A partir de maintenant, personne ne devrait plus les déranger jusqu'à ce qu'ils soient à la destination de leur mission, la remise de Kelemar et Marc.

DURCIR LE TON

Une poursuite avec des cultistes ordinaires et éveillés ainsi que plusieurs esprits toxiques n'est pas un jeu d'enfant : si les runners glissent trop facilement entre les doigts de leurs poursuivants, Ardour peut également avoir recours à son hélicoptère en peu de temps et attaquer les personnages depuis les airs. D'autres facteurs peuvent compliquer l'évasion, comme une panne de véhicule en fuite, une embuscade par des Glowpunks ou une patrouille d'Ares dans la région et qui veulent savoir ce qui se passe dans leur arrière-cour.

Si la chasse se passe trop bien, le meneur peut encore compliquer la vie des personnages dans les tunnels miniers avec toutes sortes d'insectes. Ils auront peut-être même la malchance de tomber sur un nid d'esprits fourmis, toujours à court de viande fraîche et qui bondiront sur leur proie en un instant. Une panne de courant du chemin de fer de la mine peut également entraîner des tensions ou des difficultés supplémentaires.

ANTIVIRUS

Gardez à l'esprit qu'après l'épreuve de force, les Disciples poursuivront non seulement les runners, mais aussi les soldats du Rubicon, et ne pourront donc pas bondir sur les personnages de toutes leurs forces. Si vous trouvez que les personnages n'ont aucune chance contre leurs poursuivants, vous pouvez installer une escouade Ares qui peut être précipitée vers les disciples avec des tactiques astucieuses.

Si les runners, dans un coup de génie, parviennent à détourner l'hélicoptère d'Ardour, alors laissez-les faire, il y a du carburant pour quelques kilomètres, après il faut continuer à pied.

Si les runners ressentent déjà la douleur de la poursuite, le reste du voyage peut être relativement bénin, mais à aucun moment ils ne doivent se sentir en sécurité dans les tunnels de la mine.

RECOLLER LES MORCEAUX

QUELLE EST LA SUITE ?

Le fixeux, qui s'appelle Le Cajoleur (voir SOX FR p.53), terme qu'il faut éviter à tout prix en sa présence, est bien connu dans les ombres de Zweibrücken et cela ne devrait pas être trop difficile pour les personnages de le trouver là-bas. Le Cajoleur connaît vaguement la situation de DeBeaux et, tout à fait professionnellement, ne posera pas de questions inutiles.

Marc Sandhorst, en revanche, qui en a assez des aventures et des sectes pour le moment, voudra au plus vite retrouver ses parents à Hambourg, qui se montreront reconnaissants auprès des runners pour le sauvetage de leur fils.

Bugbears mutant

(Indice de professionnalisme 2)

C	A	R	F	C	I	L	V	Ess	M	Ini	PI
3	3	3	2	2	4	3	3	4	2	7	1

Mouvement: 15 / 30

Compétences: Analyse astrale 2, Esquive 3, Infiltration 3, Escalade 3, Combat à mains nues 4, Perception 4

Pouvoirs: Mouvement (lui-même), Sens améliorés (vision infrarouge), Arme naturelle (morsure/griffes : dégâts 3P, PA 0), dissimulation

Faiblesses: Allergie (lumière du soleil, faible)

Lorsque Kelemar et les informations sur les Disciples du Feu Purificateur arriveront à ESUS, le vent tournera également pour Pierre DeBeaux. Lors de l'interrogatoire, le Disciple admet avoir eu des contacts avec Bernd Reinhardt et avoir utilisé ce contact pour faire rentrer le chaman toxique Drengscheid dans la salle du réacteur de l'arcologie, où le cataclysme s'est finalement ensuivi, ce qui peut également être glané dans les autres preuves des runners. Reinhardt est alors démis de ses fonctions et interné dans une clinique psychiatrique, où sa dépendance à la secte est soignée. DeBeaux, quant à lui, est réhabilité, récompensé pour son engagement à résoudre la catastrophe du réacteur et nommé au Conseil de sécurité central d'ESUS, où il doit à l'avenir contribuer à former la sécurité de toutes les installations du groupe. Il envoie non seulement aux runners les honoraires convenus, mais leur offre également un traitement de décontamination pour prévenir d'éventuels dommages causés par les radiations dans la SOX (voir SOX FR p.59). Ils peuvent également l'ajouter en tant que contact (Indice d'Influence 4 et Loyauté 4-5).

L'interprétation de l'interrogatoire et des données récupérées a de larges répercussions à mesure que la connexion des disciples du Feu Purificateur à la Voie de la pureté dans l'ADL est révélée. Les chefs spirituels de la Voie de la Pureté prennent alors leurs distances avec la branche hambourgeoise de la secte, car c'est là que les preuves mènent. Dans une déclaration publique, l'expulsion de tous les membres "pauvres et égarés" de Hambourg qui appartiennent aux disciples est annoncée.

KARMA D'ÉQUIPE

Condition	Karma
Enlèvement de Kelemar à la cathédrale	1
Marc Sandhorst sauvé de la cathédrale	1
Informations récupérée dans les archives	1
Campagne terminée	1

KARMA INDIVIDUEL

Condition	Karma
Survie	2
Bon roleplay	1-2
Courage ou intelligence	1
Humour	1
Faire avancer l'histoire	1

OMBRES PORTÉES

Marc Sandhorst

Marc a évolué ces derniers jours et semaines : la curiosité et l'enthousiasme initiaux pour la Voie de la pureté se sont transformés en dégoût pour les pratiques toxiques des disciples, car lorsqu'il a entendu parler des croyances des disciples, il se rendit compte de ce à quoi il s'était engagé. Cependant, il était déjà trop tard pour s'échapper de la cathédrale des quatre éléments au milieu de la SOX. Malheureusement, sa nature rebelle et son esprit indomptable ne sont pas passés inaperçus auprès des disciples, ce qui l'a rendu sans valeur pour eux. Ne voulant pas recourir à des manipulations magiques, électroniques ou chimiques, ils prévoient de le sacrifier lors d'un rituel. Une fois avec les runners, il fait de son mieux pour les aider afin de pouvoir enfin rejoindre sa famille et mener une vie normale. Les caractéristiques de Marc sont disponibles dans Loups déguisés en agneaux.

LES DISCIPLES DU FEU PURIFICATEUR

La cellule de 26 disciples présente en permanence dans la cathédrale est composée en grande partie de membres expérimentés du culte qui, après avoir été "recrutés" par la Voie de la pureté et un service prolongé dans la SOX, ont réussi à se rendre ici, dans l'un des sanctuaires religieux du culte. Ce sont des gens de tous métatypes et de tous les horizons, du squatter qui a trouvé une nouvelle maison chez les Disciples, au cadre d'entreprise évincé pour qui le culte est un moyen d'exprimer sa haine fervente.

Pour assurer la sécurité des chefs de secte Ignifera et Ardour, ils ne restent pas tout le temps dans la cathédrale, seulement lors d'occasions spéciales. Le mage toxique Torris agit comme "l'évêque" de la cathédrale, qui considère le site comme étant son domaine personnel et n'aime pas que les dirigeants lui rendent visite. Son assistant est Scintilla, également éveillé, qui est toujours en formation, en tant que magicien. Dix disciples sont de simples croyants mondains qui se distinguent par leur culte particulièrement fervent du cinquième élément et ont également une valeur tactique pour la secte, tandis que les 14 disciples restants appartiennent aux soi-disant gardiens des flammes. Cette catégorie comprend ceux qui ont trop peu de sensibilité pour recruter et répandre la foi et préfèrent défendre le culte par le feu et l'épée. On y trouve des cyber implantés ainsi que quelques adeptes qui ne sont d'aucune utilité pour les rituels magiques de la secte. Les gardiens des flammes patrouillent à intervalles irréguliers dans la cathédrale des quatre éléments, qu'ils appellent "Terre sainte", et protègent le sanctuaire des disciples des Radpunks, des corporations, des para créatures et autres racailles.

Simple Disciple

(Indice de professionnalisme 1, fanatique dévoué)

C A R F C I L V Chan Ess Ini PI MC
3 2 3 2 3 3 4 2 2 6 6 1 10/9

Compétences: Esquive 2, Etiquette 3, Survie 3, Combat à mains nues 2

Équipement: Tenue rituelle (0/1)

Remarques: les disciples ne portent pas de Commlinks lorsqu'ils sont dans la cathédrale. Les valeurs données ci-dessus correspondent à celles d'un disciple humain ; pour les membres d'autres races, appliquez les modifications d'attribut appropriés.

Gardien des flammes

(Indice de professionnalisme 4, fanatique dévoué)

C A R F C I L V Ess Ini PI MC
4 3 4 3 2 3 3 4 3,8 7(8) 1(2) 10/9

Compétences: Esquive 3, Intimidation 4, Armes à feu(GC) 3, Combat rapproché(GC) 4, Survie 3

Augmentation: Réflexes câblées 1, Smartlink

Équipement: Veste pare-balles (8/6), micro-émetteur-récepteur (niveau 5), Lunettes (vision infrarouge, vision nocturne)

Notes: Les valeurs données ci-dessus correspondent à celles d'un gardien des flammes humain ; pour les membres d'autres races, appliquez les modifications d'attribut appropriés.

Arme: FN HAR (munitions standard, 3 chargeurs de rechange, Smartlink), Épée ou hache de guerre

Adeptes gardien des flammes

(Indice de professionnalisme 4, fanatique dévoué)

C A R F C I L V M Ess Ini PI MC
4 4 5 4 2 3 3 4 5 6 8(9) 1(2) 10

Compétences: Esquive 4, Intimidation 3, Combat rapproché(GC) 5, Armes à feu(GC) 4, Survie 3

Pouvoirs d'adepte: Détection de mouvements, Volonté de fer 1, Réflexes améliorés 1, Coup critique 3, Armure mystique 2, Mains mortelles

Équipement: Veste blindée (8/6), Micro-émetteur-récepteur (niveau 5), Lunettes (Vision infrarouge, Vision nocturne, Smartgun)

Remarques: Les valeurs indiquées ci-dessus correspondent à celles d'un gardien des flammes humain ; pour les membres d'autres races, appliquez les modifications d'attribut appropriés.

Arme: FN HAR (munitions standard, 3 chargeurs de rechange, Smartlink), Couteau, Matraque

Torris

C A R F C I L V M Cha Ess Ini PI MC
3 2 3 2 5 5 4 6 5 4 6 8 1 10/11

Initiative astrale/PI: 10/3

Race: Humain

Compétences: Arcana 5, Analyse astrale 4, Conjuración(GC) 5, Influence(GC) 4, Intimidation 3, Sorcellerie(GC) 5, Survie 3, Enseignement 4, Perception 3

Sorts: Mur de feu, Rayon gamma*, Facilitateur, Vague empoisonnée, Éclair Mana, Agonie de masse, Contrôle des Pensées des Foules, Barrière physique, Bombe à radiation*

Esprit mentor: Radiation (+2 dés au Nucléaire, +2 dés à la Résistance aux agents pathogènes, aux toxines et aux radiations, -1 dés aux sorts de soin)

Équipement: Gilet par-balles (6/4)

Scintilla

C A R F C I L V M Cha Ess Ini PI MC
2 3 4 1 4 4 4 5 4 3 6 8 1 9/10

Initiative astrale/PI: 8/3

Race: Elfe

Compétences: Arcana 3, Analyse astrale 3, Athlétisme(GC) 3, Esquive 4, Conjuración(GC) 4, Etiquette 3, Sorcellerie(GC) 4, Survie 3, Combat à mains nues 3, Perception 4

Sorts: Boule de feu, Rayon gamma*, Contrôle des émotions, Facilitateur, Éclair de mana, Confusion de masse, Barrière physique

Équipement: Vêtements solides (1/1)

Notes: Vision nocturne

Ardor

Le troll costaud est presque aussi vénéré au sein du culte que le chef, Ignifera. Contrairement à lui, il n'est pas seulement présent aux cérémonies religieuses, mais s'occupe aussi de choses très profanes. Personne ne sait exactement d'où vient Ardor ou comment il a obtenu les marques cryptiques qui ornent tout son corps, mais tous les disciples craignent la colère du troll, qui peut éclater soudainement et de manière inattendue. C'est aussi lui qui a choisi Frank Drengscheid alias Ignesa pour le rituel dans l'arcologie d'ESUS.

L'objectif principal d'Ardor est d'intimider les personnages joueurs. En tant qu'initié toxique, il leur est largement supérieur et le leur fait ressentir à travers son apparence et la démonstration de ses capacités.

C A R F C I L V M Cha Ess Ini PI MC
9 3 3 8 4 5 5 6 7 5 6 8 1 13

Initiative astrale/PI: 10/3

Race: Troll

Compétences: Arcana 4, Analyse astrale 4, Combat astral 5, Conjuración(GC) 6, Véhicules terrestres 2 (Moto +2), Intimidation 5, Leadership 4, Sorcellerie(GC) 6, Armes semi-automatique 2, Survie 4, Combat à mains nues 4, Perception 5

Sorts: Lance-flammes, Rayon gamma*, Vague toxique, Mur de feu, Contrôle des Foules, Manipulation des Foules, Brouillage du mana, Armure, Bombe à radiations*

Esprit mentor: Radiation (+2 dés au Nucléaire, +2 dés à la Résistance aux agents pathogènes, aux toxines et aux radiations, -1 dé aux sorts de soins)

Métamagie: Invocation majeur, Bouclier, Corruption, Souillure
Grade d'initiation: 4

Équipement: HK MP-5 TX (munitions standard, 4 chargeur de rechange), Gilet pare-balles (6/4), Focus de maintien (indice 4)

Notes: Vision infrarouge

Sage Kelemar

Kelemar, que les personnages connaissent dans Loups déguisés en agneaux, est la clé pour mettre fin à tout cela, car il peut identifier la personne taupe à ESUS étant Bernd Reinhardt. De plus, les runners peuvent trouver et emporter avec eux ses archives soigneusement gardées par des disciples, où il conserve méticuleusement les enregistrements des activités de chaque membre. Kelemar est également l'un des rares disciples à avoir une excellente connaissance de la matrice et peut tenir tête à de nombreux hackers.

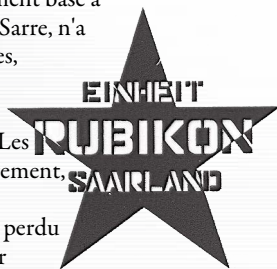
Il est très rusé et s'il est capturé, il essaiera constamment d'opposer ses ravisseurs les uns aux autres et de s'échapper. Cependant, il est assez lâche pour ne pas se sacrifier pour le culte et finira par témoigner également contre les Reinhardt, sous la menace de la torture.

Les caractéristiques de Kelemar se trouvent dans Loups déguisés en agneaux.

UNITÉ RUBICON

Le groupe paramilitaire, actuellement basé à Mariahütte dans le nord de l'ancienne Sarre, n'a jamais eu de problèmes avec les disciples, jusqu'à ce qu'un affrontement éclate lorsque les deux groupes veulent s'emparer d'un dortoir presque intact. Les soldats Rubicon, expérimentés militairement, ont réussi à repousser les gardiens de la flamme et les autres disciples, mais ont perdu le magicien Christian Brigg et le hacker Alexander Lebenin au profit des copistes. Pour le commandant Rousseau, ce fut une défaite personnelle, notamment parce que les deux sont des membres extrêmement précieux du groupe. Alors Rousseau a envoyé son meilleur Feldwebel Stromer avec une petite équipe pour retrouver les personnes kidnappées. Les disciples ont d'abord essayé de mettre les deux captifs de leur côté, mais comme "Bishop" Torris a ordonné qu'aucune méthode magique ou chimique ne soit utilisée, ils ont échoué, et les deux soldats Rubicon doivent maintenant être "éliminés" lors du prochain rituel.

Les soldats affichent un comportement cool, rationnel et militairement rigoureux, croyant que c'est la base de leur survie. Ils hésitent à s'écarter de leurs plans et stratégies, mais sont généralement disposés à coopérer avec d'autres parties, comme les shadowrunners.



Sergent Dirk Stromer

C A R F C I L V Cha Ess Ini PI MC
4 4(7) 5 4 3 2 3 4 3 2 7(9) 1(3) 10/10

Race: Humain

Compétences: Athlétisme(GC) 4, Esquive 3, Intimidation 4, Armes à feu(GC) 5, Leadership 4, Infiltration 5, Combat rapproché(GC) 4, Plein air(GC) 3, Perception 4, Arme de jet 3 Augmentation: Yeux cybernétiques 3 (compensation anti-flash, infrarouge, vision nocturne, zoom, smartlink), Réflexe câblées 2, Tonification musculaire 3

Équipement: Compteur Geiger, combinaison de camouflage (8/6, urbain, nuit), micro-émetteur-récepteur (indice 3), Kit de survie

Arme: Ares Alpha (smartgun, 3 bandes de munitions de rechange, 3 grenades fumigènes, 3 grenades explosive)

Raoul Fillon

C A R F C I L V M Cha Ess Ini PI MC
3 3 4 3 4 5 4 5 5(7) 2 6 9 1 10/11

Initiative astrale/PI: 10/3

Race: Humain

Compétences: Arcana 4, Analyse astrale 4, Combat Astral 4, Esquive 4, Sorcellerie(GC) 5, Infiltration 3, Plein air(GC) 4,

Pistolets 3, Bannissement 4, Combat astrale 3, Perception 4

Sorts: Barrière astrale, Éclair étourdissant, Décontamination, Nutrition, Tuerie d'esprits, Carnage d'esprits, Soins, Éclair de Mana, Sphère de lumière, Invisibilité

Métamagie:

Purification, Filtrage

Grade d'initiation: 2

Équipement: Compteur Geiger, Tenue de camouflage (8/6, urbain,

nuit), micro-émetteur-récepteur (indice 3), Focus de pouvoir (indice 2), Kit de survie

Notes: Fillon est un adepte de tradition druidique.

Arme: Colt Manhunter (pointeur laser, 3 dards de rechange)

Soldats du Rubicon

(3 soldats, indice de professionnalisme 4)

C A R F C I L V M Ess Ini PI MC
3 3(5) 4 3 2 3 3 4 3,5 7(8) 1(2) 10

Race: Humain

Compétences: Athlétisme(GC) 3, Esquive 3, Armes à feu(GC) 4, Infiltration 5, Combat rapproché(GC) 4, Plein air(GC) 3, Perception 4, Arme de jet 3

Augmentation: Réflexe câblées 1, Tonification musculaire 2, Smartlink

Équipement: Combinaison furtive (8/6, urbain, nuit), micro-émetteur-récepteur (indice 3), kit de survie, 5 flash packs

Arme: FN-HAR (smartgun, 3 chargeurs de rechange)

ANNEXE

ENSEMBLE DE DONNÉES 4-17/22

NOM : BERND REINHARDS

CODE KERNBEISSER

CONTACT : "DER SCHROTTER" (FORBACH)

STATUT : EXTERNE / AFFILIÉ (DEPUIS 09/67) /

LOYAL (DEPUIS 01/68)

AFFILIATION/GRADE : ESUS/CONSEILLER À LA SÉCURITÉ INTERMÉDIAIRE (ANCIEN CHEF ADJOINT DE LA SÉCURITÉ DE L'ARCOLOGIE DE FAULQUEMONT)

MÉRITES : INTRODUCTION D'IGNESA DANS L'ARCOLOGIE D'ESUS POUR LA "CONSÉCRATION DE L'URANIUM"