



SHADOWRUN®

IM SCHATTEN DER DRACHEN



ABENTEUERBAND



Pegasus Press



SHADOWRUN®

IM SCHATTEN DER DRACHEN

NEUES MAGAZIN ERFOLGREICH IM PAN ANGEMELDET
LADEN :: 30 SCHUSS (MARKENLOS) STANDARD



Pegasus Press

SOMMAIRE

EVÉNEMENTS MAJEURS..... 3

Vieilles blessures.....	3
Dragons et humains.....	3
Le chemin vers le conflit.....	4
Les aventures.....	4

LE ROI DE LA COLLINE..... 6

Contexte.....	6
Aperçu de la run.....	7
Scène 1 : Le recrutement.....	8
Scène 2 : Toi aussi tu serais paranoïaque si tout le monde en avait après toi !	9
Scène 3 : Une trêve perturbée.....	10
Scène 4 : Vague après vague.....	14
Scène 5 : La fuite.....	17
Scène 6 : La lumière dans l'obscurité.....	17
Scène 7 : Le roi de la colline	18
Après la run.....	19
Ombres portées	20

VIEUX LIVRES..... 23

L'intrigue.....	23
Scène 1 : Un gentleman sans livre.....	23
Scène 2 : Où se trouve Reichenau ?.....	24
Scène 3 : Vacances au bord du lac.....	25
Scène 4 : Ora et labora	27
Scène 5 : Lieux sacrés.....	31
Scène 6a : Le Gardien.....	32

Scène 6b : Le tueur de dragon.....	35
Scène 7 : Luxe dans l'Odenwald.....	36
Après la run.....	36
Ombres portées	37
Notes	40

SUR DES RAILS GELÉS..... 45

Le contrat.....	45
Scène 1 : Réservation de siège	46
Scène 2 : Définir le cap	48
Scène 3 : Changement de voie.....	50
Scène 4 : Dérailage	53
Scène 5 : Terminus	53
Après la run.....	54
Ombres portées	55
Notes	59

DES CLICHÉS EN TÊTE..... 61

Contexte.....	61
La run.....	62
Scène 1 : Actéon.....	62
Scène 2 : La Bohème	63
Scène 3 : Pierre et le loup	68
Scène 4 : Le Tireur d'élite.....	69
Scène 5 : Comme tout le monde.....	72
Après la run.....	72
Ombres portées	73
Notes	77
Symboles des cartes	78



MENTIONS LÉGALES

Textes : Torben Föhrder, Frank Plenert, Niklas Stratmann • Rédacteur en chef allemand : Tobias Hamelmann
 Editeur : Niklas Stratmann • Illustrations : Andreas « AAS » Schroth, Niklas Stratmann
 Cartes et plans d'étage : Andreas « AAS » Schroth • Édition : Benjamin Plaga
 Maquette couverture allemande : Ralf Berszuck • Maquette allemande : Ralf Berszuck

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, sous licence de Catalyst Game Labs et Topps Company, Inc. ©
 2020 Topps Company, Inc. Tous droits réservés.

Shadowrun et Topps sont des marques commerciales et/ou des marques déposées de Topps Company, Inc. aux États-Unis,
 en Allemagne et/ou dans d'autres pays.

Catalyst Game Labs est une marque déposée d'InMediaRes Productions, LLC.

ISBN 978-3-95789-352-9

RENDEZ-NOUS VISITE SUR
INTERNET:

WWW.SHADOWRUN6.DE

WWW.PEGASUS.DE

WWW.PEGASUSDIGITAL.DE





ÉVÉNEMENTS MAJEURS

Ils projettent leurs ombres ... Nous vous invitons à plonger dans ces ombres avec votre groupe de jeu : en 2080, la structure du monde corporatiste craque. Il y a un nouveau joueur dans le peloton des Méga-corporations, et celle-ci, Spinrad Global, veut utiliser son nouveau statut de AAA pour s'assurer une plus grande part du gâteau dans l'Alliance des pays allemands (ADL). La nouvelle mégas-croquerie sème le trouble dans le paysage corporatiste allemand, afin d'enlever des parts de marché à la concurrence dans le chaos qui en résulte.

VIEILLES BLESSURES

Lorsque Spinrad ravive le conflit latent entre la deuxième plus grande corporation mondiale, Saeder-Krupp, et le géant bancaire Frankfurter Bankenverein (FBV), son souci est de briser l'hégémonie des deux puissances dans le secteur financier allemand afin de libérer le terrain pour sa propre filiale bancaire Chalmers & Cole (C&C). Et bien que la stratégie porte ses fruits, Spinrad n'a aucune idée qu'elle ouvre des blessures qui vont bien plus loin que l'économie de l'ADL et sont antérieures aux corporations du Sixième Monde.

Saeder-Krupp est le domaine du grand dragon Lofwyr, l'un des membres les plus puissants représentant des dragons. Et le FBV est né de Nachtmeister, également un grand dragon et rival de Lofwyr. En 2062, Nachtmeister a été tué par Lofwyr dans un duel dramatique sur Francfort.

Depuis lors, Monika Stüeler-Waffenschmidt, ancienne pupille de Nachtmeister, dirige le groupe. Son règne sur le FBV est contesté en interne. De nombreux managers ne font pas confiance à leur PDG pour suivre les traces de Nachtmeister. Pour eux, ce n'est «que» une elfe.

Mais en septembre 2080, le grand public apprend que Stüeler-Waffenschmidt n'est pas seulement une elfe, mais un drake : un être magique qui a à la fois une forme métahumaine et une forme de dragon. Cela lui donne une nouvelle légitimité lorsqu'elle envisage de succéder à un Grand Dragon.

Le conflit entre les deux corporations menace désormais non seulement de devenir une guerre économique, mais aussi une querelle au sein des dragons et des dracos-formes en Europe centrale. Et lorsque des êtres magiques et anciens sont impliqués, un conflit ne concerne plus seulement de gros portefeuilles d'actions et les dernières informations sensibles, mais aussi des artefacts puissants et des secrets anciens.

DRAGONS ET HUMAINS

«Ne traitez pas avec des dragons!» est le credo unanime de nombreux shadowrunners. Il est alimenté par la prise de conscience que les (méta)humains ne sont que des pions dans le grand jeu des anciens et puissants lézards qui sont sacrifiés sans hésitation.

Tous ne se contentent pas d'être déplacés comme des pièces de jeu d'échec ou de s'éloigner chaque fois que l'ombre menaçante d'un monstre cracheur de feu apparaît à l'horizon. Il y a ceux qui, tout en reconnaissant la suprématie magique, financière et intellectuelle des dragons, se rebellent contre eux. La figure héroïque du tueur de dragons, qui combat contre les monstres contre toute attente et remporte la victoire, est un sujet mondialement connu dans les sagas et les légendes et raconte des vertus (méta)humaines capables de vaincre même des dragons.

Bien sûr, tous ceux qui se rebellent contre les dragons ne poursuivent pas de nobles dessins : par exemple, l'objectif anti-dragon du Siegfriedbund n'est qu'une partie de leur vision du monde idéal, qui refuse le droit à l'existence à toutes les métaraces et veut que l'Homo sapiens soit la seule espèce rationnelle à être à la pointe de la civilisation. Le Siegfriedbund suivra de près le déroulement de la bataille entre Saeder-Krupp et FBV, entre Grand Dragon et Drake. Dans l'espoir de sortir peut-être de ce conflit en tant que troisième larron.

LE CHEMIN VERS LE CONFLIT

Mais il est inutile de se prononcer sur les développements futurs de ce jeu de pouvoir avant de savoir clairement quelles parties sont réellement impliquées, quels intérêts elles poursuivent et quels atouts elles détiennent entre leurs mains. Et c'est exactement ce que cette anthologie vise à faire.

Les quatre scénarios indépendants conduisent les runners dans l'ombre du sud de l'Allemagne et sont indirectement liés au roman *Nachtmeisters Erben* (mais peuvent être joués sans aucun problème même sans connaître son contenu). L'essentiel de l'action se déroule loin des grands plex et donne aux joueurs l'opportunité d'écrire l'histoire de l'ADL...

LES AVENTURES

Dans l'ombre des dragons est une anthologie d'aventures pour Shadowrun, sixième édition. Aucun livre autre que le Livre de base (SR6) n'est requis pour les aventures contenues dans ce document. Toutes les valeurs et règles pour les personnages spécifiées se réfèrent à cette version de Shadowrun.

Les joueurs ne doivent pas lire au-delà de ce point. S'ils le font, ils gâchent le vrai plaisir du jeu Shadowrun : vivre une aventure en ignorant ce qui va arriver à son personnage et aller au fond des choses avec ruse et idées inventives.

MENER UNE AVENTURE

Mener une aventure est un art. Mais ce n'est pas insurmontable. La règle numéro un est de se faire plaisir. Si quelque chose ne fonctionne pas dans l'aventure, ne s'applique pas à votre situation à la table de jeu ou si vous souhaitez simplement le gérer différemment : faites ce qu'il vous plaît !

Voici quelques conseils de base pour vous aider à démarrer :

Étape 1 : Lire l'aventure. Familiarisez-vous avec le cours général des événements. Mieux vous aurez en tête le déroulement prévu de l'aventure, mieux vous pourrez réagir à votre tour aux actions imprévues. Étape 2 : Personnalisez l'aventure. Peut-être n'aimez-vous pas certains aspects de l'aventure, ou doutez-vous que cela fonctionne pour vos joueurs et l'approche unique des runners. Peut-être que vous voulez jouer l'aventure dans un endroit différent, créer une faction ennemi différente ou le client par défaut, ou rendre des personnages non-joueurs particulier plus forts ou plus faibles. Tout ce que vous voulez changer : faites-le. C'est votre aventure maintenant.

Étape 3 : Connaître les personnages. En tant que meneur de jeu, vous devez avoir une copie de toutes les feuilles de personnage ou au moins un résumé des caractéristiques et des actions les plus importantes pour chaque personnage joueur. Souvent, les aventures suggérées supposent à un moment donné qu'un certain type de personnage ou de compétence soit présent dans l'équipe. Si ce n'est pas le cas, vous devrez peut-être modifier le point particulier afin qu'il puisse être surmonté. Les joueurs devraient toujours avoir une chance de survivre au moins à l'aventure et idéalement de la terminer avec succès. Le chemin de la victoire peut être un défi, mais s'il vous plaît, ne pas la rendre impossible !

Étape 4 : Prenez connaissance des rencontres et des événements importants pendant le jeu. De cette façon, vous gardez une trace pour l'attribution ultérieure du karma, de la réputation et, le cas échéant, des ennemis. Surtout, vous générez des situations d'accroche pour les conséquences possibles qui découlent de l'aventure. Les PNJ survivants rentrent-ils chez eux et oublient-ils tout ? Y a-t-il de nouveaux ennemis et des comptes à régler ? Ou peut-être de nouveaux amis et relations ?

Étape 5 : Ne paniquez pas ! Personne ne peut connaître toutes les règles, envisager toutes les éventualités, toujours sortir la description de la scène parfaite du chapeau ou ne jamais se tromper.

SIMPLIFIER LES CHOSES

Les règles sont conçues pour encourager le jeu, pas pour y mettre un frein. Si vous n'avez pas de caractéristiques sur le troll ivre dans le bar avec lequel les runners se bagarre spontanément, évaluez la compétence du personnage non-joueur pour la tâche spécifique qui doit être testée.

NIVEAU DE COMPÉTENCE ET RÉSERVES DE DÉS

Incompétent (par ex. citoyen corporatif qui tire avec une arme pour la première fois (Armes à feu))	2
Amateur (par ex. père de famille qui conduit occasionnellement avec des commandes manuelles (Pilotage))	4
Formé (par ex. jeunes du centre d'arts martiaux (Combat rapproché))	6
Professionnel (par ex. garde du corps (Armes à feu), électronicien formé (Électronique))	9
Spécialiste (par ex. enquêteur expérimenté (Perception), neurochirurgien (Biotech))	12
Élite (par ex. Unité spéciale (Armes à feu), Ninja (Furtivité), Responsable Corporatiste (Négociation))	15+

De plus, chaque fois que vous ne savez pas comment résoudre une situation "selon les règles exactes", calculez la difficulté de l'action que vous entreprenez (voir Guide des seuils, SR6, p. 40) et distribuez jusqu'à 2 points d'Atout au parti qui semble avoir un avantage dans la situation.

Acceptez-le! Vous ferez des erreurs parce que tout le monde en fait. Vous vous souviendrez mal d'une règle et en oublierez complètement une autre. Vous oublierez la caractéristique la plus importante d'un personnage non-joueur ou, lors de la description d'un décor, oublierez de mentionner la sortie de secours qui est en fait clairement visible ou le bruit assourdissant clairement audible de l'hélicoptère corporatiste qui approche. Ça arrive. Mettez la panique de côté et laissez le spectacle continuer en corrigeant l'erreur en perturbant le moins possible l'action, l'hélicoptère peut également venir un tour plus tard. Vos joueurs apprécieront davantage un revirement rapide que d'avoir à passer 15 minutes à feuilleter le livre de règles ou à s'arrêter constamment pour relire la moitié de l'aventure. Si quelque chose tourne terriblement mal, n'ayez pas peur de dire "désolé" et laissez les runners se retirer rapidement par la porte de sortie tardive au lieu de tuer tout le monde.

STRUCTURE DES AVENTURES

CHAPITRE

Chaque aventure est divisée en différentes sections :

Contexte et aperçu : les informations de base les plus importantes que vous devez connaître pour cette aventure et un résumé de l'aventure.

Scènes : Les scènes individuelles de l'aventure avec toutes les informations pour les maîtriser.

Après la run : vous trouverez ici un résumé de ce que les personnages obtiennent pour leurs efforts (argent, karma, réputation), ainsi que des informations sur les conséquences supplémentaires (et les aventures ultérieures) qui peuvent résulter de l'aventure.

Ombres portées : informations générales détaillées et Notes à distribuer aux joueurs (matériel de jeu à photocopier/imprimer et à remettre).

LES SCÈNES DES AVENTURES

Les aventures sont composées de plusieurs scènes qui constituent le cadre de l'aventure. Chaque scène décrit la séquence la plus probable des événements. De plus, des conseils sur la façon de gérer les rebondissements inattendus et les complications qui surgiront inévitablement. Chaque scène se compose des sections suivantes, qui vous fournissent toutes les informations nécessaires :

En bref résume les événements de la scène et vous donne un aperçu de ce qui attend les runners.

Dites-le avec des mots devrait être lu aux joueurs. Cela décrit comment les runners vivent le début de la scène. Le texte peut, bien sûr, être modifié à volonté pour s'adapter au groupe et à la situation particulière, car les runners peuvent très bien arriver au début de la scène d'une manière différente ou dans des circonstances différentes de celles que le texte suppose.

L'envers du décor décrit les événements complets de la scène, ce qui se passe réellement, ce que font les personnages non-joueurs, comment ils réagissent aux actions des personnages joueurs, etc.

Il est également décrit ici l'environnement de la scène, notamment les conditions météorologiques, les caractéristiques particulières du lieu de la scène ou encore les descriptions d'objets importants.

La section **Durcir le ton** contient des suggestions sur la façon de rendre la scène plus difficile pour les personnages plus expérimentés ou puissants, ou d'ajouter du piquant supplémentaire à l'ensemble. **Antivirus** propose des solutions suggérées aux problèmes potentiels qui peuvent survenir pendant la scène. Bien sûr, il est impossible d'anticiper tout ce que vos personnages joueurs pourraient faire, mais cette section est conçue pour vous aider à anticiper les problèmes courants et vous fournir des conseils pour les résoudre.

PERSONNAGES NON JOUEUR

Les personnages non-joueurs (PNJ) sont une partie essentielle de toute aventure. Ce sont les alliés, les ennemis et les personnages mineurs auxquels les personnages joueurs seront confrontés au fur et à mesure que l'histoire progresse. Les PNJ des aventures présentes ont déjà été complètement préparés et peuvent être trouvés aux endroits appropriés dans le livre.

Les PNJ mineurs sont décrits dans la scène dans laquelle ils apparaissent, généralement avec un bref texte détaillant uniquement leurs compétences et leur équipement les plus importants. Leurs réserves de dés sont pré-calculées pour vous faire gagner du temps.

Les PNJ importants, qui apparaissent souvent dans plusieurs scènes, sont décrits plus en détail à la fin d'une aventure, y compris la plupart de leurs compétences et de leur équipement.

Les PNJ devraient normalement être à égalité avec le personnage moyen du joueur, mais certains ajustements peuvent être conseillés pour certains groupes de personnages, en particulier ceux qui sont particulièrement expérimentés ou forts au combat. Dans ce cas, vous pouvez vous référer aux règles pour de meilleurs runners (SR6, p. 211).





LE ROI DE LA COLLINE

Une demoiselle en détresse! Dans ce scénario, les runners sont embauchés pour préserver la vie d'une femme mystérieuse en tant que gardes du corps. Mais le travail va encore plus loin : le groupe doit découvrir qui menace cette femme et, au mieux, éliminer la menace. Le scénario s'adresse à des personnages forts au combat qui peuvent se défouler ici et devront dépasser leurs limites.

CONTEXTE

UNE FEMME POLITIQUE OUBLIÉE

De 2045 à 2055, Edith Weidner a été Première ministre de l'État ADL nouvellement créé de Franconie. En tant que nouvelle sans parti politique, l'ancienne directrice de Fuchi a réussi à sortir la Franconie de sa situation économique catastrophique et à l'aider à atteindre une nouvelle prospérité. Celui qui a conduit à cette reprise économique était un groupe nouvellement créé, FrankenKulTour AG, qui a transformé la nouvelle terre de l'ADL en un grand parc d'attractions pour touristes. Après avoir démissionné de ses fonctions politiques, Weidner a été pendant de nombreuses années à la tête du conseil de surveillance du groupe de l'État franconien avant de se retirer pour se consacrer à sa vie privée en 2065.

Après un congé sabbatique avec de nombreux voyages dans le monde, Weidner est revenue sur scène en 2068 pour lancer le géant du tourisme Zenit, dont elle a également présidé le conseil de surveillance. En 2074, alors âgée d'environ soixante-dix ans, elle subit une dégradation physique et mentale complète. Avec la ferme intention que cette fois les adieu soit définitif, la femme de pouvoir épuisée s'est retirée de la vie publique. Depuis lors, silence radio de sa part.

Le temps passé dans la politique d'État et des corporations a fait de Weidner une femme extrêmement riche. Mais au cours de son travail dans la politique et les affaires, elle s'est également fait de nombreux ennemis, et elle a sacrifié ses meilleures années et finalement sa santé pour sa réussite professionnelle.

Weidner a décidé de passer un long moment dans l'une des cliniques privées exclusives de Franconie. À sa sortie de la clinique, un traitement de léonisation avait fait reculer son âge biologique au début de la vingtaine, et grâce à un certain nombre de chirurgies esthétiques supplémentaires, même les parents de Weidner (morts depuis longtemps) n'auraient pas reconnu la jeune femme. Alors quoi de plus évident que de prendre un tout nouveau départ ? Grâce à d'excellents contacts avec l'administration de l'État, l'ancienne première ministre acquit le château de Hohenstein près de Nuremberg et le transforma en une luxueuse résidence. Elle a emménagé dans la propriété sous le nom de "Dita von Hohenstein" et a vécu une vie isolée depuis.

UN TRÉSOR OUBLIÉ

Le nouveau lieu de résidence de Weidner, le château de Hohenstein, est un château fort perché dans le Jura franconien, au nord-est de Nuremberg.

La forteresse a été mentionnée pour la première fois dans un document au 11ème siècle et est entrée en possession de la ville impériale de Nuremberg, un centre important de l'Empire allemand, au 15ème siècle.

Dans le même temps, la montée du protestantisme et les guerres hussites secouent l'est de l'empire. En 1423, l'empereur désigna Nuremberg comme étant le nouveau lieu de stockage des insignes impériaux après qu'ils ne semblaient plus en sécurité dans leur lieu de stockage près du bastion hussite de Prague.

Le château de Hohenstein étant considéré comme impenable, les ministres de Nuremberg firent creuser une salle au trésor dans la roche sous le château afin d'y cacher des objets et des documents importants. Toutes les précautions ont été prises secrètement et à l'abri des regards, et il n'a donc fallu qu'une petite épidémie de typhus, une maladie courante des villes de l'époque, pour balayer toutes traces de cette histoire de la face du monde. La salle au trésor du château de Hohenstein et les trésors qui s'y trouvent sont tombés dans l'oubli pendant plusieurs siècles.

LES DRAGONS N'OUBLIENT PAS (...ET AIMENT LES TRÉSORS)

Récemment, les agents du dragon Lofwyr, et pas seulement eux, se sont beaucoup intéressés aux secrets de l'histoire de l'Empire allemand. Seuls quelques initiés savent pourquoi le puissant grand dragon est si enthousiaste à propos de cette époque, pourquoi les efforts sont redoublés ces jours-ci et pourquoi l'argent ne semble jouer aucun rôle, mais ils ne semblent pas disposés à partager leurs connaissances.

L'un d'eux est Florian Tsagladikis, un arcanologue compétent et un sorcier initié avec multiple grade. Il y a quelques semaines, pour le compte de Lofwyr, il a fait des recherches sur le Heilig-Geist-Spital de Nuremberg, autrefois le dépôt des insignes impériaux des empereurs allemands. Entre autres choses, le professeur Tsagladikis y évoquait une alchera, une résonance astrale de scènes importantes qui se déroulaient autrefois dans ces salles, et dans lesquelles le nom du château de Hohenstein était mentionné à plusieurs reprises et dans un contexte clair. Tsagladikis recommanda donc fortement à Lofwyr d'acquiescer le château pour y réaliser une enquête plus approfondie.

Les offres d'achat généreuses que le Grand Dragon a passées par des intermédiaires n'ont pas abouti : le cabinet d'avocats Stark, Theissen & Van der Mer, qui représente la propriétaire du château vis-à-vis de l'extérieur, a refusé catégoriquement toutes propositions. Ainsi, les spécialistes de S-K Prime, l'agence de renseignements corporatistes, ont fouillé dans le passé de la mystérieuse Frau von Hohenstein et ont rapidement découvert sa véritable identité.

Au cours de sa carrière professionnelle, Weidner a travaillé contre Lofwyr élargissant son influence en Franconie, sans que le dragon puisse trouver une raison particulière à cela. Aujourd'hui, cette "ennemie des affaires" lui met de nouveau des bâtons dans les roues, gardant un secret inexplicable sur sa pseudo-identité et s'accroche à son bien malgré des offres d'achat extrêmement généreuses ? Raison suffisante pour que le propriétaire de Saeder-Krupp soupçonne d'importants complots contre sa personne et prenne des "mesures drastiques" pour récupérer le château.

À la fin de l'été 2080, il a lancé une opération clandestine visant à expulser de force Weidner de son logement et à accepter sa mort à bon escient.

La propriétaire se révèle suffisamment clairvoyante pour reconnaître le danger imminent et engage à son tour des forces pour la protéger.

LE ROI DE LA COLLINE

En anglais, le terme fait référence à un concept de jeu dans lequel un joueur affronte dans une série de duels d'autres joueurs. Le challenger qui parvient à vaincre l'ancien "Roi" et à le faire tomber de la colline devient le nouveau champion en titre. L'attrait du jeu vient du fait que le "Roi" a un avantage tactique d'une part (qu'il se trouve sur un vrai terrain surélevé que ses adversaires doivent se heurter, ou qu'il s'agisse simplement d'un avantage psychologique en tant que champion en titre) . D'autre part, la succession des duels fatigue de plus en plus le roi, ce qui fait qu'il n'est plus qu'une question de temps avant qu'un des challengers ne prenne sa place.

Il n'y a pas d'équivalent pour le terme en allemand. La chose la plus proche de cela est un concept de jeu appelé (pas tout à fait inadapté à ce scénario) "Burgspiel" (Jeu de château).

PERSONNE N'AIME LES DRAGONS

Indépendamment des efforts de l'équipe engagée par Saeder-Krupp, le Siegfriedbund est également sur la piste du château de Hohenstein. L'organisation des ennemis des méta-humains et des dragons a acquis un livre ancien au cours des dernières semaines qui fournit des indices sur un artefact qui pourrait être caché sous le château.

L'équipe de S-K a une nette avance sur le Siegfriedbund. Ce dernier n'a jusqu'à présent qu'un seul observateur sur place, qui a loué une chambre au "Hohensteiner Hof", une auberge locale. Cet observateur a remarqué que d'autres personnes s'intéressent également au château. Cela confirme que le Siegfriedbund est sur la bonne voie, c'est pourquoi une équipe de frères armés de l'étalement voisin d'Erlangen-Nuremberg est prête à intervenir.

APERÇU DE LA RUN

Nous sommes fin août 2080. L'été indien gratifie l'ADL d'un temps agréablement doux, mais les villes allemandes sont en ébullition. Les événements catastrophiques des UCAS ont également secoué l'opinion publique allemande. Une bouffée de révolution flotte dans l'air et pousse des manifestants en nombre inimaginable dans les rues, laissant échapper leur mécontentement diffus.

Dans le sud de l'Allemagne, un groupe de Shadowrunners est nécessaire, qui peut également mener des enquêtes si nécessaire. Si votre groupe n'est pas très fort au combat, vous devez ajuster les rencontres de chaque groupe ennemi pour donner une chance aux runners.

C'est moins grave si les runners ne sont pas des enquêteurs chevronnés. Et même s'ils n'excellent dans aucun de ces domaines et se demandent pourquoi ils sont embauchés comme gardes du corps, vous pouvez justifier ça par une pénurie de Shadowrunners sur le marché depuis l'été 2080 : « On est prêt à prendre n'importe qui ! » C'est peut-être peu flatteur, mais il n'y a pas de place pour la vanité dans les ombres.

Dans la scène d'introduction, les runners sont recrutés par le patron d'une corporation de sécurité pour être les gardes du corps d'une certaine Dita von Hohenstein. Ils se présentent à leur protégé au château et reçoivent la mission supplémentaire de clarifier les motivations et l'origine de la menace (encore assez vague).

Il devient rapidement clair que la paranoïa de Frau von Hohenstein est entièrement justifiée. L'équipe doit se défendre elle-même et la propriétaire du château contre une attaque massive dans la scène suivante. Lorsque la vague est repoussée, les runners ne peuvent pas respirer à plein poumon car d'autres suivent. A terme, vague après vague, la violence balaye le groupe et il devient clair que plus d'un parti est impliqué dans la prise d'assaut du château. (Selon si vos joueurs sont combatifs et disposés à se battre, vous pouvez allonger ou raccourcir les escarmouches.)

Enfin, la situation au château devient incontrôlable. L'équipe et leur protégée parviennent à s'échapper dans les derniers instants. Soudain, les attaques s'arrêtent, et les runners réalisent peu à peu : La cible des attaques n'était pas la femme, mais le château.

A l'abri dans une cachette, les runners apportent (un peu) de lumière dans l'obscurité et découvrent qui se cache derrière les attentats.

Ce scénario mouvementé, tout du moins comme il est prévu à la base, se terminera par une fin calme : Frau von Hohenstein/Weidner, après qu'elle saura qui est l'agresseur, pourra négocier un accord avec Lofwyr. Le château change de mains et les runners reçoivent leur récompense, qui est également le prix du silence.

SCÈNE I : LE RECRUTEMENT

EN BREF

Le recrutement est conçu de manière à ce que les choses puissent commencer dès l'arrivée des runners sur les lieux : le poste est accepté, le matériel nécessaire est là, et toutes les questions posées ont été clarifiées au préalable dans l'entretien matriciel.

Les runners sont apparus sur le radar de Klaus Held, le propriétaire d'une corporation de sécurité personnelle munichoise. Held, un géant âgé avec un penchant pour les costumes coûteux, était lui-même autrefois garde du corps.

Chaque runner reçoit une invitation à durée limitée pour un entretien individuel dans un salon de discussion matriciel tôt le matin. « Si vous ne disposez pas de l'équipement nécessaire, vous pouvez visiter l'un des innombrables cafés matriciels qui sont omniprésents dans les salles de sport du monde. »

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous entrez dans l'espace virtuel, un salon à l'ancienne avec des murs lambrissés de bois sombre, des fauteuils en cuir et un éclairage légèrement tamisé. L'arôme du cigare flotte dans l'air. Vous voyez que votre interlocuteur est déjà présent.

Si sa personnalité correspond à son apparence réelle, il s'agit probablement d'un géant dont la peau est striée de la même manière que la texture de l'écorce, mais aussi par l'âge et comportant quelques cicatrices. Il porte un élégant costume noir, ses cheveux blancs sont élégamment courts et séparé par une raie précise. Le fauteuil dans lequel il est assis les jambes croisées est adapté à sa taille. Avec un hochement de tête et un sourire crispé, il désigne une chaise devant lui.

« C'est bien que vous ayez pu vous arranger pour venir à ce rendez-vous. Afin de ne pas abuser de votre temps, j'irai droit au but : je m'appelle Klaus Held. Je dirige une petite corporation de sécurité spécialisée dans la protection personnelle. J'élabore actuellement un concept de sécurité pour un nouveau client dans le sud de l'Allemagne. Jusqu'à ce que je puisse mettre en œuvre ce concept, je recherche une équipe de spécialistes qui prendra en charge la protection de mon client durant la période de transition. Si vous êtes d'accord, le travail commencera aujourd'hui. »

L'ENVER DU DÉCOR

Bien sûr, Held ne donnera le nom du client que lorsque les runners accepteront le job.

Le paiement est basé sur une base journalière. Le géant commencera par 500 euros et augmentera de 100 euros par réussite sur un test opposé d'Influence (Négociation) + Charisme, jusqu'à un maximum de 1 000 euros par jour (Held a une réserve de dés de 10 pour ce test). De bons arguments des runners, par exemple, s'ils soulignent que Held doit vraiment manquer de personnel qu'il doit embaucher des indépendants, peuvent donner au runner négociateur (à votre discrétion) un avantage de 1 à 2 pour ce test. Un comportement effronté ou grossier donne l'effet inverse.

La période pour laquelle les runners sont embauchés peut aller de 7 à 14 jours. Choisissez la période de temps que vous souhaitez, en fonction de la somme d'argent que vous souhaitez donner à vos personnages en guise de paiement. Cela n'a aucune importance pour la run elle-même, car il est très peu probable qu'elle dure plus de 24 heures, mais ni Held ni les runners ne le savent au moment du recrutement.

Held divulguera les informations suivantes sur demande :

- La mission est parfaitement légale, les mesures de protection individuelle sont couvertes par la législation sur l'aide d'urgence, tant que la résistance est proportionnée et que les armes utilisées sont autorisées.
- La situation des menaces est totalement floue à l'heure actuelle, mais « Comme on le sait, les menaces sont perçues individuellement et subjectivement ».
- Quant à la personne elle-même, il peut déclarer qu'elle est très riche et qu'elle restera à son domicile pendant toute la durée de la mission.
- En outre, la cliente a laissé entendre qu'elle avait l'intention de confier une mission supplémentaire aux runners. Ce travail supplémentaire est à négocier individuellement et est la véritable raison pour laquelle Held engage des runners pour cette mission.

Dès que les runners seront d'accord, Held révélera plus d'informations :

- La cliente est Dita von Hohenstein de Franconie, vivant à Burgberg 1, Hohenstein (juste à l'extérieur de Nuremberg).
- La situation de menace résulte de l'impression personnelle de la cliente. Held, est en train de déterminer les prémices d'une situation dangereuse. (Un bon connaisseur de la nature humaine peut voir que l'ancien garde du corps considère la situation de menace comme banale.)
- Held admettra à contrecœur que sa corporation est actuellement en sous-effectif. En ce moment, il est en train de débaucher des employés d'une autre société de sécurité. Si les runners font du bon travail et sont intéressés par un poste à temps plein, il serait heureux de négocier à ce sujet après la réussite du travail.
- Chaque runner recevra un fragment de code et devra arriver à l'adresse indiquée avant 19h00 le même jour. Les parties de code fusionnées des [nombre de joueurs] runners recrutés déverrouillent la porte du château de Frau von Hohenstein. Cette procédure est destinée à réduire le risque que des runners autres que ceux recrutés se présentent chez la cliente.

ANTIVIRUS

Held mène des entretiens individuels afin de sonder chaque candidat. Si vous voulez faire l'interview pour chaque joueur individuellement, allez-y. Afin d'accélérer un peu les choses, il peut être judicieux de n'envoyer qu'une seule personne à l'entretien individuel et de mener les négociations d'honoraires au nom des autres. Les autres joueurs reçoivent alors l'information que leur conversation est à peu près la même. Bien sûr, ils peuvent eux aussi poser toutes les questions qu'ils pourraient avoir avant d'accepter la mission.

Si les personnages de vos joueurs travaillent toujours ensemble au sein d'une équipe fixe (ou si vous n'aimez pas l'idée de l'entretien de recrutement en privé), vous pouvez bien sûr facilement transformer l'entretien individuel en entretien collectif.

SCÈNE 2 : TOI AUSSI TU SERAIS PARANOÏAQUE SI TOUT LE MONDE EN AVAIT APRÈS TOI !

EN BREF

Les runners arrivent sur les lieux. Si les membres du groupe ne se connaissent pas, les personnages ont le temps de se "jauger" avant de se présenter à Mme Hohenstein. Dans le château, ils acquièrent probablement une première image erronée de la cliente et du danger dans lequel elle se trouve. En tant que meneur de jeu, vous pouvez tout faire pour confirmer les erreurs de jugement de vos joueurs : la surprise est d'autant plus grande que la menace s'avère extrêmement réelle.

DITES-LE AVEC DES MOTS

La porte de l'ascenseur s'ouvre et devant vous se trouve un hall de réception dominé par une grande façade vitrée. De nombreuses plantes tropicales ornementales dans des pots en terre cuite bordent la façade et occultent partiellement la vue sur la cour intérieure du château. Le soleil bas et rouge d'une soirée en août se reflète encore dans les façades en verre qui composent les parties nouvellement ajoutées du bâtiment. Il fait très chaud ici, ce qui est probablement dû à la chaude journée d'été qui se trouve derrière vous.

Une femme mince d'une vingtaine d'années s'approche de vous depuis l'allée gauche. Elle porte des jambières de yoga, un haut de sport d'été et est pieds nus. Alors qu'elle se tient devant vous, vous remarquez que son visage est uniforme et d'une beauté parfaite. Elle vous sourit et serre la main de chacun de vous. « Dita von Hohenstein », se présente-t-elle, « bienvenue chez moi ».

Elle vous guide à travers un salon et une cuisine qui sont élégants et modernes, descend quelques marches et passe devant une table à manger jusqu'à un coin salon et vous demande de vous asseoir. La salle est vitrée sur trois côtés et offre une vue imprenable sur les forêts et les collines environnantes, baignées par la lumière du soir. « Puis-je vous offrir quelque chose à boire ? » demande votre cliente.

Alors que Frau von Hohenstein remplit ses fonctions d'hôtesse, vous pouvez voir des signes de tension derrière la façade souriante de son visage. Enfin, la propriétaire prend place. « Je vous ai embauché parce que je me sens menacé et que je crains pour ma vie. »

L'ENVER DU DÉCOR

Les indications "concrètes" de Dita von Hohenstein sur la situation de menace sont :

LA MORT DU GARDE DU CORPS

Un ork de 25 ans nommé Jeremie Vogt a été retrouvé mort dans son appartement hier, à côté du corps d'une ork de 21 ans nommé Kerstin Hesse. Vogt était le garde du corps de Frau von Hohenstein. Le rapport médico-légal final est toujours en attente, les corps des deux morts présentaient des blessures mortelles par balle. Hesse était probablement le tireur, l'arme à feu était le pistolet sous licence de Vogt. La police suspecte un crime relationnel. Frau von Hohenstein ne croit pas à cette théorie, d'autant plus que Vogt « n'a jamais parlé d'une amie ».

Ce qui s'est réellement passé : Vogt n'a jamais mentionné sa petite amie à Frau von Hohenstein parce qu'il espérait avoir une aventure avec sa patronne. La magicienne de l'équipe de SK, dont il sera question plus loin, a tenté il y a quelques jours de séduire Vogt afin d'accéder par son intermédiaire au château de Hohenstein. Cela a conduit à une dispute mortelle entre le garde du corps et sa petite amie jalouse.

LE BRACELET D'URGENCE TRAFIQUÉ

Frau von Hohenstein montre aux runners son bracelet BuMoNA et insiste sur le fait qu'il a été falsifié. Le bracelet enverrait des signes vitaux erronés aux services d'urgence et médicaux. Ceci afin d'empêcher une équipe BuMoNA de se précipiter à son secours si sa vie est en danger.

Hohenstein a remarqué l'erreur parce que certaines de ses unités sportives Mes-Ti'tron, qui font augmenter son rythme cardiaque et sa tension artérielle, n'apparaissent tout simplement pas dans l'historique des signes vitaux. Elle a signalé le dysfonctionnement à BuMoNA, le prestataire de sécurité a effectué un contrôle incluant un test d'alerte et a estimé que le bracelet fonctionnait "parfaitement".

Ce qui s'est vraiment passé : Le bracelet a en fait été piraté. Une decker de SK Prime a trouvé un moyen de modifier le téléchargement de données à volonté. Aussi habile qu'elle était à détecter la vulnérabilité du système, elle a commis une erreur en dissimulant la manipulation. Un decker peut détecter une altération avec un test de perception matricielle (6).

INFOS DE VOISINAGE

L'aubergiste du Hohensteiner Hof a rapporté à la propriétaire du château que des personnes étranges erraient dans le village depuis quelques jours et qu'ils ne correspondaient pas du tout au touriste type franconien amateur de randonnées.

Ce qui se passe réellement : Dita von Hohenstein cache d'abord le fait que le propriétaire n'est pas un restaurateur normal, mais son ancien chef de la sécurité. Ses observations sont solides, en fait non seulement l'équipe de SK, mais aussi un observateur du Siegfriedbund explorent la ville et le château.

L'essentiel est que les soupçons doivent paraître douteux et la cliente elle-même étrange. Quoi qu'il en soit, elle offre au groupe un bonus total de 25 000 € si les runners parviennent à localiser la source de la menace. Cette prime passe à 50 000 euros si les runners parviennent à éliminer preuve à l'appui et de manière permanente la menace. Pour chaque réussite à un test opposé Influence (Négociation) + Charisme, les runners peuvent augmenter la prime de 2 000 euros, jusqu'à un maximum de 35 000 ou 70 000 euros. Frau von Hohenstein a une réserve de dés de 14 pour ce test.

DURCIR LE TON

La cliente peut être paranoïaque ou non, mais qu'en est-il de la paranoïa des joueurs ? Dans tous les cas, vous pourriez attiser leur méfiance en exagérant davantage les lubies de Frau von Hohenstein, les "traits du visage anormalement symétriques" de la cliente (résultat des chirurgies esthétiques), la température plutôt élevée dans la propriété (en fait la séquelle d'une journée ensoleillée d'un mois d'août) ou la beauté irréelle de la nature dans la région. Les runners peuvent également se sentir "étrangement transportés dans leur enfance" à cause de l'ameublement et de la technologie du manoir (car l'insociable propriétaire n'a fait aucun travaux de rénovation depuis l'agrandissement du château il y a dix ans).

ANTIVIRUS

Le plus grand danger ici pourrait être que les joueurs deviennent trop méfiants vis-à-vis du comportement de la cliente. Si l'état d'esprit va à l'encontre de la dame du château, les personnages menacent d'abandonner la quête, ou en demandent trop à leur employeur, vous pouvez passer à la scène suivante et immédiatement faire pleuvoir le feu et l'acier sur le château !

SCÈNE 3 : UNE TRÈVE PERTURBÉE

EN BREF

Selon le rythme de votre partie, vous pouvez lancer la première attaque immédiatement ou seulement après quelques scènes de calme trompeur.

Dans ce qui suit, on suppose que l'attaque met sous l'eau le groupe lorsqu'il se trouve dans le salon et la salle à manger (numéro 4 sur le plan). Bien sûr, l'attaque peut également avoir lieu à un moment ou à un endroit complètement différent.

Un conseil : Assurez-vous que les personnages sont ensemble lorsque l'action commence. L'expérience a montré que les joueurs sont mécontents de louper pratiquement tout le combat de l'aventure car ils doivent d'abord se rendre sur les lieux de l'action...

DITES-LE AVEC DES MOTS

Boum ! Tout à coup, le staccato assourdissant des tirs automatiques brise le silence. Les façades des fenêtres sont réduites en bouilli dans une pluie d'éclats qui vous tombe dessus. Alors que vous plongez et vous jetez au sol, du coin de l'œil, vous voyez la silhouette volante d'un grand drone à rotor planant devant la fenêtre, balayant la pièce avec le tir continu de son canon.

Un deuxième drone se joint bientôt à la fête devant la façade opposée. Leurs canons vous bombardent d'une pluie de balles incessante, arrachant les derniers éclats de verre des cadres des fenêtres détruites.

L'air scintille soudainement entre le coin canapé et la grande table à manger. Une silhouette enflammée aux vagues contours humains se matérialise et lévite dans les airs. Le dos de la forme enflammée s'arque brièvement, puis il ouvre la bouche et crache un feu ardent dans votre direction !

LISEZ OU RÉSUMEZ CE PARAGRAPHE SI LES RUNNERS ONT RÉUSSI À REPOUSSER LA PREMIÈRE VAGUE D'ATTAQUES VENANT DE L'EXTÉRIEURES :

Le dernier drone à rotor interrompt le staccato de ses coups du feu. Il reste en l'air en faisant des mouvements de vol erratiques, puis il perd de l'altitude. Le hurlement du moteur en plein régime s'estompe rapidement, puis vous entendez une explosion à la base du château alors que le drone s'écrase.

La silhouette fantomatique se tord de douleur. Vos attaques sont efficaces, l'esprit pousse un gémissement infernal, puis cette entité de flamme disparaît. Il ne reste que les traces des dégâts occasionnés, des brûlures et de petits incendies dans la salle dévastée. Vient ensuite le silence.

Le silence ? Il n'y aurait-il pas un bruit venant de ce couloir là-bas ? Vous voyez un objet carré voler vers vous depuis cette direction. Immédiatement, la pièce se remplit d'éclairs de lumière stroboscopique qui vous empêchent de voir. Puis le bruit d'armes automatique résonne de nouveau dans la pièce. L'attaque n'est pas encore terminée !



A tout le chaos et la destruction que vous subissez s'ajoute des grincements provenant d'en haut. Un rapide coup d'œil révèle que le plafond de cette pièce penche dangereusement. L'annexe dans laquelle vous vous trouvez est sur le point de s'effondrer !

L'ENVER DU DÉCOR

Pendant plusieurs jours, une équipe de runners de SK a travaillé sur un plan pour prendre furtivement le contrôle du château. L'apparition des runners perturbe ce plan. L'équipe adverse se voit désormais sous pression et passe au plan B (B pour "Brutal") : la prise d'assaut du château.

Deux drones à rotor prennent l'équipe dans un tir croisé et doivent les occuper. L'esprit du feu (puissance 5) a le même objectif. Pendant ce temps, sur le côté long du château, par exemple au niveau du couloir entre le bureau et l'espace de vie, l'équipe accède à la propriété de Frau von Hohenstein avec du matériel d'escalade et des treuils avec câble.

Maintenant, tout est question de survie ! Les deux drones et l'esprit du feu se déchainent à la fois sur les runner et sur la propriétaire du château. Les attaquants concentrent leurs attaques sur les cibles "les plus menaçantes" (celles qui ont causé le plus de dégâts au tour précédent).

L'équipe d'infiltration de trois hommes qui escalade les murs du château pendant la distraction est beaucoup plus sélective. Ils se fauillent sur les lieux de la bataille et veulent spécifiquement éliminer Frau von Hohenstein. Ils supposent que la résistance des gardes du corps va s'effondrer et qu'ils se retireront dès que la propriétaire sera morte. Ils donnent la deuxième priorité à ceux qui ont l'apparence magicienne de votre groupe ("Tuez d'abord le mage !").

Étant donné que les infiltrés commencent leur attaque avec l'utilisation d'un flash pack, vous n'avez pas besoin d'un test surprise, les runners sont suffisamment avertis par les lumières de type disco.

Si plus de la moitié de l'équipe d'infiltrés a été éliminée ou est grièvement blessée, ils se retireront et tenteront de sortir du manoir de la même manière (ils ont toujours leurs cordes de grappin suspendues en place). Le mage et le rigger de l'équipe essaieront de couvrir la retraite de leurs camarades par le bas en utilisant des sorts de combat ou des tirs de fusil d'assaut sur tous les poursuivants.

Que vous laissiez tomber le toit de l'annexe sur les runners pendant le combat, ou qu'il pende "seulement" de travers dans un état délabré, ça devrait dépendre des circonstances qui l'accompagnent, en particulier de l'état des runners (voir ci-dessous). Dans le cas où un runner est touché par la construction, il subit 6P de dégâts auxquels il peut résister avec la Constitution.

DURCIR LE TON

Peu importe la force de votre groupe, cette bataille vise à dépasser leurs limites.. Vous trouverez ici de nombreuses options de personnalisation pour ajuster la difficulté au début et plus tard dans la bataille. Dans tous les cas, vous devez garder un œil sur les moniteurs de conditions des personnages et conserver un relevé minutieux des dégâts afin de réduire ou même augmenter la difficulté de l'action si nécessaire.

DRONES À ROTOR

Un groupe plus fort pourrait avoir besoin d'un troisième drone à rotor. Si vous voulez plus de contrôle et moins d'adversaires, mais plus difficiles, vous pouvez faire apparaître qu'un seul drone à rotor, mais laissez le rigger le contrôler (et non l'autopilote).

Chaque fois qu'il se rend compte que son drone à rotor actuel est sur le point d'être détruit, il saute dans le drone suivant et continue le combat avec lui.

L'ESPRIT DU FEU

Un deuxième paramètre est l'esprit : assurez-vous de vérifier si l'un de vos personnages possède des choses efficaces contre les esprits, sinon l'esprit du feu invoqué avec son immunité aux armes normales peut rapidement signifier la mort du groupe. L'esprit dans l'annexe a une puissance de 5, mais peut aussi être plus ou moins puissant et éventuellement avoir un ou plusieurs "confrères" qui sont envoyés au combat par le magicien ennemi. L'émergence continue d'esprits du feu enragé pourrait motiver un sorcier parmi vos personnages à défier le mage ennemi dans une bataille astrale.

INVITÉS INDÉSIRABLES

Troisièmement, vous pouvez accélérer l'arrivée de l'équipe d'infiltration. Plus tôt les attaquants rejoignent la fusillade, plus vous mettez de pression sur vos personnages. Nous optons pour trois tireurs (plus un mage et un rigger, c'est un groupe de cinq hommes, ce qui correspond à la taille d'une équipe de runners typique). Selon l'état de vos personnages à ce moment-là, vous pouvez également varier le nombre de tireurs ou les laisser battre en retraite après les premières pertes. L'utilisation du Flash-Pack (SR6, p.272), qui inflige de sévères pénalités à la vision, est destinée à suggérer comment les attaquants peuvent obtenir des avantages tactiques supplémentaires. Si vous pensez que les Flash-Packs vont complètement éliminer votre groupe, laissez-les de côté.

EFFONDREMENT DES NOUVEAUX BÂTIMENTS

Un dernier élément de difficulté est l'intégrité du bâtiment : l'espace salon et salle à manger, que nous présentons comme le lieu de la première bataille, est une annexe vitrée et est exposé sur une corniche du château. Si les entretoises de support minces entre les fenêtres en verre sont maltraitées assez longtemps (comme par des tirs automatiques, des grenades ou des attaques de feu), le toit plat finira par s'effondrer sur les runners, et même une construction légère a assez de poids pour blesser une personne en dessous. L'intention derrière cela est de mettre une pression supplémentaire aux runners : veulent-ils risquer de se faire écraser par le toit ? Si ce n'est pas le cas, ils doivent sortir de cette annexe, et la seule issue est dans les lignes de feu de l'équipe ennemie. Encore une fois, le moment où intervient la menace détermine à quel point elle aggrave la situation de votre groupe de runners.

ANTIVIRUS

Et si les runners faisaient appel à une assistance extérieure ? Par exemple, il serait très plausible de contacter la police franconienne et d'envoyer un appel à l'aide, après tout, le château de Hohenstein est la cible et la victime d'une attaque massive non provoquée. Cependant, cela perturberait gravement l'idée de base du scénario, la ruée constante des forces ennemies sur le château. Afin d'accorder aux attaquants et aux défenseurs une certaine intimité, l'équipe d'attaque est soutenue par un chef des services l'agence de renseignement corporatiste de SK Prime.

BuMoNA

Comme on le sait, le bracelet de la cliente a déjà été manipulé (voir la scène 2, p.9). Si vos runners ont également des contrats avec un prestataire de services de secours, la fonction d'alarme via la même porte dérobée virtuelle a été compromise.

POLICE D'ÉTAT DE FRANCONIE

SK Prime devait s'attendre à ce qu'au moins les habitants du village appellent la police et signalent l'attaque, ou au moins pour tapage nocturne. La police d'État franconienne de l'année 2080 est considérée comme une équipe plutôt ramolo. Ils n'ont donc pas remarqué que le decker de SK s'est infiltré dans le serveur du centre de contrôle central de la police, des pompiers et des services de secours et a intercepté tous les appels d'urgence comportant des mots-clés tels que "Hohenstein". Chaque appelant est informé par une voix féminine incroyablement calme et compréhensive au téléphone que l'incident a déjà été signalé. On est au courant, les services d'urgence sont en route. L'appelant est prévenu de rester à l'écart de la source du danger et attendre l'arrivée de la police. Bien sûr, les secours promis n'arrivent pas, du moins pas immédiatement (voir la scène suivante, p. 14). En multipliant les appels, les runners constatent que la voix au téléphone, dans différentes variantes, transmet systématiquement le même message. Un test de connaissance de l'être humain (4) révèle la nature de la voix comme étant un agent matriciel, qui est certes très intelligent, mais dont les capacités sont limitées.

AUTRES AIDES

Le decker s'occupe personnellement de tous les efforts ultérieurs des runners pour contacter le monde extérieur.

Si les runners trouvent une façon très créative d'appeler à l'aide, vous devriez récompenser ces tentatives avec succès. Même si cela mène votre scénario dans une direction inattendue (voire vers une fin prématurée), il serait assez frustrant pour les joueurs s'ils étaient systématiquement bloqués en tentant d'utiliser une solution très plausible.



BRUTES ET CIBLES EN MOUVEMENT

Les brutes listés ici et ci-dessous sont tous humains. Si vous souhaitez que d'autres métatypes apparaissent parmi les ennemis, utilisez les modificateurs appropriés du livre de règles de base (SR6, p.243).

RUNNERS ENGAGÉS PAR SK

(INDICE DE PROFESSIONNALISME 5)

Une équipe de shadowrunners classique qui a juste la malchance de gêner vos personnages. Comme l'équipe n'a pas son propre decker, M. Brackhaus leur a apporté l'aide de Remote, le decker de SK Prime, qui soutient l'équipe depuis Neu-Essen et plus tard accompagne également virtuellement l'équipe corporatiste.

KIMBO, KRAKE(POULPE) ET ROOGER (ÉQUIPE D'INFILTRATION)

C	A	R	F	V	L	I	CH	ESS
4	4(6)	4(5)	3(5)	3	2	4	2	3,3

Initiative : 9 + 2d6

Actions : 1 majeure, 3 mineures

Moniteur de condition : 10

Valeur de défense : 9

Compétences (réserves de dés) : Athlétisme 9, Armes à feu 12 (Fusils d'assaut +2), Discrétion 10, Combat rapproché 10 (Armes tranchantes +2), Perception 8

Augmentations : Armure dermique 1, Substituts musculaires 2, Réflexes câblés 1

Équipement : Commlink [IA 5, T/F 3/0], Vestes pareballes [+4] AK97 [Fusil d'assaut | Dégâts 5K | HM/SM/AM |

4/11/9/7/11 38(s) | munitions standards]

Hache de combat [Arme tranchante | VD 5P | 9/-/-/-]

Flash-Packs [Arme de jet | VD: Aveuglé III/Aveuglé II/

Aveuglé I | 10/9/4/-/- | Souffle 10 m]

DRONE À ROTORS (MCT-NISSAN ROTO-DRONE)

MANIA.	ACCÉL.	INTER. DE VIT.	VIT. MAX	RÉSIS.	BLIND.	AUTO.	SENS.
3	20	30	160	5	6	3	2

Initiative : 6 + 3d6 [10 + 3d6]

Actions : 1 majeure, 4 mineures [1 majeure, 4 mineures]

Moniteur de condition : 11

Valeur de défense : 10 [11]

Réserves de dés : Attaque (AK97) 6 [11], Furtivité 7 [13], Résistance aux dégâts 6 [6], Pilotage 7 [13], Défense 7 [13], Perception 6 [7]

Autosofts : (partiellement dans les Consoles de commande pour rigger) Évasion 4, Acuité 4, Manœuvre 4, Acquisition [AK97] 4

Armes :

AK97 [Fusil d'assaut | VD 5P | SA/TR/TA | Scores Offensifs 11/04/9/7/1 | 38(s)]

Remarque : Si le rigger plonge dans le drone, les valeurs entre crochets s'appliquent.

BUZZ (RIGGER)

C	A	R	F	V	L	I	CH	ESS
4	3	5(7)	4	5	4	5	2	3,4

Initiative : 12 + 1d6

Initiative matricielle : X + 2d6/3d6 (cold-sim/hot-sim)

Actions : 1 majeure, 2 mineures

Moniteur de condition : 11

Valeur de défense : 8

Compétences (réserve de dés) : Électronique 10, Armes à feu 7, Mécanique 11, Pilotage 13, Perception 9

Augmentations : Amplificateurs de réaction 2, Câblage de contrôle 2

Équipement : Commlink [IA 5, T/F 3/0], Veste pare-balles [+4], Consoles de commande pour rigger [Mærsk Spider ; IA 5, T/F 4/5], GMC Bulldog StepVan

Armes:

Ingram Smartgun XI [Mitraillette | VD 3P | SA/TR |

11/9/6/-/- | 32(s) | Compensateur de recul pneumatique,

Silencieux, Smartgun, Munitions standard]

SERPENTIA (MAGICIENNE)

C	A	R	F	V	L	I	CH	M	ESS
3	3	5	2	5	3	4	4	5	6

Initiative : 9 + 1d6

Initiative astrale : 7 + 2d6

Actions : 1 majeure, 2 mineures [1 majeure, 3 mineures]

Moniteur de condition : 11

Valeur de défense : 7 [4]

Compétences (réserve de dés) : Astral 10, Athlétisme 4, Conjuración 10 (Esprits du feu +2), Sorcellerie 11, Combat rapproché 7 [11], Perception 6

Sorts : Armure de véhicule, Boule de feu, Soins, Lévitación, Barrière de mana, Frappe à distance

Résistance au drain : 8

Équipement : Commlink [IA 5, T/F 3/0], Veste pareballes [+4]

Armes:

Mains nues [Mains nues | Dégâts 2E | 7/-/-/-]

Remarque : les valeurs entre crochets s'appliquent lorsque le mage est en combat astral.

ESPRIT DU FEU (INDICE DE PROFESSIONNALISME 5)

C	G	R	S	W	L	I	C	M	ESS
6	7	8	3	5	5	6	5	5	5

Initiative : 14 + 2d6

Initiative astrale : 11 + 3d6

Actions : 1 majeure, 3 mineures

Moniteur de santé : 11

Valeur de défense (astral/magique/normal) : 6/6/11

Compétences (réserves de dés) : astral 11, Athlétisme 12, Armes exotiques 12, Combat rapproché 12, Perception 11

Pouvoirs : Forme astrale, Conscience, Attaque élémentaire(Feu), Aura d'énergie (Feu), Peur, Matérialisation, Accident, Engloutissement (Feu), Confusion

Attaques :

Attaque élémentaire (feu) [Armes exotiques | Dégâts 5P | 10/8/2/-/-]

Engloutissement (Feu) [Combat rapproché | Dégâts 7P + Enflammé | 11/-/-/-]

SCÈNE 4 : VAGUE APRÈS VAGUE

EN BREF

Après la première attaque, il faut soigner ses blessures et faire le point. Le groupe doit prendre une décision : rester sur place et renforcer la position ? Ou changer de lieu et trouver un meilleur abri ?

Tant que les runners resteront dans le château, ils seront constamment attaqués.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Après le bruit de la bataille, le silence d'une fin de nuit d'été semble irréaliste. Tout le monde en dessous de vous semble être parti dans des lieux plus accueillants. Un chien aboie nerveusement au loin. Des bruits de moteur viennent de la vallée ! Vous apercevez les phares de deux fourgonnettes sur la route. Juste avant d'atteindre le village, ils tamisent les lumières, les véhicules s'approchent à en juger par le bruit. Vous en êtes sûr : la prochaine attaque est imminente.

Ensuite, vous entendez un fusil d'assaut tirer plusieurs salves. D'autres armes à feu se joignent au bruit. Mais les balles ne vous sont pas destinées, apparemment deux partis se disputent en ville.

L'ENVER DU DÉCOR

Nous proposons l'ordre suivant à l'arrivée des combattants :

1. LE SIEGFRIEDBUND

Lorsque la première attaque contre le château a commencé, l'observateur du Siegfriedbund a alerté ses amis de Nuremberg, qui se sont immédiatement mis en route. (Dans ses tentatives pour couper la communication, le decker de SK se concentre sur les signaux du château, pas de la ville.) Une demi-heure plus tard, dix activistes du Siegfriedbund arrivent à Hohenstein avec deux camionnettes et vont d'abord essayer de prendre le contrôle des lieux. Leur plan est en fait d'escalader le château à partir de deux endroits différents à l'aide de pistolets à grappin tandis que les artilleurs les couvrent avec des tirs de couverture depuis le bas.

2. LE VOISINAGE

Herbert Brendel, le propriétaire du "Hohensteiner Hof", lance également un appel à l'aide à des amis de Nuremberg après s'être rapidement rendu compte que le numéro d'urgence de la police avait été manipulé. Son vrai plan est d'attendre son soutien, tous des vétérans de l'industrie de la sécurité. Lorsque les deux camionnettes du Siegfriedbund se présentent, Brendel décide d'agir et tire sur les assaillants avec un fusil d'assaut depuis la couverture du premier étage de son auberge. Il parvient à éliminer deux des hommes de main, mais seul il est perdu. Si les runners n'interviennent pas, les huit autres agents élimineront d'abord le propriétaire du pub, puis exécuteront leur plan de conquête du château.

3. LA POLICE, PAS DE PROTECTION NI SOUTIEN

Après que SK Prime a appris de son decker que l'opération de l'équipe embauchée s'est soldée par un échec, l'agence de renseignement de la mégacorporation fait jouer ses contacts à Nuremberg. Une poignée d'officiers de la police d'État franconienne sont à la solde de la corporation. Ils sont partis pour Hohenstein dans des véhicules de police afin de garder la situation dans le village sous contrôle et d'éviter la panique parmi les habitants. Il s'agit de préparer l'arrivée d'une équipe d'intervention de SK Prime, qui vient d'embarquer dans un T-Bird depuis le siège social à Munich.

4. LES VÉTÉRANS DE NUREMBERG

Les copains du propriétaire de pub arrivent en même temps que la police, provenant d'une autre direction. Les vétérans ont appris du propriétaire de pub que la police ne devrait pas être ici, et ils en tirent leurs propres conclusions. De toute façon, tôt ou tard une bagarre éclate entre les deux arrivants.

5. L'ÉQUIPE D'INTERVENTION DU GROUPE SAEDER KRUPP

Lofwyr accorde trop d'importance au château de Hohenstein pour simplement se rendre et se retirer. Le T-Bird avec l'équipe d'intervention s'approchera rapidement, camouflé par un sort de Silence lancé par le magicien de l'équipe, et planera au-dessus de la cour du château. Le magicien relâchera alors le sort pour intimider les combattants dans le château avec le bruit soudain. Quatre combattants hautement compétents et armés descendent en rappel à droite et à gauche des trappes du T-Bird dans la cour, le rigger fera un tir de couverture sur le château avec son arme de bord, une mitrailleuse lourde, le magicien confronte les défenseurs avec des sorts d'illusion, tandis que son compagnon, un esprit de l'homme, se matérialise.

Ni l'équipe corporatiste ni le T-Bird ne portent d'identification, il s'agit d'une opération secrète. Les commlinks des mercenaires corporatistes sont reliés à leurs bio-moniteurs, ils s'autodétruisent si le moniteur se trouve sur un inconscient ou un mort. Pendant la charge, le decker de SK Prime surveille les commlinks de l'équipe.

AMI ET ENNEMI

Ça devient une tâche cruciale pour les runners au sommet du château de faire la distinction entre les groupes de combattants et d'interpréter correctement leur comportement respectif. S'ils échouent, ils feront de possibles alliés des ennemis. Les vétérans de Nuremberg et le propriétaire de pub, par exemple, peuvent fournir un bon soutien s'il est possible de les contacter et de se coordonner avec eux. En revanche, s'ils se font tirer dessus, les vétérans concluent que les runners ne sont pas des gardes du corps mais font partie des ravisseurs de la propriétaire du château, et vont au secours de la dame.

Et enfin, dans ce cas, la police n'est pas amicale et n'offre pas de soutien. Les runners qui pensent avoir réussi à contacter la police au 911 pourraient tirer de fausses conclusions et, dans le pire des cas, autoriser les agents à entrer dans le château.

DURCIR LE TON

Comme dans le scénario précédent, vous pouvez monter la difficulté en modifiant le timing et la taille des groupes ennemis. Si la police et les vétérans de Nuremberg arrivent à des moments différents, par exemple, ils ne pourront pas se décimer mutuellement, mais se concentreront pleinement sur les runners.

Ceux-ci ont toujours initialement l'avantage de l'emplacement tant que les adversaires attaquent depuis le bas. Le T-Bird arrivant plus tard avec les troupes corporatistes annulera cet avantage. Au plus tard à ce moment-là, les runners doivent se rendre compte qu'ils doivent changer de lieu.

ANTIVIRUS

Si vous laissez les attaques frapper le château aussi impitoyablement que prévu par le scénario, il ne peut être exclu que Frau von Hohenstein soit victime de l'une des vagues d'attaques. Ce n'est certes pas bon pour la confiance en soi du groupe, mais finalement pas aussi mauvais qu'il n'y paraît à première vue.

Les runners seront étonnés de constater que même après la mort de la propriétaire du château, les attaques contre le château se poursuivront sans relâche jusqu'à ce que toute résistance soit écrasée, arrivant à la conclusion qu'ils devraient battre en retraite. Le passage secret via le placard de la chambre (voir la description des lieux en annexe) n'est probablement pas disponible pour s'échapper, vous devez donc donner aux runners une courte pause dans la bataille afin qu'ils puissent s'échapper.

Pour le meilleur ou pour le pire, ils devront signaler leur échec à Klaus Held. Celui-ci se montre choqué par sa propre évaluation erronée de la menace et demandera consciencieusement aux runners de clarifier complètement le contexte des événements si possible. Donc, avec quelques modifications, le travail peut continuer.

BRUTES ET CIBLES EN MOUVEMENT

GROS BRAS DU SIEGFRIEDBUNDES (INDICE DE PROFESSIONNALISME 3)

Le danger que représentent ces adversaires est plutôt dû à leur nombre. Utilisez les règles des groupes de brutes (SR6, p.211) si vous souhaitez accélérer les combats. Les voyous s'appellent commodément Adolf, Bert, Curt, Dieter, Erich, Fritz, Gerd, Hans, Ingo et Jörg.

C	A	R	F	V	L	I	CH	ESS
3	3	3	3	2	2	3	2	6

Initiative : 6 + 1d6

Actions : 1 majeure, 2 mineures

Moniteur de condition : 10

Valeur de défense : 5

Compétences (réserves de dés) : Athlétisme 4, Armes à feu 6, Discrétion 5, Combat rapproché 7, Perception 6

Équipement : Commmlink [IA 3, T/F 2/0], Vêtements pare-balles [+2]

Armes :

Colt M23 [Fusil d'assaut | VD 4P | SA/TR/TA | 5/8/8/4 | 40(s) | munitions standards]

Mains nu [Combat rapproché | Dégâts 2E | 6/-/-/-]

VÉTÉRANS DE NUREMBERG/ FLICS CORROMPUS

Vous pouvez utiliser les mêmes valeurs pour le propriétaire de pub et ses vétérans de Nuremberg que l'équipe d'infiltration runners (p. 13). Pour la police, vous vous orientez sur les gros bras du Siegfriedbund.

GARDES CORPORATISTE DE SK (INDICE DE PROFESSIONNALISME 7)

Ils vont avoir des ennuis ! Les runners n'ont une chance réaliste contre les gardes corporatistes que s'ils ont un avantage tactique de leur côté en tant que défenseur. Combattre ouvertement une telle force est un quasi-suicide.

Les gardes arrivent au château à bord d'un GMC Banshee (SR6, p.308).

ALPHA (CHEF)

C	A	R	F	V	L	I	CH	M	ESS
5	6(8)	5(7)	4	5	4	6	5	7	6

Initiative : 13 + 3d6

Actions : 1 majeure, 4 mineures

Moniteur de condition : 18

Valeur de défense : 14

Compétences (réserves de dés) : Athlétisme 13 (Lancer +2), Influence 10 (Intimidation +2), Armes à feu 15 (Fusil d'assaut +2), Discrétion 13, Combat rapproché 14 (Arme tranchante +2), Perception 12

Pouvoirs d'adepte : Précision améliorée, Sens du combat 2, Armure mystique 2, Résistance à la douleur 2, Contrôle vocal, Agilité améliorée 2, Réflexes améliorés 2 Équipement : Armure intégrale avec casque [+7], Commmlink [IA 6, T/F 3/1]

Armes:

FN HAR [Fusil d'assaut | Dégâts 5P | SA/TR/TA | 13/05/12/8/3 | 35(s) | Compensateur de recul pneumatique, Visée laser, munitions standard]
Couteau de combat [Arme tranchante | VD 3P | 10/4*/-/- | maxi 20 m]

Grenade à fragmentation [Arme de jet | VD 10P/8P/6P | 13/12/6/-/- | Souffle 15 m]

BETA ET GAMMA (TIREURS LOURDS)

C	A	R	F	V	L	I	CH	ESS
6	5(7)	5(7)	5	4	3	6	3	3,4

Initiative : 13 + 3d6

Actions : 1 majeure, 4 mineures

Moniteur de condition : 11

Valeur de défense : 13

Compétences (réserves de dés) : Athlétisme 14 (Lancer +2), Arme à feu (Mitrailleuses +2), Combat rapproché 12 (Armes tranchantes +2), Perception 11

Augmentations : Tonification musculaire 2, Réflexes câblés 2, Smartlink

Équipement : Armure intégrale avec casque [+7], Commmlink [IA 6, T/F 3/1]

Arme:

Ingram vaillant [Mitrailleuse légère | VD 4P | SA/TR/TA | 3/12/13/8/4 | 50(s) ou 100(g) | Compensateur de recul pneumatique, Rembourrage antichoc, Smartgun, munitions standard]

(suite page 16)

Ingram Smartgun XI [MP | VD 3P | SM/SM |
11/9/6/-/- | 32(s) | Compensateur de recul pneumatique,
Silencieux, Smartgun, munitions standard]
Couteau de combat [Arme tranchante | VD 3P | 8/2*/-/-/- |
Max. 20m]
Grenade à fragmentation [Arme de jet | VD 10P/8P/6P |
12/11/6/-/- | souffle 15 m

DELTA (TIREUR D'ÉLITE)

C	A	R	F	V	L	I	CH	ESS
4	6(9)	6(8)	3	4	4	5	4	3,2

Initiative : 13 + 3d6
Actions : 1 majeure, 4 mineures
Moniteur de condition : 10
Valeur de défense : 11
Compétences (réserves de dés): Athlétisme 15, Électronique 10, Armes à feu 17 (Fusils sniper +2), Furtivité 14, Combat rapproché 14, Perception 12
Augmentations : Tonification musculaire 3, Réflexes câblés 2, Smartgun
Équipement : Armure intégrale avec casque [+7], Commlink [IA 6, T/F 3/1]
Armes:
 Cavalier Arms Crockett EBR [Fusil de précision | Dégâts 5P | SA/TR | 10/05/13/10/10 | 20(s) | Silencieux, Rembourrage antichoc, Smartgun, Lunette de visée, Bipied]
 Ingram Smartgun XI [Mitraillettes | VD 3P | SA/SR | 11/9/6/-/- | 32(s) | Compensateur de recul pneumatique, Silencieux, Smartgun, munitions standard]
 Couteau de combat [Armes tranchantes | VD 3P | 8/2*/-/-/- | maxi 20 m]

PSI (MAGE DE SÉCURITÉ CORPORATISTE)

C	A	R	F	V	L	I	CH	M	ESS
3	4	5	4	6	5	6	4	7	6

Initiative : 11 + 1d6
Initiative astrale : 11 + 2d6
Actions : 1 majeure, 2 mineures
Moniteur de condition : 11
Valeur de défense : 10
Compétences (réserves de dés) : Astral 12, Athlétisme 8, Conjuración 15, Armes à feu 9, Sorcellerie 16 (Lancement de sort +2), Perception 12
Grade d'initiation : 2
Métamagique : Bouclier, Concentration
Sorts : Confusion supérieure, Déflagration, Soins, Lévitación, Barrière de mana, Barrière physique, Agonie, Silence, Fantasma supérieur, Invisibilité supérieur, Confusion
Résistance au drain : 11
Équipement : Armure intégrale avec casque [+7], commlink [IA 6, T/F 3/1], Lentilles de contact [indice 3 ; Interface visuelle, Smartlink], Focus de Concentration [Puissance 2]
Armes:
 Ares Predator VI [Pistolet lourd | Dommages 3P | SA/TR | 10/10/8/-/- | 15(s) | Système smartgun, Système de munitions variable, munitions standards]

CHI, ESPRIT DES AÎNÉS (PUISSANCE 7)

C	A	R	F	V	L	I	CH	M	ESS
8	7	9	5	7	7	8	7	7	7

Initiative : 17 + 2d6
Initiative astrale : 15 + 3d6
Actions : 1 majeure, 3 mineures
Moniteur de condition : 12
Valeur de défense (Astral/Magique/Normal) : 8/8/15
Compétences (réserves de dés) : Astral 15, Sorcellerie 14, Combat rapproché 14, Perception 15
Pouvoirs : Forme astrale, Mouvement, Conscience, Influence, Sens améliorés (Vision infrarouge, Vision nocturne), Matérialisation, Sort inné(Agonie), Garde, Recherche, Accident, Dissimulation, Confusion
Attaques :
 Mains nues [Combat rapproché | VD 2E | 14/-/-/-]

OMEGA (PILOTE DE T-BIRD)

Le pilote reste en mode RV pendant le combat, contrôlant les deux canons montés sous son TBird. Elle n'utilise le lance-roquettes qu'en cas d'urgence, car les roquettes pourraient également blesser sa propre équipe.

C	A	R	F	V	L	I	CH	ESS
4	4(5)	6(8)	3	6	6(7)	5	5	1,4

Initiative matricielle : 10 + 3d6
Actions : 1 majeure, 4 mineures
Moniteur de condition : 11
Valeur de défense (en T-Bird) : 26
Compétences (réserves de dés) : Électronique 13, Armes à feu 10, Mécanique 14 (Armes +2), Pilotage 13 (Appareils volants +2), Perception 12
Augmentations : Tonification musculaire 1, Réflexes câblés 2, Câblage de contrôle 2, Smartlink, Booster cérébral 1
Équipement : Combinaison de pilote par-balles [+5], Commlink [IA 6, T/F 3/1]
Armes : 2 Panther XXL [Canon d'assaut | VD 7P | TR | 1/9/12/8/5 | 15(s) | Système smartgun]
 Onotari Interceptor [Lance-roquettes | Effet selon le missile | CC I-/-5/9/10/8 | 2(v) | Système smartgun]
 Missile fumigène thermique [Missile | VD - | Souffle-]
 Missile explosif [Missile | VD 16P/10P/4P | Souffle 20 m]

REMOTE (DECKER DE SK PRIME)

C	A	R	F	V	L	I	CH	ESS
3	2	4(5)	2	5	6(8)	4	4	2,3

Initiative matricielle : 16 + 3d6
Actions : 1 majeure, 4 mineures
Moniteur de condition (cyberdeck) : 11
Valeur de défense (RV) : 17
Compétences (réserves de dés): Biotech 12, Piratage 17, Influence 9, Électronique 14, Mécanique 11, Persuasion 10, Perception 10
Augmentations : Cyberjack [IA 6, T/F 9/8], Amplificateurs de réaction 1, Amplificateur cérébral 2
Équipement : Cyberdeck [Fairlight Excalibur ; IA 6, A/C 9/8], Commlink [IA 6, T/F 3/1], Vêtements pare-balles [+2]
Programmes actifs : Traceur, Verrouillage, Fork, Armure, Navigateur, Nettoyeur de signal, Furtivité, Toolbox, Exploitation, Éditeur, Désamorçage, Décryptage

SCÈNE 5 : LA FUITE

EN BREF

Les runners battent en retraite. Étonnamment, aucun obstacle ne se dresse sur leur chemin.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous reprenez votre souffle et vous appuyez contre le rocher au pied de la colline du château. De l'autre côté du château, les combats se poursuivent sans relâche, vos adversaires n'ont pas encore remarqué votre fuite. Si vous parcourez la courte distance jusqu'à la forêt voisine sans être détecté, vous pourriez vous échapper sous le couvert des arbres. Vous respirez profondément et vous vous faites un rapide signe de tête, puis vous commencez à courir.

L'ENVER DU DÉCOR

Une fois que s'échapper du château deviendra l'option à adopter, la maîtresse de château signale son passage secret d'évacuation via le placard de sa chambre. Assurez-vous que l'ancienne entrée du château (9 sur la carte) ne soit pas la cible d'actions ennemies.

Peut-être que les attaquants respectifs poursuivront sans enthousiasme vos runners sur quelques pas, mais pas plus. Leur objectif était et restera le château. Si les runners risquent un regard par-dessus leur épaule, ils se rendent compte qu'ils ne sont en fait pas suivis.

L'objectif du groupe, selon Dita von Hohenstein, est de se rendre aux alentours de Nuremberg-Erlangen-Plex. Elle y possède d'innombrables contacts connaissant sa véritable identité d'Edith Weidner. Si les runners la laissent prendre l'initiative, après une heure de marche dans les bois, elle fait venir une fourgonnette de location sans conducteur jusqu'à l'aire de pique-nique la plus proche dans les bois. De là, ils se dirigent vers une planque dans un complexe résidentiel nouvellement construit dans la partie nord de Nuremberg. Là, les runners peuvent souffler, vérifier leur équipement et panser leurs blessures (Hohenstein/Weidner ordonne à un doc des rues de se rendre à la planque).

DURCIR LE TON

S'échapper à travers la forêt de feuillus la nuit serait une excellente occasion de chasser, de rencontrer des para-créatures et d'autres défis que vous pourriez lancer sur le chemin de votre groupe. Quelle que soit l'ambiance de l'évasion, assurez-vous que vos joueurs ont toujours une chance de réaliser que le château, et non l'occupant, a été la cible de toutes ces actions.

ANTIVIRUS

Si les runners ne veulent pas du tout quitter le château, leur client leur donnera l'ordre de le faire. Si nécessaire, elle se dérobera de ses gardes du corps au moment opportun et fuira seule.

Si ces options n'aboutissent pas non plus, donnez aux joueurs la possibilité de mener leurs personnages à la mort. La prochaine escouade de gardes corporatistes arrive avec trois T-Birds, et après cela, Lofwyr enverra un dragon occidental allié (SR6, p.226) au château. Et si ça ne suffit toujours pas, il ira à Hohenstein en personne...

SCÈNE 6 : LA LUMIÈRE DANS L'OBSCURITÉ

EN BREF

À l'intérieur de la planque (ou de l'abri choisi par les runners), Frau von Hohenstein révèle sa véritable identité. Les runners rassemblent tous les indices et découvrent qui se cache derrière les attaques contre le château.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Frau von Hohenstein écarte ses cheveux de son visage et mordille sa lèvre inférieure tout en faisant les cent pas dans le salon. Enfin, elle se tourne vers vous : « Après tout ce que nous avons vécu ensemble aujourd'hui, il est temps de mettre cartes sur table. Mon vrai nom n'est pas Dita von Hohenstein, mais Edith Weidner, et contrairement à ce que laisse penser mon apparence, j'ai déjà 82 ans. J'ai été politicienne et directrice corporatiste et je pense que j'ai eu beaucoup de succès dans ma carrière. » Votre cliente sourit tristement. « Bien sûr, je me suis fait des ennemis pendant cette période et je me doutais que ma vie était en danger. Mais le niveau d'hostilité dont nous avons tous été témoins ce soir me dépasse. Je vous dis en toute sincérité que je ne trouve pas d'explication à ce qui s'est passé ces dernières heures. »

L'ENVER DU DÉCOR

Jusqu'à présent, les runners ont été complètement monopolisés par les combats. Dans ce nouveau refuge, il est temps de trouver un sens à tout ce qui s'est passé. De nombreuses questions concernent la mystérieuse cliente ; si les runners ne cherchent pas à avoir d'explications, Frau von Hohenstein résoudra elle-même le mystère de sa véritable identité. Incidemment, elle ne montre aucun remords pour la précédente rétention d'informations : après tout, il est courant dans les ombres que les runners opèrent sans le besoin de savoir. Rien n'aurait changé au cours de la nuit dernière si les runners avaient appris sa véritable identité plus tôt que prévu. Elle a également révélé la sortie d'évacuation secrète exactement au moment où elle est devenue pertinente pour les runners.

Il est important que les runners enquêtent activement sur le contexte des attaques et sur l'auteur faisant autorité. S'ils ne le font pas, ils n'empochent pas la récompense(négociée) de trouver la vérité du scénario, et la fin pourrait sembler prédéterminée vu de l'extérieur. Si nécessaire, Frau von Hohenstein/Weidner peut leur rappeler la mission supplémentaire et les bonus qui peuvent encore être gagnés. Il existe bon nombre d'indices à suivre.

COMMLINKS RÉCUPÉRÉES

L'équipe de runners de SK de la première attaque et d'autres adversaires peuvent être tombés entre les mains des personnages. Bien qu'ils n'aient probablement pas eu le temps d'interroger leurs adversaires pendant les combats, et qu'il soit irréaliste que les runners aient traîné des prisonniers avec eux en s'échappant, ils ont peut-être mis la main sur un commlink ou deux.

Un decker peut accéder aux commlinks en tant qu'utilisateur ou administrateur. Il y a une section cryptée sur les commlinks (indice de cryptage 4). Pour supprimer le cryptage, une action matricielle Décrypter un fichier est requise. Si le decker parvient à décrypter le cryptage, il peut découvrir qui est le commanditaire de l'autre partie. S'il n'y a pas de decker dans le groupe, les joueurs ou Frau von Hohenstein ont un contact approprié.

Sur le carnet de contact du commlink, les partisans du Siegfriedbundes peuvent être associés à leur organisation assez clairement, mais pas assez clairement pour faire porter le chapeau juridiquement le Siegfriedbundes. Aucune motivation pour leur participation aux combats ne peut être trouvée.

Le commanditaire de l'équipe SK est un certain M.Brackhaus, comme cela ressort clairement des messages de conversation de l'équipe. Leur mission était de prendre le contrôle du château par la force. Un niveau de connaissance adéquat peut révéler que les commanditaires du groupe de SK ne se font pas appeler "Schmidt" mais "Brackhaus".

RECONNAISSANCE DU CHÂTEAU

Les runners pourraient retourner au château (en personne, dans l'espace astral, ou avec des drones) et, à l'abri des forêts environnantes, constater qu'il y a une grande activité à Hohenstein. Plusieurs fourgonnettes noires sont garées devant l'ascenseur menant à la cour du château, des ouvriers amènent du matériel lourd à l'étage. Des troupes lourdement armées patrouillent les murs. Davantage de camionnettes peuvent être aperçus dans le village. Des équipes de nettoyage sont en train d'effacer les traces de combats ou de les rendre inexploitable de manière médico-légale. Des experts en négociation vont de maison en maison, extorquant des accords de non-divulgaration aux résidents avec de l'argent et une légère pression.

SYSTÈME DOMESTIQUE

Le système domestique désuet est toujours fonctionnel et peut être utilisé via le commlink de Frau von Hohenstein. Les caméras montrent la cour en train d'être labourée par les équipes de fouilles. Une petite pièce dans laquelle la propriétaire range ses meubles de jardin pendant l'hiver est particulièrement intéressante. De toute évidence, les intrus soupçonnent quelque chose là-bas.

RECHERCHE HISTORIQUE

Si les runners commencent à s'intéresser à l'histoire du château, ils sont sur la bonne voie (utilisez simplement les informations de base pour référence). Cependant, cette piste ne mènera pas très loin, puisque le trésor recherché par l'équipe SK n'est mentionnée dans aucune archive matricielle publique ou privée. (Les bibliothèques historiques ne sont pas disponibles pour le groupe dans le court laps de temps disponible.)

RENSEIGNEMENTS RECUEILLIS

L'objectif minimum devrait être qu'à la fin de la recherche, le groupe Saeder-Krupp apparaît comme étant le cerveau derrière les attaques. Les runners peuvent déterminer le Siegfriedbund comme étant un deuxième partie impliquée. Les vétérans de l'entourage du patron de bar en tant que tiers peuvent être identifiés par Frau von Hohenstein/Weidner.

Les runners doivent également être conscients que l'intérêt de SK est spécifique à quelque chose sous la cour.

Maintenant, la question se pose, pourquoi avez-vous obtenu des informations aussi détaillées dans la partie Contexte alors que votre groupe n'en comprendra probablement qu'une fraction ? Eh bien, il est toujours préférable d'avoir que d'avoir besoin : lorsque le groupe enquête de manière persistante et créative, gardez à l'esprit la vue d'ensemble pour répondre à toutes les questions. Deuxièmement, l'histoire de l'intérêt de Lofwyr pour les mystères médiévaux n'a pas encore été racontée jusqu'au bout..

ANTIVIRUS

Si les joueurs ne veulent pas ou ne font pas preuve de beaucoup d'habileté pour enquêter sur les dessous de l'histoire, von Hohenstein/Weidner se souviendra soudainement que ses avocats ont récemment reçu des offres d'achat du château. Elle contactera les contactera; quelques heures plus tard, ils peuvent confirmer que Saeder-Krupp est l'acheteur potentiel. Tout ce que Weidner n'a plus qu'à faire est le rapprochement pour découvrir qui a envoyé les agresseurs.

SCÈNE 7 : LE ROI DE LA COLLINE

EN BREF

Une fois que les runners ont terminé leurs recherches, leur part active dans le scénario est terminée. Frau von Hohenstein/Weidner entame des négociations avec Saeder-Krupp et pourra négocier un accord satisfaisant toutes les parties.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Une chose est claire : vous ne voulez pas affronter tout le groupe Saeder-Krupp, du moins pas pour le montant négocié. D'un autre côté, vos indices recueillis sur l'implication de SK dans l'affrontement pour le château est suffisant pour au moins montrer la corporation sous un mauvais jour si ces informations sont rendues publiques.

Votre cliente se retire dans une chambre pendant une heure entière pour téléphoner, d'abord avec ses avocats, puis avec des représentants de Lofwyr. En sortant de la pièce, elle se mord à nouveau la lèvre, les yeux fixés au loin. « J'ai vendu le château à Lofwyr », commence-t-elle. « Il m'a fait une offre que je ne peux pas refuser. » Puis elle vous regarde tour à tour, « Ne vous inquiétez pas, l'accord comprend qu'il n'y ai pas de représailles contre vous »

L'ENVER DU DÉCOR

Frau von Hohenstein/Weidner propose aux runners de les payer pour toute la période convenue du travail de garde du corps. Si le groupe s'est également engagé à clarifier et à mettre fin à la source de la menace à sa vie, ils recevront la prime convenue. En contrepartie, le client attend des runners qu'ils s'engagent à garder le silence sur les événements et les circonstances. Elle couvrira tous les frais d'hospitalisation et fera réparer les cyberwares endommagés, mais ne remplacera pas l'équipement perdu ou détruit, c'est le risque professionnel auquel les runners sont exposés.

Deux heures plus tard, une escorte composée de Klaus Held en personne et de deux de ses plus proches collaborateurs viennent chercher la cliente dans la planque afin de la mettre en sûreté pendant quelques jours qu'elle se fasse oublier. Ce moment peut provoquer à nouveau des tensions, mais devrait finalement se dérouler sans heurts. Mme von Hohenstein/Weidner dira au revoir aux runners.

ANTIVIRUS

« Un bon compromis ?! Pas avec nous ! » Il se pourrait que les runners soient déterminés à reprendre le château. Continuez ! Cependant, les joueurs doivent être conscients que ce ne sera pas une promenade de santé.

Décrire le déroulement complet d'une reconquête dépasserait malheureusement le cadre de ce scénario. Supposons qu'il y ait au moins dix gardes dans le château. Seul un très bon plan devrait mener au succès, et même ce succès devrait être de courte durée dès que SK entreprendra de le récupérer.

Si les runners reprennent le contrôle du château, dans le cas où la salle au trésor est déjà ouverte. Il y a (seulement ?) trois boîtes en bois anciennes et simples, mais solides à l'intérieur, remplies de paille pourrie. Enveloppés de lin. On y trouve par exemple :

- une sphère surmonté d'un crucifix (le globe impérial) en or, décorée de pierres précieuses
- un gant en cuir de belle facture, également serti de pierres précieuses
- une petite couronne de feuille d'or, également avec des pierres précieuses

Les objets sont des trésors impériaux qui auraient été perdus. Leur valeur est inestimable, mais à moins que les runners n'aient une connaissance approfondie du marché noir du monde des arts, ne pourront en tirer "seulement" 300 000 à 500 000 euros (ou tout autre montant que vous jugerez digne de l'exploit des runners).

APRÈS LA RUN

ARGENT

- 500 euros par runner et par jour (+100 euros par runner et par jour par réussite dans un test opposé d'Influence (Négociation) + Charisme, mais un maximum de 1 000 euros par runner et par jour) de la part de Klaus Held
- 25 000 euros (+ 2 000 euros par réussite dans un test opposé d'Influence (Négociation) + Charisme, mais un maximum de 35 000 euros) d'Edith Weidner si les runners parviennent à localiser la source de la menace.
- 25 000 euros (+2 000 euros par réussite dans un test opposé d'Influence (Négociation) + Charisme, mais un maximum de 35 000 euros) d'Edith Weidner si les runners réussissent à éliminer de manière avérée et durable.

KARMA

En plus du salaire, les runners reçoivent également du karma :

- 5 de karma si la cliente est toujours en vie à la fin de la mission
- 2 de Karma par vague d'attaque survécue
- 1 de karma pour avoir identifié SK comme étant le cerveau derrière les attaques
- 1 de Karma pour chaque runner faisant barrage de son corps pour la protéger ou la sauver des griffes de la mort
- 1 à 2 de Karma pour un bon jeu de rôle, des solutions créatives et des actions héroïques

CONTACTS



DITA VON HOHENSTEIN/ EDITH WEIDNER

Tout runner qui ne s'est pas comporté grossièrement ou agressivement envers la cliente peut l'ajouter comme contact. Elle conservera sa double identité, mais s'impliquera également plus activement dans le destin de Zenit AG, pour laquelle elle aura peut-être besoin du soutien de runners fiables. Dans le domaine politique et corporatiste, elle peut également ouvrir des portes vers l'ADL qui resteraient à jamais fermées à tout runner ordinaire.

Influence : 10

Loyauté : 1 à 3, selon le comportement

KLAUS HELD

Le détenteur de la société de gardes du corps ayant accès à la haute société munichoise peut également être un futur contact aux runners, s'ils ne se sont pas comportés de manière impertinente ou manifestement incompétente.

Influence : 6

Loyauté : 2

Alternativement, les vitres peuvent être assombries ou utilisées comme écrans trideo (puis, de manière très réaliste, afficher pratiquement n'importe quel environnement souhaité ; le mode "Goa Beach" est actuellement très populaire auprès de Frau von Hohenstein).

Un autre escalier mène de la cuisine à la chambre d'amis (5) qui se trouve directement au-dessus de la cuisine. Quatre personnes peuvent être logées sur le lit double et le canapé-lit. (C'est là que les runners sont autorisés à dormir.) Les invités ont leur propre salle de bain.

Un autre couloir s'éloigne du salon par un escalier en colimaçon (6) et mène dans le bureau (7). La plupart du temps, il est entouré d'étagères (avec de vrais livres), on y trouve le tapis Mes-Ti'tron de madame von Hohenstein avec son tissage complexe de lignes.

En descendant l'escalier à colimaçon, on accède à l'ancienne chapelle (8) du château, transformée de manière assez pragmatique en espace bien-être avec un sauna (peu utilisé). L'escalier en colimaçon descend encore d'un autre niveau vers l'ancienne entrée principale du château (9), qui est maintenant (prétendument) murée et ne se distingue pas du reste de la maçonnerie vue de l'extérieur. Les pièces à droite et à gauche de l'entrée sont utilisées comme lieux de stockage.

ESPACE PRIVÉ

En quittant le bureau de l'autre côté, on accède au lounge privé de la propriétaire (10), où quelques chaises basses en osier et un divan invitent à la détente. De là, vous pouvez revenir au hall de réception par un couloir. En tournant vers la bâtisse de pierre contre laquelle se niche le lounge, un escalier mène à une grande chambre sobre (11) dont le lit est le seul meuble. La salle de bain ouverte attenante est luxueusement aménagée et regroupée autour d'une grande baignoire.

Un runner attentif remarquera peut-être qu'il n'y a aucune garde-robe ou dressing d'aucune sorte dans la sphère privée. Alternativement, il peut remarquer des rainures nets dans le parquet de la chambre. La propriétaire a fait installer au rez-de-chaussée un système de rangement de garde-robe sophistiqué. Sur simple pression d'un bouton (ou d'une commande mentale), un placard d'environ deux mètres de large s'élève du sol dans la chambre, sur le mur de la salle de bain, rempli uniquement des vêtements et des étagères qui sont actuellement nécessaires.

Le système d'étagères dispose également d'un "mode maintenance", auquel cas une échelle menant vers le bas apparaît dans l'armoire à la place des étagères à vêtements.

L'espace de rangement (11a) comporte d'innombrables compartiments de rangement de différentes tailles ; Des systèmes de rails au plafond permettent à un drone doté de bras de préhension de distribuer à l'armoire des compartiments nécessaires. Une trappe cachée mène à un passage secret (non représenté), qui se termine à son tour dans l'une des deux salles de stockage (9a) à côté de l'ancienne entrée principale (9). C'est la voie d'évacuation secrète que Frau von Hohenstein essaie de garder secrète des runners jusqu'au dernier moment. L'entrée du château soi-disant murée, est en fait une porte en acier massive, semblable à celle d'un coffre-fort, recouverte d'éléments en pierre à l'extérieur, peut être ouverte par un système de déverrouillage mécanique, de sorte que ceux qui veulent s'échapper puissent quitter le château.

COUR INTÉRIEURE ET SALLE AU TRÉSOR

Les couloirs et les bâtiments comprennent une petite cour intérieure. Vers l'espace de vie, il y a un grand espace ouvert avec un canapé et des chaises longues. Vers le bâtiment du bureau, la cour intérieure descend en terrasses, semblable à un théâtre antique. Un escalier descend à l'entrée principale (9).

Au détour de l'escalier, une porte à mi-hauteur mène à une (soi-disant) petite pièce en sous-sol où le mobilier de jardin est entreposé pendant l'hiver. Au sous-sol, il y a un passage secret et muré vers une salle au trésor qui se trouve (profondément) sous le bâtiment de la chambre. Comme pour la voie d'évacuation dans la chambre, nous n'avons pas dessiné la salle au trésor afin que vous puissiez présenter le plan à vos joueurs.

LA VILLE DE HOHENSTEIN

Au pied du château de Hohenstein se trouve une petite ville endormie du même nom.

L'auberge traditionnelle "Hohensteiner Hof" est située sur l'avenue principale qui traverse le village. Les vingt chambres d'hôtes au charme désuet sont adaptées aux besoins des randonneurs et des vacanciers. Le Hohensteiner Hof est prisé par les randonneurs et les excursionnistes, car le Hohensteiner Hof est connu dans la région pour sa spécialité, les choux à la crème dans un grand nombre de variations. Le propriétaire de l'auberge est Herbert Brendel, un vieil ogre. Très peu de gens savent que Brendel était autrefois responsable de la sécurité chez FrankenKulTour AG. Il a une dette envers Weidner, pas étonnant, puisqu'elle lui a donné l'auberge en tant que "maison de retraite" et connaît la véritable identité de la dame du château. Il fera de son mieux pour protéger son ex-patronne. Selon toute vraisemblance, son sens de la protection lui coûtera la vie dans la scène 4.

Les maisons restantes à Hohenstein sont pour la plupart les résidences secondaires de riches résidents de Nuremberg et sont vides au moment de la run. L'ancienne maison mitoyenne oblongue située juste en dessous du château abrite des chambres d'hôtes gérés par le Hohensteiner Hof. Aux abords du village, quelques fermes sont encore (ou de nouveau) en activité.

Leurs propriétaires, tous reclus et réfractaires à la société actuelle, s'essayent à l'élevage et à la sylviculture comme passe-temps. La dame du château est bien connue à la ferme équestre à l'est de Hohenstein, car elle est une cavalière passionnée et y réserve parfois un cheval pour une balade.

LA DAME DU CHÂTEAU : DITA VON HOHENSTEIN

(EDITH WEIDNER)

APPARENCE

Une femme humaine très attirante et mince dans la mi-vingtaine.

À y regarder de plus près, sa beauté est trop parfaite et aussi trop générique pour être d'origine naturelle. Les yeux verts sont emplis d'une profonde malice et peuvent révéler à un très bon observateur que le véritable âge de la femme doit être bien au-delà de son apparence.

A domicile, la cliente des runners coiffe ses cheveux bruns en une simple queue de cheval. Elle s'habille avec des vêtements de sport simples et moulants. Son programme quotidien rigoureux de yoga et de Mes Ti'tron la maintient en excellente condition physique.

PERSONNALITÉ

Weidner a accompli beaucoup de choses au cours de sa longue vie, mais est toujours restée une chercheuse. Après tous ce qu'elle a réalisé, la femme puissante essaie de se recentrer sur elle-même dans l'isolement qu'elle s'est imposée. C'est l'histoire qu'elle se raconte, mais ce n'est pas toute la vérité.

En fait, Weidner regrette la léonisation et la chirurgie esthétique qu'elle a subies (une condition bien connue sous le nom de "symptôme de la jeunesse" dont souffrent certains patients des traitements de rajeunissement). La première femme Premier ministre de Franconie et fondatrice de deux grandes corporations est fière de sa vie passée. Et malgré cela, ou précisément à cause de cela, elle a peur de renouer avec cette vie antérieure : d'une part, elle sent que sa nouvelle apparence jeune ne possède plus la gravité d'autrefois. D'un autre côté, elle ne veut pas que l'œuvre de sa vie soit associée à la vanité et à l'obsession superficielle de rester jeune et soit ainsi entachée. Piégée par sa propre légende, Weidner apparaît désormais sous le nom de "Dita von Hohenstein". Mais même lorsqu'elle sort avec des gens avec sa nouvelle identité, elle ressent une certaine gêne, c'est pourquoi elle a progressivement réduit ses excursions dans le monde extérieur et a finalement complètement abandonné.

En tant que politicienne et femme d'affaires, Weidner était considérée comme une négociatrice dure, mais juste et sociable. Ces dernières années de solitude au château l'ont amenée à développer de curieuses manies.

CONSEILS DE PRÉSENTATION

Laissez les personnages remarquer une divergence entre l'apparence et le comportement de leur cliente et se sentir un peu méfiants. Malgré toute sa condition physique et sa jeunesse, son comportement et son langage corporel rappellent ceux d'une femme âgée très sûre d'elle : croisez les jambes, saisissez votre genou et regardez longuement les interlocuteurs (ou faite la regarder au-delà avec le regard et un visage pensif) avant de laisser Weidner/Hohenstein parler. Continuez à parler sans vous décourager et sur le même ton calme si les personnages essaient de vous interrompre. Si la cliente devient nerveuse, vous pouvez le montrer par la mastication caractéristique de sa lèvre inférieure.

C	A	R	F	V	L	I	CH	ESS
3	5	3	2	7	6	5	5	5

Initiative : 8 + 1d6

Actions : 1 majeure, 2 mineures

Moniteur de condition : 10/12

Valeur de défense : 3

Compétences active (Réserves de dés) : Athlétisme 10 (Acrobatie +2), Influence 12 (Négociation +2), Électronique 9, Furtivité 7, Combat rapproché 6 (Self défense +2), Plein air 8, Escroquerie 9, Perception 12

Connaissances (simple échantillon) : Beaux-arts, Musique classiques, Institution corporatiste, Politique d'État, Marketing, Droit, Rhétorique, Industrie du tourisme, Yoga

Compétences linguistiques : Allemand M, Anglais 2, Français 2, Hindi 1, Italien 1

Armes:

Mains nues [Combat rapproché | VD 2E | Valeurs d'attaque 5/-/-/-]





VIEUX LIVRES

Des monastères vénérables, une communauté religieuse secrète et des veilleurs féroces prêts à tout pour garder les secrets du passé, tout cela attend les runners dans ce scénario qui les emmène de la métropole financière de Francfort au paisible lac de Constance.

L'INTRIGUE

Le Siegfriedbund s'intéresse à un livre appartenant à l'Église catholique romaine (RKK). C'est un écrit médiéval sur Saint-Georges le tueur de dragon. Le point de départ de la run est Darmstadt à Groß-Francfort, mais la mission fait voyager le groupe sur l'île de Reichenau, près de Constance.

L'île est revenue sous tutelle de l'Église catholique romaine en 2042 grâce à un cadeau de l'elfe Gabrielle Isabella Hohenzollern de la famille Sigmaringer. L'affirmation du droit à l'existence des métahumains et la consécration pour les femmes par la RKK en sont les raisons.

L'église exploite une corporation agricole sur le sol fertile de l'île, qui produit des aliments biologiques de haute qualité et est gérée depuis le monastère de St.Mary and Mark.

Des reliques et des écrits sont également conservés dans les voûtes du monastère, dont certains, y compris le livre recherché, sont sous clé et sont également sous la protection de la Vigilia Evangelica, une organisation secrète du RKK.

Les runners doivent trouver un moyen d'accéder à l'île et à la bibliothèque bien sécurisée du monastère afin de vaincre les gardiens du livre et de remettre le précieux écrit à ses nouveaux propriétaires après s'être échappé.

SCÈNE I : UN GENTLEMAN SANS LIVRE

EN BREF

Jürgen Wegner, un fonctionnaire territoriale du Siegfried Bund de Groß-Francfort, engage les runners pour les envoyer à Reichenau, où le Bund soupçonne un livre contenant des informations sur les emblème du saint empire : le Liber bellator draconis sancti georgii.

Comme aucune version numérique du livre n'est disponible, il engage les runners pour le voler du patrimoine de l'abbaye Sainte-Marie et Marc.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Votre M.Schmidt a choisi le "Pfungstädter Brauhaus", un pub rétro à Darmstadt, comme lieu de rencontre. Au moment où vous entrez, vous vous rendez compte que la moitié des invités sont des touristes et l'autre moitié sont soit des piliers de bars stéréotypés du siècle dernier, soit des employés figurants qui contribuent à l'ambiance de style rétro. M.Schmidt vous attend dans une pièce voisine.

L'ENVER DU DÉCOR

LE CLIENT

M.Schmidt alias Jürgen Wegner est un gentleman sédentaire d'une cinquantaine d'années dans le classique costume trois pièces, type professeur d'université. Lorsque les runners font des recherches sur lui, ils ne trouveront quelque chose que s'ils font des recherches sur la politique locale ou les polyclubs de Groß-Francofort (cela nécessite 3 réussite sur un test approprié).

LE TRAVAIL

Mr.Smith fournit les informations suivantes avant que les runners n'aient à prendre une décision :

- Les honoraires s'élèvent à 5000 euros par personne.
- Il s'agit d'un livre historique précieux.
- Le livre appartient à l'Église catholique romaine.
- La zone opérationnelle est le sud de l'ADL.

LES DÉTAILS ET LE PAIEMENT

M. Schmidt propose aux runners les informations et le salaire suivants en détail après qu'ils aient acceptés :

- Les 5 000 EUR par personne s'obtiennent en apportant une copie numérique ou technique du contenu du livre.
- Les runners reçoivent une prime de 7 500 euros s'ils remettent l'original à M.Schmidt.
- Le livre est un objet de collection médiéval que les collectionneurs paieront cher et chérissent plus que la religion.
- Le livre se trouve dans l'abbaye de Sainte-Marie et Marc sur l'île de Reichenau et c'est l'un des rares documents de la bibliothèque de l'abbaye qui n'a pas été mis à disposition sous forme numérique.
- L'accès à l'île est soumis à autorisation d'accès auprès de l'église.
- Le trésor de l'abbaye, où Schmidt soupçonne que se trouve le livre, n'est accessible qu'à des visiteurs triés sur le volet, principalement à des fins scientifiques et/ou administratives.

L'ABBAYE

Depuis que l'île est devenue propriété du RKK en 2042, les installations cléricales sont de nouveau opérationnelles. On y cultive principalement des légumes biologiques. M. Schmidt ne peut pas dire comment le livre s'est retrouvé dans le trésor de l'abbaye. Cependant, comme il y a d'autres reliques là-bas, le livre n'est qu'une partie d'un plus grand trésor.

MESURES DE SÉCURITÉS

Il y a une escouade de gardes ecclésiastiques qui surveillent la route et la gare maritime. Les employés du RKK, c'est-à-dire les moines et les agriculteurs, ainsi que les visiteurs et les transporteurs de denrées alimentaires ont le droit de rester.

ECHÉANCE

« Eh bien, le livre est là depuis des siècles, donc rien ne presse. Je peux vous accorder un délai de 14 jours, passé ce délai j'aurais besoin de résultats. »

M. Schmidt bluffe. L'affaire est présente, mais il ne veut pas faire monter les honoraires d'avantage.

NÉGOCIATIONS

M. Schmidt n'est pas un fin négociateur, mais un avocat et un politicien. Si les runners marchandent le paiement (test opposé d'Influence (Négociation) + Charisme), il peut augmenter les honoraires de base de 250 euros par réussite, jusqu'à un maximum de 6 000 euros, et la prime de 500 euros par réussite, jusqu'à un maximum de 10 000 euros, mais réagira sera en colère si le test échoue. M.Smith a une réserve de dés de 9 pour ce test.

Le commanditaire a des préjugés à l'égard de tous les métatypes, ainsi que les écologistes, les gauchistes et les anarchistes manifestes (ou ceux qu'il considère être). Avec ces personnes, il gagne 1 à 2 points d'Atout (à la discrétion du MJ) sur son test de Négociation.

SCÈNE 2 : OÙ SE TROUVE REICHENAU ?

EN BREF

Les runners vont probablement commencer à rassembler des informations, c'est pourquoi cette scène contient toutes les informations qui peuvent être obtenues à distance, ainsi que les possibilités de voyage.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous avez finalement une mission. Reichenau, c'est où exactement ? Vous vous voyez déjà faire une virée à la campagne, loin des lumières des plex. Vous décidez de rassembler des informations avant que votre commlink ne perde le signal.

L'ENVER DU DÉCOR

Reichenau est une île du lac de Constance, plus précisément de l'Untersee. Bénéficiant depuis toujours des meilleures terres agricoles et épargnée par une forte pollution, l'île est une grande exploitation agricole appartenant à l'église.

Dans la matrice, on trouve des offres pour des aliments biologiques à prix élevé, de fruits et de légumes qui sont vendus sous le label "Reichenau, lac de Constance". Les offres s'adressent aux acheteurs de gros et aux restaurateurs gastronomiques.

Avec la prise de contrôle de l'île par l'église, le lieu de résidence autrefois populaire devient une activité purement agricole.

?

INFORMATIONS GÉNÉRALES SUR L'ÎLE

L'île n'est pas loin du rivage et peut être atteinte à la nage. Cependant, le lac de Constance n'est pas exactement dépourvu de créatures. La route terrestre passe par une chaussée étroite facile à surveiller. De nombreuses marchandises sont également transportées par dirigeables, il existe un aéroport spécifique pour dirigeables.

L'abbé de la paroisse est le frère Reinhard, une personne dont on ne sait pas grand-chose sinon qu'il est originaire de Saxe et qu'il y a reçu sa consécration. Il est bénédictin.

Le trésor officiel du temple avec la relique du sang de Saint Marc et quelques livres d'hymnes sont présents dans la matrice, une autre collection de livres est à peine mentionnée.

Il existe différentes possibilités de contact officiel : en tant que partenaire commercial, en tant que croyant intéressé par le trésor et les services religieux, en tant que postulant à la communauté de vie et de travail de l'île ou en tant que scientifique. Il existe actuellement une offre d'emploi pour les "spécialistes religieux de l'agrotech".

Les plans du monastère accessibles au public datent de différentes époques, du Moyen Âge à la fin du dernier millénaire. Cependant, un rapide coup d'œil aux images officielles de l'installation révèle que le site a été massivement agrandi et remodelé. Seuls l'abbaye et quelques bâtiments centraux n'ont pas changé. Tous les plans actuels peuvent être trouvés sur le serveur de l'abbaye.

CONSTANCE

La ville la plus proche est Constance. Les premières informations que l'on trouve concernent le tourisme et les sports nautiques. En tant que destination de vacances populaire, il existe des complexes hôteliers pour le public haut de gamme. Le tourisme de masse est souvent laissé aux Centerparks de l'autre côté du lac.

L'industrie ne joue aucun rôle dans la ville, Friedrichshafen l'a devancé à cet égard. Sinon, l'université et le RKK avec de nombreuses institutions cléricales ont une influence sur le paysage urbain, qui avec sa vieille ville se donne volontiers une touche paisible et historique.

Les activités clandestines ici sont souvent liées à de la contrebande, les fausses licences et le transport.

OPTIONS DE VOYAGE

Constance est reliée par le train (ICE) et donc facilement accessible par exemple via Stuttgart.

Le côté ouest du lac est encore marqué par les conséquences de la guerre des Trolls. Le meilleur moyen de transport avec son propre véhicule est de passer par la rive nord du lac et de là par l'un des nombreux ferries.

Constance appartient à l'ADL de Wurtemberg, mais se trouve juste à la frontière avec la Suisse, où ses propres règles s'appliquent. En particulier, la magie et la technomancie ne sont pas les bienvenues, les licences de l'ADL sont vérifiées très minutieusement.



SCÈNE 3 : VACANCES AU BORD DU LAC

EN BREF

Les runners rejoindront probablement Constance et y séjourneront. L'équipe peut désormais collecter des informations en direct et essayer d'établir des contacts.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Des vacances en pleine nature. Ça sent les plantes, l'eau et le poisson. Devant vous se trouve une ville tranquille qui a beaucoup misé sur son apparence pour le bien du tourisme, mais qui ne peut pas se débarrasser d'un certain conservatisme.

L'ENVER DU DÉCOR

LE PAYSAGE URBAIN

En 2080, Constance est une ville tranquille de 85 000 habitants, qui n'a pas beaucoup changé au cours des dernières décennies en raison de sa situation en bordure de l'ADL. Seule une tour hôtelière de la Zenit AG au nord de la ville au nord de la ville sort de l'image des petits hôtels de luxe, boutiques, commerces et équipements de loisirs qui investissent subtilement le lac et la vieille ville.

Dans la vieille ville, un style rétro-historique est maintenu structurellement et au moyen de la RA. Les restaurateurs haut de gamme et les boutiques de luxe donnent aux cadres supérieurs la possibilité de dépenser leur argent et aux cadres intermédiaires un aperçu de ce qu'il leur reste à accomplir.

La promenade du lac avec rue piétonne et port de plaisance vous invite à contempler le lac et les bateaux hors de prix.

SÉJOUR ET MILIEU DES OMBRES

Au sud-ouest de la ville, il y a une petite zone industrielle et le campement de Wollmatinger Ried, qui a été créé à partir d'un camp de réfugiés. Malgré les efforts mitigés de la ville, la colonie n'a jamais été dissoute : le sol est trop boueux et trop proche de la station d'épuration pour intéresser des projets immobiliers.

Dans ce quartier populaire (niveau de sécurité de rang D) se trouvent des logements également disponibles sans SIN, comme "Tante Traudel", qui loue d'anciennes chambres aux étages supérieurs d'un logement de containers. La vue sur le Rhin est incluse, tout comme les rideaux et les lits vieux de plus de cinquante ans. Rénovées avec amour avec de la technologie ancienne, les chambres offrent le standard d'un hébergement simple avec une vue magnifique.

Le prix de la chambre de 200 euros la nuit comprend un appartement pour quatre personnes, l'argent de poche pour les skippers, un trideo fonctionnel et pas de questions.

Les skippers sont un gang local, ils portent des casques de skipper ainsi que des vestes de quart et veillent à l'ordre ici. Leur chef Walter Jagst est également actif dans la contrebande, tandis qu'un certain nombre de jeunes membres sont recrutés parmi des enfants riches qui veulent s'amuser ici.

Par l'intermédiaire de Walter, les runners entrent également en contact avec des personnes s'occupant de fausses licences et de la contrebande. Une grande partie de la contrebande passe par ses contacts et directement par la marina.

Parfois par soif d'aventure, parfois sans le savoir, les skippers de classe supérieure transportent des produits de luxe illégaux vers et depuis la Suisse lors de leurs traversées du lac. Des bateaux de toutes sortes peuvent être loués dans le Wollmatinger Ried. Maria (indice d'Influence 5), une mécanicienne qui approvisionne les contrebandiers locaux, peut fournir un Aztechnology Nightrunner ou un Proteus Sea Snake pour un prix approprié. Un dépôt de garantie correspondant au prix d'achat vous sera demandé. Maria vit sur une péniche sur le Rhin, où d'autres contacts intéressants vont et viennent également, par exemple Walter, le patron des skippers.

DROIT ET LOI

La police reste en retrait et laisse la gestion de la rue aux nombreux services de sécurité et gardes du corps. Ils montrent leur présence, mais plutôt pour l'opinion publique.

Tous les hôtels et exploitants d'établissements ont ici leur propre personnel, adapté aux besoins de l'établissement. L'église a sa propre garde, en uniforme avec des couleurs les identifiants blanc et jaune.

Puisque Constance est une ville frontalière, il y a de puissantes unités de garde-frontière fédérale ainsi qu'un commando spécial d'intervention (SEK) dans la ville. Ils sont agacés par l'inactivité constante à ce poste tranquille, ils seraient heureux de gagner une promotion à un poste plus intéressant.

L'ÉGLISE CATHOLIQUE ROMAINE (RKK)

L'église est plus présente à Constance que dans les autres villes. Elle n'a pas la taille de l'église catholique allemande (DKK) en Westphalie, mais il existe de nombreuses organisations ecclésiastiques et paroisses actives. Les nonnes et les moines font partie du paysage urbain.

Le siège du conseil d'administration de l'église à Constance, qui s'occupe également de la commercialisation des produits de Reichenau, est le point de contact officiel. C'est là que les licences pour les fournisseurs et les clients sont délivrées. Des licences scientifiques y sont également accordées, après demande d'un président d'une université ecclésiastique.

Presque toutes les paroisses appartiennent à l'église catholique romaine, seul St. Gebhard, en tant que paroisse du DKK, mène une existence autonome dans la ville.

DURCIR LE TON

Les runners peuvent rapidement attirer l'attention ici. Constance n'est pas habituée à la vue des gens de la rue, surtout lorsque plusieurs particularités se combinent, telles que des trolls avec de l'équipement militaire, du cyberware apparent et deux grands sacs de sport. Les gens se poseront des questions et la police s'en apercevra certainement. Laissez les runners se faire prendre par un contrôle des personnes qui vérifieront très soigneusement les pièces d'identité.

TROUVER UNE BONNE RAISON

Au plus tard à Constance, les runners doivent réfléchir à la manière de se rendre sur l'île. Les voies illégales sont décrites dans la scène 4 (p. 27), mais se rendre légalement sur l'île est également envisageable.

Une étude à la bibliothèque nécessite un mandat de recherche d'une université religieuse ou d'un institut de recherche. La confirmation d'une thèse de doctorat appropriée ou d'une autre recherche spécialisée est suffisante pour obtenir l'approbation de l'administration de l'église, mais les personnes intéressées seront invitées à l'avance à un entretien technique avec l'un des érudits parmi les moines. Les approbations à l'échelle du groupe ne seront guère plausibles, sans parler du fait que tous les membres du groupe devraient être en mesure de représenter de manière cohérente leur rôle dans le cadre d'un groupe d'étude. La falsification des antécédents d'une thèse de doctorat dans un institut est une tâche plus aisée.

Cependant, l'accès au livre recherché n'est pas possible de cette manière, l'accès à la bibliothèque est limité à la partie publique de la collection.

Une autre variante possible est en se faisant passer pour des visiteurs. Le monastère est architecturalement et historiquement remarquable, et donc ceux qui sont intéressés peuvent s'inscrire et ensuite bénéficier d'une visite guidée moyennant des frais.

De nombreuses marchandises sont livrées et transportées depuis l'île. Rejoindre les rangs des pilotes de dirigeables locaux est difficile à moins que quelqu'un soit absent. Le contrôle de sécurité n'est pas vraiment compliqué à passer si l'on peut prouver une qualification appropriée.

Les transports en dehors des horaires fixes de vol sont rares, mais pas impossibles.

Si l'on passe une commande importante de produits frais, on peut les récupérer soi-même et ainsi obtenir une autorisation de décollage et d'atterrissage.

Cependant, même un petit dirigeable peut contenir des marchandises pour plusieurs dizaines de milliers d'euros, et le paiement anticipé s'applique aux nouveaux clients.

Il est plus facile de se faire embaucher comme chauffeur pour l'une des entreprises de transport qui desservent l'île par voie terrestre. C'est ainsi que les palettes, les caisses, les engrais ou les filtres à charbon actif sont livrés et que les déchets sont évacués.

L'abbaye et les logements reçoivent des livraisons de nourriture. Les produits fabriqués sur l'île ne sont pas destinés à un usage domestique, et les résidents mangent donc la même bouffe que tous ceux de l'ADL. Les livraisons viennent avec des transporteurs de Constance. Voler une telle camionnette ou même être officiellement employé par une entreprise de transport est tout à fait possible.

Il en va de même pour les réparateurs ou les prestataires de services, la communauté monastique est assez petite et un artisan ne peut pas se présenter sans qu'il n'ait été appelé au préalable. Cela se fera inévitablement rapidement.

En dernier recours, il y a un culte dominical dans l'église de l'abbaye le dimanche, pour lequel on peut s'inscrire comme croyant. À cette fin, cependant, les invités sont ensuite emmenés sur l'île en ferry depuis Constance, l'arrivée avec son propre véhicule n'est généralement pas permise.

Tous les itinéraires ci-dessus ne permettent aux runners d'accéder qu'à l'île, à l'église et peut-être même à la bibliothèque du monastère. Mais même dans ce cas, ils doivent, en passant toutes les mesures de protection, pénétrer dans la partie fermée de la bibliothèque pour mener à bien leur mission.

SCÈNE 4 : ORA ET LABORA

EN BREF

Cette scène décrit les chemins à travers l'île jusqu'à l'abbaye. La sécurité ici s'attend plus à rencontrer des créatures ou des éco-activistes inoffensifs que des runners. En raison de l'automatisation partielle de l'agriculture, il existe un grand nombre de senseurs (caméras et détecteurs de mouvement) qui peuvent couvrir de grandes parties du site, mais ne sont pas constamment surveillés par une personne.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Devant vous se trouve l'île dans les eaux du lac de Constance, uniquement reliée aux terres par un barrage étroit. On y voit de grandes serres et un gros dirigeable amarré au sol en cours de chargement. Aucune moyen de défense n'est visible autre qu'une simple clôture grillagée. Seul le poste de contrôle au bout du barrage semble être une sécurité.

L'ENVER DU DÉCOR

L'ÎLE VUE DE L'EXTÉRIEUR

Avec une longueur de 4,5 km et une largeur de 1,5 km, Reichenau est facilement gérable. Les serres et les champs ainsi que le fonctionnement des dirigeables sont les premières choses qui attirent l'attention. On peut voir un petit lotissement moderne et un port d'où l'on pêche à taille humaine. Des sonneries régulières de cloches peuvent être entendues depuis l'île.

Le barrage est en accès libre, même si des panneaux et des avis RA indiquent clairement que vous entrez dans l'enceinte de l'église et que vous ne pouvez y entrer qu'avec une autorisation.

Au bout du barrage s'étend une clôture surveillée des deux côtés de la route, sur la route elle-même il y a un poste de contrôle avec une barrière, une tour de guet et des capteurs, gardé par quelques gardes de l'église. Une base de garde avec une jetée peut être vue derrière la clôture.

Une avant poste de garde avec un ponton est visible derrière la clôture.

Il n'y a pas de reliefs sur l'île. La tour d'amarrage et la tour d'aérodrome sont de loin les bâtiments les plus hauts. Plus de 95% des terres sont utilisées, principalement par des serres et des terres agricoles où travaillent des machines de récolte. Seul le rivage est sauvagement envahi par la végétation et il y a ici des ruines d'anciens bâtiments résidentiels.

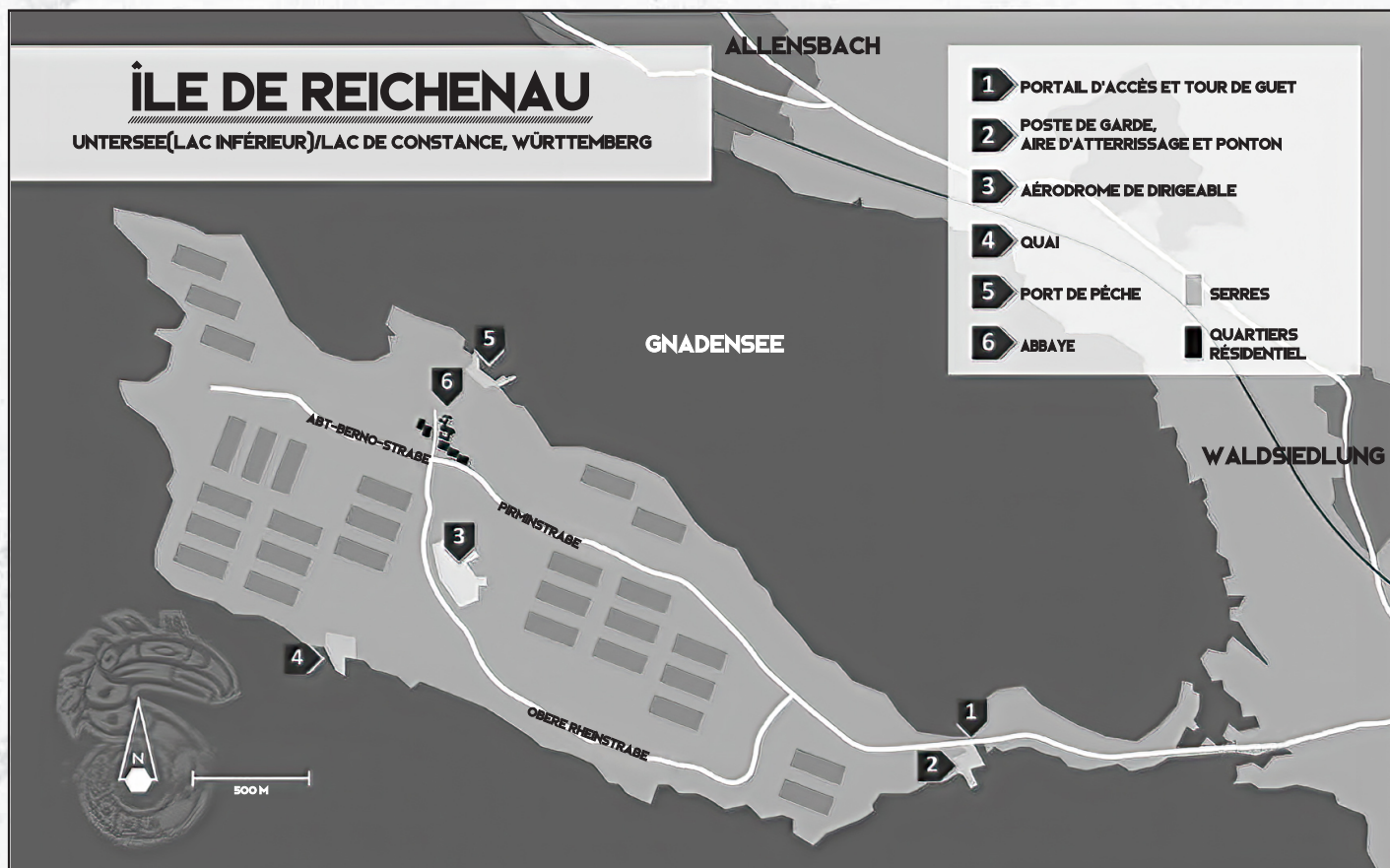
ALLER ET RETOUR

Reichenau a un niveau de sécurité de rang B, principalement parce que la criminalité sérieuse n'est pas attendue ici. La sécurité s'assure que personne ne passe le point de contrôle sans raison valable. Les contrebandiers sont chassés, la clôture sert surtout à éloigner les créatures.

L'île est à au moins 1,5 km du rivage. Grâce à des flotteurs, le parcours peut également être parcouru à la nage avec du matériel en une demi-heure environ. Cela nécessite un test réussi d'Athlétisme (Natation) + Dextérité (1). Pour chaque réussite, ce temps est réduit de deux minutes.

Il y a beaucoup de trafic maritime sur l'Untersee. La tentative d'accoster par bateau sur l'île ne devient suspecte que lorsqu'on se dirige en ligne droite vers le rivage.

Les gardes surveillent de près les rives de l'île. Pour chaque tentative d'y accoster furtivement (à la nage ou en bateau), déterminez si une double patrouille de gardes est actuellement sur le rivage (lancez deux fois 1D6 ; si l'un des jets donne un 1, si l'un des jets donne un 1, l'un des gardes regarde dans la direction des runners).



Un test opposé de Perception + Intuition des gardes contre Furtivité + Dextérité des runners détermine si les intrus seront repérés, l'obscurité ou le mauvais temps facilitant la tâche des runners (bonus d'Atout).

Un bateau amarré sur le rivage sera bien sûr découvert tôt ou tard, à moins que les runners ne fassent quelque chose pour l'en empêcher. La ceinture côtière est envahie de roseaux et de buissons sauvages, un peu partout, les fondations de bâtiments résidentiels démolis sortent du sol. Les intrus peuvent trouver des cachettes pour les bateaux ou du matériel abandonné (Avantage d'atout pour les tests opposés de Furtivité + Intuition des runners contre Perception + Intuition des gardes).

Vous pouvez trouver les caractéristiques des gardes dans la section brutes et cibles en mouvement (p.30).

Le port de l'île est animé pendant la journée, bien que seuls les bateaux de l'église y soient amarrés. De temps en temps, l'un des patrouilleurs des gardes passera. Si les runners entrent dans le port avec leur propre bateau ou nagent, ils sont sûrs d'être remarqués par les travailleurs et les pêcheurs présents ici. Pour éviter qu'ils n'alertent le gardien, les runners doivent réussir un test opposé de Escroquerie + Charisme contre Volonté + Intuition avec au moins 3 réussite. Le porte-parole des travailleurs a pour ce test une réserve de dés de 7. Si les runners ont trouvé une histoire cohérente expliquant pourquoi ils sont ici, ils reçoivent 1 d'Atout pour ce test.

La nuit, le port est éclairé par des projecteurs et gardé par des caméras. Ni les projecteurs ni les caméras ne couvrent tous les angles, permettant aux infiltrés habiles et perspicaces de se glisser sans être détectés. Cela nécessite un test de Perception + Intuition (4) réussi. Si le test échoue, les runners sont entrés dans une zone couverte par une caméra et doivent faire un test opposé de Discrétion + Dextérité contre Perception + Intuition des gardes du centre de sécurité afin d'éviter d'être détectés.

Le terminal des ferries à destination et en provenance de Constance est sécurisé par un sas automatique avec vérification des SIN (indice 4), des caméras et une technologie de sécurité appropriée (maglock avec lecteur de carte, indice 5).

L'espace aérien de l'île est surveillé en permanence par la tour, et même les drones sont exposés à un risque élevé d'être découverts. Les senseurs de surveillance aérienne peuvent détecter les objets volants dès qu'ils s'approchent à moins de 2 km de l'île. Ensuite, un test opposé d'Acuité 3 + Senseur 3 contre l'intrus en appareil volant (Furtivité + Autopilote ou Pilotage + Intuition) est requis. Si l'intrus se rapproche, un autre capteur passera tous les 500 mètres. Chaque fois que cela se produit, un nouveau test opposé est à réaliser comme décrit ci-dessus, et la réserve de dés de la surveillance de l'espace aérien augmente de +1, jusqu'à un maximum de +3.

Une fois détecté, un objet volant est invité à ne pas s'approcher de l'île. Les mesures possibles en cas d'infraction sont le déploiement d'un drone de défense armé ou une perturbation ciblée des signaux.

L'île est facilement accessible par voie terrestre via le barrage jusqu'au point de contrôle. Il est bien gardé jour et nuit avec des caméras, des capteurs et des gardes, et est également bien éclairé la nuit. Il y a peu d'abris.

Le point de contrôle se compose d'une tour de guet, qui offre une très bonne vue d'ensemble de la zone, et d'un sas pour véhicules, qui est sécurisé par une porte des deux côtés. Quatre gardes sont en service ici à tout moment. En vue de la porte se trouve le centre de sécurité avec une aire d'atterrissage et un ponton pour les vedettes rapides des gardes.

Une intrusion inaperçue est presque impossible.

À moins que les runners n'aient adopté une méthode légale, tromper les gardes sera également extrêmement difficile. La vie ici suit un schéma fixe, tout le monde se connaît. De nouveaux visages et des histoires à dormir debout sont rapidement percés à jour au point de contrôle et chacun prend son temps. En cas de doute, le superviseur Sontner sera appelé.

MESURES DE SÉCURITÉ À L'INTÉRIEUR DE L'ÎLE

Les terres de l'île sont cultivées par des champs de légumes de différentes variétés à différents stades de croissance. Ainsi, la croissance varie de la hauteur d'une main (laitues, radis) à plus que la hauteur d'un homme (plants de haricots). De nombreux champs sont difficiles voire impossibles à franchir à cause des fils de plantation et des rails de guidage des drones de culture.

Les serres sont éparpillées dans de petits "hameaux" entre les champs. En principe, elles offrent une bonne couverture aux intrus, mais la lumière artificielle à l'intérieur annule cet avantage, surtout la nuit. Les serres ont également des caméras à l'intérieur. Au milieu de la serre, il y a des zones de chargement où les légumes récoltés sont chargés dans des caisses et des palettes et empilés pour le transport. Grâce aux hautes piles de marchandises et aux nombreux ouvriers récoltant qui travaillent ici principalement pendant la journée, les runners peuvent facilement se cacher dans les zones de chargement ou se mêler aux ouvriers, bien que des caméras soient également installées ici.

Les gros drones d'agriculture écologique sont conçus pour signaler les incidents impliquant des métahumains et des animaux sauvages. Ils ont donc une très bonne perception sensorielle (Senseur 4 + Acuité 4). Si les détecteurs de mouvement et les capteurs audio enregistrent une activité à proximité du drone, le drone arrête son travail et émet des signaux d'alarme visuels et sonores (clignotant orange ou sirène d'alarme) qui peuvent être entendus de loin. Les intrus doivent donc éviter autant que possible les drones agricoles ou se déplacer très prudemment à proximité. Cela nécessite un test opposé Furtivité + Intuition vs Senseur 4 + Acuité 4.

Entre la plupart des champs et des étendues, il y a des clôtures sécurisées par des fils d'alarme. Un test d'Électronique + Logique (2) ou d'Athlétisme + Dextérité (2) réussi est nécessaire pour dériver ou escalader les fils.

LES GARDES

Le regard des gardes est principalement tourné vers l'extérieur. Sur l'île, on ne prête "seulement" l'attention qu'au contrôle et à la prévention contre le vol.

Par conséquent, le centre de sécurité doit surveiller beaucoup plus de caméras qu'il ne peut le faire simultanément. Si les runners ne déclenchent pas de capteurs, il n'y a qu'une faible chance (lancez 1d6 ; sur 1 ou 2, un garde regarde l'écran) que quelqu'un regarde les images de la caméra, et même dans ce cas, le gardien ne détecte quelque chose de suspect que s'il réussit un test de Perception + Intuition contre Furtivité + Dextérité des runners. L'obscurité et la couverture de la végétation donnent aux intrus 1 d'Atout pour ce test. Alternativement, les runners peuvent faire semblant d'être à leur place, comme faire partie des employés. Pour ce faire, ils doivent réussir un test opposé de Persuasion + Charisme contre Volonté + Intuition du garde.



En cas de soupçon, l'agent de service se donne la peine de demander le SIN du suspect. Si les commlinks du suspect ne sont pas en mode actif, une alarme sera déclenchée immédiatement et un véhicule de patrouille avec deux gardes sera envoyé.

Au total, 17 gardes sont déployés sur l'île par équipe :

- 6 gardes sont situés dans l'abbaye.
- 2 équipes de deux sont en mouvement sur l'île.
- 1 garde surveille les capteurs et caméra du centre de sécurité.
- 1 decker, également au centre de sécurité, assure l'entretien et la surveillance de la matrice (voir Matrice sur l'île de Reichenau, p.38).
- 1 rigger (voir ci-dessous).
- 4 gardes occupent toujours le poste de contrôle sur la route (2 dans la tour de guet, 2 aux barrières).

Le centre de sécurité abrite également les quartiers des gardes, les deux vedettes rapides, l'hélicoptère et les véhicules d'urgence des gardes.

Le rigger en service est le pilote de l'hélicoptère et dispose de 2 drones à rotor armé, de 4 drones de reconnaissance à rotor et de 2 drones sous-marins.

Comme leurs homologues à Constance, les gardes apparaît sont aux couleurs gris foncé avec des marques blanches et jaunes (les couleurs de l'église).

RÉSIDENTS

Il n'y a plus de maisons privées sur l'île depuis que l'église a expiré tous les contrats de bail héréditaire existants. Seules quelques fondations sur le rivage (voir ci-dessus) témoignent de cette époque. Au lieu de cela, l'église a installé les croyants de tous métatypes dans un hameau ouvrier construit à cet effet.

Le hameau comprend des logements collectifs, comparable à une communauté.

Le temps libre est consacré à des activités collectives organisées par les moines ou au sein de la communauté. La plupart des résidents sont reconnaissants d'avoir trouvé un lieu de repos en ces temps, personne n'est ici contre leur volonté. Les quelques personnes qui ne sont pas employées dans les installations agricoles de l'île travaillent dans des institutions religieuses à Constance.

De toutes les zones de l'île, les bâtiments résidentiels sont les moins surveillés. Les arbres et les buissons fournissent une bonne couverture. Il y a beaucoup d'activité ici pendant la journée, mais les gens se connaissent. La nuit, seuls les chemins sont éclairés, il suffit d'attendre et de passer pendant le changement de quart. Il n'y a pas de bars ou de pubs ouverts la nuit.

DURCIR LE TON

Le lac abrite un certain nombre de créatures aquatiques qui peuvent, si vous le souhaitez, rendre la vie difficile aux runners qui font la traversée. Si ce n'est pas le cas, vous pourriez donner aux joueurs l'impression qu'ils ont eu de la chance de pouvoir traverser le lac à la nage sans encombre. Par exemple, vous pouvez décrire des lumières étranges sous l'eau ou le dos élané (et effroyablement long) d'une créature aquatique émergeant de l'eau aux côtés des runners.

Pour des groupes recherchant de plus grands défis, les mesures de sécurité des gardes pourraient avoir été renforcées, par exemple parce qu'une intrigue de l'église catholique allemande (DKK) a permis d'alerter les "Romains" : les équipes ne sont pas par deux mais par trois, les gardes sont généralement plus vigilants et ont abaissé les seuils d'alerte de leurs capteurs. (Inversement, les gardes pourraient avoir été simplement relevés de leur fonction parce qu'ils sont nécessaires ailleurs ; Des fausses alarmes agaçantes pourraient faire que la centrale de sécurité ne réagit qu'en cas d'alarmes répétées.)

ANTIVIRUS

S'introduire dans l'île devrait être un défi pour les joueurs, mais pas pour le meneur de jeu ! Choisissez trois ou quatre obstacles que votre groupe doit franchir ou surmonter sur son chemin à travers l'île : par exemple une patrouille de garde, une caméra, une clôture sécurisée et un drone d'exploitation agricole.

Assurez-vous de varier les plaisirs ! Mettre trois clôtures d'affilée est moins amusant que de demander au bricoleur du groupe d'essayer de bidouiller la clôture pendant qu'une patrouille ou un drone de récolte se rapproche d'eux...

BRUTES ET CIBLES EN MOUVEMENT

GARDES DE L'ÉGLISE

(INDICE DE PROFESSIONNALISME 3)

Les gardes sont tous employés par le RKK. Leur contrat ne se réfère pas seulement à l'île, ils effectuent également un service en alternance à Constance. Ils ont en commun d'être bien formés et motivés pour défendre leur communauté. Tous sont de fervents catholiques, ce qui est une condition de recrutement. Ils vivent principalement sur l'île et sont liés à la communauté, beaucoup ont des familles sur l'île. Il n'auront pas recours à la force létale en premier lieu. Cependant, en cas de violence excessive sur l'île, ils interviendront avec l'avantage du terrain, réduisant leur temps de réaction de 25% et augmentant leur niveau de professionnalisme à 6.

C	A	R	F	V	L	I	CH	ESS
3	3	3	3	3	2	3	3	6

Initiative : 6 + 1d6

Actions : 1 majeure, 2 mineures

Moniteur de condition : 10

Valeur de défense : 10

Compétences (réserves de dés) : Athlétisme 5, Biotech (Premiers soins) 5, Influence 4, Armes exotiques 6*, Armes à feu 7, Combat rapproché 6, Pilotage 5, Perception 7

Connaissances : Catholique romain, Procédures de sécurité

Langues : Allemand N

Équipement : carte d'accès au local de garde, Trousse de premiers soins, Armure corporelle intégrale (gris foncé avec marque blanche et jaune) + Casque [7 ; Interface visuelle, Compensation anti-flash, Vision nocturne, Amplification visuelle, Smartlink], Menottes, Commlink [Erika Elite ; IA 4, T/F 2/1 ; Microphone subvocal, Électrodes]

Armes :

Mains nues [Combat rapproché | VD 2E | 6/-/-/-]

Ares Predator VI [Pistolet lourd | Dommages 3P | SM/SM | 10/10/8/-/- | 15(s) | Système Smartgun, Système de munitions variable, 3 chargeurs de balles gel et 12 chargeurs de munitions standard]

Parashield DART (fusil) [Exotique | VD 1P+Narcoject | TA | 5/8/11/3/- | 6(m) | Lunette, 6 fléchettes à injection avec Narcoject (Puissance 15; Dommages étourdissants)]*

Ruger 101 [Fusil de chasse | VD 5P | SA | 08/04/12/14/13 | 8(i) | Rembourrage antichoc, Système Smartgun, Lunette de visée] *

Notes : * Ne s'applique qu'à certains gardes. L'armement supplémentaire n'est généralement distribué qu'en cas d'alarme (à la discrétion du meneur de jeu).

RIGGER

Le rigger en activité supervise divers systèmes, tels que les véhicules et les machines de l'île, mais est généralement occupé à contrôler les drones ou à surveiller la matrice de l'île.

Il possède les caractéristiques normales des gardes de l'église, mais possède également un Câblage de contrôle 2 (et une Essence 4 en conséquence), une Consoles de commande pour rigger Horizon Overseer [IA 4, T/F 5/4], une réserve de dés de Pilotage de 10 et une réserve de dé de Ingénierie (pour les tourelles de drone) de 7.

VÉHICULES DE GARDES

Vedettes rapides : Au poste de garde, il y a deux Sunrunners Aztechnology, qui sont pilotés par 3 gardes en patrouille classiques.

Hélicoptère : Un MCT Sikorsky Bell Wolfhound avec un siège sacrifié au profit d'un MCT Nissan Roto-Drone. Équipé d'une interface de rigger et de 2 supports d'armes lourdes (droite et gauche), pouvant chacun être équipé d'un Stoner-Ares M202 en cas de crise.

Voitures : Les gardes disposent de 4 Yamaha Growlers très maniables, notamment entre les serres et dans les champs. Les Peugeot 112 sont utilisées pour la conduite en patrouille (même caractéristiques qu'un Nissan Jack-rabbit, mais avec une Maniabilité de 3/3). Pour les poursuites sur route, un Saeder-Krupp-Bentley Concordat est disponible, la voiture de fonction du Gardeführer Sontner.

Drones : Des Roto-Drones MCT-Nissan sont déployés sur tout le site, dont 4 armés d'un fusil d'assaut FN-HAR sous smartlink.

CHEF DES GARDES SONTNER

Sontner est bavarois et a fait carrière chez les Schwarzen Sheriffs (shérifs noirs) de Munich jusqu'à ce qu'il commence à avoir des doutes moraux sur son travail. Il peut s'appuyer sur une vaste expérience à la fois en matière de leadership et de tactique. Il est bien connu qu'il aime être proche des événements opérationnels ; il est souvent appelé lorsque quelque chose ne fonctionne pas normalement. Cela signifie que les runners auront probablement affaire à lui personnellement, à moins qu'ils ne se débarrassent de cet adversaire expérimenté en faisant diversion à l'autre bout de l'île.

Sontner n'est pas facile à tromper. Il est le type "jeune citoyen rusé en exil rural" et réagira de manière réfléchie et intrépide à la menace des runners. Il entretient de bons contacts avec les autorités policières de l'ADL et de la Suisse et les décisions qu'il coordonne deviennent très inconfortables pour les runners.

Au combat, il dirigera ses hommes de manière coordonnée, les couvrira et les déploiera tactiquement. Avec lui en tête, la règle optionnelle Voici venir la faucheuse (SR6, p. 211) ne doit pas être utilisée contre les gardes.

Grâce à son régulateur de sommeil, Sontner est en service plus longtemps que les autres, de préférence la nuit lorsque des événements inhabituels sont les plus susceptibles de se produire.



SONTNER

C	A	R	F	V	L	I	CH	ATO	ESS
4(+1)	5(8)	5(6)	4	4	3	3	3	3	2,3

Initiative : 9 + 2d6**Actions** : 1 majeure, 3 mineures**Moniteur de condition** : 12/10**Valeur de défense** : 15**Avantages** : Robuste 2, Territoire (Reichenau), Dur à cuire**Compétences (réserves de dés)** : Athlétisme 12, Biotech 6, Influence 6 (Leadership +2), Électronique 5, Armes à feu 14, Furtivité 13, Mécanique 4, Combat rapproché 13, Plein air 5, Pilotage 9, Perception 7**Connaissances** : Police, Église catholique romaine,

Procédures de sécurité

Langues : Allemand M, Anglais 2, Russe 1

Augmentations : Yeux cybernétiques [Indice 4 ; Interface visuelle, Compensation anti-flash, Vision infrarouge, Appareil photo, Vision nocturne, Amplification visuelle, Zoom, Smartlink], Oreilles cybernétiques [Indice 1 ; Amortisseur sonore], Réservoir d'air interne 2, Ossature renforcée (plastique), Tonifiant musculaire 3, Orthoderme 3, Réflexes câblés 1, Régulateur de sommeil

Équipement : Carte d'accès à toutes les zones, Menottes de contention, Armure corporelle intégrale avec casque [7], Commlink [Erika Elite ; IA 4, T/F 2/1 ; Microphone subvocal, Électrodes], Médikit 3

Armes:

Mains nues [Combat rapproché | VD 3P | 10/-/-/-]

Ares Predator VI [Pistolet lourd | Dommages 3P | SA/TR | 10/10/8/-/- | 15(s) | Système Smartgun, Système de munitions variable, 5 chargeurs de balles explosive, gel et standard]

FN HAR [Fusil d'assaut | VD 5K | SA/TR/TA | 4/12/11/7/2 | 35(s) | Compensateur de recul pneumatique, Système smartgun, Lunette de visée, Munition standard]

SCÈNE 5 : LIEUX SACRÉS

EN BREF

La vénérable abbaye se dresse au milieu de champs et de bâtiments modernes, inchangés, un véritable anachronisme. Seuls des changements très subtils ont été apportés, mais techniquement, c'est aussi un bâtiment moderne. Il sert de siège administratif et de logement aux moines bénédictins et abrite la bibliothèque bien sécurisée.

Seuls les moines connaissent vraiment la bibliothèque, et même parmi eux, seuls quelques-uns sont autorisés à entrer dans la zone sécurisée. Les secrets ne sortent pas des murs du monastère.

Finalement, les runners trouvent ce qu'ils cherchent dans la bibliothèque.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous arrivez au pied des murs de l'ancien et vénérable monastère, se dressant au milieu des jardins et des champs. Les arbres fruitiers projettent leurs ombres sur les espaces verts.

Au deuxième coup d'œil, on reconnaît des éléments en RA soigneusement conçus, tels que des fleurs resplendissantes et des figures de saints qui dépeignent leur histoire, ainsi que des peintures murales de livres anciens ou d'œuvres connues. Un système d'orientation est également disponible. Lorsque vous touchez une ORA sous un arbre, les mots résonnent : « Les yeux du Seigneur sont partout, contemplant le bien et le mal ». Vous vous approchez du bâtiment. Une cloche sonne dans la tour.

L'ENVER DU DÉCOR

MESURES DE SÉCURITÉ

Les parcs entourant l'abbaye ne sont pas surveillés. Les caméras sont discrètement intégrées dans le bâtiment tout autour et couvrent tout l'espace extérieur, de nombreuses zones sont même doublement couvertes. Par conséquent, il y a de fortes chances que la vue soit surveillée (lancez 1D6 ; sur 1 ou 2, un garde regarde l'écran). Cependant, il n'y a pas de détecteurs de mouvement ici, à l'exception de l'éclairage des portes et des allées.

Il n'y a pratiquement pas de caméras à l'intérieur du bâtiment, seulement dans des zones spéciales (voir ci-dessous).

De nombreux visiteurs viennent aux offices quotidiens dans l'église du monastère à 10 heures. Presque tous les ouvriers qui ne sont pas de service le dimanche, viennent à la messe. Le dimanche, les fidèles de Constance viennent également sur l'île en ferry et font ensemble un pèlerinage sur l'une des routes principales de l'île jusqu'au monastère. Il est possible de facilement se cacher dans cette foule.

Dans le monastère il y a des employés administratifs et des moines pendant la journée. Les gardiens montrent leur présence et patrouillent la nuit.

Les portes de la cour et du bâtiment sont de solides portes anciennes en bois (indice de barrière de 9). À première vue, les serrures semblent également antiques, mais des maglocks modernes (indice 3, lecteur de carte RFID) sont cachés sous les panneaux en fer forgé.

Chaque moine et garde porte une carte d'accès qui ouvre toutes les portes extérieures pendant la journée. Toutes les portes extérieures sont verrouillées la nuit, seule la dépendance avec le poste de garde et le portail principal peuvent être ouverts avec la carte classique. Le gardien de nuit des moines à la porte et le chef d'équipe des gardes ont des cartes avec les bonnes autorisations de nuit. Les portes peuvent être ouvertes de l'intérieur, mais cela déclenche une alarme.

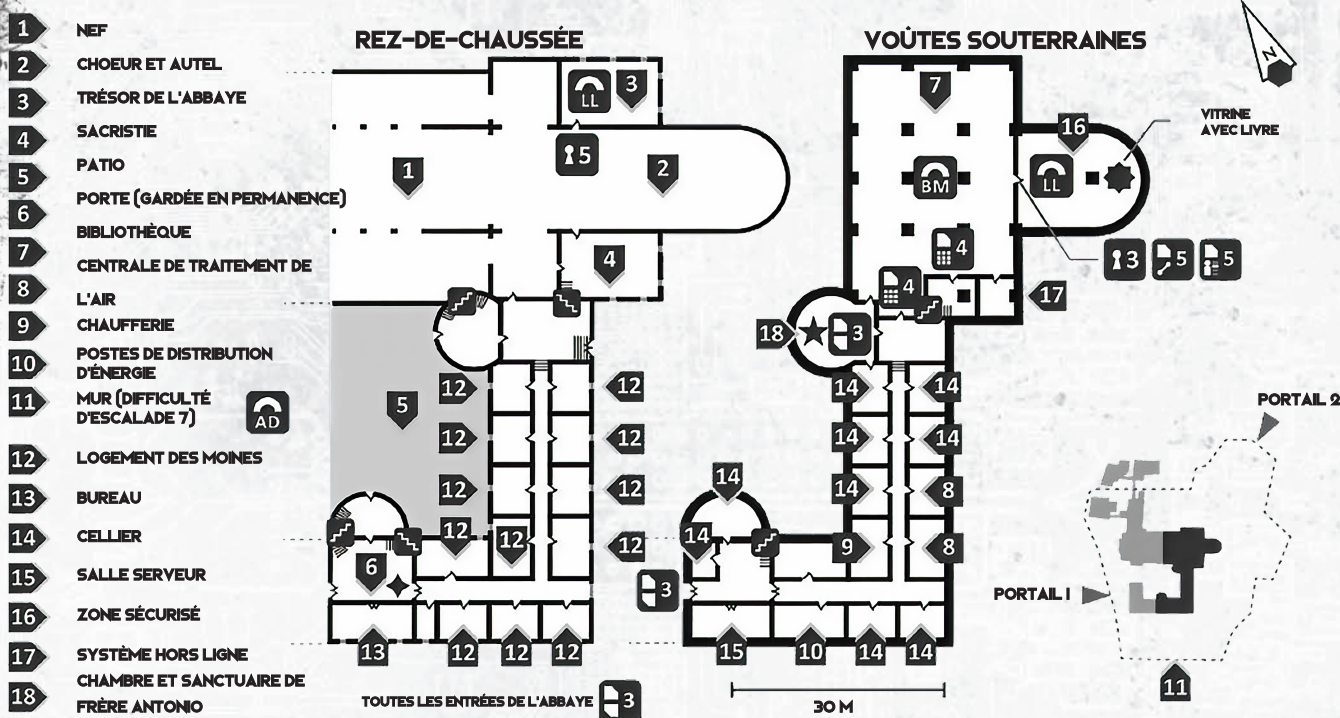
Un moine veille à la porte. Trente cinq autres moines travaillent ou dorment dans le monastère. La nuit, une double patrouille se déplace à l'intérieur. Toutes les deux heures, la patrouille passe devant chaque couloir, chaque porte extérieure, l'église et la cour intérieure.

Les quatre gardes restants de l'équipe restent dans un petit poste de garde à côté du monastère.

LE PLAN

Le plan d'ensemble de l'abbaye peut facilement être obtenu sur place sous forme de plan d'évacuation et de sauvetage via la RA. Le rez-de-chaussée et l'étage supérieur abritent des pièces d'habitation et des locaux administratifs. Le réfectoire se trouve dans l'aile ouest (étage supérieur), la cuisine au sous-sol, avec l'administration au rez-de-chaussée entre les deux. Les ailes sud et est abritent des logements et des bureaux. Le sous-sol est accessible par l'escalier à la porte et par les caves de stockage de la cuisine (3 portes dont 2 surveillées par détecteurs de mouvement et caméras non représentées sur le plan). Le troisième accès à la cave se fait par la sacristie de l'église.

ABBA YE DE REICHENAU



A` `WbWf WfdWVS` e` WbWf Wf bSd` W`WafW`Vg
eagz`a` cgWef` 1a` bWf bSeW agfW`W TSdWg
/`hWg WWSdW`W`#f W`W` äS` f fde SY`W`G` fWf
Vi3fz`afe WL 6 Wfafa`/f Wf` aWesW`Wbagd bSeW
>Wag`bSeW`a`&bagd`W`g` W`W`Sd`gdWagW`W`a`
' bagd`Wfch`ez

L'ÉGLISE ET LE TRÉSOR

Dans la nef latérale nord de l'église se trouve le trésor du temple. Parmi de nombreuses choses, des livres et les os de Saint Marc y sont conservés. Dans l'autel de Marc, dans l'église, est conservée une relique du Saint-Sang avec des fragments de la Sainte Croix ensanglantés.

Le trésor est sécurisé par des rayons détecteurs, la porte par une grille (indice de barrière 11) avec une serrure mécanique robuste (indice 5). Les objets sont extrêmement précieux, mais le livre recherché ne se trouve pas ici. Les livres qui se trouvent ici ne contiennent à l'évidence que des dessins et des chants.

L'église est ouverte le jour, la nuit uniquement via l'abbaye. Il en va de même pour la sacristie.

SE RENDRE À LA BIBLIOTHÈQUE

Les runners peuvent atteindre leur objectif dans le sous-sol par deux entrées : l'une passe par le cellier, l'autre par un escalier depuis la sacristie. Les deux portes sur le chemin sont sécurisées par un maglock (indice 4, lecteur de carte RFID). Ces portes se ferment automatiquement (portes coupe-feu, indice de barrière 8, les dégâts de feu ne font effet qu'à moitié).

SCÈNE 6A : LE GARDIEN

EN BREF

Les runners ont atteint la bibliothèque dans la voûte souterraine et se tiennent maintenant à côté de livres poussiéreux et de lutrins se trouvant derrière d'épaisses grilles en fer forgé comprenant un maglock complexe. Plusieurs mécanismes de protection entrent en jeu ici ; si les runners ne les trouvent pas tous et les désactivent, ils feront bientôt face au gardien de la bibliothèque, un adepte de la Vigilia Evangelica, une organisation secrète de l'Église catholique qui protège les connaissances sensibles pour ne pas qu'elles tombent entre de mauvaises mains.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous atteignez la bibliothèque dans la voûte souterraine sous l'église. Des étagères avec de vieux livres se trouvent ici. L'air est sec et sent la poussière et le vieux cuir. Derrière les rangées d'étagères et les pupitres de lecture modernes se trouvent d'épaisses grilles en fer forgé avec une porte à barreaux comportant un maglock moderne. Il y a des vitrines derrière.

L'ENVER DU DÉCOR LA BIBLIOTHÈQUE

5 000 écrits, presque tous âgés de plus de 100 ans, environ 200 d'entre eux ont même plus de 250 ans. Des pièces uniques de valeur, mais aussi de nombreux mémorandums et ouvrages de divers papes, cardinaux et évêques. Un havre de connaissances, un trésor d'une valeur inestimable pour les historiens de l'Église.

La structure massive de barreaux en fer forgé avec la porte multi-sécurisée est frappante. Derrière, il y a 14 vitrines, dont certaines contiennent des livres et d'autres des cercueils. L'endroit baigne dans l'obscurité.

Une bonne climatisation et un système d'extinction d'incendie au dioxyde de carbone protègent les livres de la destruction. Des terminaux commlink modernes sont installés dans les lutrins, qui permettent d'accéder aux répertoires d'autres bibliothèques et aux copies numériques des écrits. Une bonne vingtaine de lutrins sont répartis dans la salle, tous avec des étagères pour les livres et un compartiment pour les gants en tissu et les pincettes.

Les répertoires RA sur les étagères indiquent le moyen de se rendre vers les livres.

L'ACCÈS

Les barreaux ne sont en aucun cas historiques lorsqu'elles sont examinées de près (nécessitant un test Mécanique + Intuition (2) réussi). Ils sont en acier renforcé à haute teneur en carbone (indice de barrière 16), soudés puis déguisés en acier forgé avec des rivets. Les barreaux ont une épaisseur de 2 cm et forment une grille avec des espaces carrés de 10 cm de large. Une force mécanique dessus ferait vibrer la grille ancrée dans la maçonnerie, entraînant un énorme grondement qui peut être entendu dans tout le bâtiment. L'utilisation de thermite ou similaire est détectée par les capteurs sensibles à la chaleur (s'ils sont encore actifs).

Seules deux personnes ont accès en passant par la porte (faite du même matériau) : l'abbé et le frère Antonio. Deux maglocks indépendants (niveau 5) sécurisent la porte. Les deux serrures demandent des données biométriques : la première scanne la rétine, la seconde prélève un échantillon de sang à l'aide d'une petite aiguille. Enfin, un verrou mécanique très classique (indice 3) au milieu doit être surmonté. Les deux personnes autorisées à accéder portent une clé de forme spéciale nécessaire à cet effet sur une chaîne autour du cou. Le côté intérieur de la grille est surveillé par un système laser infrarouge. Celui-ci est désactivé à l'ouverture des serrures.

Toutes ces mesures de sécurité sont dans un système autonome sans liaison matricielle, qui est relié à la salle de garde du monastère et au poste de garde via des câbles à fibres optiques encastrés dans le mur. Une alarme provenant de l'un de ces systèmes est ainsi détectée à la fois par le frère Antonio et les gardes.

Les vitrines elles-mêmes ne sont pas sécurisées et peuvent simplement être ouvertes.

Dans la vitrine marquée sur le plan se trouve le livre recherché. Une loupe et une paire de gants en tissu blanc se trouvent dans un tiroir sous la vitrine.

LE BIBLIOTHÉCAIRE ET LE GARDIEN

Si les runners viennent en journée et/ou sont enregistrés, ils croiseront le bibliothécaire, frère Michel (une cinquantaine d'années, tonsure, habit bénédictin). Avec lui se trouve un frère qui ne parle pas mais qui est présenté comme étant frère Antonio. Il est le véritable gardien de la bibliothèque.

MESURES DE PROTECTION

Frère Antonio est de garde jour et nuit. Lorsqu'il n'est pas personnellement dans la bibliothèque, il est relié à l'espace au moyen d'un lien spirituel : les sorts de Détection de la vie et de Clairvoyance sont ancrés dans la pièce par un rituel. Tant que le frère est sur le terrain du monastère, il peut sentir si les sorts sont toujours actifs et percevoir comme par magie ce qui se passe dans la bibliothèque.

Les sorts peuvent être découverts avec un test d'Observation astrale (2). Ils peuvent être dissipés avec un certain effort. Chaque dissipation de sort nécessite un test opposé de Sorcellerie + Magie contre une réserve de dés de 6 avec 3 succès nets. Frère Antonio peut le savoir dans certaines circonstances, s'il réussit un test de Perception + Intuition (2). Lorsqu'il est distrait, ce seuil est plus élevé. La pièce est surveillée par des capteurs de mouvement et de chaleur, qui sont responsables de la sécurité, de la détection d'incendie et de la climatisation. En regardant les relevés, un decker attentif peut déterminer combien de personnes se trouvent dans la pièce, par exemple en raison de l'augmentation de l'humidité causée par l'air respiré.

Si un runner se déplace à un maximum de un mètre par round de combat et réussit un test de Discrétion + Dextérité (3), il peut s'approcher prudemment du capteur central et désactiver le système avec un test d'Électronique + Logique (2) réussi.

Si les runners ne veulent déclencher aucune des alarmes et éviter d'avoir affaire avec frère Antonio, ils doivent dissiper les sorts et trouver et désactiver les deux systèmes d'alarme et le faire discrètement.

Si les runners déclenchent ne serait-ce qu'un seul capteur, la confrontation avec Antonio est inévitable. Vous pouvez retrouver ses caractéristiques et une description de ses actions en page 34.

DURCIR LE TON

Pour les groupes de runners expérimentés, vous pouvez rendre plus difficile le passage par les capteurs et les sorts dans la bibliothèque. Comme défi supplémentaire, le système d'extincteur au CO2 de la bibliothèque peut gêner l'équipe s'il est déclenché. Les états appropriés seraient : Aveuglé 1, Frigorifié, Empoisonné 3E (les dégâts ne diminuent pas à la fin de chaque round de combat tant que l'équipement est actif).

ANTIVIRUS

Frère Antonio est un puissant adversaire. S'il fait face à un groupe inexpérimenté, il peut être transformé en adepte "normal" sans accès aux sorts. Les protections au trésor, dans ce cas, sont des sorts rituels qui déclenchent une alarme générale, il est possible également de ne pas les utiliser du tout.

BRUTES ET CIBLES EN MOUVEMENT

LES MOINES

(INDICE DE PROFESSIONNALISME 2)

Les moines bénédictins du monastère accomplissent leur travail quotidien qui, outre l'entretien du monastère, comprend la pastorale, l'enseignement et l'éducation, les travaux manuels, la médecine, les sciences agricoles et, bien sûr, le travail à la bibliothèque. Ainsi, tous les moines ont une ou deux compétences appropriées dans ces domaines, qu'ils exercent avec le sérieux approprié. Les moines peuvent être trouvés dans différents rôles à travers l'île.

Frère Michael est le moine que les runners sont le plus susceptibles de rencontrer, car il est le bibliothécaire du monastère. Il a les compétences linguistiques en Latin 3 et en Moyen haut allemand 3.

Les moines ne se battent pas en cas d'escarmouche, mais essaieront de la modérer verbalement.

C	A	R	F	V	L	I	CH	ESS
3	3	2	3	4	4	4	3	5-6

Initiative : 6 + 1d6

Actions : 1 majeure, 2 mineures

Moniteur de condition : 10

Valeur de défense : 3

Avantages : Indomptable

Défauts : Code d'honneur (Moine chrétien)

Compétences (réserves de dés) : Influence 8, Biotech ou Électronique ou Mécanique 8, Perception 6

Connaissances : Église catholique romaine, Compétence professionnelle appropriées

Langues : Allemand N, Latin 2

Augmentations : par exemple des systèmes simples et fonctionnels pour une tâche assigné, par exemple un Datajack ou des Implants oculaires

Équipement : Lunettes [indice 1; Interface visuelle], Commlink [Sony Emperor; IA 2, T/F 1/1], autres équipements selon la fonction du moine (ex : medkit, etc...)

Arme :

Mains nues [Combat rapproché | VD 2E | 5/-/-/-]

ABBÉ REINHARD

Reinhard est à la fois prêtre et directeur. Il dirige l'ordre monastique, mais est aussi le chef de toute la production agricole et communautaire de l'île (et de facto commandant suprême de la garde). Au quotidien, ce sont les tâches administratives de la ferme qui l'occupent le plus.

Les runners le verront comme un homme sévère mais sensé s'ils viennent au monastère par les voies officielles et pour une raison particulière. En particulier, l'autorisation de visiter la bibliothèque porte sa signature.

Il a les caractéristiques d'un moine typique, mais avec Logique 5 et l'avantage Esprit analytique.

FRÈRE ANTONIO

L'Italien taciturne a apparemment rejoint la confrérie bénédictine du monastère et porte les mêmes vêtements que les autres moines. Seul l'abbé sait qu'il est en fait un émissaire de Rome.

Antonio est un adepte de la magie et membre de la Vigilia Evangelica. En tant que tel, il est à la fois un combattant expérimenté et un érudit. Son travail consiste à protéger la section verrouillée de la bibliothèque et les reliques qui s'y trouvent. C'est là que se trouve généralement ce gardien. Ce moine se trouvant ici en secret n'a jamais remis en question sa mission et ignore que le livre recherché par les runners est la principale raison pour laquelle il est au monastère.

Si les runners ne prennent pas de mesures explicites contre lui (voir la scène 6), Antonio découvrira tôt ou tard leur vol.

Il essaiera d'abord d'observer les runners s'il les soupçonne ou s'ils ont donné l'alerte. S'il est certain que les runners envisagent d'entrer dans la zone sécurisée, il tentera d'appeler la garde, mais affrontera les runners seuls si nécessaire pour protéger les livres et les reliques.

Son approche sera d'abord sur la défensive ; il se confronte aux runners. Ses mains, repliées dans sa robe, en ayant déjà saisi son épée, de sorte qu'il soit prêt à tout. Il aura également déjà lancé un sort d'Armure sur lui-même avec 3 réussites.

Si l'équipe permet à Antonio d'entrer dans la mêlée et d'engager le combat, il effectuera l'action Interceptor. Lorsqu'il est attaqué, il effectuera l'action Esquiver.

Si l'équipe est regroupée, Antonio ouvrira le combat avec une Boule de mana. Sa capacité de concentration lui permet de lancer des sorts sans pénalité, même avec un sort d'Armure activée.

Antonio ne se rendra pas ou ne fuira pas à moins que cela ne lui donne un avantage tactique, comme sa capacité à utiliser une guérison magique rapide. Même s'il échoue, il se joindra à la poursuite des runners dans la mesure du possible et essaiera de les affronter à nouveau.

En parlant de cela, le gardien de la Vigilia Evangelica est un personnage notable (SR6, p.219). Il grillera son Atout pour éviter de mourir si nécessaire (SR6, p.52). Donc, si les runners pensent qu'il est mort après le premier combat, il pourrait les affronter à nouveau.

Bien sûr, Antonio tentera également de retenir ou d'intimider les runners avec des mots (avec un accent italien). Voici quelques exemples :

- « Abandonnez votre route, elle vous conduira à la destruction. »
- « Vous avez affaire à des forces qui vous détruiront. »
- « Même si je suis vaincu, le souffle du dragon vous atteindra. »
- « Celui qui se bat à l'épée mourra par l'épée ! »

En plus de son équipement répertorié, il n'a en sa possession qu'une croix en argent ornée sur un chapelet en perles en bois. Le tatouage sur sa poitrine, ressemblant à la croix templière à motifs croisés, est une marque de son ordre (et son Focus qi).

Son commlink contient des contacts en Italie, mais ils ne sont renseignés qu'avec des noms de code comme "Fratello Mario". Le commlink est crypté au double de l'indice de l'appareil lorsqu'Antonio ne l'utilise pas activement.

C	A	R	F	V	L	I	CH	ATO	M	ESS
4	6	5(6)	4	5	5	3	3	5	4	6

Initiative : 9 + 2D6

Actions : 1 majeure, 3 mineures

Moniteur de condition : 10/11

Valeur de défense : 14 (incluant le sort d'armure)

Avantages : Concentration accrue 2, Endurance à la douleur, Esprit mentor (Sage guerrière), Tripes

Défauts : Code d'honneur (Moine chrétien)

Compétences (réserves de dés) : Athlétisme 10, Influence 8, Discrétion 9, Sorcellerie 9, Combat rapproché 14 (Armes tranchantes +4), Perception 7

Connaissances : Église catholique romaine, Connaissances interdites

Langues : Allemand 1, Italien M, Latin 2

Pouvoirs d'adepte : Précision améliorée, Sens du combat 1, Coup critique 1, Armure mystique 4, Réflexes améliorés 1, Compétence améliorée (Combat rapproché) 1

Sorts : Éclair étourdissant, Foudre, Soins, Clairaudience, Détection de la vie, Boule de mana, Barrière de mana, Armure Résistance au drain : 10

Équipement : Soutane pare-balles [+3], Commlink [Erika Elite; IA 4, T/F 2/1 ; Microphone subvocal, Électrodes], monocle [indice 4 ; Interface visuelle, Compensation anti-flash, Vision infrarouge, Vision nocturne], Focus Qi [Puissance 4 ; Perception astrale], Focus d'Arme [Puissance 2, Épée longue franconienne ; voir ci-dessous]

Armes :

Mains nues [Combat rapproché | VD 3E | 12/-/-/-]

Épée [Combat rapproché | VD 4P | 11/-/-/-]

SCÈNE 6B : LE TUEUR DE DRAGON

EN BREF

Les runners ont déjoué la sécurité de la bibliothèque et font maintenant face au défi final.

Si les runners s'emparent du livre, ils sont poursuivis par l'esprit gardien de Saint Georges, le tueur de dragons. S'ils ne répondent pas aux questions posées par l'esprit de façon satisfaisante, ils devront se battre pour garder la main sur le livre.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Devant vous se trouve une vitrine contenant un ancien grimoire, relié en cuir et muni de deux fermoirs métalliques. L'atmosphère à côté de la vitrine voisine commence à s'illuminer et un fantôme se matérialise. Enveloppé d'un manteau rouge et coiffé d'un casque antique, il porte une lance à la main et vous dit : « Qui êtes-vous pour convoiter ce livre ? Ce savoir est destiné à l'humanité, mais pas aux commun des mortels ! »

L'ENVER DU DÉCOR

LE SAINT

La manifestation n'est pas vraiment un saint de l'église, mais "seulement" un esprit des aînés classique avec un indice de puissance de 6. La manifestation est façonnée par les idées religieuses des croyants et alimentée par une source de pouvoir, une relique : la plaque crânienne de Saint-Georges, qui a longtemps été sous la garde du trésor du monastère.

Le Saint ne posera initialement que des questions aux runners, essayant de déterminer s'ils sont ici pour des motivations "pernicieuses" ou "justes". Quiconque négocie avec l'esprit et lui dit délibérément un mensonge doit faire face à un test opposé de Constitution + Volonté contre Sorcellerie + Magie de l'esprit, car l'esprit lance le sort d'Analyse de la véracité.

Le saint n'est pas familier avec l'histoire contemporaine et ne peut pas vérifier directement les affirmations sur les événements actuels. Si les runners ont la présence d'esprit de lui raconter une histoire plausible et d'agir avec droiture, il pourrait bien les laisser partir. Il empêchera les menteurs, les malotrus et les infidèles de prendre le livre. Dans ce cas, il doit être détruit ou banni. Il préfère se battre avec sa lance magique.

S'ÉCHAPPER

Lorsqu'une alarme est activée, la garde utilisera des drones, des bateaux et un hélicoptère pour traquer les runners et les poursuivre avec ténacité.

Le facteur décisif est de savoir si les runners peuvent rapidement semer leurs poursuivants. Les gardes n'ont pas de mage à leur disposition, mais ils disposent de drones et d'un decker de sécurité, ce dernier pouvant engager une poursuite via la matrice. Ici, cependant, l'infrastructure matricielle peu développée est pratique pour les runners, car le responsable de la sécurité devra faire face à des indices de bruit élevés.

L'église, en tant que puissance suprarégionale, peut facilement à la fois impliquer les autorités locales et obtenir elle-même l'autorisation de poursuivre les runners. Dans un rayon de 200 km du monastère, l'hélicoptère de sécurité de l'île peut opérer. En plus du pilote, il y a de la place à bord pour six gardes et un drone à rotor, qui peuvent combattre les runners ou demander l'aide des troupes de police locales et les aider à procéder à une arrestation.

Dans la plupart des cas, les forces de police locales seront composées de patrouilleurs réguliers. Si les runners n'ont pas commis de meurtre, l'implication de la police sera limitée.

Une échappatoire possible mène en Suisse. A la frontière, les runners se débarrassent rapidement des troupes ecclésiastiques, mais les gardes-frontières suisses se retrouvent vite coincés. Habiles à repousser les contrebandiers, des troupes bien armées et motivées poursuivront les runners jusqu'à ce qu'ils quittent le pays. La scène des contrebandiers à Constance avertira les runners de ne pas défier les gardes-frontières suisses s'ils n'y sont pas obligés.

S'échapper à travers la république des trolls est également problématique, même si une patrouille frontalière ici ne marque que le début des problèmes. En traversant la nature éveillée, les runners se demanderont si la police de l'ADL et les troupes ecclésiastiques n'auraient pas été des adversaires plus confortables.

DURCIR LE TON

Selon l'état et la force de votre groupe, l'esprit peut également varier en puissance. Son indice de puissance ne doit pas être inférieur à 3, avec un niveau de puissance de 9 ou plus l'esprit serait doté d'un pouvoir supplémentaire à votre discrétion et serait un très puissant adversaire.

Si les runners n'en ont pas assez après avoir affronté Antonio et les soldats de l'église, vous pourriez transformer l'évasion en une course poursuite éternelle.

Dans tous les cas, les runners devront semer leurs poursuivants avant de remettre le livre à leur employeur.

BRUTES ET CIBLES EN MOUVEMENT

ESPRIT DE SAINT GEORGE (ESPRIT DES AÎNÉES, PUISSANCE 6)

C	A	R	F	V	L	I	CH	M	ESS
7	6	8	4	6	6	7	6	6	6

Initiative : 15 + 2D6

Initiative astrale : 13 + 3d6

Actions : 1 majeure, 3 mineures

Moniteur de condition : 11

Valeur de défense : 7/7/13

Compétences (réserves de dés) : Astral 12, Sorcellerie 12,

Combat rapproché 12, Perception 13

Pouvoirs : Forme astrale, Conscience, Influence, Sens améliorés (Vision infrarouge, Vision nocturne), Matérialisation, Sort inné (Boule étourdissante, Analyse de la véracité), Garde, Recherche, Accident, Dissimulation, Confusion

Armes :

Lance magique [Combat rapproché | Dommages 4P |

10/-/-/-]

SCÈNE 7 : LUXE DANS L'ODENWALD

EN BREF

Après avoir rapporté leur succès à M. Schmidt, les runners seront récupérés par hélicoptère à Stuttgart ou à Francfort. Leur destination est le complexe de luxe "Siegfriedsbrunnen" au milieu de l'Odenwald éveillé, où Udo Ölschläger, hôtelier et fonctionnaire du Siegfriedbund, les attendra.

La conversation avec Ölschläger ne devrait laisser aucun doute aux runners quant à l'identité du commanditaire de cette shadowrun.

DITES-LE AVEC DES MOTS

L'adresse que M. Schmidt vous a donné pour la livraison est un ancien terrain de sport en dehors d'un ancien quartier résidentiel bourgeois. Vous attendez et vous vous demandez pourquoi ce bon M. Schmidt a choisi cet endroit. Y a-t-il anguille sous roche? Lorsque vous entendez le bruit d'un hélicoptère qui approche, vous échangez des regards inquiets. Peu de temps après, l'engin apparaît et tourbillonne sur le bitume du terrain.

L'ENVER DU DÉCOR

LE VOL

Il y a à bord un pilote et un steward qui accueille les runners et les invite poliment à embarquer. (Il n'a aucune connaissance de la nature de la mission du groupe.)

Le vol mène rapidement au-dessus des régions fortement boisées de l'Odenwald. Ceux qui observent le paysage peuvent repérer de nombreuses créatures, y compris des éveillés, notamment des harpies, des meutes de sangliers et des ours.

LE CENTRE DE VILLÉGIATURE

Le centre de villégiature de Siegfriedsbrunnen est situé au cœur de l'Odenwald, dans le (vieux) village de Grasellenbach.

Udo Ölschläger a acquis la zone de plusieurs kilomètres carrés à un prix dérisoire et l'a convertie en un hôtel spa et un centre de chasse de première classe.

Le bâtiment principal, un bâtiment historique avec la fontaine éponyme en face, est relié à un vaste espace de bien-être souterrain. Des passages souterrains relient également la station aux maisons d'hôtes disséminées dans la vallée. L'hélicoptère atterrit dans un hangar rétractable. M. Schmidt accueille les runners et les invite dans une salle de conférence moderne couverte d'un dôme de verre. Des boissons et des collations à base de viande de gibier seront servies.

LA RENCONTRE ET LE PAIEMENT

Un autre homme, se présentant comme Udo Ölschläger, entre dans la pièce. Les runners reçoivent le paiement convenu. S'ils ne présentent pas une copie numérique mais le livre original, ils obtiennent le bonus.

Le livre est sorti de la pièce par M. Schmidt. Dans la conversation suivante, Ölschläger sera détendu et abordera certains sujets de manière décontractée :

- Les dragons en tant que PDG.
- Les êtres humains sont plus nombreux qu'eux.
- Qu'est-ce que les dragons ont fait pour nous ?
- Nous (les êtres humains) ne sommes pas aussi impuissants que nous le pensons.

Si les runners font allusion à une aversion pour les dragons au cours de la conversation, Ölschläger vantera le Siegfriedbund et tentera de présenter l'union comme un puissant contrepoids à la domination des dragons.

À moins que le groupe ne rejette ou coupe court à la conversation, l'animateur proposera de la poursuivre dans le "Siegfriedstube". Selon l'évolution de la conversation, les runners profiteront ensuite d'un dîner luxueux ou même d'une nuit au centre de villégiature.

Les tentatives d'exploration de la matrice ou de l'astral à la station sont tolérées dans une certaine mesure mais respectueusement surveillées. Une attention particulière est accordée à la vie privée des clients, si nécessaire, les runners recevront un message du serveur indiquant qu'ils sont "entre amis". Aucun dépassement supplémentaire ne sera toléré.

Quelle que soit l'issue de la conversation, les runners sont ramenés en hélicoptère à l'endroit de leur choix entre Stuttgart et le Grand Francfort.

LE PROPRIÉTAIRE

Avec son invitation, Udo Ölschläger vise d'une part à connaître tous les détails de la run. D'autre part, il aimerait vérifier si l'équipe est digne de confiance et pourrait être utilisée pour d'autres requêtes.

Si les runners sont avares en informations, Ölschläger posera en riant des défenses de sanglier et des dents de loup sur la table et les offrira aux runners en échange de leur histoire. Les dents valent 500 euros et sont également bonnes comme matières premières alchimiques.

Ölschläger est un méta-raciste. Avec des méta-humains, sa camaraderie sonne comme fausse, et il n'écartera pas facilement les désaccords qui lui sont présentés sur les détails de la run, mais verra ses préjugés sur les "sous-humains" confirmés.

Des recherches dans une source pertinente (Shadowtalk, antifa, scène politique de gauche/droite, nationalistes) identifieront rapidement Ölschläger comme étant un fonctionnaire influent du Siegfriedbund (2+ succès dans un test de recherche approprié).

APRÈS LA RUN

LA RÉCOMPENSE

- 5 000 euros par runner (+250 euros par runner par réussite à un test opposé d'Influence (Négociation) + Charisme, mais au maximum 6 000 euros par runner) pour la remise d'une copie du livre.
- 7 500 euros (+ 500 euros par réussite dans un test opposé d'Influence (Négociation) + Charisme, mais un maximum 10 000 euros) en prime si les runners remettent l'original au client.

KARMA

En plus du paiement, chaque membre de l'équipe reçoit :

- 4 Karma pour donner une copie du texte du livre.
- 1 karma supplémentaire si le livre fourni est l'original.
- 1 karma pour chaque confrontation survécu avec Frère Antonio.
- 1 karma pour une représentation appropriée au personnage, en particulier en ce qui concerne les relations avec l'église et leurs croyances personnelles des runners.
- -1 karma pour avoir agi avec une brutalité excessive, en particulier envers les moines et les civils.
- ± 1 karma pour un comportement particulièrement adaptatif/inapproprié envers Ölschläger.

DEGRÉ DE RECHERCHE

Selon le déroulement de l'effraction et de l'évasion, le degré de recherche du runner pourrait augmenter (RKK, ADL, éventuellement en Suisse). Le meurtre et la violence excessive devraient avoir des répercussions appropriées.

CONTACTS

Les runners qui se sont séparés d'Udo Ölschläger en bons termes peuvent ajouter le membre haut placé du Siegfriedbund comme contact (Loyauté 1 à 2, Influence 9).

Il a des contacts dans les quartiers riches du sud-ouest et de l'ouest de l'Allemagne et est bien informé sur les corporations dirigées par des dragons de l'ADL. Des armes de chasse et des trophées peuvent également être obtenus auprès de lui.

En retour, Ölschläger collectera occasionnellement des informations sur ce que les runners ont entendu sur tel ou tel sujet concernant les dragons et la Frankfurt Banking Association ou Saeder-Krupp.

OMBRES PORTÉES PAR L'ÉPÉE

Les exploits de Saint-Georges le tueur de dragon sont décrits dans le livre *Liber bellator draconis sancti georgii*. Le livre est en parchemin, relié en cuir de veau souple et muni de deux fermoirs en laiton. C'est une écriture cléricale écrite par des moines du monastère. Le travail a duré plus de 100 ans, le dernier écrit date de 1423. Les cinquante pages du livre sont richement illustrées et soigneusement écrites. Il y a des passages comme celui-ci dans le livre :

PAGE 4

Par l'épée

Quelle chose pourrait être assez puissante pour tuer un dragon ?

Un dragon est renforcé d'écailles scintillantes, mais n'est pas éternel.

L'acier sacré peut briser les écailles et transpercer le cœur du dragon.

L'épée de Saint-Georges, appelée le "Pourfendeur de dragon", peut être faite d'un tel acier.

PAGE 49

En l'an 1420 l'empereur Sigismond a décrété dans sa grande sagesse d'amener les Kleenodien de Richs de Karlbürg à Nuremberg.

Cette démarche voudrait aider à accéder à différents biens de notre sainte église de l'empereur des Saints Richs pour faire face à l'emprise des hérétiques Hussites.

Di Wend a brûlé Jan Hus et sa bible à Constance pour le délivrer du mal.

L'hôpital du Saint-Esprit à Nuremberg est le havre perpétuel du trésor.

Ainsi les Kleenodiens composés d'une couronne, d'ornements pontificaux, d'un globe, d'un sceptre et d'une croix, d'une épée et d'une lance, sont inséparables. La puissance du péché est la prière à travers l'unique.

PAGES 50

L'épée a été remise à l'empereur Charles, appelé le Grand, par le saint père, pour protéger le royaume du mal. Alors que notre créateur donne la force à l'acier, dirigé par les héros et les saints des premiers temps pour nous servir de bouclier et nous protéger, vous étiez légitimement notre nouvel empereur.

Éprouvée par le sang du dragon, que Saint George a tué, et renforcé par la foi de Saint Maurice, l'église est dotée d'un merveilleux outil du tout puissant entre les mains de l'empereur.

C'est ainsi que notre sage empereur brandit l'épée à l'affût de l'éveil du mal, levant la griffe sur l'homme croyant.

Puissiez-vous veiller sur nous pour toujours !

LE MARQUE-PAGE

Entre les dernières pages du livre se trouve une note avec une transcription :

En l'an 1420, l'empereur Sigismond décrète dans sa sagesse que les reliques impériales doivent être transportées de Karlsburg à Nuremberg.

Cette opération peut aider à protéger ces dons précieux de notre église destinés à l'empereur de l'Empire pour ne pas qu'ils tombent aux mains des hérétiques. Après l'heureuse tournure des événements, Jan Hus et ses écrits ont été envoyés au feu ici à Constance.

L'hôpital du Saint-Esprit de Nuremberg peut désormais être à jamais le foyer du trésor.

Les reliques se composent de la couronne, de l'épée, des insignes, de l'orbe impérial, du sceptre, de la croix, de la sainte lance et forment une unité inséparable, leur pouvoir est accordé par Dieu.

L'épée a été donnée à l'empereur Charles, appelé le Grand, par le Saint-Père pour protéger l'empire du mal. Comme Dieu a donné à l'acier le pouvoir d'être le bouclier et une protection pour les saints et les héros des premiers temps, de même à notre époque moderne, c'est devenu le fardeau de l'empereur. Éprouvée par le sang du dragon que Saint Georges a tué et endurcie par la foi de Saint Maurice, notre église a livré un puissant instrument de foi de dieu dans les mains de l'empereur.

Et ainsi nos sages empereurs mènent l'épée contre les ennemis et se prémunissent contre tout mal incarné qui peut lever sa griffe contre le peuple croyant. Que sa veillée soit éternelle.

Après la run, le livre lui-même restera dans les mains du Siegfriedbund, qui l'utilisera pour poursuivre ses propres intérêts.

MATRICE SUR L'ÎLE DE REICHENAU

Le réseau de l'île est séparé du continent en raison de la faiblesse du signal. Une connexion n'est possible que dans un rayon de 500 mètres autour de l'île. Il s'agit plutôt du fruit du hasard que d'un dispositif de sécurité.

En détournant le système de contrôle du trafic local, on peut entrer dans le serveur de la sécurité de l'île, et de là dans le serveur du monastère lui-même. Bien sûr, il est possible de traverser l'eau, par exemple à l'aide de drones, et, en prenant compte du bruit, établir une connexion. Alternativement, il est possible de passer par le serveur de l'administration de l'église à Constance, à partir de laquelle un vieux câble à fibre optique matriciel du bon vieux temps mène encore à l'île. Il est également possible d'accéder au serveur de l'aérodrome via la connexion directe à la sécurité des vols, pour ajouter un motif de vol enregistré.

L'île est accessible via le serveur de sécurité. Un Spider (indice professionnel 5) est constamment actif sur place, mais est principalement sur la surveillance des capteurs.

ACTION DES SERVEURS

Lorsque la CI Patrouilleuse (SR6, p.189) sonne l'alarme parce qu'il a détecté une icône étrangère en réalisant un test réussi de Perception matriciel, une CI Brouilleuse (SR6, p.189) est activée. Étant donné que tous les appareils doivent être enregistrés sur l'île, les autres appareils sont simplement éjectés. Si la CI Brouilleuse est vaincu, le Spider s'activera. Si vous parvenez à localiser l'icône par une action matricielle de Pistage, le personnel de sécurité se mettra en route si l'intrus est actif dans sa zone d'influence. Sinon, la police sera avertie.

De plus, la CI Pot de colle (SR6, p. 187) est activée sur les serveurs à partir d'un indice de 4. De plus, un service de sécurité matriciel externe est alerté, qui devient actif avec deux autres Spider (indice professionnel 5) après 2d6 tours dans le serveur.

Les serveurs individuels et leur structure sont illustrés dans la figure ci-dessous.

SERVEUR DE SÉCURITÉ RKK REICHENAU

▽ Accessible localement à partir de 500 m devant le point de contrôle ou devant la barrière frontalière.

▽ Architecture de sécurité stérile avec iconographie d'église.

- Le point de contrôle est entièrement reproduit, de sorte que l'on peut voir à la fois la RA et les données du capteur telles qu'elles apparaissent physiquement, y compris les véhicules et le personnel de contrôle.
- Données : horaires de service, flotte de véhicules, signaux RFID des agents actifs, capteurs des services de sécurité (extérieurs des bâtiments), carte de l'île.

SERVEUR ADMINISTRATIF DE REICHENAU

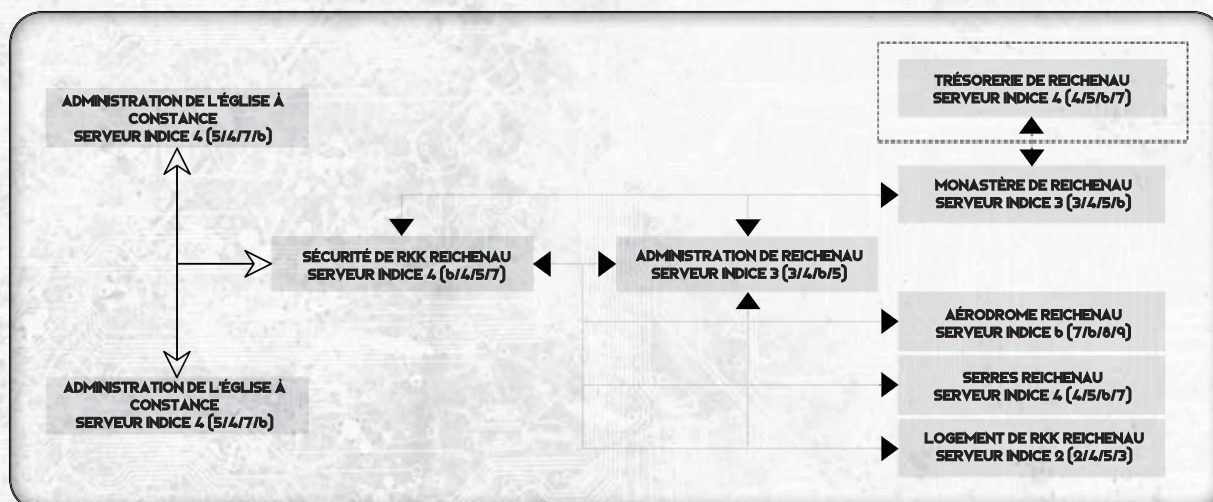
- Localement accessible à proximité des unités résidentielles et des institutions ecclésiastiques de l'île.
- Conception affectueuse, mais un peu amateur avec iconographie ecclésiastique.
- Tous les domaines possibles y sont gérés, du groupe d'étude biblique à l'administration des formulaires en passant par le répertoire de communication de l'île.
- Données : données personnelles, fiches du personnel, agenda des événements, annuaire des comm, plan d'ensemble de l'île.

GUBf Ueb TU\ \ b_ Tb_] U'
TU'FUSXU^Qe

- Disponible localement à l'aérodrome ou en tant qu'appareil de vol enregistré.
- Serveur standard pour petits aéroports, marque : EVO Transfer Traffic Net TTN 58.
- Le trafic aérien au-dessus de l'île ainsi que les décollages et atterrissages y sont gérés ; un contrôleur, qui peut également être actif en tant que Spider (indice professionnel 3), effectue les tâches avec un système expert.
- Données : Plans de vol, trafic aérien, documents d'expédition, données des capteurs de contrôle du trafic aérien.

SERVEUR DE LOGEMENT DE RKK REICHENAU

- Localement accessible à proximité des unités résidentielles et des institutions ecclésiastiques de l'île.
- Semblable à l'administration mais supervisée par les membres de la communauté ; créatif.
- Données : appareils électroménagers, événements, citations bibliques, horaires de ménage, contrôle d'accès des appartements, bric-à-brac, carte générale de l'île.



SERVEUR DES SERRES REICHENAU

- Accès local sur toute l'île et au port, éventuellement aussi via des bateaux de pêche.
- Serveur standard de type AGC Agrar 2060.
- Ici toutes les serres, les moissonneuses, les entrepôts et la climatisation sont connectés et automatisés ; plusieurs techniciens agricoles contrôlent l'installation et peuvent agir comme Spider (indice professionnel 2), mais se retireront s'ils rencontrent une résistance.
- Données : véhicules agricoles, contrôle des serres, contrats d'approvisionnement et comptabilité, stocks (Données de valeurs : 1D6 × 100 euros).

SERVEUR DU MONASTÈRE DE REICHENAU

- Accès local dans les environs du monastère.
- Architecture somptueusement conçue, style clérical.
- Le tintement des cloches, l'odeur de l'idylle rurale et de l'encens, le chant des moines aux prières ; il est possible de suivre les dévotions en direct dans l'église ; pendant la journée, on peut entrer dans un confessionnal virtuel et une salle de conversation et parler à l'un des moines ; l'ensemble du monastère est représenté de manière idéalisée (pas les pièces du sous-sol avec la bibliothèque), et les données historiques sont disponibles à tout moment.
- Données : Histoire, sermons, choses spirituelles, le menu des moines, registre des noms et résidence (le frère Antonio manque ici), plan général de l'île et du monastère.

SERVEUR DU TRÉSOR DE REICHENAU

- Accès local uniquement au sein de la trésorerie ou de la bibliothèque.
- Des reproductions tout aussi élaborées des pièces correspondantes, avec des icônes haptiques des reliques et certains livres, d'autres livres et travaux scientifiques à ce sujet sous forme de copies numériques ; des postes de travail numériques pour la recherche et le feu et la climatisation peuvent être contrôlés ici (par exemple, la suppression d'alarme).
- Données : Livres et maquettes du trésor du monastère (Données de valeurs : 3D6 × 100 euros), liste des livres.

Il n'y a pas d'exemplaire du livre recherché dans le serveur du trésor. Une copie de travail existe, mais sur un système hors ligne dans la bibliothèque, qui ne peut également être connectée à la matrice que localement (et apparaît ensuite comme une base de données cryptée (indice de cryptage 5) dans le serveur).

SPIDERS

Les caractéristiques des Spiders spécifiées dans les serveurs peuvent être trouvées ici. Ils sont présentés ici sous une forme réduite, puisque les runners n'interagissent qu'avec les Spiders dans la matrice, voire pas du tout.

SPIDER (INDICE DE PROFESSIONNALISME 2)

C	A	R	F	V	L	I	CH	ESS
3	2	3	1	4	4	4	1	5

Initiative Matriciel: 10 + 2D6/3D6 (SIM cold/hot)

Actions: 1 majeure, 3/4 mineure (SIM cold/hot)

Moniteur de condition: 10

Indice d'attaque matricielle: 7

Valeur de défense matricielle: 8

Compétences matriciels (Réserves de dés): Piratage 7, Électronique 7

Augmentation: Cyberjack 1 [Core 1, T/F 4/3, +1 valeur d'initiative matriciel]

Équipement: Cyberdeck [Erika MCD6 ; IA 1, A/C 4/3], Commlink [IA 3]

Programmes: Traceur, Toolbox

SPIDER (INDICE DE PROFESSIONNALISME 3)

C	A	R	F	V	L	I	CH	ESS
3	2	3	1	4	4	5	1	4,5

Initiative Matriciel: 12 + 2D6/3D6 (SIM cold/hot)

Actions: 1 majeure, 3/4 mineure (SIM cold/hot)

Moniteur de condition: 10

Indice d'attaque matricielle: 9

Valeur de défense matricielle: 12

Compétences matriciels (Réserves de dés): Piratage 8, Électronique 8

Augmentation: Cyberjack 2 [Core 2, T/F 5/4, +1 valeur d'initiative matriciel]

Équipement: Cyberdeck [Faucon Spinrad ; IA 2, A/C 5/4], Commlink [IA 3]

Programmes: Traceur, Armure, Toolbox, Machine virtuelle

SPIDER (INDICE DE PROFESSIONNALISME 5)

C	A	R	F	V	L	I	CH	ESS
3	2	3	1	5	5	5	3	3,7

Initiative Matriciel: 15 + 2D6/3D6 (SIM cold/hot)

Actions: 1 majeure, 3/4 mineure (SIM cold/hot)

Moniteur de condition: 11

Indice d'attaque matricielle: 13

Valeur de défense matricielle: 14

Compétences matriciels (Réserves de dés): Piratage 10, Électronique 10

Augmentation: Cyberjack 4 [Core 2, D/F 7/6, +2 valeur d'initiative matriciel]

Équipement: Cyber Deck [Renraku Kitsune ; IA 4, A/C 5/4], Commlink [IA 4]

Programmes: Traceur, Exploitation, Filtre de biofeedback, Blackout, Armure, Nettoyeur de signal, Toolbox, Machine virtuelle

MAGIE DANS LA CATHÉDRALE

L'Église catholique romaine peut tolérer la magie, mais ne compte pas principalement sur elle. Cependant, la foi est une puissante source de pouvoir. La cathédrale (église) du monastère est imprégnée de ce pouvoir à travers des siècles de foi et de vénération des saints. La présence des moines le renouvelle sans cesse, et les deux reliques de sang le consolide.

Les murs de l'église sont l'équivalent d'une rune de garde d'indice de puissance 12, ce qui rend presque impossible d'entrer dans l'église via l'astral. Toute la structure jusqu'au niveau du sol est fermée.

La voûte sous l'église n'est pas non plus accessible.

Une exception est la croyance profonde : si la personne en projection astrale est remplie d'une croyance profonde en Dieu tel que défini par l'Église catholique, il est considéré comme faisant partie de l'équipe rituelle qui a créé la rune de garde. Par conséquent, elle ne représentera pas un obstacle, mais les paroles sans convictions ne compteront pas.

Ceux qui traversent les délimitations de la rune de garde dans le monde physique peuvent le traverser sans encombre.

NOTES

LE MARQUE-PAGE

En l'an 1420, l'empereur Sigismond décrète dans sa sagesse que les reliques impériales doivent être transportées de Karlsburg à Nuremberg.

Cette opération peut aider à protéger ces dons précieux de notre église destinés à l'empereur de l'empire pour ne pas qu'ils tombent aux mains des hérétiques. Après l'heureuse tournure des événements, Jan Hus et ses écrits ont été envoyés au feu ici à Constance.

L'hôpital du Saint-Esprit de Nuremberg peut désormais être à jamais le foyer du trésor.

Les reliques se composent de la couronne, de l'épée, des insignes, de l'orbe impérial, du sceptre, de la croix, de la sainte lance et forment une unité inséparable, leur pouvoir est accordé par dieu.

L'épée a été donnée à l'empereur Charles, appelé le Grand, par le Saint-Père pour protéger l'empire du mal. Comme dieu a donné à l'acier le pouvoir d'être le bouclier et une protection pour les saints et les héros des premiers temps, de même à notre époque moderne, c'est devenu le fardeau de l'empereur. Éprouvée par le sang du dragon que Saint Georges a tué et endurcie par la foi de Saint Maurice, notre église a livré un puissant instrument de foi de dieu dans les mains de l'empereur.

Et ainsi nos sages empereurs mènent l'épée contre les ennemis et se prémunissent contre tout mal incarné qui peut lever sa griffe contre le peuple croyant. Que sa veillée soit éternelle.

Par l'épée

Quelle chose pourrait être assez puissante pour tuer un dragon ?

Un dragon est renforcé d'écailles scintillantes, mais n'est pas éternel.

L'acier sacré peut briser les écailles et transpercer le cœur du dragon.

L'épée de Saint-Georges, appelée le "Pourfendeur de dragon", peut être faite d'un tel acier.

– "Le tueur de dragon"





En l'an 1420,
l'empereur
Sigismond a
décrété dans sa grande
sagesse d'amener les
Kleenodien de Richs de
Karlburg à Nuremberg.
Cette démarche
voudrait aider à
accéder à différents

biens de notre sainte église de l'empereur des
Saints Richs pour faire face à l'emprise des
hérétiques Hussites.

Di Wend a brûlé Jan Hus et sa bible à Constance
pour le délivrer du mal.

Ainsi les Kleenodiens
composés d'une
couronne, d'ornements
pontificaux, d'une orbe, d'un
sceptre et d'une croix, d'une
épée et d'une lance, sont
inséparables. La puissance du
péché est la prière à travers
l'unique.



L'épée a été
remise à
l'empereur
Charles, appelé le
Grand, par le saint
père, pour
protéger le
royaume du mal.
Alors que notre
créateur donne la
force à l'acier,

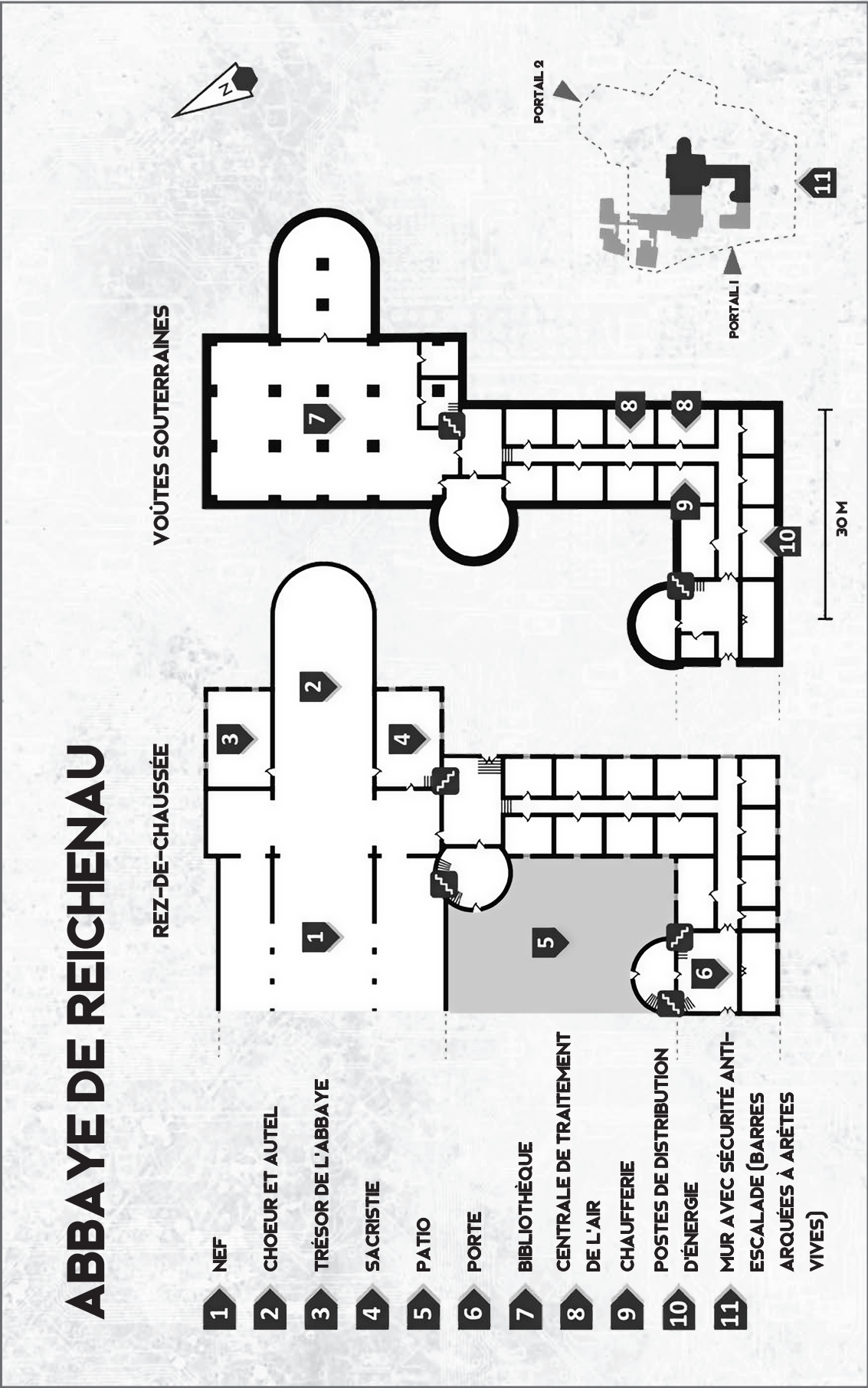


dirigé par les héros et les saints des
premiers temps pour nous servir de
bouclier et nous protéger, vous étiez
légitimement notre nouvel empereur.

E prouvée par le sang du dragon, que
Saint George a tué, et renforcé par la
foi de Saint Maurice, l'église est dotée
d'un merveilleux outil du tout puissant
entre les mains de l'empereur.

C'est ainsi que notre sage empereur
brandit l'épée à l'affût de l'éveil du
mal, levant la griffe sur l'homme
croyant.

Puissiez-vous veiller sur nous pour
toujours !





SUR DES RAILS GELÉS

Dans cette run, les runners sont entraînés dans les machinations de Saeder-Krupp Prime. En février 2080, les services secrets de la méga-corporation d'Essen tentent de placer un agent auprès de la Frankfurt Banking Association (FBV). Les runners doivent espionner cette tentative pour un tiers sans être découverts.

LE CONTRAT

Les agents du groupe AAA le plus récent, Spinrad Global, ont pu découvrir qu'un employé volontaire jusque-là inconnu de la FBV devait être échangé contre un sosie des rangs de Saeder-Krupps (S-K). L'échange doit avoir lieu pendant le voyage professionnel dans un train voyageant de Munich à Francfort (Main). Les runners sont chargés d'observer ce processus et d'identifier la taupe et ses fonctions afin que Spinrad puisse utiliser ces informations comme un avantage dans ce jeu de pouvoir à long terme.

Le scénario se déroule sur un délai très court. Le trajet en train dure un peu moins de trois heures. Dans ce délai, les runners doivent reconnaître Eduard Prüns, un employé de l'audit interne, comme étant le transfuge dans les rangs de la FBV, et ne doivent pas manquer son échange contre le sosie (un agent expérimenté de S-K nommé Robert Heimann).

La tâche peut être exécutée de différentes manières. Pour une approche aux connotations d'espionnage, il existe des possibilités d'agir de manière déguisée et avec les méthodes de la Nouvelle école de Francfort.

Les runners férus d'action, quant à eux, se faufleront sur les toits du train tout en combattant les agents de S-K.

Si vous souhaitez modifier la durée de la fenêtre d'action, le voyage en train peut alternativement commencer à Vienne ou à Nuremberg. Cela signifie qu'un temps de trajet de six ou deux heures est disponible pour la mission.

APERÇU

Scène 1 : Les runners sont invités sur un lieu de rencontre insolite à la gare centrale de Munich pour leur proposer une offre, avec la demande expresse qu'ils soient déjà préparés pour une opération secrète dans le transport long courrier sous le contrôle corporatiste. C'est un travail risqué mais qui en vaut la peine.

Scène 2 : Dans l'atmosphère isolée et calme à bord du train, les runners recueillent des informations sur leur destination et les autres passagers sous l'œil vigilant de la sécurité et des agents corporatistes.

Scène 3 : Le remplacement du sosie a lieu dans un wagon qui est attelé au train pendant le trajet. À l'intérieur se trouvent l'agent Heimann (l'imposteur remplaçant le transfuge) et la technologie et l'équipement nécessaires pour prendre son identité. Les runners doivent maintenant réagir rapidement pour rester à l'écoute et suivre les échanges de Prüns. En même temps, ils doivent rester prudents pour ne pas alerter les forces de sécurité dans le train.

Scène 4 : Une fois que la taupe a intégré la FBV, les agents de S-K couvriront les traces de l'échange. Cela inclut également de prendre soin des runners s'ils les ont découverts. Les agents utiliseront tout leur arsenal pour faire taire les runners.

Scène 5 : Le déroulement de la mission jusqu'à ce moment détermine la manière dont les runners terminent leur voyage en train. S'ils ne sont toujours pas découverts, ils doivent encore passer les contrôles de sécurité à la gare centrale de Francfort. S'ils sont découverts, ils peuvent utiliser différentes méthodes audacieuses de descendre du train plus tôt.

SCÈNE I : RÉSERVATION DE SIÈGE

EN BREF

Les runners doivent se rendre à Munich avec un délai suffisant. M. Schmidt explique sur place la mission et met à disposition les possibilités d'accès pour le train. Il soulignera que la mission ne prévoit que l'observation de ce qui se passe et qu'aucune intervention directe n'est souhaitée. Si les runners sont d'accord, ils disposent d'un temps pour réaliser des recherches et se préparer avant le départ.

DITES-LE AVEC DES MOTS

« Pas de drones clinquants et seulement des bagages légers ! » Telles étaient les instructions de votre interlocuteur lorsqu'il vous a invité à un rendez-vous à la gare centrale de Munich : 11h, au deuxième étage du café Dallmayr dans le hall principal. D'une voix sonore et d'un accent indéfinissable, il vous a chargé de venir à la rencontre déjà prêt pour une opération discrète. Il vous a promis le remboursement de vos frais de déplacement et vous a fait miroiter une "rémunération nettement supérieure à la moyenne". Une offre alléchante ! Il est temps de mettre ce Schmidt à l'épreuve.

Une table du café est réservée au nom de Schmidt. Un homme à la peau foncée vous attend, nonchalamment détendu sur sa chaise en bout de table. Son costume de créateur est à la pointe de la technologie et brille d'un blanc immaculé. Les bijoux subtils sont complétés par une technologie de pointe. Lorsqu'il se lève pour vous saluer et vous serre la main, vous remarquerez sa taille imposante et ses manières charmantes.

« C'est très aimable de votre part que vous ayez accepté de me rencontrer. Je vous remercie également au nom de... l'organisation que je représente. » Vous pouvez suivre l'agitation du hall de la gare depuis votre espace privé. Une fois que la serveuse a apporté les boissons de votre choix à table et que Schmidt s'est assuré qu'il a affaire aux bonnes personnes, il allume un générateur de bruit blanc et arbore un sourire prédateur. « Bien, parlons affaires. J'espère que les détails de notre conversation ne quitteront pas cette table. »

LA MISSION

Après que vous l'avez assuré de votre discrétion, Schmidt vous met au courant avec des termes précis : Vous devez infiltrer un train corporatiste et observer l'échange d'un employé d'une corporation contre un sosie. Le train est exploité par Ruhrmetall Bahn AG.

« Jusqu'à présent, nous ne pouvons qu'affirmer avec certitude que l'échange est prévu sur l'ICRB 86696 au départ aujourd'hui à 21h42 de la voie 22. Les services secrets de Saeder-Krupps, S-K Prime, échangeront un employé corporatiste de la Frankfurter Bankenverein qui accepte d'être extraite contre l'un de ses propres agents, un sosie spécialement formé. Découvrez qui est l'employé imposteur de cette opération et quel est le but de l'agent de S-K. Utilisez tous les moyens pour empêcher d'être découvert, ce n'est que si cette condition est remplie que le paiement intégral sera versé. »

LE PAIEMENT

« Vous recevrez un total de 100 000 euros si vous réussissez. Pour la réalisation d'objectifs secondaires supplémentaires, nous offrons une compensation raisonnable, qui sera déterminée par la suite. Si vous êtes d'accord, nous créerons pour vous un ID d'accès sécurisé pour le train. À cette fin, j'ai besoin de vos données biométriques. » Schmidt sort un appareil portable pour scanner les empreintes digitales et la rétine et vous regarde avec curiosité.

L'ENVER DU DÉCOR

Schmidt est un agent de Spinrad Global de la haute société de Munich. Il est très doué pour les interactions sociales et a une influence positive subliminale sur son interlocuteur. Son apparence a été délibérément modifiée pour lui donner un air méditerranéen séduisant sans pouvoir être apparenté à une ethnie. Son accent est un mélange de connotations italiennes, autrichiennes et françaises.

Les runners peuvent tenter un test opposé d'Influence (Négociation) + Charisme pour négocier leur salaire. Schmidt dispose d'une réserve de 15 dés pour ce test, étant donné que les 100 000 euros de rémunération de base ne sont pas négociables et que le paiement effectif n'est effectué qu'à la fin de la run, Schmidt versera une avance de 5 000 euros pour chaque réussite des runners.

Après les négociations, il effectue les scans biométriques nécessaires, note les éventuels équipements demandés par les runners et fixe un autre rendez-vous au café à 20 heures.

Si vous avez besoin de caractéristiques supplémentaires pour M. Smith, reportez-vous à M. Johnson (SR6, p.247), mais avec l'ajout de phéromones adaptatives indice 4.

TEMPS D'ATTENTE

Après la réunion, les runners ont environ huit heures avant de devoir retourner sur place. Ils peuvent s'occuper de leurs propres affaires ou discuter d'un plan ensemble.

Si les runners ont besoin d'équipement supplémentaire, Smith peut se procurer de petits articles comme des silencieux de pistolet ou des fournitures de déguisement, mais se prononcera sur le manque de préparation et déduira directement les coûts sur le paiement.

Une recherche matricielle (4, 10 minutes) dans des informations accessibles au public révèle que le service ferroviaire fortement surveillé n'est ouvert qu'aux différents membres du groupe qui sont soit l'opérateur Ruhr-metall, soit l'un des groupes coopérants, la FBV, MET2000, BuMoNA et assimilés. Il y a généralement à bord des cadres et des conseillers, des actionnaires, des commissions spéciales et d'autres actifs ou personnes importantes. Les transports de marchandises et de passagers sont souvent combinés.

Une autre recherche matricielle (10 minutes) peut également être utilisée pour trouver des informations de base sur Ruhrmetall Bahn AG (voir le tableau recherche matricielle sur Ruhrmetall Bahn AG). Si le hacker de l'équipe décide de chercher des informations sur le train dans les zones sécurisées du serveur de la gare (serveur indice 6, ACTF 7/6/9/8), il ne trouvera que le nombre de voitures et les horaires (Escale à Nuremberg de 22h38 à 23h07, arrivée à Francfort (Main) à 01h16) et un lien vers le serveur de la Ruhr-metall Bahn AG (serveur indice 8, ACTF 9/8/10/11). Si le pirate réussit à y pénétrer, il peut réaliser une autre recherche matricielle (intervalle 10 minutes) pour obtenir les informations du tableau Recherche matricielle, ICRB 86696.

Sur place, avec un test de Perception + Intuition (2) réussit, il apparaît rapidement que les quais 21 et 22 sont réservés au trafic corporatiste et que des gardes avec des chiens patrouillent sur le quai (valeurs telles que la sécurité corporatiste, SR6, p.214, avec des chiens, SR6, p.220).

Si les runners veulent en savoir plus sur leur client et sur le train, ils peuvent se renseigner sur la scène munichoise. Des demandes de renseignements sur le train et ses passagers sont également possibles. Cependant, si les runners ne connaissent pas Munich, ils subissent un modificateur de jet de dés de -2 sur l'investigation pour le test étendu d'Influence(Étiquette) + Charisme (1 heure d'intervalle). Vous pouvez trouver des informations pertinentes dans les tableaux Investigation - Mr.Smith et Investigation - ICRB 86696.

RECHERCHE MATRICIEL - RUHRMETALL BAHN AG

SUCCÈS INFORMATIONS

- | | |
|----|---|
| 2 | C'est une filiale de Ruhrmetall AG, principalement active dans le transport de marchandises. |
| 4 | Grâce à la proximité économique avec l'industrie de l'armement, les trains sont généralement sécurisés de manière martiale. |
| 7 | Dans le cas de transport de passagers, des gardes plus bien formés sont utilisés dans les trains, sinon la sécurité est principalement basée sur des défenses automatiques. |
| 10 | Le transport de passagers n'est ouvert qu'aux groupes associés ayant des accords commerciaux appropriés, par exemple BuMoNA, FBV, MET2000. |

RECHERCHE MATRICIELLE - ICRB 86696 (DANS LE SERVEUR DE LA RUHRMETALL BAHN AG)

SUCCÈS INFORMATIONS

- | | |
|----|--|
| 3 | Plan du train (voir annexe, p.57). |
| 6 | Réservations de sièges en deuxième classe (voitures 10-14). |
| 9 | Réservations de sièges en première classe (voitures 2 à 5). |
| 12 | Nombre de gardes à bord et attributs matriciels du serveur du train. |
| 15 | Liste des marchandises (Données d'une valeur de 2 500 euros). |

INVESTIGATION - M. SCHMIDT

SUCCÈS INFORMATIONS

- | | |
|---|--|
| 2 | « Oui je le connais. Il fréquente souvent les célébrités et entretient de nombreux contacts. » |
| 4 | « Je ne peux pas te dire d'où il vient, mais il a des relations corporatistes avec la cour des grands, les Azzies pourraient peut-être tirer les ficelles. » |
| 9 | « Officiellement, il travaille pour SpIn Public Relations. Mais probablement directement pour Spinrad Global, la méga qui est derrière. » |

INVESTIGATION - ICRB 86696

SUCCÈS INFORMATIONS

- | | |
|----|---|
| 4 | « Des trains comme celui-ci passent régulièrement ici. Diverses personnes portant des cravates sont crachées par les wagons et de nouveaux prennent place. Ce ne sont généralement pas des personnes importantes mais certainement pas du menu fretin non plus. » |
| 7 | « La plupart du temps, des délégués du siège social ou des membres de comités sont à bord. Lorsque des sites externes doivent être visités régulièrement sur une longue période, le train est l'option de voyage la moins chère. Et aussi beaucoup plus sûr pour les voyageurs. » |
| 9 | « Vous y trouverez des travailleurs à haut revenu et des cadres de classe moyenne. Cependant, l'audit interne de la FBV y a réservé des places pour certains de ses collaborateurs sur le terrain. Bien sûr, ils ne sont pas particulièrement populaires au sein du groupe, mais ils jouissent d'une grande autonomie et de pouvoirs. Je parie que quelqu'un s'intéresse à ces types. » |
| 12 | « Une conférence téléphonique est prévue à 23h45 via le serveur de sécurité du train avec les affaires internes. Vraisemblablement, tout le personnel de terrain sera alors dans l'une des salles de conférence à bord. J'ai entendu dire qu'il y avait beaucoup de monde dans l'usine Siemens de Nuremberg. Quelque chose de grand semble se préparer. » |

DURCIR LE TON

Munich est un endroit spécial et peut sembler un peu étrange aux runners. Pour une meilleure ambiance et une préparation approfondie, vous pouvez bien sûr convertir à tout moment la recherche matricielle ou l'investigation en rencontres jouées, une visite jusqu'au serveur de la filiale Ruhrmetall est particulièrement adaptée à cela. Vous pouvez donner plus de profondeur à la ville avec Datapuls : Munich.

Si vous ne voulez pas que les runners accumulent trop d'informations à l'avance, la rencontre avec Schmidt a tout simplement lieu l'après-midi, ce qui réduit considérablement le temps nécessaire de la préparation.

ANTIVIRUS

Sans une bonne préparation et des recherches, la tâche sera difficile voire impossible à réaliser, ce que les runners (et leurs joueurs) devraient s'apercevoir rapidement. Cependant, s'ils agissent avec désinvolture et sans préparation, ils pourraient avoir une seconde chance dans la scène suivante de collecter les informations contextuelles nécessaires (par exemple, en parlant des listes de passagers à l'équipage de cabine ou en y accédant eux-mêmes à partir du système de bord avec une carte d'accès volée).

La plupart des informations préparatoires ne peuvent être trouvées que dans la matrice. Si le groupe n'a pas son propre decker dans ses rangs, cette tâche peut être réalisée par un contact approprié. Dans ce cas, pour augmenter la tension et la pression sur les runners, le contact pourrait partager les résultats de la recherche progressivement alors que le train est déjà en marche, toujours brièvement ou même lors d'une situation où l'information devient pertinente...

SCÈNE 2 : DÉFINIR LE CAP

EN BREF

Avec la tombée de la nuit, un front nuageux se forme sur le sud de l'Allemagne, et lorsque les runners regagnent la gare à 20 heures, un violent orage fait rage avec de la grêle et des chutes de neige. Le trafic longue distance ne sera cependant pas affecté et les runners devraient pouvoir embarquer avec l'aide de Schmidt. La scène prévoit une exploration du train et de ses passagers sans que les runners ne soient percés à jour.

DITES-LE AVEC DES MOTS

La météo ne promet aucune amélioration avant les premières heures du matin. Apparemment, cela restera inconfortable pendant un certain temps.

Lorsque Schmidt entre dans le café, la gare est toujours en activité. Schmidt conserve les fausses identités et tout équipement dont il pourrait avoir besoin dans un sac à dos et deux malles. Toutes les infos et pièces d'identité correspondent parfaitement à votre apparence et à vos compétences, un excellent travail a été fait ici.

« J'ai organisé une petite distraction au cas où il y aurait des difficultés. À partir de 21h40, il devrait y avoir suffisamment de tumulte dans le hall de la gare pour que vous passiez facilement le contrôle d'accès.

Intégrez bien votre rôle et évitez tout soupçon. Je vous attends pour le débriefing au Parkhotel Frankfurt. À 8h00 demain matin au plus tard et bonne chance. »

Alors que vous vous dirigez vers la plate-forme, vous voyez des gardes lourdement armés qui regardent la foule avec méfiance. Un point de contrôle signifie que vous devez faire la queue pendant quelques minutes pendant que les passagers sont contrôlés à leur tour. En plus de l'utilisation de scanners d'armes et de cyberwares, il y a aussi des fouilles corporelles occasionnelles, et un chien renifleur est placé sur les bagages et les vêtements.

L'ENVER DU DÉCOR

Si les joueurs regardent leurs identifiants, vous pouvez leur attribuer des identités pour une couverture appropriée (voir annexe, p. 59). Chaque ID est considéré comme un faux SIN d'indice 6 avec des permis correspondants pour l'équipement et les compétences qui nécessitent un enregistrement. Si la run tourne mal, les identités deviendront des SIN criminels, de sorte qu'elles ne seront guère sûres à utiliser.

LE QUAI 22

Le quai est séparé du reste de la gare et est protégé par des barrières transparentes (structure d'indice 5). Huit gardes et deux chiens de Ruhrmetall Bahn AG assurent l'ordre et peuvent appeler des renforts supplémentaires en quelques secondes.

Le poste de contrôle de sécurité est équipé d'une batterie de senseurs avec scanner magnétique (DAM) et cyberware (indice 5, réserve de 8 dés pour vérifier les SIN).

Les joueurs doivent sentir l'explosivité de la situation. S'il y a quelque chose d'inhabituel, les runners sont scannés, le chien renifleur fait un test de Perception (Olfactif) + Intuition, avec lequel des munitions ou des substances dangereuses peuvent être trouvées si nécessaire (voir SR6, p.252). Faites transpirer les joueurs, les gardes utilisent un ton de gros dur et s'attendent à une coopération inconditionnelle. Si un personnage semble suspect, demandez-lui de réaliser un test opposé Escroquerie + Charisme contre Volonté + Intuition pour se sortir de la situation.

Une fois arrivé sur le quai, plus aucun contrôle n'est effectué. Les gardes en patrouille surveillent ce qui se passe.

LE DÉPART

Le personnel de service sympathique accueille les passagers à l'embarquement et leur montre le chemin vers leurs sièges réservés.

À 21h42 précisément, l'ICRB 86696 commence à se déplacer si doucement que les passagers ne remarquent le départ que lorsqu'ils regardent par la fenêtre. Environ la moitié seulement des sièges sont occupés, et l'embarquement lors de la seule escale à Nuremberg porte le taux d'occupation aux trois quarts.

Les sièges liés aux fausses identités permettent d'avoir une bonne vue d'ensemble du train. L'heure de trajet jusqu'à l'escale laisse une marge de manœuvre : les autres passagers sont toujours plus excités et bavards que d'habitude, il y a beaucoup de sièges inoccupés, les toilettes sont plus facilement accessibles et il y a beaucoup de tables libres dans le wagon-restaurant.

Les runners pouvaient profiter du calme momentané pour installer leur propre matériel de surveillance ou voler une carte magnétique au personnel d'assistance.

INTERLOCUTEURS POSSIBLES

Les personnages ont tout un train plein de gens à rencontrer en cours de route. Afin que vous soyez prêt pour des rencontres avec des runners sociables, vous trouverez ici une sélection de partenaires de conversation possibles.

Bernd Stemmsen : Le vétéran du MET2000 visiblement âgé bénéficie de voyages d'affaires à prix réduit en raison de ses mérites. Si quelqu'un s'assoit près de lui dans le wagon 12, il entamera la conversation pour fulminer sur la sécurité à bord.

Irena Gelch : En tant que technicienne opératrice chez Ruhrmetall Bahn AG, elle est responsable du train en dehors du contrôle direct par le rigger de bord. Elle est légèrement stressée depuis son départ de Nuremberg et passe son temps au terminal dans le wagon 9. Elle essaie de réparer les routines de contrôle de porte défectueuses à la fin du train (piratage du système par SK pour masquer le processus d'amarrage du wagon).

Bruno Lokum : L'orc est un médecin de terrain pour les opérations d'urgence de BuMoNA et est en route vers son pays d'origine, la Belgique. Il est grincheux et taciturne, mais un runner peut engager une conversation avec lui autour d'une pinte dans le wagon-restaurant (les personnages non orcs ou trolls tentant une approche gagnent un modificateur de réserve de dés de 2 en raison des préjugés). Dans le coffre arrière du wagon 14, il a remarqué quatre sacs à dos qui ressemblent à des parachutes de commando noir mat. Il s'attend à des ennuis et préfère donc rester dans le wagon-restaurant.

Sandra Operndorf : Parmi les agents de terrain de révision interne de la FBV dans le train, elle a la classe salariale la plus élevée. Ainsi, sa place se trouve dans l'un des compartiments du wagon 5. Elle est absorbée par son travail tout au long du trajet et ne l'interrompt que pour des pauses précisément calculées au cours desquelles elle fait des siestes réparatrices grâce à son régulateur de sommeil.

Thies Wagberg : Le nain est agressif et attire rapidement l'attention.

Il est également chargé de l'audit interne de la FBV et aime vanter son appartenance au groupe.

Bien qu'il n'entre pas dans les détails, il se présente comme un gros poisson influent dans le monde des affaires. Il était profondément indigné d'avoir été logé en deuxième classe dans le wagon 11.

Eduard Prüns : L'objectif de l'opération SK Prime est un homme discret avec un ventre riche et un visage un peu bouffi. Il est dans l'une des dernières rangées de sièges du wagon 14 et aspire nerveusement à son extraction, mais avant cela, il doit apparemment assister à la conférence dans le wagon 1 à 23h45. En dehors de son poste dans l'audit interne, rien ne prouve que Prüns ait été la cible de la run. Cependant, il n'est pas très habile à cacher sa tension actuelle (voir l'annexe, p.56 pour ses caractéristiques), c'est pourquoi vous devriez mener prudemment une rencontre avec les runners.

Elena Schleiter : Une magicienne qui travaille comme découvreur de talents pour Ruhrmetall. Son esprit gardien est un chat, elle est donc naturellement curieuse. Elle a tenté de contacter un autre mage à bord, mais a été grossièrement repoussée. Schleiter partagera cette observation (il s'agit de l'agent 02, voir p.58) après qu'elle aura interrogé son homologue et que sa curiosité aura été suffisamment satisfaite. Schleiter sort à Nuremberg, donc cet indice n'est disponible qu'au début et ne devrait pas être gagné trop facilement. Étant donné que la magicienne ne veut pas être limitée par les classes de passagers ou les réservations de siège, elle peut apparaître n'importe où dans le train à votre discrétion.

Levent Arat : Arat prend son travail de steward très au sérieux. Il se targue de remarquer les petites choses, mais le commandant des gardes à bord ne prend pas au sérieux les préoccupations sécuritaires du jeune germano-turc. Lorsqu'un personnage autoritaire gagne sa confiance, il signalera le passager suspect du wagon 10 (l'agent 01, voir p.58). Encore une fois, vous ne devez révéler cet indice qu'après une interaction sociale habile, car cela donne à l'équipe des runners un avantage considérable.

Des informations peuvent être obtenues auprès des passagers individuellement au moyen de tests opposés d'Influence (Étiquette) + Charisme contre Volonté + Intuition. Et tout au long du trajet, le hacker peut tenter de s'introduire dans le serveur du train. Cependant, les gardes sont toujours très attentifs au début et remarquent plus rapidement les comportements ostensibles.

A Nuremberg, le train s'arrête d'abord 15 minutes sur une voie de garage pour charger divers types de marchandises. Après encore 10 minutes de voyage lent, le train s'arrête à la gare principale pendant quatre minutes. Si les runners ont eu du succès dans leurs enquêtes jusqu'à présent, l'agitation causée par les passagers qui montent et descendent peut être utilisée comme diversion afin de prendre au plus tôt des dispositions.

DURCIR LE TON

Si vous souhaitez freiner les runners à bord du train dans leur zèle, un mage de sécurité (caractéristiques comme le mage de combat de la Lone Star, SR6, p.215) peut améliorer le personnel de sécurité et effectuer des contrôles astraux de routine sur les passagers pendant le voyage. Le magicien ne déplacera pas son corps du centre de sécurité dans le wagon 7.

Cela limite considérablement le mouvement des agents de SK et des runners, tout en réduisant les chances de succès du groupe en cas de débordement dans un combat ouvert.

Plus de scanners peuvent mettre plus de pression sur les fausses identités des membres de l'équipe, par exemple au point de contrôle de sécurité sur le chemin du centre de sécurité au wagon-restaurant. Si le hacker informatique du groupe s'en sort facilement, ajoutez une CI au serveur du train à votre discrétion.

ANTIVIRUS

Si les runners ont du mal à franchir les contrôles de sécurité sur les quais, la diversion annoncée par Schmidt fait son effet : A 21h40 précises, c'est le brouhaha aux portes d'entrée du hall de la gare, qui se poursuit en direction des commerces. Schmidt a embauché une poignée de voyous pour se conduire mal et occuper les forces de sécurité. Cela distrait les gardes au point de contrôle de sécurité (modificateur de réserve de dés de -2 aux tests sociaux).



Si ce premier obstacle est encore trop difficile à franchir, laissez les voyous se rapprocher du quai, forçant les gardes à prendre des positions défensives et à être encore moins concentrés sur le contrôle.

SCÈNE 3 : CHANGEMENT DE VOIE

EN BREF

La méthode d'échange de S-K Prime pourrait sortir tout droit d'un tridéo : un wagon spécialement configuré avec l'appareil mobile pour reprendre l'identité de Prüns et intégrer tranquillement l'ICRB. La surface est recouverte de peinture caméléon. De vastes systèmes de défense électronique sont conçus pour empêcher la détection par le rigger du train. Les agents à bord du train préparent méticuleusement l'accès, le wagon s'accroche à 23h43 au wagon le plus en arrière.

Le groupe ayant le temps et l'initiative de son côté, les événements développent désormais une dynamique propre à laquelle les runners devront s'adapter bon gré mal gré. Prüns doit maintenant être identifié comme étant la personne ciblée au plus tard maintenant. Les runners doivent alors décider par eux-mêmes du risque qu'ils veulent prendre pour recueillir d'autres informations.

DITES-LE AVEC DES MOTS

LE WAGON 14, 23H37

Les passagers de deuxième classe somnolent ou sont plongés dans leurs mondes en RA. Un grand homme en costume se lève et va aux toilettes à l'arrière du wagon. Il essaie de passer le garde posté là-bas. Une situation étrange se présente dans laquelle les deux veulent passer de l'autre côté. Finalement, le garde s'écarte et la porte de la salle de bain se referme derrière l'homme en costume.

Une dame bien habillée avec une canne passe devant vous en direction des wagon de tête.

LE WAGON 9, 23H38

La caméra du wagon 9 montre la technicienne opératrice ferroviaire, qui s'est accroupie dans le couloir du train autrement vide, jurant pendant un moment, bricolant dans un panneau mural à côté de la cabine de maintenance. Soudain, elle s'effondre sans vie. Une dame bien habillée et un homme mince et pâle aux oreilles pointues se précipitent dans le champ de vision de la caméra. Ensemble, ils tirent le corps de la technicienne dans la cabine de maintenance du terminal. Seule la dame quitte la cabine de maintenance pour fermer la porte de la cabine de l'extérieur. Elle s'arrête brièvement dans l'allée, puis continue d'avancer en direction de la partie avant du train.

PARTOUT DANS LES WAGONS PASSAGER, VERS 23H40

Plusieurs personnes, dont celles que vous avez présélectionnées comme étant suspectes, quittent leur siège. Seuls ou en petits groupes, ils se déplacent en direction du wagon-restaurant.

LE WAGON-RESTAURANT, 23H42

Des groupes de personnes en costume se rencontrent et se saluent, ils semblent se réunir pour affaires. Ils commandent un café. Après cela, les personnes en costumes marchent ensemble vers les salles de conférence sécurisées du wagon 1. Ils semblent vouloir tous assister à une réunion matricielle.

Les hommes d'affaires emportent leurs tasses de café en direction des salles de conférence lorsqu'un homme d'âge moyen et corpulent s'arrête soudainement : « Oh, mince ! J'ai dû laisser mes papiers à mon siège. Je perds la tête aujourd'hui. Je reviens tout de suite, allez-y et commencez sans moi. Sur ces mots, il tend sa tasse à un collègue et se précipite vers le fond du train. Après un moment d'hésitation, ses collègues haussent les épaules et se tournent vers la voiture à l'avant.

LE WAGON 14, 23H43

L'homme dodu et d'âge moyen, qui s'est levé il y a quelques minutes et a quitté la voiture à l'avant, rebrousse chemin. Cependant, son chemin ne le ramène pas à son siège, mais aux toilettes à l'arrière du wagon.

LE WAGON SECRET DE SAEDER KRUPPS, 23H44

Dans le wagon, qui suit bien évidemment le dernier wagon officiel du train, l'arrivée de l'homme grassouillet en costume déclenche une frénésie d'activité. Un homme qui ressemble exactement à l'homme costumé accueille le nouveau venu avec une brève poignée de main et lui demande de se déshabiller jusqu'à ses sous-vêtements. Alors que l'original semble anxieux, il répond frénétiquement aux questions et rayonne d'insécurité, son homologue identique semble plus se maîtriser, froid et presque dur dans ses déclarations. Lorsque les deux hommes ont changé de vêtements, un autre homme en salopette blanche de spécialiste des biotechnologies active divers appareils : copieurs de cartes magnétiques, scanners et imprimantes 3D, appareils de diagnostic médical. Les appareils enregistrent les données biométriques du gros homme, qui transpire maintenant abondamment. Avec des bruits de vrombissement, ils effectuent les dernières étapes de travail sur des ébauches préparées pour les empreintes digitales artificielles et les lentilles de contact avec copie de la rétine. Le spécialiste retire ensuite le marqueur RFID de l'avant-bras du costumé corporatiste obèse à l'aide d'une unité d'opération mobile et l'insère dans son sosie. Les incisions cutanées sont fermées avec de la colle pour plaies.

Pendant ce temps, l'original est invité par son sosie à répéter des phrases absurdes, que le sosie répète bientôt en imitant parfaitement l'intonation de la voix.

Il demande des informations précises et succinctes sur les événements de ces derniers jours, auxquels l'interlocuteur s'adresse en balbutiant.

Il n'a pas l'air à sa place dans le survêtement bleu qu'il porte maintenant, il semble complètement dépassé par la rencontre face à son reflet ambulant.

Enfin, le sosie, nouant la cravate démodée de l'original par-dessus son col, fixe longuement son alter ego. Puis les traits de son visage prennent la même expression réservée qui caractérise Prüns. Il copie même son sourire gêné avant de se retourner sans un mot et de quitter le wagon.

L'ENVER DU DÉCOR

Le fait que les Runners soient ou non au courant de ces événements dépendra bien sûr de la voiture dans laquelle ils se trouvent (et de leurs caméras et drones de surveillance) à ce moment-là.

Ne lisez aux joueurs que les textes de la section qui s'appliquent réellement à eux !

Si les runners ne sont pas seulement présents, mais ont suffisamment de jugeote, ils sont capables de comprendre les activités des agents S-K.

ACTIONS DES AGENTS

L'agent S-K 01 commence les préparatifs méticuleux pour amarrer le wagon clandestin en neutralisant discrètement le garde surveillant la fin du train dans le wagon 14. Il est assisté par l'agent 02, une magicienne qui déguise ses actions avec un sort d'illusion.

L'agent 02 se dirige ensuite vers la voiture 9 et, avec l'agent 03, s'occupe de la technicienne de bord. L'agent 03 reste dans la cabine de maintenance et commence à saboter les enregistrements de sécurité du train : flux de caméras, journaux des passagers et toute autre donnée pouvant impliquer l'existence de l'équipe des agents ou l'amarrage du wagon clandestin.

L'agent 02 continue son chemin vers le wagon de devant. Là, elle utilise la magie de manipulation pour accéder au cockpit du rigger embarqué et s'assure que celui-ci, influencé par la magie, ne remarque rien non plus sur le wagon SK amarré à l'autre bout du train.

Ce n'est que lorsque toutes ces précautions ont été prises que le signal est communiqué à Prüns de se rendre jusqu'au bout du train et de se faire extraire.

ÉVÉNEMENTS DANS LE WAGON 9

Il n'est pas directement pertinent pour les runners que les agents de S-K Prime étourdissent la technicienne de bord avec un sort de combat et la cachent dans la cabine de maintenance, mais s'ils assistent à cette action, ils peuvent déjà identifier deux membres de l'équipe des agents de Saeder-Krupp.

Le couloir du wagon 9 n'est pas un endroit où les personnes qui ne devraient pas s'y trouver peuvent rester longtemps sans être remarquées par les gardes (ou le technicien navigant). Néanmoins, le wagon mérite d'être surveillé en raison de la technologie qu'elle contient, c'est pourquoi une caméra cachée est un bon investissement ici. Cependant, selon le nombre de caméras que les runners ont placées dans le train, suivre ce qui se passe peut devenir un défi. Demandez aux runners de faire un test de Perception + Intuition, le seuil étant affecté par le nombre de flux de caméra qu'ils surveillent en même temps.

ÉVÉNEMENTS DANS LE WAGON 14

Ce qui se passe dans le dernier wagon est bien plus important que dans le reste du train:

L'agent 01, le grand homme en costume, s'approche d'abord du garde sous prétexte d'aller aux toilettes. Les runners qui réussissent un test Perception + Intuition (5) voient également la porte des toilettes s'ouvrir à nouveau sur une largeur de fente et un pistolet à fléchettes Narcoject vise le garde. Puis le garde disparaît tout d'un coup, passant inaperçu par les passagers assoupis ou qui travaillaient dans la dans le wagon, l'effet du sort Fantôme supérieur que l'agent 02, la dame élégamment vêtue, a lancé sur l'arrière du wagon 14 et qui donne l'illusion d'un couloir vide.

Seuls les personnages qui parviennent à voir à travers le mirage avec un test Volonté + Intuition (5) réussi voient le grand homme en costume, qui attrape le garde qui tombe, le tire dans les toilettes et ferme la porte de l'extérieur. Puis l'homme, l'Agent 01, s'apprête à franchir la porte arrière du wagon, qui selon le plan du train ne devrait mener nulle part. En fait, il y a une pièce sombre derrière la porte : le wagon clandestin de S-K. Les runners ont un aperçu des moniteurs individuels et de l'équipement technique avant que la porte du sas du wagon clandestin ne se referme.

L'ÉCHANGE

Lorsque Prüns revient un peu plus tard de la partie avant du train vers le wagon 14, soi-disant pour prendre ses papiers, il se dirige directement vers la porte arrière du sas et y est englouti par l'illusion (test de Perception + Intuition (1), pour observer ce phénomène).

Cinq minutes après que Prüns soit entré dans le wagon clandestin, son sosie, l'agent Robert Heimann, sort du wagon avec l'agent 01 et fait semblant d'être sorti d'une des cabines de toilettes (l'agent 01 le suit quelques minutes plus tard). L'imitateur ne peut être distingué de Prüns par son apparence ou son comportement (pour remarquer quoi que ce soit, les runners doivent réussir un test opposé de Jauger les intentions (c'est-à-dire Volonté + Intuition) contre la réserve de dés de Heimann de 16). Même l'aura magique semble la même, car Heimann, un adepte, utilise sa capacité métamagique, Camouflage. Le sosie se rendra au siège de Prüns pour récupérer les documents de travail soi-disant oubliés. Munis de ces documents, il se rendra dans la salle de conférence.

Dans le même temps, le wagon clandestin avec le vrais Prüns extrait à bord se détachera du train et disparaîtra.



OBTENIR DES PREUVES

Il faut énormément de temps de la part des runners pour être en mesure d'assister à ce qui se passe à l'intérieur du wagon clandestin. L'infiltration à l'aide d'un mini-drone est le plus prometteur lorsque Prüns ouvre la porte, des sorts de perception peuvent également être utiles. Il est peu probable qu'un personnage protégé par un sort d'invisibilité puisse pénétrer personnellement dans le wagon secret de S-K. Toute tentative d'infiltration a lieu sous l'œil attentif de l'Agent 01 (le bioingénieur, Prüns et Heimann sont trop occupés pour prêter attention à l'environnement).

Le créneau est plus généreux, mais enfin plus long si le decker du groupe veut pirater le serveur du wagon clandestin (serveur indice 5, ACTF 5/8/7/6). La quasi-totalité du matériel médical et technique du wagon passe par le serveur.

RÉSoudre LE PUZZLE

Les runners peuvent désormais glaner suffisamment de preuves auprès des différentes sources qu'ils ont trouvées pour constituer un dossier pour Schmidt aussi complet que possible sur l'identité de la personne remplacée, son sosie et les antécédents du remplaçant.

Vous ne devez pas prétendre que le groupe accomplira toutes les tâches secondaires supplémentaires. Cela ne serait attendu que de personnages expérimentés (et de leurs homologues à la table de jeu).

La liste suivante est destinée à fournir des suggestions sur l'endroit où les preuves et les objectifs secondaires peuvent être trouvés, sans prétendre être complets.

Identité de Prüns : Via les réservations de siège, en examinant les documents déposés sur son siège, ou après l'échange, en écoutant la conférence.

Département corporatiste de Prüns : En observant l'employé pendant le voyage, en vérifiant électroniquement l'inscription à la conférence, une conversation longue et épuisante avec Thies Wagberg.

Projets actuels de Prüns : fouiller dans les documents laissés au siège, écouter la conférence.

Identifier le sosie : observer ce qui se passe dans le wagon clandestin ou recherche sur le serveur qui s'y trouve.

L'identité du sosie : Cette information ne peut être trouvée que dans le serveur du wagon clandestin.

Un échantillon d'ADN du sosie : dans le wagon secret (brosse, mouchoirs), par contact direct, cet échantillon serait quelque chose d'extraordinaire et particulièrement précieux pour Schmidt.

Même une mise sur écoute de la mallette de Prün ou du wagon clandestin seraient aussi de belles réussites que Schmidt apprécierait.

ANTIVIRUS

La scène offre peu de tolérance aux erreurs. Si les runners manquent, perturbent accidentellement ou même empêchent l'échange par leurs actions, la mission a échoué. Cela est autorisé, même si cela frustre les joueurs à court terme, la possibilité d'un échec doit être là pour que le monde de Shadowrun reste crédible à long terme.

Les runners se sont probablement attirés les foudres des agents de Saeder-Krupps et devront se débrouiller pour tenter de sortir de cette situation en un seul morceau. Cela aussi peut faire l'objet d'histoires épiques...

SCÈNE 4 : DÉRAILLAGE

EN BREF

Lorsque la rencontre complotiste dans le wagon clandestin est terminée, Heimann se dirige vers la salle de conférence. Dans son rôle de Prüins, il adopte sa personnalité sans aucune différence perceptible. Lors de son chemin vers l'avant, les joueurs peuvent l'examiner à nouveau avec toutes les méthodes à leur disposition avant que les possibilités d'interaction avec le double ne soient terminées avec le début de la conférence.

Les agents de S-K Prime utilisent toutes leurs ressources pour couvrir chaque trace de leur opération. Si les runners sont repérés, les agents prendront des mesures contre l'équipe.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Dehors, la neige et la grêle fouettent les vitres en plastique transparent du train. Avec près de 200 kilomètres à l'heure auxquels le train roule toute la nuit, on n'aperçoit guère plus qu'une lueur floue des agglomérations occasionnelles sur le chemin. De même, dans le train, le complot semble s'estomper vers un flux d'événements successifs à la hâte.

L'interaction des agents ennemis est parfaitement coordonnée, leurs actions sont cachées sous la surface d'une banalité apparente, de sorte que ni les gardes, ni le personnel du train, ni les passagers ne remarquent rien.

L'ENVER DU DÉCOR

Dès que Heimann/Pruns arrive dans la salle de conférence du wagon 1 (il y restera jusqu'à la fin du voyage en train) et que les autres agents de S-K-Prime sentent que l'opération s'est bien déroulée, ils reprennent leurs places.

Les agents prépareront le garde maîtrisé en queue de train de manière à ce qu'il ait l'air d'avoir subi une chute en s'étant précipité aux toilettes. Ils donnent à la technicienne de service Irena Gelch une surdose d'une drogue actuellement populaire, à laquelle Gelch survit de justesse. La prétendue toxicomanie au travail est censée servir d'explication à toutes les incohérences techniques pendant le trajet et coûtera inévitablement à la technicienne en service son emploi, peut-être même lui vaudra quelques années de prison.

Si les runners sont détectés par les agents, ceux-ci tenteront secrètement d'éliminer les runners et de se débarrasser de tout équipement d'enregistrement. Les agents tenteront également d'introduire du matériel compromettant, comme des armes illégales ou des documents volés à un autre passager, sur les runners maîtrisés afin d'en faire des cibles pour les forces de l'ordre. Les agents n'utilisent des armes létales que lorsqu'ils sont menacés d'un danger physique imminent, pas tant pour des raisons humanitaires, mais parce que les morts attirent l'attention.

Dans le cas où les agents eux-mêmes sont menacés d'être exposés lors du transfert ou qu'ils menacent de perdre dans une confrontation avec les runners, ils quittent le train dans le wagon clandestin de SK.

Le plan B d'évacuation sont des parachutes d'urgence spécialement conçus situés dans le coffre à bagages à l'extrémité du wagon 14 et peuvent être utilisés pour sauter de la porte du sas à l'extrémité du train la nuit.

DURCIR LE TON

Si vous souhaitez augmenter la menace des agents, ils pourraient s'équiper d'armes automatiques (silencieuses) dans le wagon clandestin pour contrer les runners.

Les rencontres et les combats peuvent avoir lieu non seulement dans le train, mais aussi sur celui-ci (par exemple, lorsque des runners et/ou des agents de SK veulent éviter les agents de sécurité, ou les uns les autres, ou trouver un accord pour mener l'affrontement loin des civils curieux). Chaque action doit être associée à un test d'Athlétisme + Force, à défaut de quoi cela a des conséquences très désagréables.

ANTIVIRUS

Si le scénario se termine par la mort ou l'arrestation des runners, vous pouvez utiliser certaines des rencontres possibles de la scène 2. Ceux-ci peuvent s'activer contre les agents par ambition personnelle ou réveiller les runners après qu'ils ont été étourdis et les aider à s'échapper. En retour, le groupe doit une faveur aux assistants inattendus, ce qui pourrait constituer un point de départ pour de futures runs.

SCÈNE 5 : TERMINUS

EN BREF

Quelle que soit la façon dont le conflit avec les agents de S-K s'est déroulé, les runners doivent se soucier de descendre du train.

Si le bras armé de la loi les attend à la gare de destination, par exemple parce que la rencontre avec la sécurité du train s'est intensifiée, ils peuvent choisir une évasion audacieuse du train en marche. Une alternative moins dramatique serait de disparaître dans la foule de la gare de Francfort en arrivant à Francfort, si possible sans être repéré par la technologie de surveillance.

DITES-LE AVEC DES MOTS

La voix dans l'intercom annonce avec un calme stoïque : « Mesdames et Messieurs, dans quelques minutes, nous atteindrons la gare principale de Francfort (Main). Nous demandons à tous les passagers de descendre et nous vous remercions pour votre voyage avec Ruhrmetall Bahn AG. » Votre travail est terminé.

L'ENVER DU DÉCOR

Jusqu'à preuve du contraire, Ruhrmetall Bahn AG soupçonnera initialement la technicienne opératrice Irena Gelch et son prétendu problème de drogue d'être à l'origine des irrégularités mineures du voyage. Comme il s'agit d'un problème "interne", l'opérateur ferroviaire ne fera pas de vague de cet événement de parcours.

Donc, à moins qu'il y ait d'autres raisons pour lesquelles le personnel devrait s'intéresser aux runners, ils seront autorisés à descendre du train sans être inquiétés. Comme lors de l'entrée dans le train dans la scène 2, vous pouvez également faire vérifier les fausses identités à un point de contrôle lors de la sortie. À Francfort, qui est fortement influencée par les corporations, les contrôles seront un peu plus stricts qu'à Munich, ce qui conduit à des contrôles sous tensions de la part du groupe corporatiste Star Protection, qui est en activité ici à Francfort.

Si les runners décident de fuir avant d'arriver à Francfort avant que les corporations ne puissent leur compliquer la vie, ils ont quelques options. L'itinéraire du train traverse quelques ponts sur le Main et le train ne circulera pas à grande vitesse, en particulier dans la ceinture de banlieue autour de Francfort. Dans la région du Grand Francfort, sauter dans un train de marchandises parallèle et plus lent sur la voie adjacente pourrait être une alternative légèrement moins dangereuse.

Pour une descente à pleine vitesse, il y a les parachutes de secours des agents S-K Prime (plus un pour Heimann) dont les runners ont peut-être découvert l'existence.

Si les runners atterrissent loin des zones urbaines lorsqu'ils décollent, le chemin vers le point de rencontre avec Schmidt à Francfort peut être un défi, surtout si le groupe veut être à l'heure.

DURCIR LE TON

L'évasion des runners pourrait être dramatique ou très inquiétante : les parachutes pourraient menacer de heurter des câbles aériens, qu'un hacker agile doit partiellement couper pour sauver ses coéquipiers de graves problèmes. Si les runners se retrouvent dans une rivière, ils devront faire un test étendu de Natation + Force jusqu'à ce qu'ils atteignent la rive. Des vêtements mouillés en février signifient également un risque de mourir de froid si un test de Constitution échoue (État Frigorifié, SR6, p.56).

Si le groupe termine le voyage en train malgré des irrégularités et des incidents, les runners sont emmenés par la garde de la gare de Sternschutz pour un "interrogatoire", où un enquêteur de la Ruhrmetall Bahn AG, bien sûr avec l'accord collégial des autorités locales, met les personnages sur les dents et ils doivent utiliser toutes leurs compétences rhétoriques pour sortir la tête du nœud coulant. Les runners devraient comprendre qu'ici, dans le Grand Francfort, les corporations ont des droits de propriété et peuvent faire valoir leurs intérêts sans entraves.

ANTIVIRUS

Malgré les avertissements du client, le scénario pourrait entraîner l'arrestation d'un ou plusieurs runners. Les gardes du train sont bien entraînés et armés, donc se faire passer pour des passagers étant la par hasard pourrait être la meilleure alternative pour les runners lorsqu'ils sont pris.

Si le groupe n'est pas coupable de dégâts matériels importants ou même de blessés ou de tués des gardes et des passagers, il y a de fortes chances que les corporations concernées s'abstiennent d'engager des poursuites afin d'éviter des enquêtes désagréables. Cependant, quelques heures de garde à vue et un interrogatoire exténuant ne peuvent être évités. Les runners en question passent le reste de la nuit à répondre aux questions approfondies des enquêteurs et ne seront libérés qu'à l'aube.

Quoi qu'il en soit, les runners sont finalement attendus par Schmidt à Parkhotel. Bien qu'il valorise la ponctualité, il attendra dans sa suite jusqu'à la fin de l'après-midi si nécessaire.

APRÈS LA RUN **À PARKHOTEL**

Parkhotel offre la meilleure ambiance de luxe et une sécurité de première classe à des prix astronomiques. Un monde de splendeur et d'abondance parfaitement à l'abri de la réalité s'étend sur cinquante étages. Que les runners se comportent ostensiblement ici ou non n'a aucune conséquence sur la run, c'est pourquoi vous pouvez gérer les réactions de ceux qui vous entourent face à une éventuelle inconduite en termes narratifs. Les runners sont à l'abri des poursuites et peuvent être traités avec condescendance, mais sont finalement admis dans la suite de M.Smith sans difficulté.

Une sécurité étendue est disponible pour l'hôtel (valeurs telles que la sécurité du groupe, SR6, p.214). Assistance magique disponible sur appel (caractéristiques identiques à celles de Mage de combat de la Lone Star, SR6, p.215).

LE DEBRIEF

Schmidt attend les runners dans la suite n° 3618, qui offre une vue impressionnante sur la ligne d'horizon de Francfort. Il suggère de commander quelque chose à manger. Le menu de première classe propose les meilleurs plats pour tous les goûts, afin que les runners puissent reprendre des forces et se détendre après le voyage en train éprouvant. Schmidt assurera une atmosphère détendue et prendra beaucoup de temps pour la transmission des informations. Il s'assure que rien n'est oublié et passe en revue chaque enregistrement audio et vidéo qui lui est proposé.

S'il y a des ambiguïtés ou si le matériel ne fournit pas suffisamment d'informations, Schmidt attend des informations et des explications des runners afin qu'il puisse comprendre la situation. En cours de route, il trie les informations disponibles sur un tableau en RA et les annote avec des informations sur les réponses des personnages. Plus d'informations sont disponibles, plus Schmidt semble satisfait. Si les joueurs n'ont pas été en mesure de placer les événements dans le train de manière appropriée, vous pouvez le faire reconnaître et tout expliquer. Cela vous donne un contrôle total sur la quantité d'informations s'étant déroulée en fond que vous pouvez donner aux joueurs.

M.Schmidt formule son attente que les runners ne transmettent pas leurs informations à d'autres parties. Leur confidentialité est incluse dans la somptueuse rémunération. Si les personnages tentent de faire chanter Schmidt à cet égard, ou tentent plus tard de le trahir, il se passera d'un futur employeur potentiel en un ennemi puissant qui réagira très impitoyablement à cette trahison de confiance.

LE SALAIRE

Comme prévu, Schmidt verse au groupe 100 000 euros pour la bonne exécution de la mission, l'identification de Prüns comme étant l'objectif de l'échange.

Pour les objectifs secondaires atteints en plus (voir l'annexe, p.60), la rémunération augmente progressivement :

- Pour chacun des objectifs secondaires de 1 à 5, la somme totale augmente de 5 000 euros.
- Pour les objectifs secondaires 6 et 7, le montant total augmente de 7 500 euros chacun.
- Pour les objectifs secondaires 8 et 9, le montant total augmente de 15 000 euros chacun.
- Pour l'objectif secondaire 10, le montant total augmente de 20 000 euros.
- Pour un échantillon d'ADN de Heimann, le montant total augmente de 50 000 euros.
- Si la mallette de Prüns et/ou le wagon clandestin de S-K a été mis sur écoute par les runners, la somme totale augmente de 30 000 euros.

Schmidt acceptera de laisser les runners utiliser leurs identités de couverture de la mission (faux SIN d'indice 6). Cependant, les runners doivent bien réfléchir à l'endroit et au moment où ils les utilisent.

KARMA

Selon le déroulement de la mission, chaque personnage reçoit du karma au montant suivant :

- Le runner a survécu au scénario : 2 Karma
- La mission a été résolue de manière satisfaisante selon Schmidt : 3 karma
- Des objectifs supplémentaires ont été atteints : jusqu'à 2 Karma
- Aucun civils (passagers ou personnel du train) n'a été blessé par les runners : 1 karma
- L'équipe du train n'a pas percer la couverture des runners : 1 karma
- Les agents S-K Prime n'ont pas vu à travers la couverture des runners : 1 karma
- Si les runners ont observé ou même enregistré la rencontre de Prüns et Heimann dans le wagon clandestin : 1 karma
- Les runners ont découvert qu'elle corporation était leur employeur : 1 karma
- Pour un bon jeu de rôle des personnages, de l'ingéniosité et des contributions positives à l'ambiance : jusqu'à 2 Karma

RÉPUTATION ET PRESSION

Compte tenu des rebondissements possibles que ce scénario peut prendre, il n'y a pas de règle empirique pour déterminer l'impact de la mission sur la réputation des runners, alors consultez les tableaux de changement de niveau de réputation et de pression (SR6, pp.239/240).

Mais une chose reste claire : celui qui termine cette run avec succès et sans aucune vague postule pour une place dans la première catégorie parmi les shadowrunners de l'ADL.

En ce qui concerne le statut de personne recherchée, il convient également de mentionner que les soupçons seront éveillés si les runners montent dans le train avec leurs identités de couverture à Munich mais ne descendent pas à Francfort. En fonction de ce qui s'est passé dans le train, les faux SIN sont compromis et les données biométriques des runners se retrouvent dans les mauvaises bases de données.

DÉTAILS

Avec Heimann/Prüns, Saeder-Krupp a accueilli un initié précieux au sein de l'association bancaire de Francfort. Cependant, la valeur de cet actif a été considérablement réduite après que Spinrad Global a amassé des preuves tangibles de sa véritable identité. Peut-être que le jour viendra où Spinrad partagera sa connaissance de l'espion, que ce soit pour montrer à la FBV un supposé geste de bonne volonté, que ce soit pour faire pression sur Saeder-Krupp.

Spinrad lui-même vient tout juste de se frayer un chemin dans l'Olympe des Méga-corporation et travaille fébrilement pour maintenir cette position à l'avenir. Les runners n'ont joué qu'un petit rôle là-dedans. Ils se sont peut-être avérés être des outils fiables, mais ils ont peut-être aussi causé suffisamment de perturbations pour être envoyés à l'avenir comme une sage diversion là où la Megacorp en plein essor a besoin d'un écran de fumée de chaos. Dans tous les cas, il n'est pas improbable que M.Smith de Spinrad garde dans un coin les numéros des runners dans son commlink.

OMBRES PORTÉES

LE DOPPELGÄNGER

Au centre de cet échange complexe et spectaculaire se trouve un homme qui pourrait difficilement être plus ordinaire. Eduard Prüns est un employé de la Frankfurter Bankverein doté d'une intelligence au-dessus de la moyenne, mais d'un autre côté assez discret. Avec sa tendance naturelle à être pédant et ingénieux, il a gravi les échelons jusqu'à un poste de responsabilité dans l'audit interne, l'organe de contrôle interne de la FBV.

En tant que célibataire sans famille ni autres liens sociaux, Prüns est le candidat idéal pour l'échange envisagé. S-K Prime a soigneusement sélectionné l'homme et, après des mois de manipulation, l'a persuadé de quitter la corporation dans laquelle il a travaillé pendant toute sa carrière.

Prüns doit être remplacé par Robert Heimann, un agent expérimenté et avisé, fanatiquement dévoué à Lofwyr. Heimann n'a pas peur d'endosser l'apparence peu attrayante de l'employé de la FBV par de vastes interventions chirurgicales, sachant qu'un jour, lorsqu'il sera exfiltré, il recevra non seulement la gratitude d'un Grand Dragon, mais aussi une nouvelle apparence selon ses propres idées. Mais il est encore plus fasciné par les mystères de la magie que Lofwyr promet de lui révéler une fois la mission accomplie.

APPARENCE ET COMPORTEMENT

Eduard Prüns a une cinquantaine d'années, mais en paraît cinq de plus. Le visage gonflé, le teint pâle, la panse riche et les costumes démodés sont la preuve suffisante que l'employé de la FBV n'a aucun sens ou intérêt pour son apparence.

L'apparence défavorable de Prüns est renforcée par son comportement peu sûr de lui. Il n'aime pas vraiment le contact avec ses semblables. Il associe l'interaction sociale au stress et aux changements désagréables, pour lesquels il ne trouve d'autre arme que son sourire maladroit typique.

EDUARD PRÜNS

C	A	R	F	V	L	I	CH	ATO	ESS
2	2	3	2	4	6	4	2	3	5,8

Initiative : 7 + 1D6

Actions : 1 majeure, 2 mineures

Moniteur de condition : 9/10

Valeur de défense : 4

Compétences (réserve de dés): Influence 4, Électronique 11, Perception 6

Augmentation : Datajack, Datalock 6

Équipement : Tenue de travail pare-balle [+2], Mallette blindée [Indice de structure 9] avec documents, Commlink [Indice 6]

ROBERT HEIMANN

En tant qu'agent de S-K Prime, Heimann a beaucoup d'expérience, mais aussi le cyberware le plus cher que l'on puisse acheter. En tant qu'initié magique de haut niveau, il possède des capacités métamagiques qui lui permettent de tromper même des mages expérimentés comme Monika Stüeler-Waffen-schmidt.

Pour les groupes expérimentés, cependant, il peut être nécessaire d'augmenter davantage les compétences de Heimann. Par exemple, il pourrait être un adepte mystique, ce qui signifie que ses capacités arcaniques incluent le lancement de sorts et la magie de conjuration.

Ses lignes de talents permettent à Heimann d'accéder à un large panel de compétences afin qu'il puisse toujours être à la hauteur de son double rôle. Les règles de personnages notables (SR6, p.219) s'appliquent à lui, en particulier lorsqu'il s'agit d'Atout.

C	A	R	F	V	L	I	CH	ATO	M	ESS
3	4	5	3	6	5	5	5	6	5	5,1

Initiative : 10 + 1d6

Actions : 1 majeure, 2 mineures

Moniteur de condition : 10/11

Valeur de défense : 5

Compétences (réserve de dés) : Astral 10, Athlétisme 9, Biotech 8, Piratage 8, Influence 15, Électronique 10, Furtivité 10, Combat rapproché 9, Escroquerie 14 (Imposture +2), Perception 9
Grade d'Initiation : 5

Métamagie : Signature flexible, Camouflage, 3 autres au choix du meneur de jeu

Pouvoirs d'adepte : Perception astrale, Sens du danger, Sens accru (ouïe), Contrôle corporel, Résistance aux sorts, Contrôle vocal, Compétence améliorée (Influence) 2, Compétence améliorée (Escroquerie) 2

Augmentation : Data socket, Datalock 8, Pheromones adaptatives 4 [Deltaware], Skilljack 5 [Deltaware];

Caché], Câblage de compétences 5 [Deltaware]

Équipement : Tenue d'affaires pare-balles [+2], Commlink [Indice 6]

LE TRAIN (ICRB 86696)

L'ICRB est un train transporteur de petite série de Ruhrmetall qui allie vitesse et robustesse sans sacrifier le confort des passagers. La vitesse maximale est moins limitée par la puissance du moteur du véhicule de tête que par les conditions du réseau de chemin de fer dans l'ADL.

Sur ce trajet, le train roule à une vitesse d'environ 200 kilomètres par heure (accélération 14, vitesse 30).

WAGONS ET INTÉRIEUR

La première classe et les deux salles de conférence confortables sont situées à l'avant du train (wagon 1 à 5). Viennent ensuite le wagon-restaurant (wagon 6), la sécurité du train (wagon 7), une zone de fret pour les marchandises express (wagon 8), le serveur (wagon 9) et les wagons de deuxième classe (wagon 10 à 14). Le train peut être agrandi avec des modules, c'est pourquoi le dernier wagon a une porte de raccord, qui est bien sûr verrouillée. (La porte peut être ouverte mécaniquement ou en arrimant un chariot compatible.)

La disposition des wagons permet une séparation entre la première et la deuxième classe, mais vise également à donner aux runners la possibilité d'utiliser l'espace et les cachettes des wagons centraux avec leurs espaces communs et d'éviter le personnel de sécurité.

L'intérieur du train est de très haute qualité en première classe et extrêmement confortable même en deuxième classe. Les garnitures et les revêtements sont en cuir et en bois, le train est très propre et bien entretenu. Chaque siège dispose d'une console technologique sophistiquée qui peut être connectée au PAN du passager si désiré.

Les wagons sont insonorisés et disposent d'une excellente suspension, ce qui assure le confort des passagers. Les passagers sont occupés par leur travail pendant le trajet, une distance confortable est maintenue les uns par rapport aux autres. La conversation avec le voisin de siège est l'exception plutôt que la règle. Il n'y a que dans le wagon-restaurant qu'une certaine forme de convivialité calculée s'installe.

SÉCURITÉ À BORD

La corporation exploitante, Ruhrmetall Bahn AG, est responsable de la sécurité à bord du train. Tous les wagons sont équipés de caméras au niveau des portes, qui enregistrent théoriquement tout l'intérieur. (En pratique, le dispositif de traction de chaque wagon offre suffisamment d'angles et de coins pour empêcher une vue d'ensemble complète.)

Les gardes de service sont disciplinés, mais habitués au bon déroulement des trajets. Ils portent une armure légère et portent un pistolet léger sur le côté. S'ils se préparent à de plus gros ennuis, ils s'équipent de mitraillettes disponibles dans le centre de sécurité.

Il y a généralement un garde stationné devant la locomotive dans la zone de conférence (wagon 1), dans les wagons de première classe (wagon 2 à 5), dans le wagon-restaurant (wagon 6) et dans la zone de fret (wagon 8). Un garde est en patrouille en deuxième classe (wagons 10 à 13), un autre garde le dernier wagon (wagon 14). Deux gardes restent dans le centre de sécurité. Un officier commande, coordonne son personnel et mène des patrouilles dans le train à intervalles irrégulières.






L'EXTÉRIEUR

L'extérieur du train apparaît à la fois profilé et compact, ce qui est dû aux exigences de sécurité et de stabilité de la gaine de traction (indice de structure 14). La liaison avec la ligne aérienne de contact n'est maintenue que par le wagon de guidage et le wagon technique (wagon 9).

Des échelons sont intégrés dans la paroi extérieure de chaque wagon à côté des sorties (des deux côtés). De plus, des volets de sortie de secours sont intégrés à l'avant et à l'arrière de chaque wagon, qui peuvent être ouverts de l'intérieur avec une serrure mécanique sécurisée par alarme.

LE TRAIN

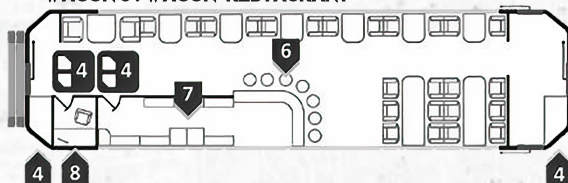
VOIR LES SYMBOLES DES CARTES P.78

- 1 RIGGER DE BORD  8  7 
- 2 TERMINAUX TECHNIQUES 
- 3 SAS DE SÉCURITÉ 
- 4 GRAND COMPARTIMENT À BAGAGES 
- 5 SALLE DE CONFÉRENCE AVEC MUR TRIDÉO 
- 6 BAR (SERVANT ÉGALEMENT DE SERVICE AU SIÈGE POUR LA 1ÈRE CLASSE)
- 7 CUISINE 
- 8 BUREAU DU SUPERVISEUR DU TRAIN 
- 9 COMPARTIMENT DE GARDE  6 
- 10 CENTRE DE SÉCURITÉ  6 
- 11 CELLULE 
- 12 COMPARTIMENT DE FRET 
- 13 PORTES DE FRET 
- 14 COFFRE-FORT  7  8 
- 15 SERVEUR-HÔTE 

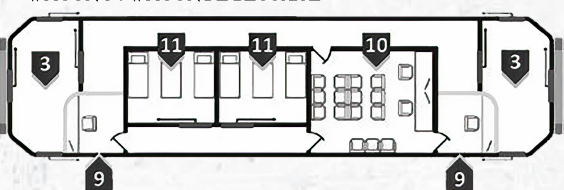
TOUTES LES PORTES À AIR COMPRIMÉ =  4 . LES PORTES S'OUVRENT

AUTOMATIQUEMENT SI VOUS AVEZ L'AUTORISATION APPROPRIÉE (PAR EXEMPLE, BILLET DE 1ÈRE CLASSE SUR LE COMMLINK (ÉMETTEUR RFID)). TOUTE PERSONNE QUI "SE GLISSE" DERRIÈRE UNE PERSONNE AUTORISÉE EST SIGNALÉE AU CENTRE DE SÉCURITÉ. LA 2ÈME CLASSE N'A ACCÈS QU'ÀUX WAGONS 10 À 14, LA 1ÈRE CLASSE UNIQUEMENT AUX WAGONS 2 À 6 (LES PARTICIPANTS À LA CONFÉRENCE ONT ÉGALEMENT ACCÈS AU WAGON 1).

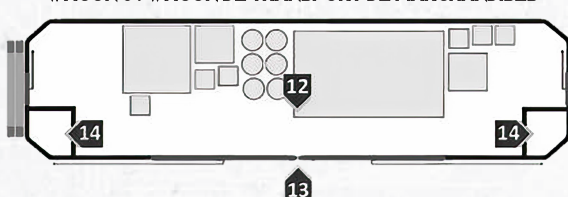
WAGON 6 : WAGON-RESTAURANT



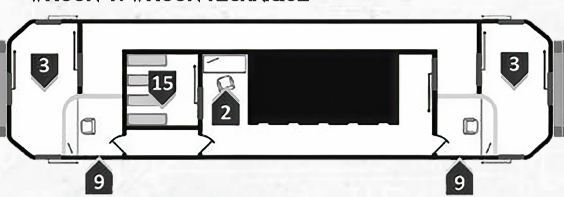
WAGON 7 : WAGON DE SÉCURITÉ



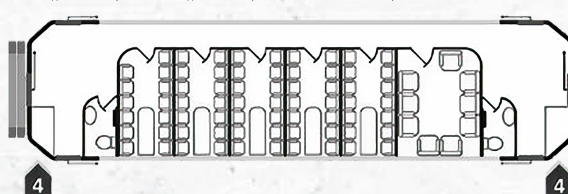
WAGON 8 : WAGON DE TRANSPORT DE MARCHANDISES



WAGON 9 : WAGON TECHNIQUE



WAGON 10 + 11 : WAGON COMPARTIMENTÉS 2È CLASSE

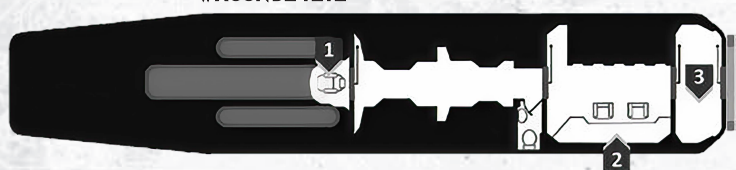


WAGON 12 + 13 + 14 : WAGON DE GRANDE CAPACITÉ 2ÈME CLASSE

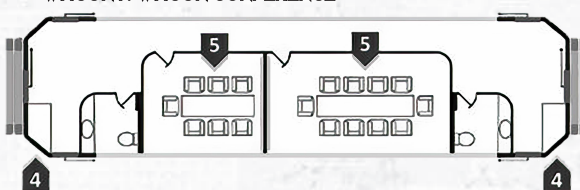


TOUTES LES ALLÉES, WAGONS À GRANDE CAPACITÉ
WAGON 8, 9 ET COMPARTIMENTS DES WAGONS 10, 11

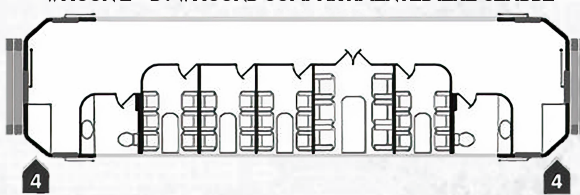
WAGON DE TÊTE



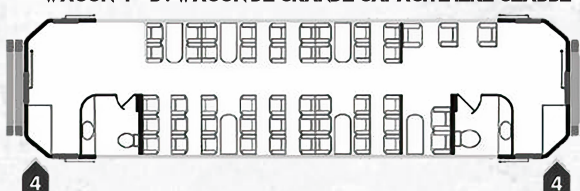
WAGON 1 : WAGON CONFÉRENCE



WAGON 2 + 3 : WAGONS COMPARTIMENTÉS 1ÈRE CLASSE



WAGON 4 + 5 : WAGON DE GRANDE CAPACITÉ 1ÈRE CLASSE



De l'extérieur, la serrure ne peut être déverrouillée qu'avec un outil et beaucoup de force, ce qui nécessite un test réussi d'Ingénierie + Force (4).

Sauter d'une voiture à l'autre nécessite un test d'Athlétisme + Dextérité dont le seuil dépend si vous sautez contre ou dans le sens du déplacement et la vitesse actuelle du train.

Si la vitesse de déplacement est particulièrement élevée, des tests d'Athlétisme + Force sont nécessaires pour déterminer si les runners peuvent même s'accrocher au toit. Si un personnage veut lâcher prise et se replier et a besoin de le rattraper au bon moment, un test de Réaction + Force est également une bonne idée. Les interstices entre les panneaux de plafond, les conduites hydrauliques posées à l'extérieur et les autres structures techniques sont disponibles en quantités suffisantes comme poignées.

LE WAGON CLANDESTIN

Le wagon avec une locomotive à signature réduite, qui le pousse jusqu'au bout du train sur la section Nuremberg, Francfort du train Ruhrmetall, est une merveille moderne de la technologie d'espionnage. Le revêtement avec technologie de polymère ruthénium (revêtement caméléon) rend difficile la perception du wagon à l'œil nu. Il dispose également de matériaux anti-radar, de CME et de la technologie de brouillage du signal.

BRUTES ET CIBLES EN MOUVEMENT

GARDES DE SÉCURITÉ À BORD DE RUHRMETALL(12)

(INDICE DE PROFESSIONNALISME 4)

Voir la description du train.

C	A	R	F	V	L	I	CHA	ESS
5	3(4)	4(6)	5(6)	4	3	4	2	4,5

Initiative : 10 + 1D6

Actions : 1 majeure, 2 mineures

Moniteur de condition : 11

Valeur de défense : 9

Compétences (réserve de dés) : Athlétisme 6, Armes à feu 9, Combat rapproché 8, Perception 8

Augmentation : Substituts musculaires 1, Amplificateurs de réaction 2, Smartlink

Équipement : Lunettes [indice 2 ; Interface visuelle, Compensation anti-flash], Commlink [IA 4], Veste pareballes [+4]

Arme :

Beretta 201T [Pistolet léger | Dégâts 2P | SA/TA | 11/10/8/-/- | 21(s) | Crosse détachable, système Smartgun, 6 chargeurs supplémentaire de munitions standard, 2 chargeurs supplémentaire de balles gel (inclus dans les valeurs de dégâts)] Électromatrasque [Arme contondante | Dommages 5E(e) | 6/-/-/- | 10 charges]

HK227 [Mitraillette VD 3P | SA/TR | 10/11/8/-/- | 28(s) | Crosse rétractable, silencieux, système smartgun, 3 chargeurs de rechange munitions standard]

RIGGER DE BORD DE RUHRMETALL

(INDICE DE PROFESSIONNALISME 4)

C	A	R	F	V	L	I	CH	ESS
2	3	5	2	4	5	3	2	4,9

Initiative : 8 + 1D6

Initiative matricielle : 6 + 2D6/3D6 (sim cold/hot)

Actions : 1 majeure, 2 mineures

Actions matricielles : 1 majeure, 3/4 mineure (cold/Hot Sim)

Moniteur de condition : 10

Valeur de défense : 4

Compétences (réserves de dés) : Piratage 7, Armes à feu 4, Électronique 8, Ingénierie 8, Pilotage 10, Perception 6

Augmentation : Datajack, Câblage de contrôle 1

Équipement : Commlink [IA 5], Vêtements pare-balles [+2]

S-K PRIME: AGENT OI

L'homme gros dur de l'équipe des agents SK a une musculature imposante bruns avec une coupe de cheveux en brosse et un costume d'affaires noir. La disposition des sièges de deuxième classe le désigne comme étant Holger Kaspari, inspecteur de qualité pour BuMoNA de Francfort. L'agent 01 peut avoir son Atout comme un personnage notable(SR6, page 219).

C	A	R	F	V	L	I	CHA	ATO	ESS
5	5(6)	4(7)	5(6)	5	5	5	3	5	3,6

Initiative : 12 + 2D6

Actions : 1 majeure, 3 mineures

Moniteur de condition : 11/11

Valeur de défense : 7

Compétences (réserves de dés) : Athlétisme 9, Biotech 6, Armes exotique(pistolet à fléchette) 11, Armes à feu 12, Furtivité 10, Combat rapproché 12, Persuasion 7, Perception 8

Augmentation : Datajack, Substituts musculaires 1, Amplificateurs de réaction 2, Réflexes câblés 1

Équipement : Tenue professionnelle Actioneer [+2], Lunettes [Indice 3 ; Interface visuelle, Compensation anti-flash, Vision nocturne], 1 dose de Jazz [Réaction +1, +2 dés d'initiative (= +2 actions mineure)], Commlink [IA 5]

Arme:

Pistolet à fléchette Parashield [Arme exotique IVD 1P + Narcoject | CC | 9/10/8/-/- | 5(c) | 2 chargeurs fléchettes d'injection de rechange avec Narcoject]

Narcoject [Toxine | Vecteur : Injection | Vitesse : Instantanéel
Durée : [6 - Constitution] heures, au moins 1 heure | Puissance : 15 | Effet : Dégâts étourdissants]

Matraque [Arme contondante | Dégâts 2E | 6/-/-/-]

SK PRIME : AGENT O2

La magicienne de l'équipe des agents de SK porte une longue cape de voyage dans le "style campagnard" néo-féodal très prisé chez des aristocrates et de la noblesse aisée. Le maquillage et les accessoires, mais aussi la canne à ses côtés, font paraître la femme d'une quarantaine d'années dix ans plus âgée qu'elle ne l'est en réalité. Ses sorts sont sélectionnés utilement pour le travail d'un spécialiste des opérations clandestines. La disposition des sièges de deuxième classe l'identifie comme étant Helena Mager, secrétaire de gestion chez S-K Civil Engineering Solutions. L'Agent 02 utilise également son Atout comme un personnage notable(SR6, page 219).

C	A	R	F	V	L	I	CH	ATO	M	ESS
3	4	5	2	6	5	4	5	5	6	6

Initiative : 9 + 1D6

Initiative astrale : 9 + 2D6

Actions : 1 majeure, 2 mineures

Moniteur de condition : 10/11

Valeur de défense : 5

Compétences (réserves de dés) : Astral 12, Athlétisme 6, Conjuración 9, Influence 10, Armes exotiques (Pistolet à flèches) 10, Armes à feu 7, Furtivité 8, Sorcellerie 12, Combat rapproché 9 (Canne 12), Enchantement 11, Perception 8

Sorts : Boule étourdissante, Détection des ennemis, Contrôle des pensées, Sonde mentale, Contrôle des actes, Clairaudience, Lévitación, Détection de la magie, Barrière de mana, Éclair de mana, Masque physique, Silence, Fantôme supérieur, Invisibilité supérieure, Confusion, Analyse de la véracité

Équipement : Lunettes [indice 4 ; Interface visuelle, Compensation anti-flash, Vision infrarouge, Vision nocturne], 1 dose de Jazz [Réaction +1, +2 dés d'initiative (= +2 actions mineure)], Commlink [IA 5], Vêtements pare-balles [+2]

Arme:

Pistolet à fléchette Parashield [Arme exotique IVD 1P + Narcoject I CC I 9/10/8/-/- I 5(c) I 2 chargeurs fléchettes d'injection de rechange avec Narcoject]
 Narcoject [Toxine I Vecteur : Injection I Vitesse : Instantanéel
 Durée : [6 - Constitution] heures, au moins 1 heure I
 Puissance : 15 I Effet : Dégâts étourdissants]
 Canne [Arme contondante I VD 3P I 6/-/-/- I Focus d'arme (Puissance 3)]

S-K PRIME: AGENT O3

(ELF)

L'elfe pâle aux cheveux mi-longs blond clair est vêtue d'une tenue business casual ultra tendance signée Anielski-Joop. En tant que personne polyvalente de l'équipe de S-K-Prime, il peut agir partout où vous avez besoin de lui, mais il est également très habile pour influencer les gens. Son talent lui apporte une expertise en électronique et en piratage. L'Agent O3 peut également utiliser son Atout comme un personnage notable(SR6, page 219).

C	A	R	F	V	L	I	CH	ATO	ESS
4	6	5(6)	3	5	4	5	7	5	4,1

Initiative : 11 + 2D6

Actions : 1 majeure, 3 mineures

Moniteur de condition : 10/11

Valeur de défense : 6

Avantages : Vision nocturne

Compétences (réserves de dés) : Athlétisme 7, Cracking 9, Influence 14, Électronique 9, Armes exotiques (Pistolet à flèches) 9, Armes à feu 8, Furtivité 9, Combat rapproché 9, Escroquerie 13, Perception 8

Augmentation : Compartiment digital, Phéromones adaptatives, Compartiment de contrebande, Booster synaptique 1, Skilljack 4, Câblage de compétences 4

Équipement : Tenue professionnelle Actioneer [+2], Lunettes [indice 3 ; Interface visuelle, Compensation anti-flash, Vision infrarouge], Patch générique [5 pièces, avec Narcoject], Commlink [IA 5]

Arme:

Streetline Special [Pistolet de pochet VD 2P I CC I 8/8/-/-/- I 6(c) I Seuil pour les scanners magnétiques +1] Couteau [Arme tranchante I Dégâts 2P I 6/1*/-/-/- I max 20 m]
 Narcoject [Toxine I Vecteur : Injection I Vitesse : Instantanée I
 Durée : [6 - Constitution] heures, au moins 1 heure I
 Puissance : 15 I Effet : dégâts d'étourdissement]

NOTES

LES FAUSSES IDENTITÉS DE SCHMIDT

LÉNA WOZNIAK

Affiliation de groupe : Ruhrmetall AG, commercial, Secteur Europe Sud-Est

Permis : Armement personnel (Pistolets lourds), Cyberware

Réservation : wagon 3, siège 14 (1ère classe)

DOCTEUR ANTON RESCH

Affiliation de groupe : Frankfurter Bankenverein, études et analyses de marché

Permis : Mage enregistré (Invocation), armement personnel (Pistolets légers)

Réservation : wagon 4, siège 27 (1ère classe)

SERGEANT MAJOR CHRISTOPH HEGEL

Affiliation de groupe : Mobile Intervention Force 2000 (MET 2000), Département de l'armée, Caserne de Ramstein

Permis : Armement de Service (Armes Automatiques/Lourdes), Cyberware

Réservation : wagon 5, siège 19 (1ère classe)

OLAF JÜRGENSEN

Affiliation de groupe : Ruhrmetall Bahn AG, Service technique, Usine de Munich-Pasing

Permis : Équipement Électronique (Commlink, Cyberdeck), Cyberware

Réservation : wagon 11, siège 8 (2e classe)

SAMIRA BILEK

Affiliation de groupe : Fédération pour le service médical d'urgence mobile (BuMoNA), activiste magique de terrain, bureau de Schwabing

Permis : Mage enregistré (lancement de sorts, invocation), armement de service (Armes automatiques)

Réservation : wagon 12, siège 38 (2e classe)

KERSTIN SEIK

Affiliation de groupe : Fédération pour le service médical d'urgence mobile (BuMoNA), entretien des véhicules, service de déclaration de sinistres

Permis : équipements techniques (outils, drones), armement personnel (Pistolets légers)

Réservation : wagon 14, siège 30 (2e classe)

INFORMATIONS OBTENUES

OBJECTIF SECONDAIRE 1 : RÉSERVATIONS DE SIÈGES EN 1ÈRE CLASSE

Sur cette liste figurent des voyageurs avec des tranches de salaire élevées et des autorisations étendues. Une analyse ultérieure devrait pouvoir établir des liens croisés et aider à déterminer l'étendue de l'influence d'un sosie dans la FBV.

OBJECTIF SECONDAIRE 2 : RÉSERVATIONS DE SIÈGES EN 2E CLASSE

Sur cette liste figurent les voyageurs qui ont moins d'autorité et méritent moins de protections. Cependant, pour une compréhension globale de ce qui se passe, Schmidt a besoin de la liste complète des réservations, même si cela ne semble être qu'un détail mineur.

OBJECTIF SECONDAIRE 3 : MEMBRES DU GROUPE VOYAGEANT ENSEMBLE

Divers groupes peuvent être trouvés dans le registre des réservations corporatistes : les équipes actives de BuMoNA, le groupe d'audit interne 9 de la FBV, plusieurs officiers de la caserne du MET2000 à Ramstein et des membres d'un projet de relations publiques de Ruhrmetall avec l'identification "développement du marché sud".

OBJECTIF SECONDAIRE 4 : DIRIGEANTS CORPORATISTES INFLUENTS

La combinaison de la classification et du niveau de salaire donne un aperçu résumant les principaux managers du train. La liste comprend une vingtaine de noms dont les plus notables sont : Patrick Melk (Lieutenant, MET2000), Kasimir Slys (Relations publiques, Ruhrmetall), Sandra Operndorf (Audit interne, FBV).

OBJECTIF SECONDAIRE 5 : PROJETS DU PERSONNEL DE TERRAIN DE L'AUDIT INTERNE DE LA FBV

Les dates de voyage de l'équipe d'audit interne mènent à travers tout le sud de l'Allemagne. Les dates et les délais, les factures et les descriptions de projets semblent être sans fin. Schmidt aura certainement besoin d'une équipe d'analystes compétents pour extraire des informations utiles en conclusion.

OBJECTIF SECONDAIRE 6 : IDENTIFIER LES AGENTS DE S-K PRIME

Vous avez reconnu tous les agents de SK Prime lors du voyage et documenté leur approche d'une manière que Schmidt pouvait comprendre. Ce que Schmidt fera avec l'information n'est pas de votre ressort. Toute information que vous apportez sur le matériel utilisé par les agents ou leurs méthodes, il les absorbe comme une éponge.

OBJECTIF SECONDAIRE 7 : DOCUMENTATION DE L'ÉCHANGE

L'inversion de Prüns contre un double pendant le voyage a été planifiée et mise en œuvre par SK Prime avec la main longue, minutieusement et grâce à des agents doués de compétences effrayantes. La technologie utilisée et l'ampleur des préparatifs ont dû coûter très cher. Schmidt est enthousiasmé par le succès de la mission.

OBJECTIF SECONDAIRE 8 : IDENTIFICATION DU DOUBLE

Les quelques fragments d'information proviennent uniquement des instructions limitées des agents, de leurs discussions chuchotées et des informations que vous avez pu recueillir dans le wagon de SK. Un nom sort toujours du lot : Robert Heimann. Il doit être un agent des services secrets formé, façonné chirurgicalement ou autrement à l'image identique de Prüns.

OBJECTIF SECONDAIRE 9 : COMPÉTENCES DU DOUBLE

Quand vous y repensez, vous ne faites guère confiance à vos sens : vous avez encore en tête la manière dont le caractère dur du double s'est instantanément transformé en l'apparence timide de Prün. Même en dehors de l'apparence physique, vous pouvez toujours voir clairement la minutie de l'imitateur. Les puces RFID implantées par Prüns ont soudainement changé de propriétaire, et même dans l'espace astral, leurs auras ne semblaient plus différer. Seuls les initiés d'un certain niveau sont assurés d'acquiescer ces capacités.

OBJECTIF SECONDAIRE 10 : LES COMMUNICATIONS SOUS ÉCOUTE

Le risque en valait la chandelle, vous l'avez fait ! Soit Prüns soit le wagon de SK est sur écoute, vous avez piraté le réseau et mis en place une porte dérobée, ou vous avez toujours la possibilité de surveiller le sosie par une autre méthode. Allez-vous vraiment vendre à Schmidt le seul accès, ou jouer très gros et essayer de garder un as dans votre manche ?



DES CLICHÉS EN TÊTE

L'une des plus grosses sensations médiatiques de l'année 2080, qui n'est pas franchement pauvre en événements, est l'annonce de Monika Stüeler-Waffenschmidt (MSW). La présidente du conseil de surveillance et actionnaire majoritaire de la Frankfurter BankenVerein (FBV) est apparue de manière surprenante devant les caméras le 22 septembre. Devant des journalistes stupéfaits, elle proclame qu'elle est un Drake, membre d'une race de serviteurs créée par les dragons et liée à eux pour toujours.

Il a été supposé que cette révélation n'était pas entièrement volontaire, que MSW a précédé une divulgation par un tiers. Ce scénario raconte l'histoire derrière cette fuite.

CONTEXTE

Gerhard Wolf est un tireur d'élite talentueux qui s'est engagé comme braconnier dans les réserves naturelles de ses Alpes natales de l'Allgäu dans sa jeunesse. Après l'école, il a rejoint l'armée et s'est formé comme tireur d'élite, mais est tombé en disgrâce auprès de ses supérieurs elfes à cause de ses sentiments méta-racistes et a finalement été contraint de partir.

Il a trouvé du soutien en cette période difficile pour lui dans la scène métaraciste. Des camarades partageant les mêmes idées qui travaillent pour Sternschutz ont tenté de faire entrer Wolf dans le groupe de sécurité, sans succès :

il s'est mal comporté aux tests de sélection et le licenciement déshonorant de la Bundeswehr n'était pas non plus exactement une lettre de recommandation.

Tellement frustré, le jeune homme était plus réceptif que jamais aux chuchotements des joueurs de flûte du monde entier.

DE CHASSEUR À BOUC ÉMISSAIRE

Sternschutz n'est pas très satisfait d'être une filiale de la Frankfurter Bankenverein. Il ne serait que trop heureux de rompre avec la société mère. Un complot au sein de la direction intermédiaire de Sternschutz voit une issue en assassinant la PDG et propriétaire, Monika Stüeler-Waffen-Schmidt. Selon le plan, un rachat par la direction de la succession de l'ex PDG pourrait conduire la corporation à l'indépendance.

Il a été très facile de persuader Wolf d'être l'exécutif de ce plan. Le jeune homme serait le parfait bouc émissaire : en tant que tireur d'élite entraîné, non seulement il est capable de mener à bien la tentative d'assassinat sur une cible bien protégée, mais sa candidature ratée à la filiale de la FBV fournit également le motif parfait pour le meurtre sanglant si Wolf est identifié comme étant l'auteur de ce crime.

Wolf a reçu un fusil de précision via Sternschutz. Le groupe de sécurité a également pu trouver une date appropriée pour l'assassinat dans le calendrier de la PDG : Mme Stüeler-Waffen-Schmidt passe occasionnellement ses week-ends à Berchtesgadener Land.

(Peu de gens savent qu'elle ne va pas là-bas pour se remettre de sa semaine de travail, mais cherche le repaire de son ancien maître, le dragon Nachtmeister.)

Wolf échoue dans sa tentative d'assassinat. Il rate le bon moment pour tirer sur la PDG car il fait une observation troublante (voir l'annexe, p.75). Il est alors attaqué par un esprit gardien et est grièvement blessé.

Lorsque Wolf s'adresse à ses camarades impliqués, ils ne veulent plus rien avoir à faire avec lui ; personne ne veut être associé à l'assassinat. Alors, dans sa détresse, Wolf se tourne vers Ross-Metzger, un médecin des ombres munichoises qu'il connaît depuis son passage dans l'armée, pour soigner ses blessures et réparer les dommages causés à son cyberware. Wolf retourne ensuite dans son Allgäu natal pour se terrer dans sa cabane de montagne et se faire oublier.

UNE PISTE À CREUSER

Environ une semaine avant l'assassinat, un SpinShop de Munich (une clinique de jour de cyberware exploitée par le groupe Spinrad) a été la cible d'un raid nocturne. Des implants et du matériel médical d'une valeur de plusieurs millions d'euros ont été volés. La perte élevée a incité la sécurité de la corporation à enquêter par elle-même sur le vol.

Quelques-uns des appareils médicaux volés ont pu être retracés via leur signature matricielle jusqu'à une clinique des rues du quartier de Glockenbach à Munich. Dans le but de localiser les cerveaux du braquage, les enquêteurs de Spinrad ont piraté l'un des appareils volés, un appareil de diagnostic pour du Céphalware. Dans la mémoire du module d'entretien, ils ont trouvé un fichier image récemment extrait de la mémoire d'un datajack à des fins de test. La photo montrait une villa moderne dans les Alpes de Berchtesgaden, que les agents de sécurité corporatiste de Spinrad ont pu identifier comme propriété de la FBV en raison de son architecture inhabituelle. L'identité de la personne dont le cyberware a été utilisé pour créer les enregistrements a également pu être déterminée à partir du numéro de série de l'implant endommagé (et après des recherches approfondies) : Gerhard Wolf.

UNE OPÉRATION LUCRATIVE

Un tireur d'élite raciste de l'ex-Bundeswehr, licencié de manière déshonorante, qui surveillait une propriété de la FBV, enregistrait ses observations sur la caméra de son système smartgun, en stockant tout dans son datajack et qui a apparemment été grièvement blessé lors de l'opération ? Tout cela dans le cadre d'un incident dont les médias n'ont absolument pas parlé ? Le groupe Spinrad n'est peut-être pas très conciliant en ce qui concerne du cyberware volé, mais pour des secrets corporatistes d'un concurrent sur le marché bancaire européen, ils sont prêts à déboursier quelques euros. La sécurité de la corporation soupçonne à juste titre que les enregistrements en question pourraient constituer une source d'information intéressante. Alors que l'opération initialement prévue pour récupérer le cyberware volé est reportée, une nouvelle opération voit le jour.

LA RUN

Scène 1 : Les runners sont chargés de traquer un homme. M. Smith, le commanditaire du groupe, s'intéresse aux informations que cette personne a dans sa tête. Le problème, l'homme recherché est un tireur d'élite dangereux, il vient d'un milieu métaraciste et bien sûr il ne veut pas être retrouvé.

Scène 2 : Le seul indice pour l'enquête des runners est une petite clinique des rues bien cachée au centre de Munich. Le jeune homme s'y est rendu récemment pour faire soigner ses blessures et réparer son cyberware. Les runners doivent trouver un moyen de faire parler le doc des rues et de déterminer où cache la cible.

Scène 3 : Avec les informations récoltées, le groupe traque une personne dans les Alpes d'Allgäu qui peut entrer en contact avec la personne recherchée, mais cette personne ne coopérera pas non plus volontairement avec les runners. Ce n'est que par la ruse ou la force qu'elle peut être amenée à révéler l'emplacement de la cible.

Scène 4 : Dans une gorge sauvage montagneuse, une épreuve de force a lieu : le tireur d'élite fugitif montrera tout son talent avant que les runners ne puissent s'emparer de lui.

Scène 5 : Amener la cible au point de rendez-vous avec le client peut être semé d'embûches selon les besoins. En fin de compte, la cible et les informations dans sa tête devraient se retrouver entre les mains de M. Smith.

(L'information n'est bien sûr rien de plus que les images de la caméra de la transformation de Monika Stüeler-Waffenschmidt, l'une des personnes les plus puissantes de l'ADL, en Drake.)

SCÈNE I : ACTÉON

EN BREF

M. Schmidt invite les runners à l'Opéra d'État de Bavière lors d'un mois d'été de 2080. Au programme, l'œuvre d'opéra Actéon (dont l'intrigue, à l'insu du commanditaire, présente de nombreux points communs avec le destin de la cible, Gerhard Wolf). Les runners reçoivent leur mission et le premier indice sur la façon de trouver la cible.

DITES-LE AVEC DES MOTS

L'Opéra national de Munich n'est pas trop fréquenté, même pour une soirée en semaine. Cela a peut-être un rapport avec le programme : l'œuvre d'opéra Actéon du compositeur Marc-Antoine Charpentier n'est connue que des connaisseurs et n'attire certainement pas les foules. L'entrée à l'opéra se termine à 19h30, mais M. Schmidt souhaite vous rencontrer dans sa loge seulement après la fin de la représentation. Il faut donc endurer l'opéra bon gré mal gré.

L'OEUVRE

Heureusement, l'Opéra national met l'intrigue à disposition sous forme de fichier distribuable. La pièce raconte la légende grecque du jeune chasseur Actéon. Lors d'un voyage de chasse, le jeune homme est séparé de ses compagnons. Il erre seul dans la forêt estivale et arrive enfin à un ruisseau. Alors qu'il marche sur le rivage pour étancher sa soif, il voit la déesse Artémis prendre un bain. La déesse nue est si belle qu'Actéon ne peut s'empêcher de la regarder en secret. Quand Artémis, patronne de la chasse mais aussi de la virginité, prend conscience de l'observateur importun, elle est furieuse et maudit le jeune homme : « S'il parle de ce qu'il a vu, non, il ne parlera de ça à personne ! Je vais le punir. » Le châtiment d'Artémis va s'abattre sur lui.

Peu de temps après, Actéon retrouve son groupe de chasse. Sans réfléchir, comme seuls les héros des tragédies grecques peuvent le faire, le jeune chasseur appelle sa meute. Alors la malédiction d'Artémis s'accomplit : Actéon se transforme en cerf, le chasseur devient la proie, et ses propres chiens le taillent en pièces.

LA RENCONTRE AVEC SCHMIDT

Votre code d'accès vous ouvre la porte de la Loge 4E. Des tapis sombres et insonorisants, des murs sombres, des fauteuils élégants disposés en demi-cercle et une lumière tamisée met en évidence l'intérieur de la loge. Le balcon face à la scène est recouvert d'un lourd rideau. M. Schmidt est assis dans le fauteuil le plus à droite. C'est un homme d'âge moyen, mince et grand, à l'allure décontractée. Costume noir hors de prix, barbe de trois jours à la mode, cheveux noirs courts et bien coiffés. Un Schmidt corporatiste, on pourrait supposer, à en juger par le style élégant, peut-être une corpo du monde de la mode ?

« Bonsoir », dit-il d'une voix étonnamment retentissante qui témoigne d'une formation professionnelle. « Asseyez-vous. Merci d'avoir accepté mon invitation. J'espère que vous avez apprécié le spectacle. »

LA MISSION

« Je veux que vous trouviez une personne pour moi et que vous l'appréhendiez. Je suis intéressé par certaines informations que cette personne transporte dans la mémoire de son datajack. La personne ne veut pas être retrouvée. Pour autant que je sache, elle n'a pas de ressources importantes, mais je crains qu'elle ne soit quand même dangereuse. Je vais vous donner l'identité de la personne et vous dire où elle a été vue pour la dernière fois, le reste sera à trouver par vos talents d'enquêteur. C'est peut être important pour vous de le savoir, le parti que je représente n'a aucune rancune contre cette personne. Après avoir récupéré les informations recherchées, elle pourra suivre son propre chemin. »

L'ENVER DU DÉCOR

M. Schmidt représente Spinrad Global, le petit nouveau des groupes du AAA, mais ne le divulguera pas lui-même. Il offre 35 000 euros pour retrouver la personne qu'il recherche et souhaite voir des résultats d'ici une semaine. Si les runners veulent augmenter le salaire, Schmidt n'hésitera pas face à de bons arguments, mais en retour il raccourcira le délai de la mission :

« Si vous pensez être si bon pour mériter ce salaire, vous pourrez facilement terminer le travail en seulement (X) jours. » Pour augmenter la paye, les runners doivent réussir un test opposé d'Influence (Négociation) + Charisme. M. Schmidt dispose d'une réserve de 12 dés pour ce test. Les honoraires des runners augmentent de 5000 euros pour chaque réussite, jusqu'à un maximum de 50.000 EUR. Cependant, pour chaque réussite, le délai d'exécution de la commande est réduit d'un jour.

Si les runners acceptent la mission, Schmidt fournit plus d'informations :

- La personne recherchée est Gerhard Wolf ; les runners reçoivent une copie numérique de la fiche de poste de la Bundeswehr et une photo de la personne recherchée (voir document, p.77).
- La dernière localisation connue était une clinique des rues sur la Pestalozzistrasse dans le quartier de Glockenbach à Munich ; il est certain que Wolf était là il y a six jours et s'est fait soigner une blessure.
- En raison de la gravité présumée de la blessure, il est très probable que le traitement n'est pas encore terminé et que Wolf consultera à nouveau le doc des rues. Il est évident que le doc et le patient sont toujours en contact.

Schmidt gardera pour lui comment il a obtenu ces informations. Si les Runners le découvrent, il citera "un informateur" comme source.

Une fois que la personne recherchée est en vue, les Runners doivent contacter Schmidt.

SCÈNE 2 : LA BOHÈME

EN BREF

La piste vers la cible passe par la clinique des rues du boucher de cheval (Rossmetzgers). Le doc doit être encouragé à coopérer d'une manière ou d'une autre.

DITES-LE AVEC DES MOTS

La Pestalozzistrasse s'étend du nord au sud à travers tout le Glockenbachviertel, le quartier des artistes de Munich. On trouve toujours de petits cafés avec de grandes portes ouvertes. Les visiteurs, tantôt feuilletant seuls un vrai livre, tantôt deux ou trois personnes en pleines discussions délirantes, s'installent aux tables alignées le long du trottoir et profitent de la douceur de l'été. La rue elle-même est étroite, les immeubles résidentiels, généralement de cinq étages, la plupart avec des façades d'époque, sont assez proches l'une de l'autre.

Les voitures se garent à droite et à gauche de la route, les véhicules venant en sens inverse doivent céder le passage. Non pas que la route soit encombrée, mais si vous voulez passer facilement par ici, vous devriez vous déplacer en deux-roues. Un peu comme cette jeune femme là-bas, une elfe aux tempes rasées et une tresse dans les cheveux, qui a garé sa moto au bord de la route et s'appuie nonchalamment contre une voiture garée.

La jeune femme est un style tape-à-l'oeil. Elle semble attendre quelque chose car elle a accroché sa veste au guidon de sa moto et laisse le soleil briller sur le haut de son corps, qui n'est couvert que par un haut de bikini étriqué. Il est difficile de ne pas remarquer que la crosse d'un pistolet dépasse de la ceinture de son jean coupé. Si vous continuez à passer en revue les numéros des maisons sur les façades à côté de vous, vous réalisez que la motarde se tient avec son bolide juste devant la maison où vous soupçonnez que se trouve la clinique des rues.

L'ENVER DU DÉCOR

L'elfe aux tempes rasées est un membre des Foxys et est chargé de garder la clinique des rues. Cependant, avant que les runners ne se retrouvent devant le bâtiment et aient à faire face à la go-ganger, ils devraient le plus possible enquêter dans les ombres de Munich et se préparer pour la visite à la clinique.

Une bonne première prise de contact serait, par exemple, la scène du body modding qui existe dans la capitale de l'État bavarois et son club-house non officiel, le "Körperwerkstatt" à Schwabing. La clinique des rues a une bonne réputation dans les ombres et devrait être familière à tous bodymodder bien informé. Si les runners ne connaissent pas cet univers, une simple recherche matricielle peut leur dire ce qui suit : Le terme "bodymodding" désigne un passe-temps, et pour certains un style de vie, ou du fétichisme, impliquant l'utilisation du cyberware sur son corps pour une amélioration fonctionnelle et esthétique. Après Hambourg, Munich est le point névralgique de la scène cyberfétichiste de l'ADL.

Si les runners demandent autour d'eux ou à d'autres contacts appropriés, utilisez les règles d'investigation (SR6, p.242) et les tableaux ci-dessous.

INVESTIGATION - LES FOXYS

SUCCÈS INFORMATIONS

- | | |
|---|---|
| 0 | « Le Foxy's est un bar de table dance à Großbried. Demandez simplement aux motards locaux où se trouve le bar. » (Sourire réprimé.) |
| 1 | « C'est un GoGang de Munich composé presque entièrement de femmes. Vous pouvez les reconnaître grâce aux écharpes ondulantes sur leurs machines de course. Et le fait qu'elles soient plutôt chaudes ! » |
| 2 | « Leur territoire est la zone administrative spéciale de Großbried, où ils entretiennent des relations routières avec des filles d'Europe de l'Est. Les Foxys n'ont pas de nains ou de trolls, mais soi-disant pas pour des raisons méta-racistes, mais plutôt pour des raisons pratiques. » |
| 4 | « Les Foxys sont assez violentes. Elles sont pour ainsi dire féministes, il vaut mieux ne pas se frotter à elles. Elles font des boulots de coursier pour les Djorovics, la Mafia des BTL de Munich, et collectent également des fonds de protection auprès des clubs et des bars du Schlachthof, la zone festive au sud de Munich. » |
| 6 | « Elles entretiennent de bonnes relations avec le boucher de cheval et protègent sa clinique des rues. Ils obtiennent des faveurs spéciales pour cela. » |
| 8 | « Elles sont au moins 25. Soi-disant, il y a aussi un certain nombre de chamanes des rues, de magiciennes et d'adeptes. La chef est une elfe appelée 'Hell'. » |

INVESTIGATION - LA CLINIQUE DES RUES DANS LA PESTALLOZZISTRASSE

SUCCÈS INFORMATIONS

- | | |
|----|---|
| 0 | « Alors comme ça vous voulez vous faufiler en douce ! Zipfklatscha, hundsverreckta ! » (= Demande peu amicale de partir immédiatement.) |
| 2 | « Pestalozzistrasse ? Ça doit être le boucher de cheval. On n'entend que du bien à son sujet. » |
| 3 | « C'est un ancien médecin militaire. Médecin urgentiste, cyber-implantologue, un peu de chirurgie plastique. Les Foxys le protègent. » |
| 4 | « Le chemin vers la clinique passe par le sous-sol de la maison voisine. Il suffit de sonner chez Rosshirt et après prendre les escaliers du sous-sol, descendre le couloir à droite. Dans la clinique des rues, les Foxys peuvent se faire câbler, leurs poitrines retoucher et les autres chirurgies esthétiques peuvent être réalisées. Les femmes go-gangers y amènent aussi leurs petites juments, les prostituées de la rue Großbried quand elles ont été tabassées par un client. » (Plan grossier de la clinique des rues.) |
| 6 | « Le boucher de cheval a toujours de bons contacts avec les militaires de l'ADL. Certains médecins de la Bundeswehr travaillent également dans la clinique pour compléter leur salaire de soldat minable. Si vous attendez assez longtemps et avez les moyens, vous pouvez vous faire implanter pratiquement n'importe quoi là-bas. » |
| 7 | « Le vrai nom du boucher de cheval est le Dr. Norbert Ludwig. Le personnel de la clinique des rues est composé d'anciens soldats, même la réceptionniste. Alors faites attention si vous voulez causer des ennuis. » (Croquis précis du plan de la clinique des rues.) |
| 9 | « Le boucher de cheval est protégé des hautes sphères. Apparemment, il serait intervenu chez les Schwarzen Sheriffs, pour sauver un enfant ou quelque chose comme ça. » |
| 10 | « Il y a une semaine et demie, j'ai vendu de l'équipement pour la clinique et du cyberware qui avaient été volés dans une succursale SpinShop à Bogenhausen. Du matos de pointe. » (Croquis précis de la clinique comprenant toutes les mesures de sécurité.) » |

VISITE CHEZ LE MÉDECIN

De nombreuses façons peuvent mener au succès ici, la grande différence est la quantité de sang, de sueur et de larmes que les runners doivent faire couler.

La méthode la plus simple consiste à se rendre à la clinique des rues en prétextant un prétendu problème de santé. S'ils ne savent pas comment se rendre à la clinique, ils peuvent demander à la jeune go-ganger devant la maison, qui leur indiquera le chemin s'ils ne se présentent pas armé jusqu'aux dents. Lors de la consultation, les runners peuvent demander poliment les coordonnées de Gerhard Wolf. Le Rossmetzger répondra bien sûr dans un premier temps à cette demande par la négative. Il fera savoir aux runners que tous les soldats sont des camarades, c'est pourquoi il est plus loyal envers la personne recherchée qu'envers ses shadowrunners qu'il ne connaît pas.

Il changera rapidement d'avis lorsque les runners commenceront à parler du renvoi déshonorant de Wolf et de ses opinions d'extrême droite. Le médecin demandera alors des justificatifs, une copie de sa fiche de poste suffit. Après une brève conversation avec de vieux amis du MAD via son commlink, le boucher de cheval révélera toutes les informations sur Wolf et souhaitera le meilleur aux runners dans leur recherche de cette "ordure".

Cependant, les choses se déroulent peut-être différemment.

NEUE FRANKFURTER SCHULE

Il est concevable que les runners essaient de parler au doc des rues, mais en utilisant une histoire de couverture. Ils constateront que le boucher de cheval n'est ni stupide ni coupé du monde. Si l'histoire des personnages est tirée par les cheveux, même l'utilisation de la persuasion la plus sophistiquée échouera et le boucher les mettra à la porte. Ce n'est que si l'histoire est vraiment bonne, peut-être même étayée par des preuves ou des détails bien falsifiés (et que les runners réussissent un test opposé d'Escroquerie + Charisme contre Volonté + Intuition du boucher de cheval avec plusieurs réussites) que les runners retiendront son attention. Le boucher de cheval les sondera d'abord, par exemple en demandant à "l'ex-camarade qui ne veut qu'aider" des détails sur la Bundeswehr avant de révéler ses informations.

CHIRURGIE PEU INVASIVE

Si l'aspect persuasif n'est pas l'un des points forts du groupe des runners, espionner et infiltrer la clinique des rues pourrait être une solution, par exemple en utilisant du matériel de surveillance placé lors de la visite d'un faux médecin à la clinique, ou des drones espions qui pénètrent dans la clinique par la ventilation ou sous la porte.





En fin de compte, ces efforts ne sont que la recherche d'une aiguille dans une botte de foin, car Wolf n'est pas dans une des salles de la clinique et une assistante ne divulguerait pas les adresses des patients à haute voix pour ne pas s'attirer des ennuis. Cependant, des caméras et des drones peuvent aider à espionner la clinique et préparer un raid.

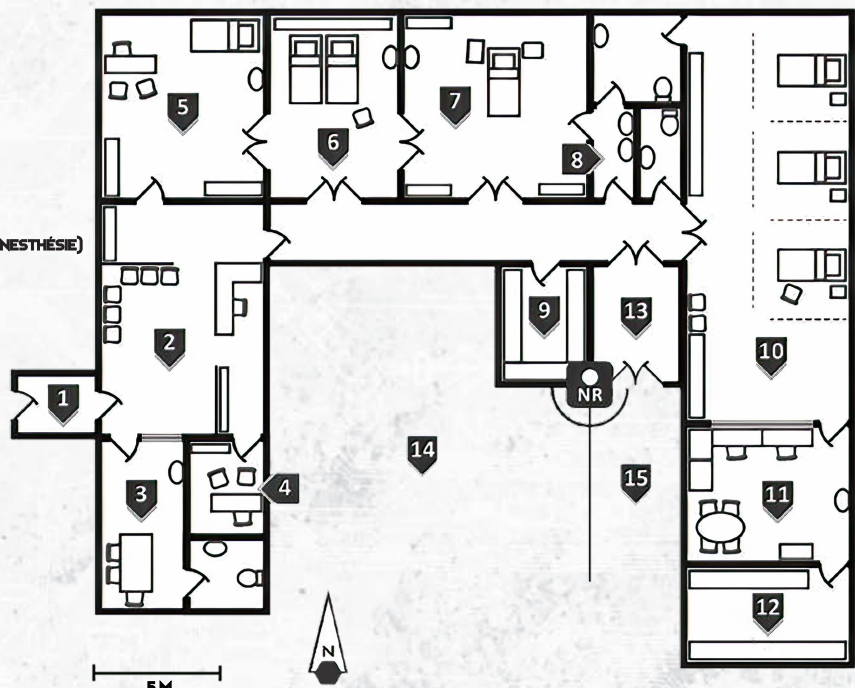
Il en va de même pour une attaque par piratage sur le serveur de la clinique des rues (indice 4 ; ACTF 4/5/6/7) : de nombreuses informations peuvent être obtenues qui peuvent être utiles pour un raid, seulement, le chemin vers Wolf ne se trouvera pas de cette façon.

Une effraction nocturne dans la clinique échouera parce qu'il y a de l'activité ici jour et nuit. Si le boucher de cheval n'est pas lui-même à la table d'opération, c'est un autre médecin (de l'armée) qui opère. Les patients en ambulatoire doivent être soignés, les patients hospitalisés également. Tôt ou tard, l'intrusion mènera au personnel. Les runners peuvent arriver à cette conclusion par eux-mêmes en surveillant la clinique, ou le découvrir à leurs dépens lors de l'infraction.

Si vous souhaitez mettre à disposition des moyens électroniques pour faire passer les coordonnées de Wolf, ils devront rechercher dans une base de données sur un terminal dans le cabinet du doc. L'accès au terminal est camouflé sous une image encadrée sur le mur et est solidement fixé à la maçonnerie. Pour des raisons évidentes, il n'a pas de liaison matriciel ; le seul module avec signature WiFi est un électro-aimant dans le boîtier du terminal. S'il est activé, il efface physiquement et irrémédiablement la mémoire de l'appareil, le code d'activation est stocké sur le commlink personnel du boucher. Le premier obstacle est donc de découvrir la tablette contenant la base de données secrète (test Perception + Intuition (5)) ; alors il leur reste à accéder à l'appareil tant que le boucher n'intervient pas dessus, soit parce qu'il n'est pas au courant, soit parce qu'il est actuellement incapable d'accéder à son commlink. Et enfin, un cryptage sophistiqué (indice 5) est présent sur la tablette elle-même, ce qui devrait faire transpirer même un decker expérimenté.

CLINIQUE DES RUES DU BOUCHER DE CHEVAL

- 1 ENTRÉE (SAS)  
- 2 ZONE DE RÉCEPTION
- 3 ZONE DE SÉJOUR DU PERSONNEL
- 4 BUREAU DU BOUCHER DE CHEVAL
- 5 SALLE DE SOINS AMBULATOIRES
- 6 SALLE DE PRÉPARATION AU BLOC OPÉATOIRE (ANESTHÉSIE)
- 7 SALLE D'OPÉRATION
- 8 SAS DES CHIRURGIENS
- 9 ENTREPÔT (CYBERWARE)
- 10 HÔPITAL (SALLE DE RÉVEIL/INFIRMIERIE)
- 11 SALLE DE GARDE
- 12 ENTREPÔT (USTENSILES POUR LES SOINS)
- 13 SAS  
- 14 PATIO
- 15 RAMPE



VOIR LES SYMBOLES DES CARTES P.76

LA VOIE DE LA VIOLENCE

Il reste la voie de la violence. Il est possible de prendre d'assaut la clinique des rues et d'extorquer les informations recherchées sous la menace d'une arme. Mais ce ne sera pas une promenade de santé...

Vous pouvez trouver des suggestions pour gérer la clinique des rues jour et nuit dans l'annexe (p.74). Le facteur décisif pour réussir une attaque devrait être de savoir si les runners parviennent à franchir l'une des deux entrées (celle du personnel vers la zone réservée ou la grande entrée pour les patients) avec leurs armes. Si les runners échouent à passer les scanners d'armes, la réceptionniste verrouillera les portes ; seuls les explosifs ou autres pièces d'artillerie lourde pourront désormais créer une brèche dans les locaux de la clinique (indice de structure 13). Par la même occasion, les Foxys sont alertés et investissent le Glockenbachviertel dans une grande cavalcade pour sauver "leur" Doc.

Si les runners peuvent passer leurs armes clandestinement à travers les scanners d'armes ou n'utiliser que leurs poings pour se battre, les portes verrouillables peuvent devenir un avantage car elles peuvent bloquer tous les renforts Foxy. Désormais, les runners n'ont plus qu'à faire face à la supériorité du personnel de la clinique et à réfléchir à un moyen de sortir, car ils sont probablement maintenant coincés dans la clinique pendant que les gangers à l'extérieur aiguisent leurs long couteaux. Une charge explosive peut créer un nouveau passage, par exemple dans le plafond ou sur les parois latérales (indice de structure 12).

Si les runners ne visent pas la clinique directement, mais plutôt le personnel, ils pourraient plus ou moins facilement kidnapper un doc ou une infirmière à la fin de son service. Comme le personnel a une formation militaire, il se comportera de manière coopérative et ne se battra pour sa vie que si sa vie est menacée. Si l'un de ses employés est pris en otage, le boucher de cheval s'en occupera rapidement et personnellement. Bien qu'il se fera un plaisir de se conformer aux demandes des ravisseurs et d'échanger les informations qu'ils recherchent contre la vie de ses associés, les runners ont franchi la limite et le doc sera très irrité. Il demandera donc de l'aide aux Foxys et ses compagnons militaires de la base de la Bundeswehr à Munich-Neuperlach. Le vent peut rapidement tourner et un échange d'otages planifié peut se transformer en fiasco si les runners font des erreurs. Les Foxys en particulier, qui se sentent responsables de la sécurité de la clinique, se rendront volontiers disponibles comme partisans de la vengeance du boucher de cheval.

Prendre en otage le boucher de cheval en personne est une bonne idée en soi, mais échouera dans la mise en œuvre : après s'être séparé de sa compagne il y a quelques semaines, le vétéran de la Bundeswehr se réfugie dans son travail, dort sur un lit de camp dans son bureau et ne quitte pas la clinique. Avec un très bon appât, cependant, il pourrait être attiré hors des lieux.

Si les runners essaient de faire chanter le boucher par d'autres moyens que la prise d'otages, par exemple en menaçant de révéler son emplacement aux autorités, il proposera de contacter lui-même les Schwarzen Sheriffs (Shérifs noir). Une patrouille de flics passera, flirtera avec la réceptionniste et les go-gangers Foxys, ils se laisseront inviter pour boire un café et amèneront éventuellement les runners qui pensaient que les paroles du boucher était du bluff et qui sont toujours présents.

Les Sheriffs se rendent quelque part à la campagne avec les runners, puis les obligent à descendre et à partir, l'expulsion est une repréaille fréquemment utilisée, ne laissant aux personnes victimes de cette mesure aucun doute quant à l'autorité de la capitale. Les runners devront alors entamer une longue marche jusqu'à l'arrêt de bus le plus proche.

Conclusion : Une solution violente est tout à fait possible, mais entraînera des dommages collatéraux importants, portant préjudice à la réputation et attisera la colère envers les runners. (Et il s'avère que Spinrad a pensé à ça quand il a mis sur l'affaire non pas des forces corporatistes, mais des atouts contestables sur cette mission...)

SECRETS MÉDICAUX

Que ce soit de manière volontaire ou par chantage, que ce soit de sa main ou via sa base de données, le doc des rues ne sait pas exactement où se trouve Gerhard Wolf, mais on lui a donné une adresse de contact. Les runners recevront de sa part les informations suivantes :

Le cyberware de Gerhard Wolf, un Smartlink implanté dans son œil gauche, a subi des dommages importants lors d'un combat contre un esprit gardien coriace. Le boucher de cheval a pu arrêter le saignement dans les yeux et le cerveau, mais le commlink devra être remplacé dans un proche avenir. Wolf ne peut pas se permettre cette opération pour le moment, ses liquidités sont tout juste suffisantes pour payer les frais de traitement du doc des rues.

Avec l'aide d'un camarade soldat, le boucher de cheval a conçu une lentille de contact provisoire avec un correcteur de fracture, qui maintient le système Smartlink endommagé en état de fonctionnement et empêche l'œil gauche de subir des dommages supplémentaires.

Les lentilles de contact doivent être changées régulièrement pour éviter l'inflammation des yeux. Wolf a reçu une première lentille lors de sa visite à la clinique, mais le boucher devait encore configurer d'autres lentilles.

Comme Wolf ne pouvait ou ne voulait pas attendre aussi longtemps, il donna au doc l'adresse d'un ami qui vit et travaille dans un hôtel de l'Allgäu : Benjamin Peter. Le boucher doit envoyer les lentilles de contact à cette adresse. Peter sait comment transmettre le colis à Wolf.

Si les runners ne parlent pas au doc directement, mais consultent sa base de données, par exemple, ils ne recevront aucune information détaillé, seulement l'adresse en elle-même :

"c/o Benjamin Peter, A la scierie 1, Burgberg dans l'Allgäu, État de l'ADL du Wurtemberg"

Si les runners parviennent à s'entendre avec le boucher de cheval, ce qui est parfaitement possible une fois qu'ils ont dénoncé Gerhard Wolf, la personne recherché, étant métaraciste et déshonoré, le doc des rues du groupe pourrait apporter au groupe un peu d'aide : le colis avec les lentilles de contact pour Wolf venait d'être terminée, et l'un des runners pourrait se faire passer pour le coursier du boucher et apporter les lentilles à l'adresse mentionnée.

Il est fort possible que l'entente ait été moins réciproque, auquel cas l'ex-médecin militaire pourrait envoyer un avertissement à son patient via cette adresse de contact. Dans ce cas, Peter aurait le temps de demander de l'aide grâce à ses contacts existants avec des extrémistes locaux de droite. Ceux-ci mettaient des bâtons dans les roues aux runners à Burgberg, ou les mettaient à l'épreuve au plus tard lors de leur rencontre avec Wolf (du moins ils essaieraient de le faire).



DURCIR LE TON

Les possibilités de rendre cette tâche difficile pour les runners sont évidentes : plus d'adversaires, de meilleurs adversaires et des factions concurrentes supplémentaires à la recherche de Wolf. La Frankfurter Bankenverein, alarmée par les traces de la tentative d'assassinat ratée, aurait pu envoyer un groupe de runners à la recherche du tireur d'élite qui se cache. Si les runners choisissent la voie de la violence, il y aura forcément une confrontation avec les Foxys (caractéristiques en annexe, p.74). Une poursuite acharnée avec les Go-Gang, qui pourrait s'étendre jusqu'à la frontière du Wurtemberg.

ANTIVIRUS

Vos runners ont commencé une guérilla quand ils ont pris d'assaut la clinique des rues et réduit la moitié d'un quartier en décombres, utilisant tout leur matos et ont failli mourir ? En d'autres termes, ils ne seront plus en mesure, dans les prochains jours, de faire un voyage par voie terrestre dans un état frontalier ? Demandez-leur de trouver le suspect allongé dans l'un des lits de patient de la clinique des rues. Sautez les deux scènes suivantes et demandez aux runners d'escorter leur cible à un rendez-vous avec Schmidt, où Schmidt extrait les informations qu'ils recherchent de la tête du tireur d'élite.

Il est également possible que les efforts des runners pour obtenir les informations aient été vains. Finalement, le boucher prêterait attention aux runners, que ce soit après un braquage raté, que ce soit parce que les Foxy ont pris conscience que des "fouineurs curieux" traînent autour de la clinique des rues. Le doc, étant un humaniste dans l'âme, tentera de comprendre les motivations des runners avant d'ordonner aux go-gangers de déposer les runners chez les goulés de Gröbenzell. S'il est convaincu que les runners n'avaient pas l'intention d'agir contre lui et qu'ils ont juste besoin de l'adresse de contact, il pourrait les aider s'ils promettent de réparer les dégâts qu'ils ont causés.

Si le comportement des runners coupe irrémédiablement la possibilité de dialogue entre le boucher de cheval et eux, ils pourraient (soit parce qu'ils l'ont compris eux-mêmes, soit parce qu'un Smith d'un ton déçu leur a fait comprendre) à partir de la fiche de poste de la personne recherchée que Wolf est retourné dans son pays natal de l'Allgäu. Dans les archives de données de l'hôpital de Sonthofen, un decker habile peut retrouver une adresse résidentielle de la famille Wolf dans le Burgberg voisin. L'adresse est une ferme abandonnée dont les bâtiments ont depuis été démolis. Le père de Wolf est mort, la mère a déménagé chez son nouveau petit ami à Stuttgart. Mais la personne qu'il recherche est connue dans le village. Tôt ou tard, les runners seront confrontés à son ami d'enfance : Benjamin Peter.

SCÈNE 3 : PIERRE ET LE LOUP

EN BREF

Depuis les enfilades de rues du quartier des artistes de Munich, ils entrent dans les montagnes et les vallées des Préalpes d'Allgäu. Une étape intermédiaire de ce voyage est Burgberg, une petite ville touristique au pied des Alpes. Là, il est important de trouver Benjamin Peter, le contact de Wolf, et de le persuader de coopérer.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous quittez la B19 et en passant par une vallée bordée de bouleaux, vous approchez d'un village blotti contre les contreforts d'une montagne. "Station thermale Burgberg" peut être lu de manière intrusive sur des panneaux publicitaires en RA.

La ville elle-même est composée de quelques résidences privées et d'un certain nombre de bâtiments plus grands qui sont immédiatement reconnaissables comme étant des hôtels, tous conçus dans un style rustique-alpin. Les larges façades des balcons sont ornées de pots de géranium en façade, le bois fendu pour le poêle en faïence est empilé devant les façades. Des vaches brunes majestueuses ruminent au milieu de pâturages clôturés verdoyants, des cloches sur leur cou tintant légèrement alors que leurs têtes cornues s'inclinent vers l'herbe. De petits groupes de touristes, pour la plupart assez âgés, marchent le long des chemins de terre et se saluent lorsqu'ils se rencontrent. En bref, vous obtenez une image d'un bonheur de vacances alpin parfait.

L'adresse que vous avez reçue, A la scierie 1, appartient à un ensemble de cabanes alpines regroupées autour d'une place centrale. "Chalets Alpenblick" est signalé en RA et dans le monde physique.

L'ENVER DU DÉCOR

Pour les citadins, le changement de décor peut être drastique : l'air est irrésolument clair et dégage une odeur étrange, pure, en raison de l'absence de smog urbain, avec l'odeur des vaches et d'autres arômes naturels mélangées. Les runners découvrent soudainement qu'ils sont allergiques au pollen et prennent rapidement des coups de soleil, même si les températures ne sont pas trop chaudes. Bref, les nouveaux arrivants devraient avoir le sentiment qu'ils ne sont pas en territoire familier, mais dans un tout autre monde loin du plex. Seul le tintamarre constant des cloches des vaches emplit l'atmosphère et on ne le remarque que lorsque le bruit disparaît soudainement.

OÙ LES AUTRES PARTENT EN VACANCES

Il y a de mauvaises et de bonnes nouvelles pour les runners. La mauvaise en premier : Dès qu'ils sortent de leurs véhicules dans l'Allgäu, ils attirent l'attention. Pire encore, ils sont fichés et chacun de leurs mouvements est suivi à la lettre. La bonne nouvelle est qu'il n'y a "que" les agents de la régie publicitaire de Zenit AG, le grand groupe touristique allemand, qui s'intéressent autant au groupe. Les runners attirent l'attention, bien sûr, mais les locaux les confondent avec des vacanciers sportifs, à moins qu'ils ne soient des paramilitaires ou qu'ils portent ouvertement leurs armes, auquel cas ils sont plus susceptibles d'être confondus avec des chasseurs sportifs.

La région vit en grande partie du tourisme et dépend des visiteurs, c'est pourquoi les clients bénéficient d'un avantage de confiance. Beaucoup de choses leur sont accessibles et les locaux ferment les yeux sur ce qui inciterait à appeler la police partout ailleurs.

Les habitants de l'Allgäu sont serviables envers les vacanciers, mais avec une courtoisie distante, un peu lourde, généralement ressentie comme chaleureuse et authentique. Cependant, de nombreux invités ont du mal à comprendre le dialecte local, qui est un mélange de souabe et de haut-bavarois. Le son qui sort de leur gorge contient une quantité déconcertante de sibillance. (Comme on dit ici : "S'isch wie's isch", c'est comme ça.) Le personnel de service des hôtels et des auberges parle donc aux touristes un haut allemand guindé aux couleurs dialectales, tandis que les gens de l'Allgäu communiquent entre eux avec leurs sifflements.

LES CHALETS DE L'ALPENBLICK

Le complexe hôtelier se compose de dix grandes cabanes en bois à deux étages, regroupées autour d'un bâtiment central et légèrement décalées les unes des autres. L'établissement se dresse sur une vaste prairie plane entourée d'une haute haie et d'une clôture.

La réception du bâtiment central est ouverte de 8h00 à 20h00. Une elfe brune nommée Ramona, dont le charme est à peine diminué par son dialecte de l'Allgäu terriblement présent, s'occupe des préoccupations des invités, dans la salle à manger attendant un petit déjeuner buffet et, sur demande, le déjeuner et le dîner sont servis.

Chaque chalet conçu avec attention mais un peu kitsch possède sa propre terrasse et offre le confort d'une maison de vacances bien équipée. Selon leur taille, elles peuvent accueillir entre 4 et 10 personnes. Le terminal des chalet permet de commander des plateaux repas de l'hôtel et fournit des informations exhaustives sur les possibilités de loisirs de la région.

Une autre cabane dispose d'un sauna et d'un bain à remous, que les clients de l'hôtel peuvent utiliser gratuitement. Le service de navette interne, qui transporte les clients vers les sentiers de randonnée en été et vers les domaines skiables en hiver, entraîne des frais supplémentaires. Si vous êtes intéressé, la maison met à la disposition de ses hôtes un guide de montagne, un troll nommé Hanna, qui non seulement connaît très bien les itinéraires de randonnée des Alpes d'Allgäu, mais a également beaucoup d'expérience avec les créatures locales.

Les employés portent des costumes traditionnels de l'Allgäu, les femmes portent des dirndls rouges avec des chemisiers blancs, les hommes portent des lederhosen noirs et des chemises à carreaux rouges et blancs qui sont courants dans l'Allgäu. Les chalets Alpenblick sont gérés par leur propriétaire, contrairement à la plupart des autres hôtels qui sont fermement entre les mains de Zenit AG ou d'autres groupes touristiques.

Si les runners ont l'intention de passer la nuit sur place, ils ont de la chance : une réservation d'un chalet pour six personnes (600 euros la nuit) vient d'être annulée.

LE CONTACT

Benjamin "Benni" Peter est un homme mince de taille moyenne dans la vingtaine. Il porte ses cheveux blonds mi-longs, son visage étroit et imberbe contient un nez pointu prédominant. Peter est plus fort qu'il n'en a l'air et travaille comme concierge aux chalets Alpenblick, s'occupant de tout, de l'utilisation des drones de tondeuse à gazon aux problèmes de vidange et au transport des bagages des invités, mais il se tient à l'écart des vacanciers.

Le reste du personnel de service du chalet connaît son passé métaraciste, mais comme c'est un artisan qualifié et fiable dans son travail, ils apprécient le jeune homme et ne remettent pas en cause les tatouages typés sur ses bras. Même la réceptionniste elfe et le chauffeur orc s'entendent bien avec lui. Pendant la journée, Peter est toujours quelque part sur les lieux. Si les runners interrogent les autres employés à son sujet, la plupart du temps, ils sauront où le trouver ou proposeront de le faire venir. Le jeune concierge vit même sur les lieux, dans une petite chambre au dernier étage du bâtiment central.

Peter est loin d'être content que Wolf l'utilise comme contact. Les deux hommes se connaissent depuis qu'ils sont enfants, ils ont grandi ensemble et ont également adhéré ensemble au parti de l'extrême droite. Mais tandis que son ami d'enfance s'envolait de plus en plus loin dans le parti, Peter, avec le temps, s'est détaché de ses anciens camarades et de leurs opinions extrémistes.

Il aide Wolf surtout à cause de leur lien passé, son propre sens de l'honneur ne lui permet pas de laisser tomber son ami de longue date. Peter soupçonne que quelque chose de "mauvais" a dû se passer, sinon pourquoi Wolf devrait-il se retirer dans une vieille cabane au sommet de la montagne ?

Les deux établissent un contact sans laisser de traces électroniques et toujours selon le même schéma : A une heure convenue, Peter se rend dans la gorge voisine de Starzlach, creusée profondément dans la roche par un torrent (le Starzlach). Wolf guette au-dessus de la gorge et regarde l'ascension de son ami. Ce n'est que lorsqu'il est sûr que Pierre est seul et qu'il n'a pas de poursuivants qu'il descend vers lui.

Le jeune concierge rencontre l'ex-tireur d'élite tous les deux ou trois jours et rapporte de la nourriture qu'il a volée dans la cuisine de l'hôtel. Avant que les deux ne se séparent à nouveau, ils conviennent de la prochaine rencontre.

CONTACT AVEC L'ENNEMI

Les runners peuvent amener Peter à coopérer de différentes manières :

- Intimidation et violence (menaces).
- Ils se font passer pour des alliés de Wolf ou proposent une autre histoire plausible.
- Ils suivent secrètement Peter à ses rencontres dans la gorge.
- Ou ils se font passer pour les coursiers du boucher de cheval.

Peter est courageux mais pas suicidaire, et certainement pas la lampe la plus brillante de la boutique ; pour tous les tests opposés visant à l'intimider ou à le tromper, il dispose d'une réserve de dés de 7.

Cependant, la façon dont les runners procèdent affecte ce que Peter révèle sur les modalités de la réunion. En cas de coercition ou de violence, il "oubliera" de mentionner que Wolf surveille la gorge avant les rencontres pour vérifier si son contact a été compromis.



DURCIR LE TON

Si vous voulez lancer une enquête dans l'Allgäu idyllique, Benni Peter a disparu sans laisser de trace le jour où les runners sont arrivés à Burgberg. Il y a plusieurs explications possibles à cela : Il aurait pu être averti par le boucher de cheval, surtout si l'alchimie entre le doc des rues et les runners n'était pas bonne. Il aurait pu rejoindre Wolf dans son exil ou se rendre chez sa sœur dans le Rhein-Ruhr-Plex à court terme pour échapper aux ennuis à domicile. Enfin, Peter a peut-être été kidnappé, torturé et tué par une équipe adverse de runners également à la recherche de Wolf. Son corps a ensuite été enterré dans une zone boisée.

Les runners peuvent résoudre la disparition du concierge ou découvrir par eux-mêmes où Wolf se cache (car il semble évident qu'il se trouve à proximité). Ce n'est que lorsque les runners ont gagné la confiance des villageois qu'ils se souviennent que la famille Wolf possède une petite cabane à flanc de montagne au-dessus de Burgberg depuis de nombreuses générations. Bien sûr, personne ne peut dire exactement où se trouve la cabane. La recherche de la cabane mène les runners à traverser la gorge.

ANTIVIRUS

Même si Benni Peter n'est vraiment pas une lumière, il se pourrait que les runners échouent à causer avec lui. Dans ce cas, Hanna la guide de montagne peut les aider, elle donne aux runners l'information que Peter s'est rendu fréquemment dans la gorge de Starzlach ces derniers temps.

SCÈNE 4 : LE TIREUR D'ÉLITE

EN BREF

Sciemment ou inconsciemment, les runners tombent dans le piège de la personne recherchée. Dans l'étroite gorge de la montagne, ils doivent réussir à ne pas se laisser prendre par leur cible : Wolf est un bon tireur et a également l'avantage du terrain.

DITES-LE AVEC DES MOTS

Vous suivez Peter à travers une gorge étroite et follement romantique qui a été creusée dans la montagne en dessous de vous par le ruisseau déchaîné. La roche nue s'élève tantôt à la hauteur d'une maison, tantôt la gorge débouche sur une petite vallée avec des arbres et des buissons accrochés aux parois escarpées.

Le chemin que vous suivez est étroit et bien que les parties les plus dangereuses soient sécurisées par des garde-corps ou des passerelles en bois, l'ascension est un défi qui ne peut être pris à la légère. Toute votre attention est requise.

Un coup de feu résonne dans la gorge ! Est-ce que ça a touché l'un d'entre vous ? Le chemin étroit sur lequel vous vous trouvez n'offre aucune couverture, vous ne pouvez pas voir le tireur et vous ne pouvez pas dire de quelle direction vient le tir à cause du son qui résonne sur les parois rocheuses...

L'ENVER DU DÉCOR

L'entrée de la gorge se trouve à environ deux kilomètres au sud-est de Burgberg. Un parking et un restaurant touristique s'y trouvent. Bien que ce soit une journée d'été comme dans un livre d'images et que de nombreux visiteurs, en particulier des familles avec enfants, se rassemblent sur le parking, les gens sont dispersés sur le vaste terrain. Les randonneurs sont souvent seuls dans la gorge à portée de vue, ce qui rend difficile le camouflage de Peter. Le sentier de randonnée à travers la gorge fait environ trois kilomètres et demi de long.

LE PIÈGE DU LOUP

Le tireur d'élite connaît chaque chemin et chaque arbre ici. Il attendra Peter sur un chemin parallèle ([3] sur la carte) au-dessus de la gorge et le suivra sur quelques centaines de mètres. Ce n'est que lorsqu'il sera sûr que son ami d'enfance est seul qu'il descendra la gorge et ira à sa rencontre.

Lorsque les runners accompagnent Peter, Wolf attendra en observation jusqu'à ce que Peter se déclare, par exemple, au dernier point de rencontre dans la gorge, appelant qu'il a des amis avec lui. Tout d'abord, Wolf s'exprimera d'en haut et demandera ce que les amis de Peter attendent de lui. (La communication sera difficile car la crique est assez bruyante.) Seulement si l'histoire racontée est convaincante et que les runners n'ont pas l'air dangereux, s'ils sont peu nombreux et ne portent aucunes armes apparentes, Wolf se montrera avec un fusil et descendra prudemment en toute sécurité.

Si les runners se comportent de manière agressive envers Peter, Wolf tirera ses conclusions et réagira de manière plus radicale: Entre le pont [4] et le belvédère [1] il ciblera le groupe et tirera sans sommation. Ce faisant, il tire sur les runners "les plus dangereux", ceux qui sont clairement reconnaissables comme étant des magiciens, d'abord. A partir de maintenant, les runners devront réagir, sinon la personne qu'il recherche les éliminera un par un.

TACTIQUES DE TIREUR D'ÉLITE

Un tireur d'élite bien camouflé a d'abord la surprise de son côté : Le défenseur doit réussir un test de réaction + intuition (3) pour pouvoir réagir à l'attaque. Après le premier coup, cependant, le tireur a donné sa position, c'est pourquoi, s'il n'a pas de souveraineté sur le terrain, il doit changer de position avant de tirer le coup suivant, sinon il sera lui-même rapidement sous les coups de feu ou même encerclé. Pour l'affrontement, cela signifie que Wolf ne tire qu'un coup tous les deux rounds de combat. Un profil d'action typique serait donc : 1er round : attaquer, se mettre à couvert ; 2e round : Déplacement, utilisation de la compétence : furtivité ; 3ème tour : comme le 1er tour, et ainsi de suite. Wolf utilise les actions secondaires restantes pour les actions de visée.

Pour ses adversaires, cela signifie qu'ils doivent utiliser l'action Observer attentivement pour voir Wolf. Le tir à l'aveugle est inefficace et les runners prendront rapidement l'habitude de ne pas utiliser des salves ou des tirs entièrement automatiques en raison des ricochets potentiels sur les parois rocheuses. S'ils veulent engager Wolf au combat rapproché, ils doivent d'abord escalader les pallier de terrain correspondants.

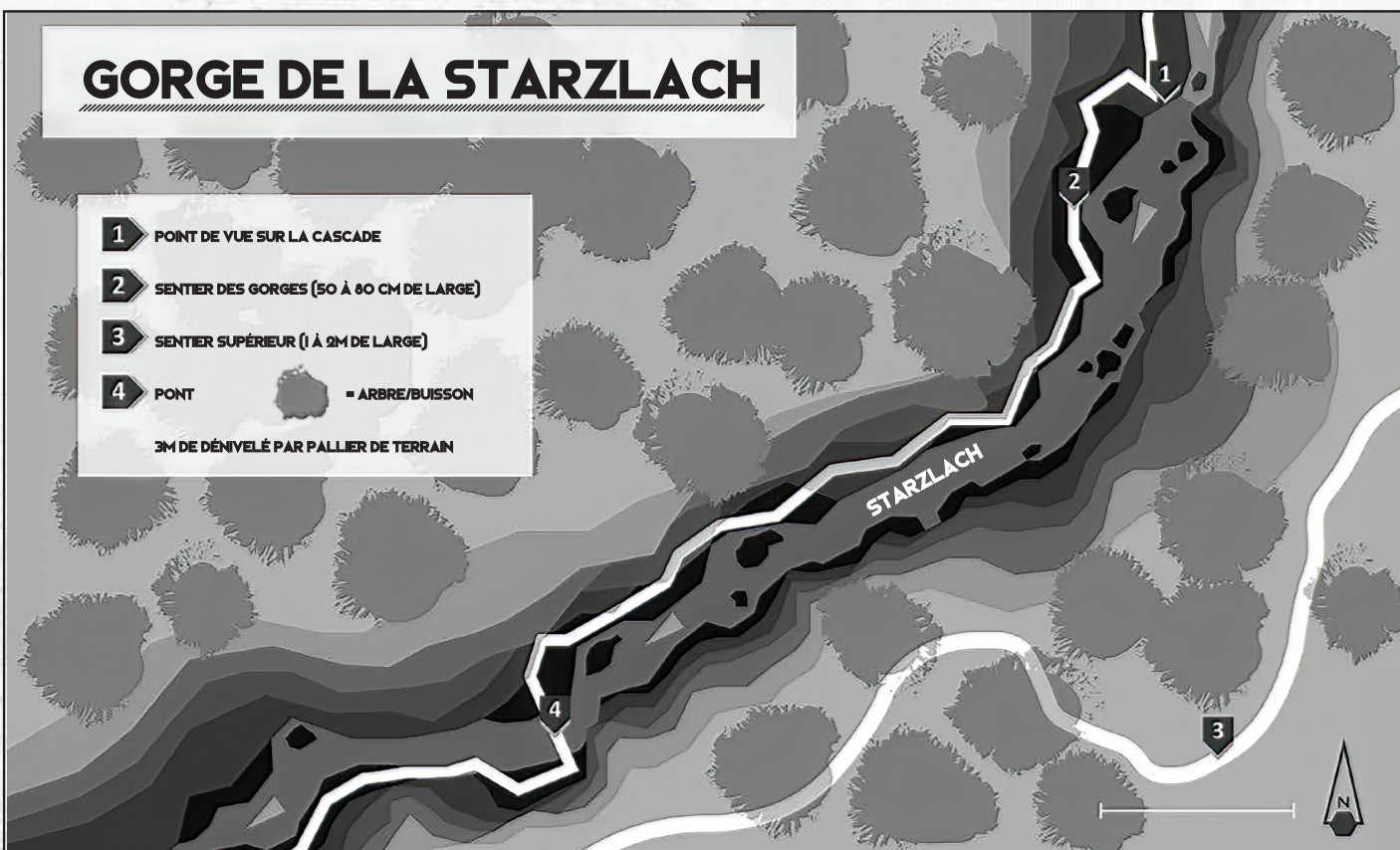
Wolf se bat jusqu'à ce qu'il subisse 8 de dégâts ou plus, puis tente de s'échapper en montant sur les sentiers supérieurs. À des distances plus courtes, il passe à son pistolet lourd, il essaie d'éviter le combat rapproché.

Les plus grandes vulnérabilités de Wolf sont la magie (les sorts de combat et de manipulation, les esprits) et les drones de combat volants, qui peuvent se débarrasser de la position tactiquement délicate de la gorge.

GORGE DE LA STARZLACH

- 1 POINT DE VUE SUR LA CASCADE
 - 2 SENTIER DES GORGES (50 À 80 CM DE LARGE)
 - 3 SENTIER SUPÉRIEUR (1 À 2M DE LARGE)
 - 4 PONT
- = ARBRE/BUISSON

3M DE DÉNIVELÉ PAR PALLIER DE TERRAIN



Si les runners suivent Peter, il y a essentiellement deux options : ils essaient de passer par le jeune concierge, ou ils se déguisent en touristes inoffensifs à sa poursuite. Voir l'encadré Voir et être vu pour plus de détails.

DOS AU MUR (ROCHEUX)

Tôt ou tard, les runners voudront mettre le grappin sur Wolf. La personne qu'il recherche ne tombera pas entre les mains des runners de son plein gré. Quoique : ne jamais dire jamais... Schmidt ne veut pas forcément voir Wolf mort, il veut juste l'information. Il est possible qu'un groupe de personnes persuasif puissent négocier un accord à l'amiable et mutuellement satisfaisant. Mais il y a de forte chance d'en venir aux armes.

Malheureusement, nous ne pouvons pas vous proposer toutes les éventualités de combat ici, mais nous pouvons vous offrir un peu d'aide dans la case suivante.

VOIR ET ÊTRE VU

Pour simplifier les choses, nous vous recommandons de limiter le nombre de tests de perception que vous pouvez effectuer en dehors des scènes de combat.

- Les runners effectuent un test de Perception une fois pour repérer Wolf pendant qu'il les suit (test opposé de Perception + Intuition contre Furtivité + Agilité de Wolf).
- Si les runners essaient de se faufiler vers lui, le même test est requis avec les positions inversées.
- Si les runners essaient de se faire passer en vagabonds inoffensifs, le test de opposé d'Escroquerie (Déguisement) + Charisme contre Jauger les intentions de Wolf (Volonté + Intuition) est nécessaire.

Nous suggérons les modificateurs d'environnement et de couverture suivants :

- Bonus de réserve de dés de +4 sur les tests de Furtivité et de Défense de Wolf et un bonus de dés de +2 sur ses tests de Perception s'il est sur le sentier supérieure alors que les runners sont dans la gorge.
- Bonus de réserve de dés allant jusqu'à +2 (c'est-à-dire le statut Couvert II, qui nécessite une action secondaire supplémentaire pour attaquer à couvert) comme le plus grand bonus de défense possible pour les combattants qui se trouvent dans la gorge et qui se font tirer dessus depuis le sentier supérieur.

APRÈS LE COMBAT

Dès que Wolf est vaincu, il n'y a plus qu'à le sortir de la gorge devant les yeux des touristes. Il peut être judicieux de ne pas le transporter à travers la gorge jusqu'à la voiture, mais plutôt le long du sentier de randonnée supérieur. De plus, le passage de visiteurs est réduit considérablement vers la soirée, ce qui facilite également la discrétion du transport.

DURCIR LE TON

Bien sûr, les autres touristes ne doivent pas être en reste pendant que la bataille fait rage dans la gorge. Les bruits de l'affrontement sont cachés par le bruit de l'eau déchaînée et les groupes de randonneurs distraits par la beauté naturelle pourraient se retrouver au milieu d'une fusillade.

Si le boucher de cheval a prévenu son patient via son interlocuteur, ou si vous souhaitez rendre le combat un peu plus difficile, Wolf pourrait tendre une embuscade aux runners non pas seul, mais avec des renforts. Pour ce faire, utilisez les caractéristiques des brutes du Siegfriedbund du scénario Le roi de la colline (p.15) de ce volume.

Alternativement, il peut encore y avoir un autre groupe de runners qui a été envoyé à Wolf par la FBV et qui veut l'arracher à votre groupe juste au moment où la cible a été mise sous leur contrôle. Ici, vous pouvez utiliser les caractéristiques du groupe de runners embauchés par S-K dans Le roi de la colline (p. 13).

ANTIVIRUS

Se faire tirer dessus est toujours dangereux pour la santé. Si l'adversaire est un tireur d'élite furtif avec le fusil approprié, un affrontement avec les personnages peut se terminer rapidement. Bien qu'il y ait toujours la possibilité que Wolf élimine un ou deux runners avant que les autres membres du groupe ne puissent l'attraper, ce ne serait pas une fin particulièrement satisfaisante si un personnage était tué par un seul jet de dé "chanceux" du tireur d'élite, lui infligeant assez de dégâts pour qu'il meurt. Par conséquent, vous êtes encouragé à lancer les jets d'attaque face cachée contre les défenseurs qui échouent à leurs jets de surprise et à "modifier" le jet en faveur de vos joueurs.

Si les runners sont sur le point d'échouer face à la confrontation contre Wolf, Hanna la guide de montagne troll pourrait apparaître avec son fusil de chasse pour un sauvetage en dernier recours.

Nous considérons la gorge comme un endroit attrayant pour la rencontre. Il est fort possible que les joueurs le voient d'un autre œil. Si vous avez imprimé la carte des gorges de la Starzlach au format A3 et révisé les règles des dégâts de chute, mais que les runners hésitent à traverser les gorges, peut-être parce qu'ils ont correctement identifié le terrain comme étant un piège mortel que Wolf essaye de leurs tendre, alors nous vous recommandons de ne pas forcer cette rencontre. Le tireur d'élite peut tout aussi bien tendre une embuscade aux runners devant sa cabane de montagne et essayer de sauver sa peau du mieux que possible.

À propos : Le client n'a besoin que de la (les informations contenues dans sa) tête de la cible . Si Wolf ne survit pas à la confrontation, Schmidt considérera le travail accompli même si le groupe ne lui apporte que la tête de Wolf. La mémoire du datajack devrait toujours être intacte si Wolf tombe dans le ravin et que son corps est projeté contre des rochers ou tombe dans des cascades.



SCÈNE 5 : COMME TOUT LE MONDE

EN BREF

Le transfert jusqu'à Schmidt peut se faire en douceur, mais des complications sont encore possibles pour que vos runners restent sur leurs gardes jusqu'à ce qu'ils arrivent à destination.

DITES-LE AVEC DES MOTS

La voix de Schmidt sur le commlink semble ravie lorsque vous lui rapportez votre succès. « Bien. Amenez le colis sur une aire de repos entre Schongau et Weilheim. Je vous enverrai les coordonnées. Disons dans trois heures ? Vous devriez pouvoir vous en sortir. À plus tard. »

L'aire de repos dans les contreforts des Alpes de Haute-Bavière est déserte. Vous n'avez pas à attendre longtemps avant qu'une ambulance quitte la route de campagne et se dirige vers vous. Vous ne connaissez pas le logo sur le véhicule. Le fourgon s'arrête à une vingtaine de mètres, la porte coulissante s'ouvre et deux hommes en descendent. Bien qu'ils portent des uniformes de médecin, ils ressemblent plus à des gardes du corps ou à des mercenaires, d'autant plus qu'ils manient porte des fusils d'assaut. Ils ne vous examinent que brièvement, puis concentrent leur attention sur ce qui vous entoure. Un troisième personnage sort non pas en uniforme mais en costume noir : Schmidt. Il s'approche de vous.

L'ENVER DU DÉCOR

Schmidt choisit cet endroit pour se rencontrer car il veut que les runners prennent le risque de faire passer Wolf par la frontière entre le Wurtemberg et la Bavière. Si le groupe n'est pas d'accord avec les instructions de Schmidt, il fera comprendre aux runners de suivre ses instructions. Il n'est pas conciliant sur cette demande.

Les médecins/gardes du corps étendent la civière et chargent Wolf (ou ce qu'il en reste). S'il est toujours en vie, ils vérifient ses signes vitaux et le placent sous sédatif. Ils vérifient également qu'il est bien attaché. Ensuite, ils remettent la civière dans la camionnette.

Pendant que la mémoire du datajack et son contenu sont brièvement vérifiés dans le véhicule, Schmidt reste avec les runners et leur parle du déroulement de la mission. Si les runners restent monosyllabiques, Schmidt ne creusera pas plus loin, prouvant que s'il préfère l'opéra, il peut gérer un silence gênant. Enfin, le signal "pouce levé" provient du véhicule. Schmidt met lentement la main dans sa veste et en sort un créditube avec le paiement convenu.

Il les remercie pour leur coopération et précise qu'il attend d'eux de rester discrets. Sur ce, il monte dans l'ambulance, qui sort du parking et disparaît sur la route de campagne.

DURCIR LE TON

Le trajet jusqu'au point de rendez-vous ou le transfert lui-même serait le dernier endroit où l'équipe adverse de runners pourrait frapper. Il est également envisageable que les Foxys aient encore un compte à régler avec les runners et entament une poursuite très surprenante dès que le groupe remettra le pied sur le sol bavarois.

ANTIVIRUS

Dans la "version de base" de cette scène, rien ne devrait mal se passer. Cependant, il est possible que vous ayez quelque peu élargi les choses et que les runners aient maintenant des difficultés avec l'opposition. Dans ce cas, Schmidt pourrait émerger en tant que grand sauveur et soutenir le groupe avec ses deux gardes du corps. Après (espérons-le) avoir remporté le combat, Schmidt exécutera tous les survivants parmi les adversaires par un tir à la tête de son pistolet sans retenu. Il ne fera aucun reproche aux runners, ni ne commentera l'affrontement d'aucune autre manière, mais restera factuel et d'une froideur effrayante.

APRÈS LA RUN

Consciemment ou non, les runners viennent d'entrer dans l'histoire. Spinrad enverra un message anonyme à la direction générale de la Frankfurter Bankenverein et joindra plusieurs images des enregistrements de la mémoire du datajack de Wolf.

La fuite que Monika Stüeler-Waffen-schmidt est une Drake déclenche une série d'événements qui ne cesseront de se répandre. Les répercussions dont il s'agit ne seront révélées à ce stade. Cependant, nous vous encourageons, vous et votre groupe, à lire le roman Shadowrun Nachtmeisters Erben de Bernd Perplies.

Incidemment, Schmidt fera une offre à Wolf, s'il est encore en vie, après l'extraction des données, ce que l'autre partie, comme on le sait, ne peut pas refuser. Au cours d'un long séjour dans une clinique spécialisée de Spinrad, le tireur d'élite est mis à niveau cybernétiquement et devient un futur atout AAA dans l'ADL. Il est donc fort possible que les runners le croisent à nouveau. L'opinion de Wolf face à d'éventuelles retrouvailles dépend fortement de la façon dont le groupe l'a traité.

LE SALAIRE

La somme comme convenu : le groupe touche 35 000 euros, plus 5 000 euros par réussite au test opposé d'Influence(Négociation) + Charisme, avec un maximum de 50 000 euros.

KARMA

Les runners ont bien sûr mérité le karma:

- 2 Karma pour avoir survécu dans ce scénario.
- 2 Karma si Wolf est remis à Schmidt.
- 1 karma si Wolf est encore en vie dans les mains de Smith
- 1 Karma si les runners ont violemment pris d'assaut la clinique des rues.
- 2 karma si le boucher donne volontairement les coordonnées de Wolf.
- 1 karma si les runners ont réussi à faire coopérer Benni Peter sans recourir à la violence.
- 1 karma si un runner citoyen joue le rôle de sa rencontre inhabituelle avec la nature.
- 1 à 3 Karma pour des idées créatives, un bon jeu de rôle et des contributions à une bonne ambiance.

CONTACT, RÉPUTATION ET PRESSION

Rencontrer le boucher de cheval pourrait être le début d'une bonne collaboration : c'est un médecin compétent et avec de bonnes relations dans les ombres de Munich (indice d'influence 5). Bien sûr, son attitude envers les runners dépend fortement de leur comportement.

Si la rencontre ne s'est pas déroulée amicalement, cela aura un impact négatif sur la réputation du groupe, dans des cas extrêmes, les personnages auraient pu laisser tellement de terre brûlée à Munich qu'ils ne auront du mal à y mettre les pieds de nouveau.

Les Foxys ne sont peut-être pas non plus en bons termes avec les runners. Cela est particulièrement vrai si un ou plusieurs gangers ont été gravement blessés ou même morts. L'information circulera dans les cercles de motards et pourrait affecter la façon dont les autres gangs de l'ADL traiteront les runners.

Si Schmidt est satisfait de la run, il contactera de nouveau le groupe à l'avenir.

OMBRES PORTÉES

LA CLINIQUE DES RUES DU BOUCHER DE CHEVAL

Les salles de soins du boucher de cheval se trouvent dans le bâtiment arrière d'un immeuble du Gründerzeit. Le doc des rues s'est spécialisé dans la chirurgie plastique et la cyberimplantologie peu invasive et durable, ce qui signifie qu'il préfère installer un cyberware dans l'original biologique plutôt que de remplacer complètement des parties entières du corps par des systèmes cybernétiques. De plus, le boucher de cheval est un médecin urgentiste compétent.

En tant que médecin de terrain senior à la retraite de la Bundeswehr, le doc des rues est bien connecté à la clinique de la Bundeswehr à Neuperlach. Un certain nombre de médecins de la Bundeswehr complète leur salaire dans la clinique des rues en assistant aux opérations ou en effectuant eux-mêmes des interventions.

La clinique des rues a conclu un partenariat avec les Foxys, un gang de motards local : le gang reçoit des prix préférentiels pour les services médicaux et en retour protège la clinique des ennuis et des perturbations.

LES LOCAUX

La clinique est si bien cachée que même de nombreux voisins mitoyens ignorent son existence (bien que l'égoïsme et l'ignorance des bohémiens qui vivent ici sont certainement à l'œuvre). On entre dans la clinique par les couloirs du sous-sol du bâtiment voisin et on pénètre d'abord dans un sas [1]. Lorsque l'une des deux portes robustes est ouverte, l'autre est automatiquement verrouillée. Il n'est donc pas possible d'ouvrir les deux portes en même temps. Ce système est autonome et déconnecté de la matrice et des autres systèmes cliniques pour des raisons de sécurité. La manipulation de ce système se fait via un système filaire au sein de la clinique et s'en occuper demanderait plus de temps que les runners n'en ont à disposition.

Si quelqu'un se trouve dans le sas, une projection tridéo s'active et la réceptionniste demande le motif de la visite.

Pendant ce temps, une caméra et un réseau de senseurs (indice 4) surveillent de près les visiteurs. La pièce peut être inondée de gaz étourdissant par une buse cachée (Neuro-Stun IX, SR6, p.126).

Derrière le sas se cache une zone de réception parfaitement "normale" [2], comme on pourrait en trouver dans n'importe quel cabinet médical de l'ADL. Seule une arme d'hast médiévale, la Rossmetzger (Boucher de cheval) éponyme, est exposée dans une vitrine dans la salle d'attente, détonne dans l'image. Des briques de verre dans le mur derrière la réception laissent entrer la lumière naturelle. La journée 2 à 4 patients attendent à l'accueil, la nuit jusqu'à 2 patients.

A droite, une porte mène dans une zone de séjour pour le personnel [3]. Un miroir sans tain dans le mur permet de garder un œil sur ce qui se passe à l'accueil depuis cette pièce. Une motarde Foxys reste généralement ici.

Une autre porte derrière le comptoir mène au bureau du boucher [4], meublé d'un bureau et d'un terminal commlink.

A gauche de la zone d'accueil se trouve une salle de soins ambulatoires [5], reliée par des doubles portes à la salle de préparation chirurgicale [6], où les patients sont anesthésiés avant l'intervention, et à la salle d'opération proprement dite [7], qui, sans être à la fine pointe de la technologie, est bien équipé pour effectuer toutes les modifications corporelles courantes. Un sas pour les chirurgiens [8] est attenant, à côté se trouvent des toilettes pour le personnel.

En face du couloir se trouve l'entrepôt bien sécurisé [9], qui contient des cyberwares d'une valeur d'au moins 1 000 000 d'euros, dont une partie provient des stocks de la filiale SpinShop cambriolée.

Au bout du couloir se trouve "l'infirmerie" [10], qui est aussi la salle de réveil pour les patients du bloc opératoire et l'infirmerie pour les patients qui doivent se remettre de leur chirurgie pendant quelques jours. La salle de garde [11] accueille les infirmières, derrière elle se trouve l'entrepôt [12], sur les étagères duquel sont rangés tous les ustensiles pour les soins infirmiers.

Un autre sas [13] permet de rejoindre la clinique. Ici, les patients allongés peuvent être amenés ou récupérés via une rampe couverte. La sécurité est identique que pour le sas des personnes dans la zone d'accueil (blocage de porte, caméras, capteurs).

AUX ALENTOURS

La clinique est (significativement) non loin de l'abattoir. Depuis plus d'un siècle, il n'y a plus d'animaux dans cette zone, mais des salles de spectacles, des bars et des discothèques. L'abattoir, comme la zone administrative spéciale de Großried au sud-ouest, est considéré comme étant le territoire des Foxys.

L'actuel Glockenbachviertel, le très vivant quartier des artistes de Munich, s'étend au nord de l'abattoir. Les habitants aiment s'habiller comme des bohémiens pauvres, un peu débraillés. Les gens se retrouvent dans des cafés d'artistes minables, maudissant "les puissants et les riches" et ignorant le fait qu'ils viennent de dépenser 15 euros pour un cappuccino à mouture fine d'Azani et de lait d'alpage sans sourciller.

LES FOXYS

(INDICE DE PROFESSIONNALISME 4)

Le gang de motards de Munich se compose exclusivement de femmes (orques, elfes et humaines). Le gang ne porte aucunes couleurs en signature, mais elles sont connues pour attacher de longs foulards à leurs bolides. Si vous rencontrez à Munich une jolie femme portant des vêtements de motard serrés (et court en été), qui a sous son casque le "regard mauvais" et/ou portant une bande colorée, vous devez vous attendre à avoir une Foxy devant vous. La prudence est de mise, car le gang est considéré comme ayant une approche très brutale.

Chez le boucher de cheval, les Foxy s'approvisionnent non seulement en modifications esthétiques mais aussi fonctionnelles qui améliorent leur agilité et leur réactivité. Le gang a non seulement une réputation à défendre, mais également leur médecin personnel. C'est pourquoi les Foxy défendront farouchement le boucher de cheval.

C	A	R	F	V	L	I	CH	ESS
4	5(6)	6(8)	3	3	2	4	5	3,8

Initiative : 12 + 3d6
Actions : 1 majeure, 4 mineures
Moniteur de condition (C/E) : 10
Valeur de défense : 8
Compétences (réserves de dés) : Athlétisme 10, Influence 8, Armes à feu 11, Discrétion 10, Mécanique 7, Combat rapproché 11, Plein air 5 (Urbain +2), Pilotage 12 (Véhicules terrestres +2), Perception 8
Augmentation : Tonification musculaire 1, Réflexes câblés 2
Équipement : 1 dose de Kamikaze, Commlink [IA 4], Veste par-balles [+4]
Véhicule : Yamaha Rapier [Moto de course | Mania. 2/6 | Accélération 29 | Intervalle de vitesse 30 | Vitesse 260 | Structure 4 | Blindage 2 | Autopilote 1 | Senseur 1 | Place 1]
Arme : Uzi V [Mitraillettes | VD 3P | SA/TR/TA | 8/8/7/-/- | 24(c) | Crosse pliable, Visée laser]
 Ares Viper Slivergun [Pistolet lourd | VD 3P | SA/TR | 12/8/6/-/- | 30(c) | Silencieux]
 Chaîne de moto [Arme de mêlée | VD 2E | 5/-/-/-]
Notes : Les valeurs s'appliquent aux membres de gangs ordinaires et humains. Si vous avez besoin de membres de gang supplémentaires, les ajustements ci-dessous s'appliquent :
Elfes : Agilité +1, Charisme +1
Orques : Constitution +1, Force +1
Adeptes : Magie 4, Essence 6, pas de cyberware, les augmentation d'attributs sont des pouvoirs d'adepte
Magicienne : Magie 5, Essence 6, pas de cyberware, pas d'augmentation d'attributs ; réserves de dés supplémentaires : Astral 9, Conjuración 9, Sorcellerie 10 ; Sorts : Foudre, Chaos, Coup de tonnerre, Blindage de véhicule, Détection des ennemis, Soins, Armure, Barrière physique, Frappe à distance, Confusion ; Résistance au drain (réserve de dés) : 8
Blindage de véhicule (Drain 6)
 De nombreux runners apprennent trop tard que les portes des voitures ne sont pas impénétrables, mais avec ce sort, elles peuvent l'être ! Réaliser un test opposé Sorcellerie + Magie contre la résistance aux objets du véhicule. Le véhicule ajoute 1 point de blindage renforcé pour chaque réussite.



LE DOC ET SON ÉQUIPE

Le dr. Norbert Ludwig, aussi appelé le boucher de cheval, est un homme trapu dans la cinquantaine avec des cheveux blonds clairsemés et un sourire désarmant. Étant un vétéran avec l'expérience des interventions sur le terrain, il recrute ses employés exclusivement parmi les

(anciens) membres de la Bundeswehr. En conséquence, tout le personnel médical qui se trouve dans la clinique des rues sont entraînés au maniement des armes, ce qui pourrait être fatal face à des runners négligents.

En règle générale, les employés réagissent calmement, de manière suspecte, face aux situations menaçantes. En tant qu'anciens militaires ou personnel soignant, ils ne risqueront pas leur vie pour des biens matériels dérisoires ; ils savent mieux que quiconque que des euros ne valent pas de risquer sa vie. Cependant, lorsqu'ils sont menacés ou confrontés à des violences mortelles, ils mènent leur dernière bataille avec acharnement. Dans chaque pièce, sous le bureau ou le comptoir, il y a un holster camouflé contenant un pistolet lourd.

QUART DE JOUR (EMPLACEMENT) :

- 2 médecins (salles 5, 7)
- 2 infirmiers chirurgicaux (salles 6, 7)
- 1 infirmière (salle 10)
- 2 réceptionnistes (salles 1, 3)
- 1 à 2 Foxys (salle 3)

QUART DE NUIT (EMPLACEMENT) :

- 1 médecin (salle 7)
- 1 infirmière chirurgicale (salle 7)
- 1 infirmière (salle 11)
- 1 réceptionniste (salle 1)
- 1 Foxy (salle 3)

MÉDECINS ET INFIRMIÈRES DE LA CLINIQUE DES RUES

MÉDECINS

(DR LUDWIG, DR HAUSER, DR SKOWRONEK)

C	A	R	F	V	L	I	CH	ATO	ESS
3	4	4	3	5	6	4	4	3	6

Initiative : 8 + 1D6
Actions : 1 majeure, 2 mineures
Moniteur de condition (C/E) : 10/11
Valeur de défense : 5
Compétences (réserves de dés) : Athlétisme 8, Biotech 14, Influence 8, Électronique 7, Armes à feu 9, Furtivité 8, Combat rapproché 9, Perception 9
Équipement : Vêtements hospitaliers en fibre NAbsorb [+2], commlink [IA 5]
Arme : Browning Ultra Power [Pistolet lourd | VD 3P | SA | 10/9/6/-/- | 10(c) | Visée laser, balles gel]
 Scalpel [Arme tranchante | VD 2P | 6/-/-/-]
 Mains nues [Mains nues | VD 2E | 7/-/-/-]

INFIRMIÈRES/CHIRURGIENS (GÜLNUR, LENA, MELANIE, SABINE, ELISAVETA, KARSTEN, MICHAEL, PAVEL)

C	A	R	F	V	L	I	CH	ATO	ESS
3	5	4	3	5	4	5	4	3	6

Initiative : 9 + 1D6

Actions : 1 majeure, 2 mineures

Moniteur de condition (C/E) : 10/11

Valeur de défense : 5

Compétences (réserves de dés) : Athlétisme 9, Biotech 10, Influence 7, Électronique 7, Armes à feu 11, Furtivité 9, Combat rapproché 12, Perception 10

Équipement : vêtements hospitaliers en fibre NAbsorb [+2], commlink [IA 5]

Arme :

Browning Ultra Power [Pistolet lourd | VD 3P | SA | 10/9/6/-/- | 10(c) | Visée laser, balles gel]

Scalpel [Arme tranchante | VD 2P | 6/-/-/-/-]

Mains nues [Mains nues | VD 2E | 7/-/-/-/-]

GERHARD WOLF

C	A	R	F	V	L	I	CH	ATO	ESS
4	5	4	4	3	2	6	3	5	5,7

Initiative : 10 + 1D6

Actions : 1 majeure, 2 mineures

Moniteur de condition (C/E) : 10/11

Valeur de la défense : 5

Compétences (réserve de dés) : Astral 10, Athlétisme 9, Biotech 8, Piratage 8, Influence 15, Électronique 10, Furtivité 10, Combat rapproché 9, Escroquerie 14 (Imposture +2), Perception 9

Grade d'initiation : 5

Métamagie : Signature flexible, Camouflage, 3 autres au choix du meneur de jeu

Pouvoirs d'adepte : Perception astrale, Sens du danger, Sens accrus(ouïe), Contrôle corporel, Résistance aux sorts, Contrôle vocal, Compétence améliorée (Influence) 2, Compétence améliorée (Escroquerie) 2

Augmentation : Datajack, Datalock 8, Phéromones adaptatives 4 [Deltaware], Skilljack 5 [Deltaware ; Dissimulé], Câblage de compétences 5 [Deltaware]

Équipement : Tenue d'affaires pare-balles[+2], Commlink [IA 6]



GERHARD WOLF

Il y a des gens qui naissent inexplicablement un don. Gerhard Wolf est l'une de ces personnes, et son grand talent est la chasse. C'est un excellent tireur d'élite, mais la plupart ne sont plus là pour en parler. Ce qui le distingue des autres excellents tireurs d'élite, c'est sa compréhension tactique du terrain dans lequel il évolue, sa capacité à se déplacer silencieusement dans la nature, l'anticipation des mouvements de sa victime et le calme inébranlable qui l'inspire dès que le l'instinct de la chasse s'empare de lui.

Malheureusement, le talent et la moralité d'une personne sont complètement indépendants l'un de l'autre. Il est difficile de dire exactement ce qui a fait de Wolf un métaraciste, un manque d'attention envers lui à la maison, une empathie immature ou un manque de capacités cognitives ? En tout cas, un cercle vicieux de déception continuelles et une tendance à agir de manière impulsive a amené l'homme au point où les runners le trouvent maintenant. Les règles de personnages notables (SR6, p.219) s'appliquent à Wolf.

LE GRAND OPÉRA – LES VIDÉO DE LA CAMÉRA

Ce scénario est délibérément conçu pour permettre aux runners de terminer la mission sans jamais voir les images de la caméra du système smartgun de son arme stockées dans le datajack de Wolf. Au cas où la curiosité l'emporterait, voici une description des vidéos :

Vous voyez une prairie spacieuse. L'herbe se balance doucement dans le vent. À droite du champ de vision s'élèvent des pentes de montagne raides

Le soleil s'élève haut à l'horizon et le ciel est sans nuages. La lumière vive, l'herbe un peu jaunie, on dirait une journée en été. La caméra se focalise sur une propriété au loin, nichée sur une colline en pente douce, et effectue un zoom. Une villa blanche avec de grandes baies vitrées, une habitation de richesse et d'opulence. Les trois niveaux d'habitation du bâtiment très moderne sont décalés les uns des autres de manière à former des balcons ensoleillés et des terrasses ombragées. Un grand étang bordé de roseaux s'étend devant la maison. La caméra balaye le bâtiment, se focalise finalement sur une porte coulissante ouverte au niveau inférieur et zoom plus près. Un rideau blanc se gonfle vers l'extérieur, bloquant la vue à travers l'ouverture à l'intérieur de la propriété. Sur la terrasse devant la porte, deux larges chaises longues invitent à s'y attarder. La serviette étalée sur l'un des transats et les boissons sur la table d'appoint suggèrent que la terrasse est probablement utilisée pour bronzer et que l'occupant s'est brièvement retiré dans le bâtiment. Le regard s'attarde sur la porte-fenêtre ouverte, zoomant encore plus près. Rien ne se passe pendant longtemps.

Vous passez l'enregistrement en avance rapide. Là ! Le rideau est repoussé sur le côté. Retour à la vitesse normale. Une silhouette émerge du bâtiment, une femme aux cheveux blonds courts. Elle est grande, son corps mince est recouvert d'un kimono blanc en tissu léger, elle porte des lunettes de soleil. Vous voyez maintenant que c'est une elfe. Une brève secousse traverse l'image, tout à coup des chiffres et des graduations apparaissent. Deux réticules : un jaune, un blanc. Une superposition d'un smartlink. Le réticule jaune recouvrait la figure. L'image se déplace légèrement, les réticules jaune et blanc se superposent formant un réticule rouge. L'observateur, de tout évidence un tireur, patiente.

L'elfe enlève les lunettes de soleil et les pose sur la table basse. Elle est belle, très attirante ! Vous avez déjà vu cette femme... C'est Monika Stüeler-Waffenschmidt, la présidente de la Frankfurter Bankenvereins !

L'elfe sort sur la terrasse et ouvre son kimono. Elle ne porte rien dessous. Une peau impeccable et bronzée, un corps d'elfe, ferme et bien entretenu.

Des photos nues d'une chef d'entreprise, une très belle chef d'entreprise. C'est de ça qu'il s'agit ? La femme se tient immobile, fermant les yeux comme si elle profitait de la chaleur du soleil sur son corps. Puis le corps commence à changer : la tête, le torse, les bras et les jambes, tout à la fois.

La texture de la peau change, une couche verte d'écailles se forme. La tête devient grotesque, les membres inférieurs s'allongent et deviennent plus musclés. Des pointes poussent au niveau de la colonne vertébrale, d'autres extrémités se forment au niveau de la croupe et des épaules, formant une grande queue de lézard et de larges ailes de cuir. Le corps a maintenant presque la taille d'un troll.

La patronne d'un grand groupe bancaire vient de se transformer en drake devant la caméra.

La silhouette aux écailles vertes plie les genoux, s'élève au-dessus du sol. Les ailes s'ouvrent avec une envergure impressionnante, battent plusieurs fois, soulèvent la créature dans les airs. Puis, tout d'un coup, la forme draconique a disparu. La propriété a retrouvé son calme. Le rideau de la porte de la terrasse ouverte ondule comme si rien n'était.

Le regard de l'observateur s'égare à droite, à gauche, probablement à la recherche de l'objectif. Finalement, les systèmes de visée du Smartlink s'estompent. L'observateur se lève probablement, car avec un peu de balancement, la position de vision de la caméra se déplace légèrement vers le haut. Le champ de vision balaye maintenant les arbres. Une ombre s'en détache, une grande silhouette remplit soudainement l'image. Puis l'enregistrement de la caméra se termine brusquement.



FICHE DE POSTE : GERHARD WOLF

(Remarque : Confidentiel – Pour usage interne)

Données de base de l'agent

Nom : Wolf, Gerhard

Grade : [Caporal]

Status: [EDV/VDS 28.11.2079]

Unité : [DSO/9th Régiment d'éclaireur
parachutiste]

Lieu : [Philippsburg (SVZ Karlsruhe)]

Période de service : 01/07/2073 – [30/06/2093]

HRWQ : Armée/Tireur d'élite

CYB Stat : Mise à niveau du smartlink CX-Trg 09

Date de naissance : 28/03/2054

Lieu de naissance : Sonthofen (Wurtemberg)

Métatype : Homo sapiens sapiens



DERNIÈRE ÉVALUATION (29.12.2078)

SG Wolf est devenu DSO/9 le 1er avril 2078 à sa propre demande.

Wolf est un excellent tireur d'élite. Ses objectifs réalisés méritent toute notre reconnaissance. Wolf accomplit les tâches qui lui sont assignées de façon autonome et satisfaisante.

Son comportement envers ses supérieurs est la plupart du temps impeccable et le soldat est respecté par ses camarades.

- [Médaille d'or de tir 25/07/2078]
- [Procédure disciplinaire 08/02/2078, voir procédure préliminaire RX-78 MAD]

29.12.2078, Bauer, lieutenant 4e compagnie / 9e régiment longue distance

PROCÉDURE D'ENQUÊTE RX-78 MAD

Addendum à l'ArgusBulletin – 30/08/2078 : Les rapports de nos informateurs prouvent que plusieurs réseaux de soldats racistes se sont à nouveau formés au sein de la SVZ Karlsruhe dans la BW. Ce sont surtout les rangs des soldats qui sont concernés. (...) Le financement et l'assistance de ces réseaux par le Groß-Badische Kreuzzugsbewegung et le Siegfriedbund sont considérés comme très probables, mais ne peuvent être prouvés. (...) Le service de recrutement du BMV considère ces réseaux comme une menace majeure pour la stratégie de recrutement et pour la culture de service de personnel respectueux des métahumains de la Bundeswehr (...).

DERNIÈRE INSCRIPTION DANS LA FICHE DE POSTE (28.11.2079)

À la suite des investigations menées par le MAD dans le cadre de la procédure disciplinaire le 28 septembre 2079, à mon instigation, le 11 novembre 2079, une procédure de rupture du contrat de travail avec perte de rémunération et avantages en nature (EDP/VDS) a été engagée. Les résultats de l'enquête pèsent lourd sur SG Wolf, il va de soi que le militaire a insulté à plusieurs reprises son supérieur OL Bauer le jour en question. Compte tenu du caractère métaraciste et hautement péjoratif des propos de SG Wolf et du manque de respect envers son supérieur hiérarchique, il n'y a pas d'alternative à la rupture de contrat. SGL S1/Karlsruhe a rejeté les recours de SG Wolf. Le soldat a été informé aujourd'hui du résultat de la procédure, déshabillé, expulsé de la caserne et escorté jusqu'à la gare principale de Karlsruhe.

Major Rother

SYMBOLES DES CARTES

SERRURES



Serrure mécanique
Indice 3



Maglock Indice 4
avec pavé numérique



Maglock Indice 4
avec scanner à ADN



Maglock Indice 3
avec scanner biométrique



avec reconnaissance faciale, **avec** scanner rétinien
sans reconnaissance vocale, **sans** lecteur d'empreintes digitales



Serrure Indice 4
avec clef à transpondeur



Maglock Indice 4
avec lecteur de carte



Maglock Indice 3
avec capteur de proximité RFID

DISPOSITIFS DE SURVEILLANCE



Scanner Indice 3
G: Olfactif | **M:** Anomalie magnétique (DAM) | **C:** Cyberware | **P:** Pheromone



Dispositif de sécurité caché
AD: Câble déclencheur | **BM:** Détecteur de mouvement | **DG:** Filet de pression | **DP:** Dalle à pression | **IM:** Câble capacitif | **LL:** Labyrinthe de rayons détecteurs | **LS:** Rayon détecteur | **SD:** Détecteurs de son



Caméra
N: Normal | **I:** Infrarouge | **U:** Ultraviolet | **R:** Vision nocturne | **G:** Tourelle (drone fixe)



● Visible | ○ Caché
Champ visuel

SÉCURITÉ MAGIQUE



Barrière magique
Indice 3 | **B:** Fibre biologique | **H:** Rune

AMÉNAGEMENT DES BÂTIMENTS



Ascenseur



Escaliers

PERSONNAGES/MARQUEURS NON-JOUEURS



Personne non impliquée
Exemple, civil, passant



Drone
Exemple Flying Eye



Opposant
Par exemple, garde, gangster



Opposant Important
Exemple officier, chef de gang



Personnage clé
Numéro 3 | par exemple Mr Johnson, Intermédiaire, personne de contact

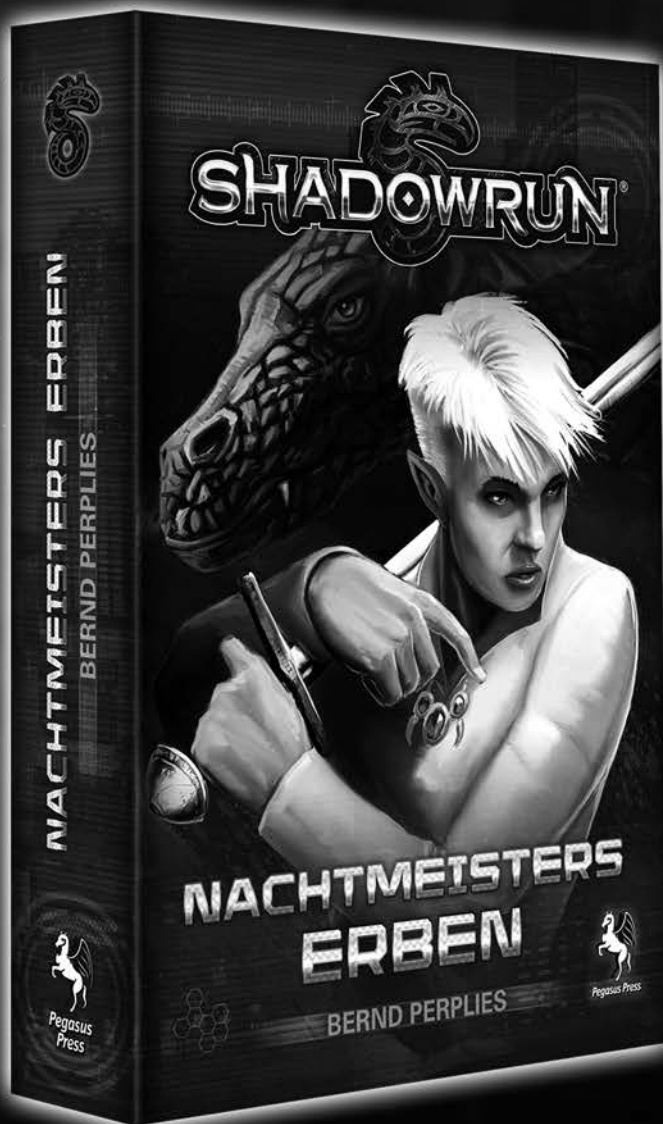


Point important
Numéro 2 | Exemple, objet, pièce, point de contrôle

SHADOWRUN®

MEHR ZUM METAPLOT DIESER
ABENTEUERSAMMLUNG IM NEUEN
ROMAN VON BERND PERPLIES!

NACHTMEISTERS ERBEN



Sie sind die härtesten Transportfahrer der ADL: die Männer und Frauen von *Überland-express*, einer Schattenorganisation, die Personen und Waren befördert – schnell, unbemerkt und ohne Fragen zu stellen. In ihren aufgemotzten Fahrzeugen jagen sie über die Bundesstraßen der Allianz. Sie kennen auch die unscheinbarste Nebenroute und die letzte Tankstelle in der Einsamkeit.

Cowboy und Nitro sind zwei dieser Fahrer. Als ihnen für eine Tour von Berchtesgaden nach Groß-Frankfurt eine Unsumme geboten wird, ahnen sie, dass sie dabei Ärger bekommen könnten. Hätten sie nur gewusst, wie viel! Denn das Artefakt, das sie befördern, stammt direkt aus dem Hort des ermordeten Drachen Nachtmeister. Und wenn es sein Ziel erreicht, könnte es das Gleichgewicht der Kräfte in der ganzen ADL ins Wanken bringen.

Dernd Perplies
NACHTMEISTERS ERBEN

ISBN 978-3-95789-335-2
€ 14,95

Eigenproduktion

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele

topps

CATALYST
game labs



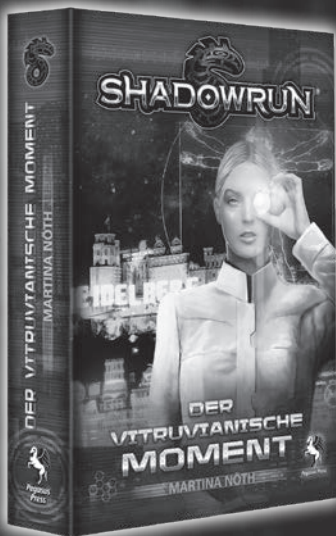
Pegasus Press

Auch als
E-Book erhältlich!

SHADOWRUN®

TIEF IN DEN SCHATTEN DER
ADL UND DER SECHSTEN WELT.

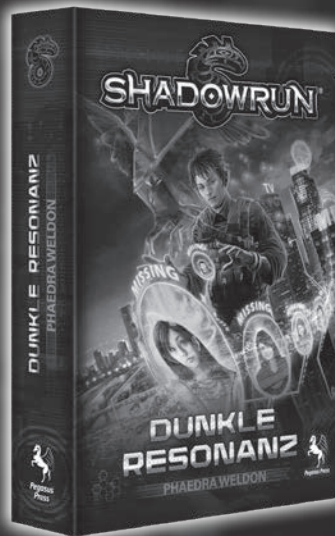
MIT DEN AKTUELLEN ROMANEN ZU SHADOWRUN.



Martina Nöth
**DER VITRUVIANISCHE
MOMENT**

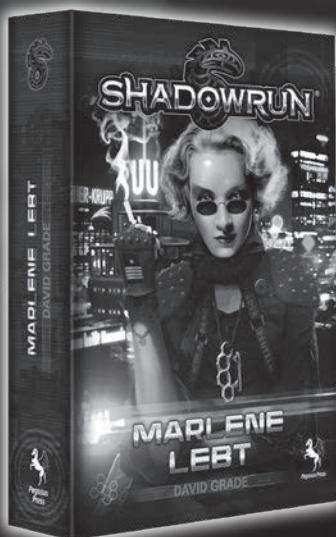
ISBN 978-3-95789-216-4
€ 12,95

Eigenproduktion



Phaedra Weldon
DUNKLE RESONANZ

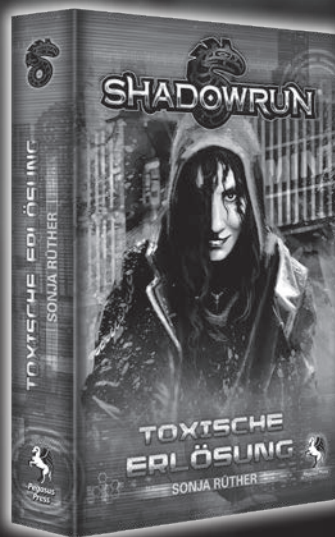
ISBN 978-3-95789-229-4
€ 12,95



David Grade
MARLENE LEBT

ISBN 978-3-95789-342-0
€ 14,95

Eigenproduktion



Sonja Rütter
TOXISCHE ERLÖSUNG

ISBN 978-3-95789-312-3
€ 14,95

Eigenproduktion

topps

CATALYST
game labs

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele

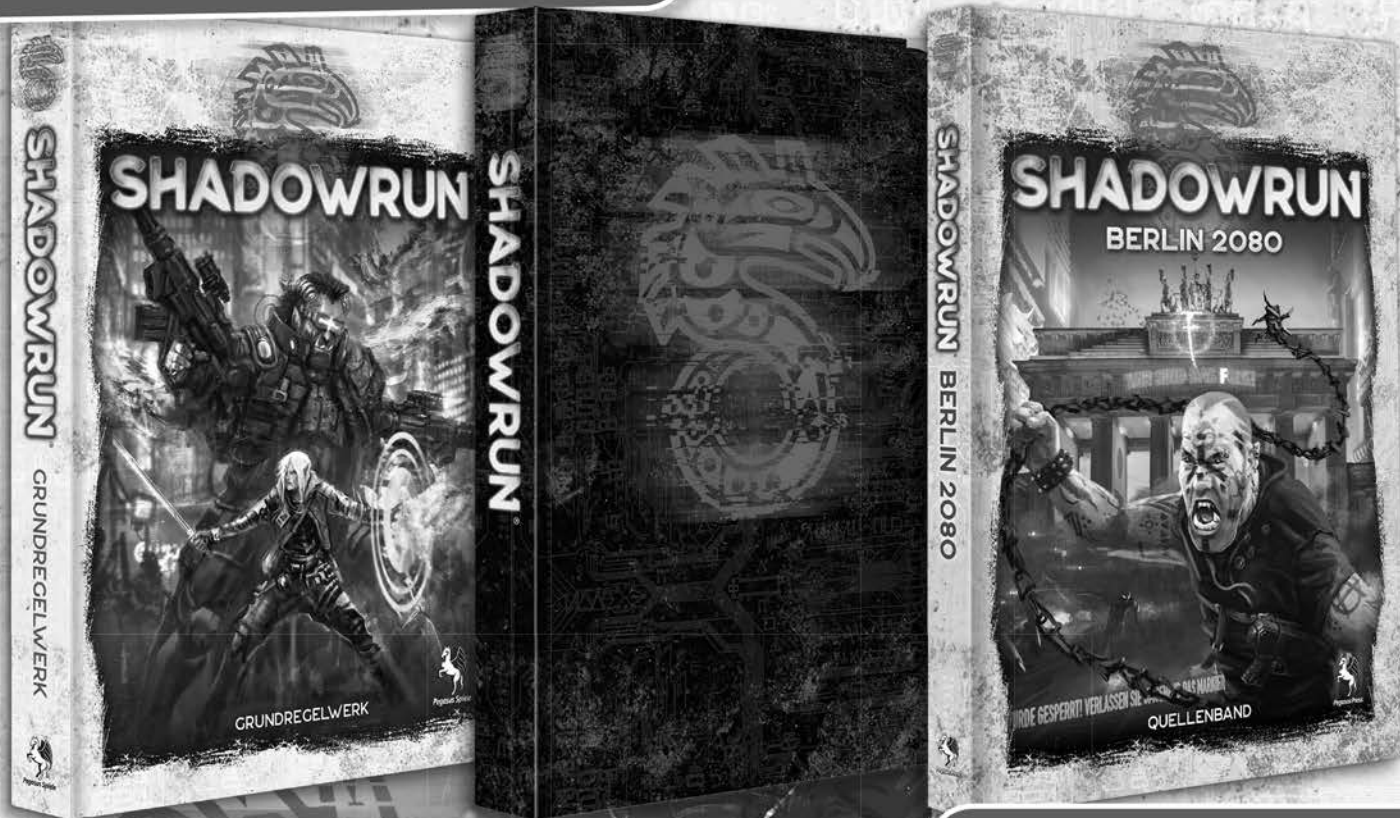


Pegasus Press

SHADOWRUN

SECHSTE WELT

Die neueste Edition eines der populärsten
Rollenspiele aller Zeiten – auch als
limitierte Sonderauflage!



Deutsche Eigenproduktion:
Das 1. Quellenbuch zu
Shadowrun 6

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/ShadowrunDE

www.shadowrun6.de



Pegasus Spiele



ERSTE SCHATTEN

L'intrigue corporative d'une nouvelle méga-corporation AAA déclenche une spirale d'événements qui ravive un conflit qui couvait depuis longtemps. Mais ce conflit est bien plus qu'une simple guerre économique : il s'agit de secrets de puissants dragons et de féroces tueurs de dragons, d'anciens trésors et de nouvelles haines, de fausse loyauté et de trahisons bien calculées. Les runners s'impliquant **Dans l'ombre des dragons** vivent les prémices d'une guerre souterraine qui occupera l'Alliance des États allemands pendant longtemps encore. Et ils peuvent écrire eux-mêmes l'histoire.

Dans l'ombre des dragons est une production exclusive de Pegasus Press et une anthologie pour **Shadowrun 6** comprenant quatre aventures individuelles. Toutes les aventures sont entièrement jouables clé en main, y compris les descriptions des lieux et les plans. En tant que voleurs d'art, gardes du corps, espions et chasseurs de primes, les runners plongent dans l'ombre des États du sud de l'Allemagne : des ombres qui se rassemblent progressivement dans une obscurité inquiétante.

TOPPS

CATALYST
game labs

PEGASUS SPIELE GMBH, AM STRABBACH 3,
61169 FRIEDBERG, SOUS LICENCE DE CATALYST
GAME LABS ET TOPPS COMPANY, INC. © 2020
TOPPS COMPANY, INC. TOUS DROITS
RÉSERVÉS.

SHADOWRUN ET TOPPS SONT DES MARQUES
COMMERCIALES ET/OU DES MARQUES
DÉPOSÉES DE TOPPS COMPANY, INC. AUX
ÉTATS-UNIS,

EN ALLEMAGNE ET/OU DANS D'AUTRES PAYS.
CATALYST GAME LABS EST UNE MARQUE
DÉPOSÉE D'INMEDIARES PRODUCTIONS, LLC.



Pegasus Spiele

Art.-Nr.: 46114P