

>>> CX - 21 <<<

<http://www.joompag.org/>

INTRODUCTION.....	1
DEROULEMENT POSSIBLE :.....	1
CHAPITRE 1 - TIRES DU LIT	2
DITES-LE AVEC DES MOTS :	2
L'ENVERS DU DECOR :	2
ANTIVIRUS :.....	3
CHAPITRE 2 – L'ASSAULT !.....	4
DITES-LE AVEC DES MOTS :	4
L'ENVERS DU DECOR :	4
CHAPITRE 3 - LA MATRICE.....	7
DITES-LE AVEC DES MOTS	7
ORGANISATION DU SYSTEME DE LA RAW SECURIT.....	7
DECKER DE RAW SECURIT (1)	7
CHAPITRE 4 – MISSION RESCUE.....	8
DITES-LE AVEC DES MOTS	8
L'ENVERS DU DECOR.....	8
ANTIVIRUS.....	8
CHAPITRE 5 : LA SUITE.....	9
PLAN	10
CONTACTS	11
OMBRES PORTEES.....	12
<i>MR JOHNSON</i>	12
<i>KANÉDA</i>	12
<i>SNOW FOX</i>	12
<i>GRILLOCK</i> :	13
<i>REPTILE</i>	13
<i>SILVERMOON</i> :.....	14
<i>Trévor Smith</i>	14
<i>Alexander Taurus</i>	14
NOTE 1.....	15
NOTE 2 : LES PROCEDURES D'URGENCE.....	16
NOTE 3 : A L'INTENTION DU PERSONNEL.....	16
NOTE 4 : TOP10.....	16

Introduction

Mon nom est Grilock. Je suis dans les ombres depuis la mort de mes parents, il y a longtemps... Et pour survivre, j'ai dû m'adapter et je suis devenu Samourai des Rues. Aujourd'hui, ma réputation n'est plus à faire. Mon secret : toujours travailler avec la même équipe ; ça évite de tomber sur des pourris...

Enfin, cette affaire là a quand même mal tourné.

Tout a commencé, comme toujours, par une rencontre avec un certain Mr.Johnson... Et le job était simple : dérober l'échantillon d'un nouveau matériau ainsi que les détails de sa fabrication stockés dans une puce au 10ème étage d'un building. Une mission normalement sans surprise.

L'équipe a donc été rapidement constituée :

D'abord, il y a Reptile, l'interfacé de l'équipe. Spécialités : systèmes d'alarmes et véhicules. Parfait pour ce job... Ensuite, il y a notre mascotte, Silvermoon, une sioux elfe. Ses particularités à elle : partager la magie de son totem, Aigle. Il ne nous manquait plus qu'un decker pour nous aider à forcer les systèmes de sécurité. Alors Silvermoon nous a présenté Snow Fox, avec qui elle avait déjà travaillé lors d'une autre run.

Après un repérage des alentours et la mise au point d'un plan d'attaque par le toit, nous étions prêts à l'assaut.

Aidés à distance par Snow Fox, Reptile, Silvermoon et moi-même, sommes arrivés en parachute sur le toit du building sans déclencher aucune alarme. Après quoi, nous sommes passés par une échelle de service pour atteindre la cage d'ascenseur. Là, Reptile s'est mis au travail et ses drones ont éliminé ceux de la corpo.

Enfin, nous sommes arrivés au 10ème. Encore une fois, le decker nous a aidés à neutraliser les alarmes jusqu'au coffre et la puce. Mais là, en essayant de pirater la maglock pour entrer, je n'ai pas pu éviter le déclenchement d'une alarme autonome.

Les troupes de la sécurité furent très rapides et sont venus nous cueillir dans les 30 secondes ainsi que les troupes de la Knight, qui devaient déjà être sur place. En voulant me défendre, j'ai été frappé à la tête et suis tombé, inconscient. Je me suis réveillé dans un salle de réunion les mains attachées dans le dos, avec Silvermoon et Reptile. Une dizaine d'hommes de la Knight nous surveillaient et essayaient de faire parler Reptile...

Déroulement possible :

- Les pjs sont réveillés tôt dans la nuit pour une mission urgente et bien payée. 30 minutes plus tard, ils font connaissance chez le Fixer et découvrent également Mr Johnson qui leur présente la mission et le salaire. Le fixer a un peu d'équipements à leur fournir s'ils le souhaitent.
- Les Pjs attaquent la corpo pour faire taire leurs collègues ou les libérer, les détails s'accumulent prouvant que quelque chose cloche.
- La fuite, nécessaire si quelque chose flanche (et c'est ce qui va se passer car la présence d'un traître est de plus en plus évidente).
- Retour chez le fixer une fois la mission accomplie. Si les pjs n'ont toujours pas découvert le traître, ils risquent d'avoir des problèmes ainsi que leur fixer.

CHAPITRE 1 - TIRES DU LIT

Les PJ sont réveillés en pleine nuit (aux alentours de 2h00) par leur Fixer régulier, pour une mission urgente et bien payée. Ils ont rendez-vous 30 minutes plus tard dans un garage désaffecté au sud de Tacoma. Ils arrivent là-bas tour à tour, se toisant les uns les autres.

Dîtes-le avec des mots :

[Kanéda](#) fait son entrée, c'est le fixer d'un des runners. Ils se présente avec un fort accent Japonais. Il porte un costume gris sur mesure, ses cheveux sont plaqués en arrière et ses yeux masqués par des lunettes noires profilées. Il est aux environs de 3 heures du matin. Un autre homme fait son entrée, occidental celui-là, la peau blanche, légèrement enveloppé et une calvitie bien avancée découvrant son crâne. Il transpire énormément et n'arrête pas de s'essuyer avec un mouchoir. Kanéda prend la parole :

Ce soir un groupe de Shadowrunners que nous avons commandité, a été capturé au sein de la société Raw Securit, par des forces de la Knight Errant. Ils détiennent trop d'informations concernant Mr Johnson, ici présent, et sa compagnie pour pouvoir être laissés à la merci de leur service de sécurité. Votre mission est de faire en sorte qu'ils ne divulguent aucune information. Les méthodes à utiliser sont laissées à votre entière discrétion ; seul le résultat compte. Mr Johnson est prêt à donner 15 000 ¥ à chacun d'entre vous pour la réussite de cette mission, dont 5 000 ¥ d'avance que vous garderez quelque soit le résultat. De plus, vos éventuels frais d'hôpitaux seront entièrement à la charge de Mr Johnson si la mission est un succès. L'équipe a été capturée il y a environ 1h30. Le chef de la sécurité de la Raw est attendu aux alentours de 7h pour les interroger. Ca vous laisse 4 heures pour agir. La corpo est gardée par des agents de sécurité ainsi que du personnel de la Knight venu renforcer les effectifs. Les Runners sont détenus au 9ème étage dans une salle de réunion. Le Decker de l'équipe, "Snowfox", a vu tout ce qui s'est passé par les caméras de surveillance et pourra vous donner des infos importantes.

[Johnson](#) prend alors la parole :

"... Euh, Bonjour je suis Mr Hun...Johnson, il est très important que ces hommes ne parlent pas. Usez de tous les moyens nécessaires pour les réduire au silence... S'ils venaient à parler, les conséquences pour moi et ma compagnie seraient dramatiques. La Raw pourrait en profiter pour nous éliminer. "

Et Johnson tend aux runners une puce avec : un numéro où le joindre (mais sans aucune autre indication de nom ou de société, comme c'est souvent l'usage), ainsi que l'adresse matricielle de Raw Securit Corporation.

L'envers du décor :

(Les détails de la mission de l'équipe précédente composition, légère description)

• Le but de la mission & l'autre équipe (voir Ombres Portées)

L'autre team est composée de 4 personnes : un decker [SnowFox](#), qui agit à distance sur les systèmes de surveillance. Un ork samouraï des rues : [Grilock](#). Un nain interfacé spécialiste des systèmes d'alarmes et des véhicules : [Reptile](#). Et enfin une elfe shaman Aigle : [Silvermoon](#). La mission consistait à dérober l'échantillon d'un nouveau matériau ainsi que ses détails de fabrication, contenus dans une puce. Le tout est enfermé au 10ème étage du building dans un coffre-fort.

•Mr Johnson (voir Ombres Portées)

De son vrai nom Carl Huntington, il est le numéro 3 d'une corpo concurrente canadienne du nom de North Steel. Sa corpo fabrique des matériaux de synthèse et des dérivés de métaux pour la construction de bâtiments et autres applications. Il a fait appel aux Shadowrunners à l'insu de sa corpo. Le problème c'est que, durant la préparation de la mission, les runners ont découvert sans le vouloir la véritable identité de leur Mr Johnson (à l'exception de Snow Fox, dont le rôle se limitait seulement à supporter les runners durant la mission). Ce détail n'a pas eu d'importance avant la mission mais tout a changé avec la capture des runners. Huntington est un homme . Légèrement enveloppé, ses cheveux sont clairs et le haut de son crâne quelque peu dégarni.. Ses méthodes sont assez expéditives envers les runners, ce qui ne devrait pas lui attirer leur sympathie. La situation est tellement tendue qu'il peut s'énerver pour un rien, mais elle est aussi tellement désespérée qu'il est facile d'essayer de lui soutirer plus d'argent. ****TEST Négociation (5)**

• [Kanéda](#) (voir Ombres Portées)

C'est le fournisseur de la plupart des runners japonais sur Seattle. Il n'a pas de bureau, il se déplace avec sa voiture personnelle pour ses livraisons. Le matériel est toujours de très bonne qualité ; ce qui explique ses tarifs élevés. Il est souvent vêtu d'un costume gris, de lunettes noires profilées et ses cheveux sont plaqués en arrière. Il est rétro : il ne vend pas les runners et il n'a aucun a-priori envers les méta-humains.

• Equipement

Kanéda est prêt à fournir des équipements de base aux PJs à des prix très corrects, élevés mais corrects. Il n'y a que de l'excellente qualité. Il compte se rattraper avec Huntington si la mission réussit. Il n'a pas grand chose hélas, tout ce qu'il à pu emporter dans l'urgence, quelques armes de poing, armes blanches, un ou deux gilets pare-balles, du matériel d'escalade, des explosifs, quelques passes standards de corps, de la mémoire pour les decks, des équipements de surveillance.

(voir Note 1)

•La Raw Securit Corporation

Il s'agit d'une corpo spécialisée dans la fabrication de matériaux de construction moderne : Plastiques securit, plaques d'alu renforcées... utilisés dans les nouveaux bâtiments. Ils sont parmi les trois premiers dans ce domaine. Ils possèdent des succursales aux UCAS, Canada, et en Nation Aztlan. Le HQ se trouve à Seattle. Récemment, ils ont mis au

point un nouveau matériau qui leur permettrait de devenir leader. Il s'agit d'un alliage un peu plus lourd que l'aluminium mais beaucoup plus résistant : Le CX-21.

• **Déroulement de la mission**

Avec l'aide du Decker, l'équipe a pu se faire larguer en parachute sur le toit sans déclencher d'alarmes. Après quoi, ils sont passés par une échelle de service dans la cage d'ascenseur. Les drones de surveillance en service à cet endroit ont été neutralisés par ceux du rigger. Puis arrivés au 10^{ème}, les runners ont évité les alarmes grâce au decker jusqu'à la salle du coffre où ils ont déclenché une alarme autonome en tentant de pirater la clé électronique. Les troupes de sécurité furent très rapides (- de 30 secondes), elles étaient déjà sur place. Les runners sont détenus dans une salle de réunion au 9ème étage sous la garde d'une dizaine d'hommes de la Knight.

• **Le cas [Snow Fox](#) (voir [Ombres Portées](#))**

Snow Fox est un decker qui a été loué environ une semaine avant la mission pour pirater les fichiers de la Raw Securit. Hélas, avant de courir les ombres, il a travaillé pour la Raw, et il a gardé ses contacts. Il a donc vendu les runners à la corpo pour un prix bien plus élevé que ce que le payaient les runners. Le chef de la sécurité de la Raw : Trevor Smith, souhaite savoir quelle corpo rivale tente de l'infiltrer afin de la faire chanter (chose que ne sait pas Snow Fox, ayant été contacté après la rencontre avec Huntington, il n'a pas pu l'identifier lors de la préparation de la mission). La puce sensée contenir les secrets de fabrication est vide, et la mission de Snow Fox était de déclencher une alarme au moment où les runners ouvriraient le coffre.

Pour ne pas se griller, Snow Fox qui était en liaison permanente avec les runners et Kanéda, est toujours connecté aux systèmes de surveillance de la Raw. Ce qui lui permet de suivre l'action et de se déculpabiliser auprès de Kanéda. Et si les PJs font appel à lui, il ne pourra que mieux doubler son prix auprès de Smith.

• **Informations dispos**

[\(voir Contacts\)](#)

Antivirus :

Si les joueurs se montrent irrespectueux ou trop curieux face à Mr.Johnson/Huntington, celui-ci les estimera pas assez professionnels et risque de leur retirer le contrat . S'ils refusent le job, ils risquent de retomber sur Snow Fox dans une prochaine aventure...

CHAPITRE 2 – L'ASSAULT !

Dîtes-le avec des mots :

Le bâtiment de la Raw Securit se trouve dans un quartier d'affaires résidentiel assez tranquille et bien surveillé, au centre de Bellevue. La Lone Star y patrouille régulièrement : on peut y apercevoir une voiture toutes les heures. Idem pour les autres sociétés de sécurité qui patrouillent aux alentours des bâtiments de leurs clients. Les promeneurs nocturnes sont assez rares, et il y a quelques voitures qui dorment le long de l'avenue principale.

*** S'ils pensent à se renseigner sur le quartier, les joueurs pourront apprendre qu'il y a en face de la Raw, à environ 150m, un immeuble résidentiel de 6 étages. Les étages 5 et 6 sont déserts suite à un incendie. En passant quelques portes de sécurité légère, les PJs pourront éventuellement installer un poste d'observation. *** **TEST Electronique (5)**

*** Il est aussi possible, en posant les bonnes questions, d'apprendre qu'il existe des galeries dans les égouts qui débouchent dans une ruelle à 200 m de la Raw. Ces anciens tunnels longs de plusieurs kilomètres permettent de sortir de Bellevue, à condition de ne pas rencontrer de créatures sur le chemin ...*

Le quartier général de la Raw est une tour de 15 étages en acier et en verre. Le toit est équipé d'une plate-forme pour hélicoptère, et il y a également un parking souterrain de deux niveaux. Le bâtiment est entouré par de la pelouse synthétique et quelques lampadaires qui donnent un aspect général agréable. Pour fermer tout cela, un grillage de 2.50m de haut entoure complètement le terrain avec deux portails métalliques : un pour l'accès au parking et un pour les piétons. Sur la pelouse, près de l'entrée « piétons », se trouve un gros bloc de Plastic avec le logo de la société. La nuit, la pelouse est éclairée par des petits projecteurs carrés près du sol, et de petits spots placés au-dessus de l'entrée éclaire la façade.

[\(voir plans\)](#)

L'envers du décor :

• Les équipements de sécurité externe

Les deux grilles d'accès, sont contrôlées par des lecteurs de cartes. De plus, ces portails sont surmontés de caméras qui surveillent les entrées et sorties. Toutes les ouvertures sont enregistrées dans la salle de sécurité au 11ème. Pour le parking, une entrée nécessite une sortie. Ce qui signifie qu'une fois qu'une carte a ouvert la grille pour laisser entrer une voiture, cette carte ne pourra marcher qu'en sortie. La porte du parking est commandée par l'ouverture du portail extérieur. La porte d'entrée s'ouvre grâce aux badges magnétiques. Le soir, à partir de 20h00 et jusqu'à 07h00 le lendemain, les badges ne passent plus et il faut utiliser un visiophone commandé par les gardes au 11ème étage. Des visiophones sont également disposés à l'extérieur au niveau des portails.

• Le bâtiment

Les deux premiers étages ont toutes leur vitres équipées de détecteurs de bris. Il s'agit de filaments quasi invisibles qui sont collés sur la surface interne de la vitre. En cas de rupture des filaments (donc de la vitre), une alarme se déclenche au 11ème, indiquant précisément quelle est la vitre brisée.

****TEST de Perception (10) pour remarquer ces filaments.**

Au 4ème, des caméras placées aux quatre coins du bâtiment surveillent les entrées et les pelouses. Ces caméras sont capables de détecter toute source de chaleur et de les signaler par une alarme au 11ème.

Le toit, la plate-forme d'atterrissage : La plate-forme est équipée de capteurs de pression placés en dessous qui peuvent non seulement détecter toute variation de poids sur la plate-forme, mais aussi déterminer la masse exacte. Ce qui permet de distinguer une personne d'un animal ou même d'un hélicoptère. Une caméra surveille l'accès à l'ascenseur, celui-ci étant fermé avec un pass-ID.

****TEST Electronique (7) pour désamorcer.**

Un drone de surveillance et d'attaque légère peut décoller à tout moment de son hangar sur le toit pour aller contrôler les parois et même le toit. Ce drone n'agit pas de son propre chef mais est contrôlé par un garde au 11ème.

• Les drones

En externe, il n'y a que le drone de surveillance du toit.

>>> Ares Standard Rotodrone

Man	Vit	Acc	Struct	Blind	Sig	Auto	Sens	Pilot
4/4	70	6	2	3	4	2	3	1

Equipement :

Mitrailleuse moyenne (200 coups)

Capteurs de chaleur

Mini-caméras

En interne, les drones sont très discrets, ils ne sont sortis que la nuit et ne patrouillent que dans les étages les plus importants, soit les trois derniers. Il s'agit de drones de surveillance montés sur roues et légèrement blindés, ils sont capables de suivre une cible, voire de l'attaquer. Pour éviter que les drones ne fassent trop de dégâts à l'intérieur, il ne sont équipés que d'armes blanches : lames de toutes sortes, et arbalètes à air comprimé.

>>> Krupp Schwartz Hund

Man	Vit	Acc	Struct	Blind	Sig	Auto	Sens	Pilot
5/4	30	3	1	3	8	-	2	2

Equipement :

Arbalète pneumatique 10 carreaux

lames intégrées

Lecteur de badge

Minicaméra

dimensions longueur 70cm, Largeur 45cm, Hauteur 50cm

Il s'agit d'un drone roulant dont la forme rappelle une coccinelle. Il est recouvert d'un revêtement noir et seuls deux diodes rouges permettent de le repérer dans le noir. Une arbalète pneumatique tirant vers l'avant est placée entre ses yeux. Et en cas de nécessité, de nombreuses lames placées dans des glissières latérales peuvent jaillir pour blesser un adversaire lors d'une charge.

Hélicoptère de type WASP

Man	Vit	Acc	Struct	Blind	Sig	Auto	Sens	FC	Charge	Places
4	290	17	4	2	3	4	1	8	140	2 + 1 banq.

Entrées : 4 portes coulissantes

Carburant : Jet (1,500L)

Conso : 0,2 Km/L

Equipement :

- 2 sièges rabattables, banquettes renforcées
- aménagements intérieurs partiels (élevés)
- port électronique (liaison satellite)
- Mini- tourelle

Knight Errant Securivan

Man	Vit	Acc	Struct	Blind	Sig	Auto	Sens	FC	Charge	Places
4/6	100	4	4	9	2	2	0	50	1255	2 + 1 banq.

Entrées : 2 portes coulissantes
1 double porte arrière

Carburant : Diésel (95l)

Conso : 4 Km/L

Equipement :

- Enviroseal (gaz)
- Support vital (12 hommes/h)
- 2 minis tourelles

• Sécurité incendie

Des capteurs de fumée sont disposés un peu partout. Des boutons déclenchant l'alarme incendie sont placés tous les 10 mètres à chaque étage. Des projecteurs d'eau (Sprinkler) se mettent en route, et peuvent être totalement commandés par le poste de sécurité. La climatisation se met alors en route à l'envers et opère en extracteur de fumée. La salle informatique est, quant à elle, indépendante et les murs sont traités anti-incendie. Au cas où cela devait néanmoins se produire des bouteilles de gaz Radon (qui détruit l'oxygène) sont connectées aux capteurs de fumée.

• Procédures d'urgences (voir [note 2](#))

CHAPITRE 3 – LA MATRICE

L'adresse matricielle se trouve dans la puce délivrée par Mr. Johnson.

Dîtes-le avec des mots

Le système ressemble à un laboratoire de recherche un peu rétro : tout semble aseptisé à l'excès et les chercheurs ont tous des combinaisons blanches avec scaphandre, qui les font ressembler à des automates. D'autant que leurs gestes sont simples et répétitifs. Ils sont tous occupés à manipuler des tubes à essai et personne ne fait attention à vous. Le laboratoire est grand. Vous distinguez dans les murs, de petites cavités où logent des drones de ménage rudimentaires. Au fond du labo, une grande étagère, étrangement poussiéreuse dans ce lieu blanc de propreté, contient des fioles de différentes tailles.

Organisation du Système de la Raw Securit

Orange – 6/7/7/6/9/9

Echelon de Sécurité	Mesure de Sécurité
4	Sonde-5
6	Trace-6 (Blaster-7)
10	Brouillage-6 (sur Accès)
16	ALERTE PASSIVE : Fosse à Goudrons (Lire/Ecrire)-7
20	Killer-5
23	ALERTE ACTIVE Envoi du decker de surveillance + Activation d'une alarme physique.
26	Trace-8 (Foudre-7)
30	Acide (Solidité)-6
33	COUPURE

Fichiers à Frics et Fichiers intéressants :

(Dans l'étagère de fioles)

- Sur le nouveau matériau : en utilisant un utilitaire Browse contre l'Index du système / téléchargement avec l'utilitaire Read/Write contre l'indice Files du système.
- Procédures d'urgence du bâtiment ([voir note 2](#))
- Fichier sur le Projet CX-21 ([voir note 3](#))
- Top 10 des Sociétés de Recherche des Nouveaux matériaux ([voir note 4](#))

Les Noeuds Esclaves :

Tout peut être contrôlé à partir de la matrice : de la machine à café aux drones de surveillance, en passant par les alarmes, les portes, les caméras de surveillance...

Les Cis :

Sonde : Petit drone, à l'aspect d'un chien mécanique qui s'approche du decker pour le renifler

Trace : Drone aspirateur

(Si Blaster ou Foudre sont activées, ce drone range ses ustensiles de ménage et sort des pinces et des lames pour attaquer)

Brouillage : Une grille s'abat juste devant l'armoire à fioles, interdisant l'accès aux données.

Fosse à Goudron : Les fioles se mettent à fuir et à se vider de leur contenu. Les étiquettes qu'elles avaient deviennent passées et illisibles.

Killer : de petites bestioles sortent des cavités à drones et viennent attaquer.

Acide : une fiole se brise aux pieds du decker et l'éclabousse de sa substance.

Le persona du decker de la corpo est un savant fou.

Decker de Raw Securit (1)

Co	Ra	Fo	Cha	Int	Vo	Es	Ma
2	3	2	3	6	4	5,5	0

Réaction : 4 (6*)

Initiative : 4 + 1D6
6 + 2D6 *

* dans la matrice

Réserves de Dés :	
Combat 6	Matrice 4

Compétences Actives :

Pistolets 3
Etiquette (matrice) 4
Etiquette (corpo) 3
Informatique 6
Informatique B/R 5

Connaissances :

Serveurs de Données 3
Lois 4

Cyberdeck :

MPCP-6/5/4/5/4
Interface ASSIST
Accroiss de Réponse 1
Renfort 4
Mémoire active : 500 Mp
Mémoire de stockage : 1000 Mp
Vitesse E/S : 240 Mp/s

Programmes :

Analyse – 4
Armure – 4
Attaque – 6G
Catalogue – 4
Commande – 4
Communications – 4
Décryptage – 5
Lecture/Ecriture – 4
Scanner – 4

Equipement :

Ordinateur personnel portable (200 Mp)
Contrat Doc Wagon (de base) pour 1 année.
Atelier de programmation

CHAPITRE 4 – MISSION RESCUE

Dîtes-le avec des mots

Les Runners sont gardés par 6 agents de sécurité de la Knight et un Mage de Combat dans une petite salle de réunion du 9ème étage.

Leurs mouvements ont été entravés par des menottes, Silvermoon, quant à elle, porte des menottes spéciales magicien et est baillonnée avec un système l'empêchant de parler et lui diffusant des bruits dans les oreilles afin de l'empêcher de se concentrer.

Grillock est légèrement blessé au bras droit, sinon ils sont tous en état de se déplacer.

L'envers du Décor

Il y a 2 gardes de sécurité de la Raw dans l'immeuble, un qui patrouille dans les étages et un autre au poste de sécurité.

En cas d'alarme, les gardes de sécurité appelleront à nouveau la KE pour obtenir du renfort. Celle-ci enverra alors un autre groupe d'intervention de 7 personnes et demandera à son

Gardes de la Knight Errant (5)

Co	Ra	Fo	Cha	Int	Vo	Es	Ma
5	4 (6)	5 (7)	3	4	3	3,18	0

Réaction : 4 Initiative : 6 + 2D6
Armure : 6/4

Réserves de Dés :

Combat 5 (7)

Compétences Actives :

Pistolets 8
SubMachine Guns 7
Armes Lourdes 4
Combat à Mains nues 6
Explosifs 4
Furtivité 3

Connaissances :

Tactique Militaire 3
Sécurité corpo 5

Cyberware :

Implants oculaires (vision nocturne), substituts musculaires 2), radio, interface d'armes, réflexes câblés niv.1.

Equipement :

Ares Predator II (interfacé) 9M + 2 chargeurs Ares, Fusil d'assaut FN-HAR (interfacé) 8 M + 2 chargeurs fn-har, armure lourde partielle 6/4, Couteau de Survie (FOR +2) L, .

Garde Troll de la Knight Errant (1)

Co	Ra	Fo	Cha	Int	Vo	Es	Ma
7 (8)	3 (7)	6 (10)	1	2	1	-	0

Réaction : 2 (3) Initiative : 5 + 2D6
Armure : 6/4

Réserves de Dés :

Combat 3 (5)

Compétences Actives :

Pistolets 8
SubMachine Guns 7
Armes Lourdes 4
Combat à Mains nues 6
Etiquette (corpo) 5
Furtivité 3

Connaissances :

Tactique Militaire 3
Sécurité corpo 5

Cyberware :

Substituts musculaires 2), radio, interface d'armes, Réflexes câblés niv.1.

Equipement :

Fusil d'assaut FN-HAR (interfacé) 8 M + 3 chargeurs fn-har, armure lourde partielle 6/4, Matraque (FOR +2) M Etourd.

Mage Corpo Knight Errant (1)

Co	Ra	Fo	Cha	Int	Vo	Es	Ma
2	2	1	1	5	4	6	6

Réaction : 3 (5) Initiative : 5 + 2D6
Armure : 5/3

Réserves de Dés :

Combat 3

Magie 6

Compétences Actives :

Pistolets 2
Etiquette (corpo) 4
Invocation 6
Sorcellerie 6
Furtivité 3
Négociation 4

Connaissances :

Théorie Magique 5
Créatures Paranormales 4

Equipement :

Veste Pare-Balles (5/3), Ares Viper Silvergun 9G (f) + 3 chargeurs.

Puiss. Seuil Type Port. Dur. Dég. Drain

Éclair Mana	6	Vol (R,)	M	CDV	I	M	(P/2) G
Poing de Force	6	Con (R)	P	CDV	I	M	[(P/2) + 1] G
Soins	4	10 – Ess	M	T	P	—	(P/2) Niv Bless
Increasead (Réaction) 2							

Antivirus

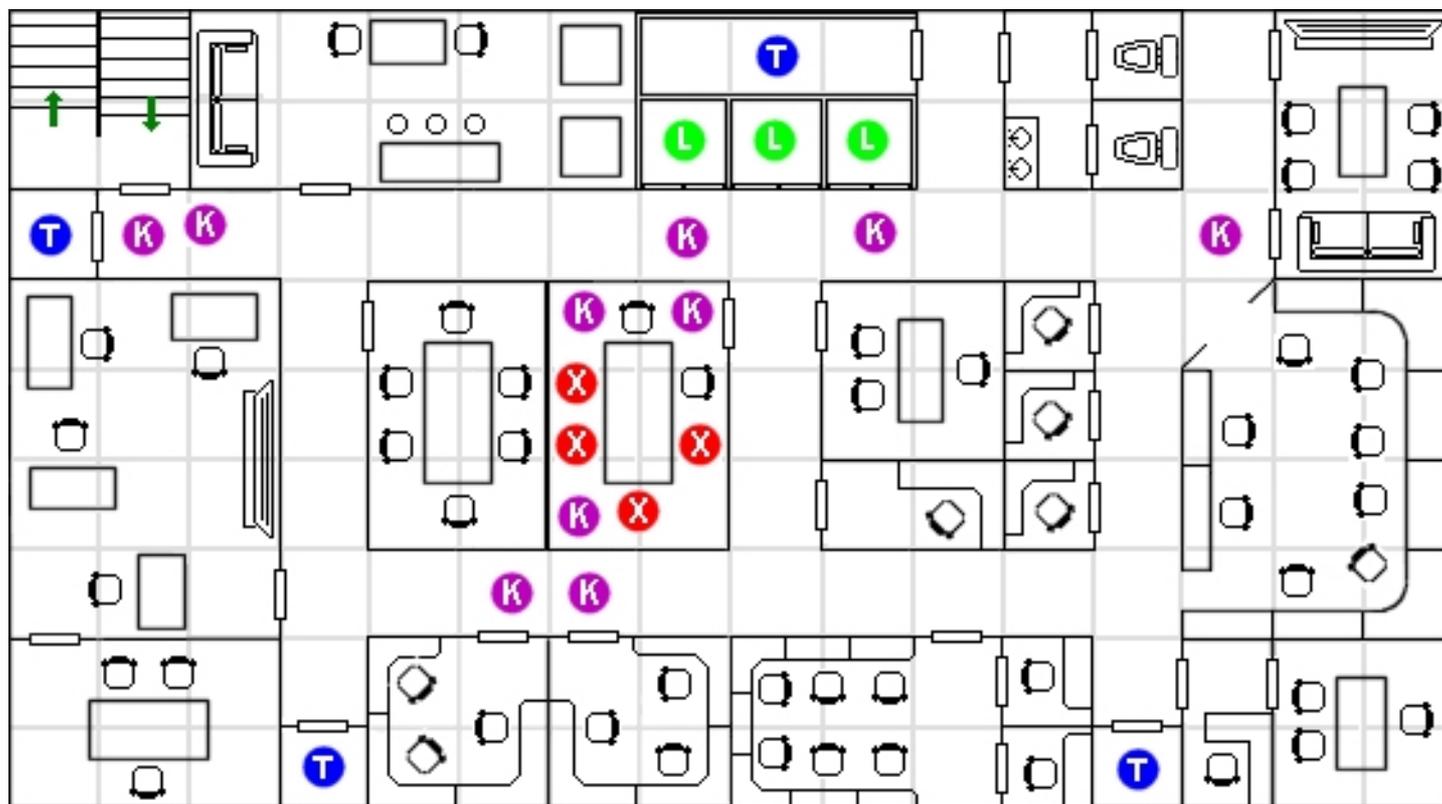
Si la situation s'envenime, que les runners sont violents, utilisent des explosifs ou se mettent à tirer partout, ils pourraient attirer la Lone Star et La KE enverrait un hélicoptère de combat sur place ainsi que deux équipes de plus. La Lone Star cherchera à capturer les intrus, en balançant des gaz paralysants par exemple.

CHAPITRE 5 : LA SUITE.

Les gens de la Knight ont reçu l'ordre de garder les prisonniers dans le building jusqu'à l'arrivée de Taurus vers 7h. Celui-ci souhaite interroger personnellement les runners avec l'aide d'un sorcier urbain de ses connaissances. Il préfère cela à un interrogatoire de la Knight qui ne débouchera peut-être sur rien ou de fausses informations. Taurus se doute bien qu'il s'agit de la North Steel, Calven ou Delagos... il a juste besoin du témoignage des runners pour tenter de faire chanter le commanditaire. Dans la pratique, ça se passera un peu différemment : accusée, la North Steel prétextera que Huntington avait été démissionné avant cette attaque et aura agi de son propre chef, celui-ci se sera probablement suicidé bien avant. Cette annonce complètement douteuse fera baisser sensiblement les actions North Steel, ce qui permettrait une OPA sauvage sur la compagnie canadienne. Si cela venait à se produire, Taurus pourrait bien devenir numéro 1 de la "Raw+NorthSteel".

Plan du Bâtiment :

Batiment Raw Securit 9eme étage



1 carré = 2m²

T : Local technique

L : Lift

K : Agent de la Knight

X : Prisonnier

CONTACTS

Par Kanéda : Kanéda est un peu au courant des systèmes de sécurité du building. Silvermoon lui en a un peu parlé avant la mission. Il y a des caméras sur le toit qui surveillent tous les côtés sans angle mort. Elles sont toutes reliées au central sécurité du 11ème étage. Les vitres des trois premiers étages sont équipées de détecteurs de bris.

Par Johnson (Huntington) : Rien sur la sécurité, il sait juste que ce qui l'intéresse se trouve dans un coffre du 10ème étage. Il ne connaît rien sur la sécurité du bâtiment seulement qu'ils sont protégés par la Knight Errant. (Il s'énervera même si les PJs se montrent top insistants sur ce point avec lui).

Par Snow Fox : Si les runners font appel à lui, ou si Kanéda le met en rapport avec eux, il peut leur parler : des caméras et détecteurs sismiques sur le toit, des capteurs de bris de glace sur les fenêtres des deux premiers étages, des capteurs des portes, et des serrures Mag-Lock pour les portes principales et parking. Et aussi de la façon dont les runners se sont fait capturer par les agents de la Knight. SI SNOW FOX EST CONTACTÉ PAR LA NOUVELLE EQUIPE IL PREVIENDRA LA RAW (Taurus).

Grilock/Silvermoon/Reptile (5) :
(Tout contact des ombres...)

Nombres réussites	Informations
0-1	“Désolé, ça ne me dit rien, si j'ai quelque chose sur eux, je te rappelle.”
2-3	“Ah ! Ce sont des shadowrunners. Ils se salissent les mains à la place des autres, quoi ! En tout cas, ce sont des Pros !...”
4+	“Ils sont pas mal demandés en ce moment. Travaillent toujours ensemble.”

SnowFox (6) :
(Decker, corpo...)

Nombres réussites	Informations
0-1	“Connais pas. C'est le nom d'un nouveau simsens ?”
2-4	“Il traîne souvent dans les ombres, à la recherche de sensations fortes mais surtout de quelques nuyens.”
5+	“Il a basculé dans les ombres depuis 6 mois environ. Avant c'était un corpo.”

Kanéda (5)
(Mercenaires, gangs...)

Nombres réussites	Informations
0-1	“Si tu lui dois des sous, tu ferais mieux de quitter le ville tout de suite, gars !”
2-3	“C'est la classe ce mec ! Ses prix sont élevés mais c'est du bon matos, tu peux me croire !”
4+	“C'est le genre de types sur qui tu peux compter, pas le genre à essayer de t'arnaquer ou à te poignarder dans le dos.”

Huntington (4)
(Corpos...)

Nombres réussites	Informations
0-2	“Connais pas.”
3	“Je crois que j'ai déjà vu son nom sur un papier officiel avec l'entête d'une boîte quelconque... doit bosser dans le bâtiment ou un truc comme ça”
4+	“C'est le number 3 de North Steel !”

Raw Securit (5)
infos publiques :

Domaine : recherche de nouveaux matériaux de construction.
Parmi les 3 leaders mondiaux dans le secteur.
Siège : Seattle.
Succursales : UCAS, Canada, Nation Aztlan.

(Corpos, gardes, médias...)

Nombres réussites	Informations
0-1	“C'est une boîte High tech, et dans ce domaine, tout est top-secret !”
2-4	“J'ai entendu dire qu'ils avaient un contrat avec Knight Errant. Doivent avoir des trucs intéressants à protéger ses mecs !”
5+	“Il paraît qu'ils sont sur un gros coup là ! Un truc capable de les propulser leader du marché.”

North Steel (5)
infos publiques :

Domaine : La Recherche de matériaux synthétiques.
(Corpos...)

Nombres réussites	Informations
0-2	“Y'a pas mal de concurrence dans ce domaine de recherche. Et si tu veux mon avis, doivent pas être complètement blancs les dirigeants !”
3+	“Ils ne sont pas au top dans le domaine des matériaux High-tech depuis quelques années.”

OMBRES PORTEES

MR JOHNSON

Carl HUNTINGTON, 45 ans, numéro 3 de la North Steel

Carl Huntington est un homme stressé, accro au travail et sans histoire. Sa place au sein de la direction de la corpo n'est pas escamotée. Il est tellement dévoué à son entreprise, qu'il décide de faire appel à des shadowrunners pour dérober un nouveau matériau à des concurrents afin d'en faire profiter ses laboratoires de recherches. Hélas, il n'est pas habitué à ce genre d'opération et c'est ce qui va le perdre. En réalisant que son identité a été découverte par les runners, il va perdre les pédales et chercher absolument à les faire tuer. Ce n'est pas dans ses habitudes et si cela devait se produire il serait alors en proie à une grave dépression.

Il mesure environ 1.70 et est un peu bedonnant. D'habitude il est plutôt autoritaire et ne se laisse jamais marcher sur les pieds ; mais vue la situation dans laquelle il se trouve, il cherche absolument à sauver la réputation de son entreprise plus encore que sa vie.

Co	Ra	Fo	Cha	Int	Vo	Es	Ma
3	5	3	4	5	4	3,2	0

Réaction : 5

Initiative : 5 + 1D6

Compétences Actives :

Physique 6
Commandement 4
Etiquette (corpo) 4

Connaissances :

Sciences Physiques 5
Matériaux de construct 5
Anglais (R/W) 5(3)
Espagnol (R/W) 3(2)
Français (R/W) 3(2)
Lois 3
Psychologie 3

KANÉDA

Véritable nom inconnu, âge inconnu

Kanéda est le fixer des runners de haut vol, il voyage toujours dans une voiture de sport aux vitres teintées. Ses vêtements sont toujours de grandes marques et son regard est dissimulé derrière des lunettes profilées. Il est connu pour ses honoraires élevés envers les clients et son honnêteté envers les runners, ainsi que pour le fait qu'il n'a aucune antipathie pour les méta-humains. Certains disent qu'il serait un ancien runner à la retraite. Il peut trouver du matériel de bonne qualité en 24h, et du matériel dernier cri en 2 à 7 jours, le tout pour des prix élevés, mais corrects. Lors d'une rencontre en terrain découvert, il a toujours un ou deux drones de combat prêts à intervenir en cas de besoin. De plus, il a de nombreuses armes blanches dissimulées dans ses vêtements : shurikens, couteaux, killers balls ...

Co	Ra	Fo	Cha	Int	Vo	Es	Ma
4	6	3	5	4	2	4	0

Réaction : 5 (9)

Initiative : 9 + 3D6

Réserves de Dés :
Combat 6

Compétences Actives :

Mitraillettes 2
Combat à mains nues (kung-fu) 6
Cyber-Combat 6
Pistolet 5
Athlétisme 4
Etiquette (mercenaires) 4(6)
Electronique 5
Armes de Jet 4

Connaissances :

Lois 2
Histoire 3
6ème Monde 3
Anglais (R/W) 6(3)

Cyberware :

Réflexes Améliorés 2, Griffes rétractables (x2) (FOR+ 2)L, interface d'arme.

Equipement :

Browning Max-Power (9M) interfacé, trois chargeurs Browning, Armure moyenne de Sécurité (6/5), couteau de survie.

SNOW FOX

Véritable nom inconnu, âge inconnu.

Race : humain

Nouveau dans les ombres depuis six mois environ, cet ancien decker corporatiste fatigué de l'hypocrisie des corpos a décidé de tout plaquer et d'utiliser ses talents et connaissances pour s'enrichir. Recruté par hasard par l'équipe de Silvermoon, il a trouvé là un moyen de s'enrichir en passant un marché avec les dirigeants de la corpo pour laquelle il a travaillé dans le passé.

Co	Ra	Fo	Cha	Int	Vo	Es	Ma
3	6	3	5	6 (8)	5	5,52	0

Réaction : 6

Initiative : 6 + 2D6

11 + 3D6 (dans la matrice)

Réserves de Dés :
Combat 8
Matricielle 9

Compétences Actives :

Athlétisme 4
Biologie 6
Electronique 3
Voiture 4
Informatique (logiciels) 6 (8)
Informatique (B/R) 7
Cybertechnologie (B/R) 4
Etiquette (corpo) 4
Etiquette (rue) 4
Etiquette (matricielle) 5
Pistolet 3
Combat à mains nues 3
Furtivité 5

Connaissances :

Sécurité 3
Informatique 4
Légendes matricielles 5
Anglais (R/W) 5(3)

Cyberware : (versions beta)

Datajack x2, Softlink (4)

Booster cérébral 2, compensateur de dommages 5, accélérateur de synapses 1.

Equipement :

Pistolet Narcojet, couteau de survie.

Deck :

MPCP: 10/8/8/7/7

Hardening: 4

Mém active: 300

Mém stockage: 1,500

Vitesse E/S: 50

Réponse: 2

2 Jacks supplémentaires

GRILLOCK :

Véritable nom inconnu, âge inconnu

Race : ork

1,85m. Il est blond et ses yeux sont cybernétiques tout comme une grande partie de son corps. Il arbore un tatouage de tigre rugissant sur la joue. C'est un expert du combat au corps à corps.

Ancien garde du corps, après 10 ans dans les ombres, Grillock est devenu l'un des samouraïs de rue le plus en vogue en ce moment.

Très discret et professionnel, il ne fait pas facilement confiance aux étrangers.

Co	Ra	Fo	Cha	Int	Vo	Es	Ma
8	5	6	5	5	4	3,2	0

Réaction : 5 (7)

Initiative : 7 + 2D6

Réserves de Dés :							
Combat 7							

Compétences Actives :

Pistolet 6

Mitraillettes 3

Combat à mains nues (kung-fu) 6

Cyber-Combat 5

Athlétisme 4

Futivité 4

Etiquette (mercenaires) 4 (6)

Etiquette (corpos) 5 (7)

Biotech (Premiers Soins) 1 (3)

Electronique 5

Voiture 4

Explosifs 4

Intimidation 4

Commandement 4

Connaissances :

Anglais (R/W) 4/2

Allemand (R/W) 3/2

Société Ork Seattle 5

Métier Bodyguard 5

Lois 2

Tactiques Militaires 3

Tactiques anti-terroristes 5

Cyberware :

Réflexes Améliorés 2, Griffes rétractables (x2) (FOR+ 2)L, interface d'arme.

Equipement :

Browning Max-Power (9M) interfacé, 3 chargeurs Browning, Armure de Sécurité Medium (6/5), couteau de survie 6L.

REPTILE

Véritable nom inconnu, âge inconnu.

Race : nain

Le rigger de l'équipe, Reptile prend son pied en se connectant à ses machines. Dans la réalité, il est plutôt "tête en l'air" mais lorsqu'il s'agit de piloter ses engins ou ses drones, il est très pro.

Très timide, il parle très peu et surtout pas en présence de personnes inconnues. Mais il ne trahira jamais ses amis.

Co	Ra	Fo	Cha	Int	Vo	Es	Ma
3	5	3	4	5	4	2,1	0

Réserves de Dés :	
Combat 7	Contrôle 5

Compétences Actives :

Pistolet 4

Mitraillettes 3

Etiquette (rue) 4

Electronique (B/R) 4

Informatique 2

Voiture 3 (B/R : 4)

Hovercraft 3 (B/R: 3)

Hélicoptères 5 (B/R: 3)

Avions 4 (B/R: 3)

Connaissances :

Français 4/2

Anglais 5/3

Parlé "decker" 5

Techniques Pilotage 4

Hélicoptères militaires 3

Tactiques (Patrouilles) 3

Systèmes Sécurité 5

Equipement :

Ares Predator (interfacé) 9M, 2 chargeurs, trousse électronique, trousse mécanique, Veste Pare-balles 5/3

Cyberware :

Datajack x2, Console de Contrôle à distance (niv 2), Interface d'arme.

Console de Contrôle :

Niveau : 5

Intercom

Ecran détachable

Écran AV 2 Jacks supplémentaires

ECCM niv 4

Drones :

	Man	Vit	Accél	Résis	Sign	Pil	Sens	Arm	FC/Charg
Aerodesign Systems Condor	4	90	5	2/3	10	3	1	-	3/50
LDSD-41 GM-Nissan Doberman	3/5	70	8	2/6	4	2	1	Mont. E/Mic. -T	1/51
Renraku Arachnoïd	3/3	2	NA	0	16	1	1	-	0/0

SILVERMOON :

Véritable nom inconnu, âge inconnu.

Race : humain

D'origine indienne, Silvermoon est l'ancienne petite amie de Grillock. Elle ne court les ombres que depuis 2 ans. Elle a perdu sa famille dans un accident d'avion et n'a aucun souvenir de son passé. De nature discrète, elle est très fidèle à son totem et à la nature. Elle aime agir par instinct.

Co	Ra	Fo	Cha	Int	Vo	Es	Ma
3	4	3	5	4	5	6	6

Réaction : 4 (8)

Initiative : 8 + 3D6

Réserves de Dés :

Combat 6

Magie 7

Astrale 7

Compétences Actives :

Evocation 6

Sorcellerie 5

Lecture d'Aura 4

Pistolet 3

Furtivité 5

Etiquette (mercenaires) 2

Etiquette (rue) 2

Connaissances :

Anglais (R/W) 6/3

Lois 2

Sixième Monde 3

Magie 3

Grimoire :

Puiss. Seuil Type Port. Dur. Dég. Drain

Soins	2	10 - Ess	M	T	P	--	(P/2) Bless.	Niv
<i>(Soigne d'un nbr de cases=nbr de réuss. / doit être lancé dans l'heure qui suit les blessures)</i>								

Boule de Feu	4	Con (R)	P	CDV	I	G	[(P/2) + 3] G
--------------	---	---------	---	-----	---	---	---------------

Eclair Mana	5	Vol (R)	M	CDV	I	G	(P/2) G
-------------	---	---------	---	-----	---	---	---------

Increasead (Réaction) 2

Trévor Smith

Race : troll

Chef de la Sécurité de Raw Securit.

Il cherchera à tous prix à protéger Taurus.

Ex garde du corps, il est plus spécialisé dans la protection de personnes que dans les techniques de sécurité.

Co	Ra	Fo	Cha	Int	Vo	Es	Ma
10	4	7	4	4	4	0,4	0

Réaction : 4 (8)

Initiative : 8 + 3D6

Réserves de Dés :

Combat 6

Compétences Actives :

Athlétisme 3

Biotech 4

Voiture 5

Négociation 4

Pistolet 6

Combat à Mains nues 5

Connaissances :

Métier Garde du Corps 5

Médias 2

Procédures de Sécurité 4

Gangs trolls 3

Anglais (R/W) 4/2

Softs :

Furtivité 3

Etiquette (Corpo) 3

Armes lourdes 2

Techniques militaires 3

Equipement :

Ares Predator (interfacé, customisé "trolls") 9M, 4 chargeurs, Agenda électronique, Veste Pare-balles 5/3, Respirateur 2, Contrat Doc Wagon Platine, Patchs : 5xAntidotes (niv 6), 5xStimulants (niv 4).

Cyberware :

Chipjack, Modulateurs rétinien (anti flash, compensateur de lumière), Interface d'arme, Armure dermale (2), Réflexes améliorés niveau 2.

Alexander Taurus

Race : humain

Président de la Raw Securit. N'a pas l'habitude des affrontements physiques, il se cachera derrière son chef de sécurité, Trévor Smith et n'ouvrira le feu que contraint. Si les choses dégénèrent, il cherchera à s'enfuir.

Co	Ra	Fo	Cha	Int	Vo	Es	Ma
3	3	3	6	6	6	0	0

Réaction : 4

Initiative : 4 + 1D6

Réserves de Dés :

Combat 3

Compétences Actives :

Négociation 6

Pistolet 3

Combat à Mains nues 5

Etiquette (corpos) 5

Connaissances :

Lois 4

Anglais (R/W) 4/2

Equipement :

Ares Predator 9M.

NOTE 1

L'équipement mis à la disposition des runners par Kanéda (que de l'excellente qualité) :

1 Katana Dragon :

	Dissimulation	Allonge	Dégâts	Poids	Disponibilité	Coût/IdR
Katana	3	1	(FOR+3)M	1	4/48hrs	1.500¥/2



Plus qu'un simple katana, cette arme, faite sur mesure, possède un système d'empreinte palmaire sur le dessin dragon de son manche. Ce qui permet uniquement à la bonne personne de s'en servir...

3 Killer Balls :

	Maniabilité	Vitesse	Accélération	Résistance	Signature	Pilot	Senseurs	Poids	Disponibilité	Coût/IdR
Killer Ball	2	50	8	1	5	1	1	0.90	4/48hrs	2.000¥/2



Cette boule est une arme destinée à être lancée contre un adversaire (façon Shuriken). La cible est choisie en pointant le capteur de la boule vers la cible et en pressant un bouton, la killer ball enregistre alors l'empreinte thermographique de la cible.

Une fois lancée, elle utilise une cartouche de propergol pour se propulser, elle se dirige en utilisant les lames comme ailerons. Grâce à son capteur thermo elle peut éviter les obstacles la séparant de sa cible. Lorsqu'enfin elle s'est plantée dans sa cible, plusieurs options s'offrent à elle, elle peut déclencher un explosif environ 50g + le reste de propergol. Cet explosif peut être remplacé par du poison qui s'écoulera via des rainures le long des lames. Ou tout simplement se limiter aux lames. Son autonomie de vol est limitée à 5 rounds. **Dégâts (FOR+1) M**

Grenades (4 Grenades Gaz – 2 FlashPack – 4 Fumées – Mousse) :

	Dissimulation	Dégâts	Dispersion	Poids	Disponibilité	Coût/IdR
Gaz (Neuro-Paralysant VII)	5	Spécial	-	0,25	8/4jrs	60¥/2
Flash-Pak	12	Spécial	-	0,2	3/36hrs	250¥/1
Fumée	6	-	-	0,25	3/24hrs	30¥/2

	Dissimulation	Indice	Poids	Disponibilité	Coût/IdR
Mousse Composé 6, Spray de 4kg	-	6		10/48hrs	180¥/2

Equipement de Surveillance (6 Passes – 2 Détection Gaz) :

	Dissimulation	Poids	Disponibilité	Coût	Index de Rue
Passe Magnétique	9	1	(ind. x 2)/10jrs	ind. x 10.000¥	3
Système de Détection des Gaz	5	1	(ind. x 3)/7jrs	ind. x 1.000¥	2

Autres (1 Gilet – 2 kits Matériel d'escalade) :

	Dissimulation	Ballistique	Impact	Poids	Disponibilité	Coût/Index
Veste Pare-Balles	6	5	3	2	3/36hrs	900¥/0.75

	Dissimulation	Poids	Disponibilité	Coût	Index de Rue
Kit de Montée/Descente	3	2	Totale	250¥	1

NOTE 2 : les Procédures d'Urgence

En cas d'incendie, toutes les portes des 9 étages inférieurs sont débloquées, et n'importe qui peut entrer et sortir. Au 10ème et au dessus, seules les portes menant à l'escalier de secours se débloquent et seulement dans le sens des sorties, pour permettre aux gens de fuir, mais pas de rentrer. Un signal d'alarme est envoyé aux pompiers ainsi qu'à la Knight Errant et toutes les alarmes sont remontées au 11ème étage.

En cas de cambriolage, Les gardes ont pour ordre de capturer les intrus. Les gardes sont au nombre de deux la nuit ; ils appartiennent à Knight Errant et font partie du contrat de sécurité existant entre la Raw et la KE. Ils connaissent parfaitement tous les systèmes de sécurité et savent faire un peu de maintenance dessus ainsi que sur les drones si nécessaire. En cas de cambriolage, ils tenteront de neutraliser les intrus avec les drones ou les gaz, s'ils sont trop nombreux ou trop forts, ils pourront faire appel à la Knight pour des renforts. ([voir gardes](#))

En cas d'attaque matricielle, il y a en permanence un decker, capable de traquer tout intrus à la moindre alerte active. Au cas où une alarme serait déclenchée dans la matrice, une alarme réelle se déclencherait au poste de sécurité.

NOTE 3 : à l'intention du personnel

Messieurs,

Je tiens à vous féliciter pour vos récents travaux. Le CX-21 est une révolution dans le domaine du bâtiment.

Il nous permettra d'écraser nos concurrents et de devenir le numéro 1 sur le marché.

Le directeur et moi-même insistons sur le caractère TOP Secret de vos occupations.

Cordialement, Trévor Smith.

NOTE 4 : TOP10

officiel de la Recherche sur les nouveaux matériaux

- 1 – HighTech Alliages
- 2 – Cyber Building Corp.
- 3 – Raw Securit
- 4 – Life in new tech
- 5 – NewTech Corp.
- 6 – ShadowBuild
- 7 – Nilson and son
- 8 – Calven inc.
- 9 – North Steel Corp.
- 10 – Delagos.