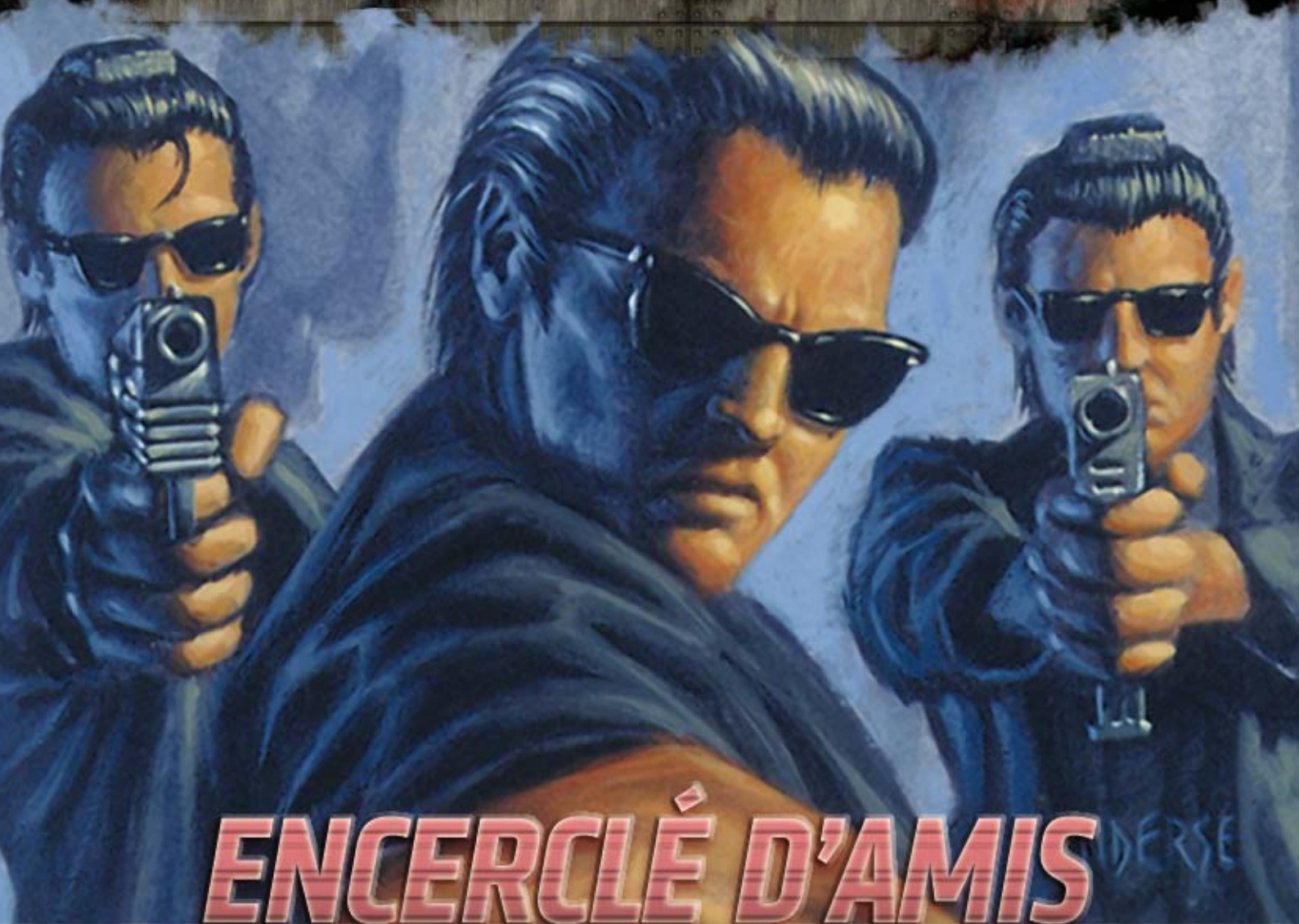


# MISSIONS

MATERIAL



## ENCERCLÉ D'AMIS

### Crédits : Encerclés d'amis

**Rédaction :** Stephen McQuillan.

**Relecture :** Jean-Marc Comeau, Robert Knoke, Adam Large, Jeremy Weyand.

**Illustrations :** Doug Anderson, Cullen Erbacher, Patrick Sullivan.

**Logo Shadowrun Missions :** Andy Coen.

**Cartes :** Andy Coen.

**Coordinateurs Shadowrun Missions :** Stephen McQuillan, Aaron Pavao.

**Développement eBook Shadowrun :** John Dunn.

### Édition française

Ce document ne constitue pas une traduction officielle mais est le fruit des efforts des membres de la communauté Shadowrun française. **Un grand merci à shadowrun.fr d'avoir mis à la disposition des traducteurs un espace dédié à leurs discussions et au collectif Ombres Portées d'avoir soutenu cette initiative !**

**Traduction :** Dragrabis, Laurelin, Morphée, The Joker, Rapaharen, Shaken et Ygg.

**Relecture :** Ygg.

**Maquette :** Romano Garnier.

**Titre original :** *Everyone's your friend.*

**Copyright** © 2009 WizKids Inc.

**Tous Droits Réservés :**

*Shadowrun, Everyone's your friend, la Matrice et WK Games sont des marques déposées et/ou des marques de fabrique de WizKids, Inc. aux États-Unis et / ou dans d'autres pays. Aucune partie de cet ouvrage ne peut être reproduite, placée dans un système de partage de données, ou transmise sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite préalable du Propriétaire du Copyright, ni être mise en circulation sous une autre forme que celle sous laquelle elle a été publiée.*

Photocopie autorisée pour usage personnel uniquement.

Version américaine publiée par Catalyst Game Labs, un label de InMedia Res Productions LLC, Lake Stevens, Washington, USA.

Retrouvez Shadowrun sur le Net !:

**EN FRANÇAIS :**

<http://www.shadowrun.fr> (portail web communautaire Shadowrun)

<http://www.shadowforums.com/forums> (principal forum francophone)

<http://www.sden.org/forums/viewforum.php?f=34> (forum Shadowrun du site de l'Elfe Noir)

et sur le site de Black Book Éditions : [www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr)

**ET EN ANGLAIS :**

<http://www.shadowrun4.com> (site officiel de Shadowrun)

<http://www.dumpshock.com> (principal forum anglophone)

# INTRODUCTION

*SRM03-00 Encerclé d'amis* est une aventure prenant pour cadre la campagne Shadowrun Missions. Des informations complètes sur la campagne de Shadowrun Missions sont disponibles, en anglais, sur [www.shadowrun4.com/missions](http://www.shadowrun4.com/missions) et incluent un guide de création des personnages pour les Missions et une FAQ régulièrement mise à jour.

## PRÉPARER L'AVENTURE

*SRM03-00 Encerclé d'amis* est conçu pour être utilisé avec Shadowrun, Quatrième Édition, et tous les personnages et les points de règles se réfèrent à la Quatrième Édition des règles de Shadowrun.

### Structure de l'aventure

*SRM03-00 Encerclé d'amis* se compose de plusieurs scènes. Ces scènes forment le squelette de l'aventure, qui devrait être complétée en approximativement quatre heures. Si vous venez à manquer de temps, vous devriez alléger chaque scène et vous montrez un peu plus généreux en matière d'indices, de seuils de réussite, et dans toutes autres contraintes pour aider les joueurs à s'orienter dans l'aventure.

Chaque scène présente les grandes lignes des chaînes d'événements les plus probables, ainsi que la façon de gérer les rebondissements et retournements de situations inattendus qui surgiront inévitablement. Chacune des scènes contient les sous sections suivantes, fournissant au meneur de jeu toutes les informations nécessaires pour la mener à bien :

**En Bref** fournit un rapide synopsis de l'action de la scène, permettant d'embrasser d'un coup d'œil s'y dérouler.

**Dites-le avec des mots** est rédigé pour être lu à haute voix aux joueurs, décrivant ce que les personnages perçoivent lors de leur entrée en scène. Vous devriez vous sentir libre de modifier autant que vous le désirez la trame narrative pour l'adapter au groupe et à la situation, puisque les personnages peuvent arriver à cette scène par différents moyens ou circonstances que le texte ne peut prévoir exhaustivement.

**L'envers du décor** couvre la majeure partie de la scène, décrivant ce qui va arriver, ce que les personnages non joueurs font, comment ils réagiront aux actions des joueurs et ainsi de suite. Cette section décrit également le cadre de la rencontre, des conditions environnementales et toutes autres caractéristiques du lieu, ainsi que toutes les descriptions des éléments importants.

**Durcir le ton** explore les moyens de faire de la rencontre un défi pour des personnages expérimentés et puissants, ainsi que d'autres moyens d'ajouter du piment supplémentaire à la scène.

**Antivirus** propose des solutions aux problèmes qui pourraient potentiellement jaillir durant la scène. Bien qu'il soit impossible d'anticiper tout ce qu'un groupe de personnages joueurs pourra faire, cette section essaie d'anticiper les problèmes les plus courants et d'offrir des suggestions pour les gérer.

## MENER L'AVENTURE

Mener une partie relève plus de l'art que de la science et chaque meneur de jeu fait les choses légèrement différemment. Utilisez votre propre style quand vient l'heure de préparer et de jouer l'aventure et faites ce que vous jugez nécessaire pour faire vivre à vos joueurs la meilleure partie possible de Shadowrun. Les aventures des Shadowrun Missions sont conçues pour être jouée en quatre heures, le créneau standard des conventions.

Merci de garder ces éléments à l'esprit quand vous ferez jouer cette aventure. Vous devriez prévoir au moins 15-20 minutes en fin de créneau pour compléter les documents

nécessaires et pour donner les carnets de débriefing aux joueurs (assurez-vous que vous avez suffisamment de copies de ces carnets pour en donner une à chaque joueur après avoir joué l'aventure). Cette rubrique présente quelques conseils que vous pourrez trouver utiles pour vous préparer à jouer *SRM03-00 Encerclé d'amis* (ou toute autre aventure des Shadowrun Missions).

### Étape 1 : lisez l'aventure

Lisez attentivement l'aventure de son début à sa fin. Faites vous une idée de l'intrigue principale et de ce qui arrive dans chaque scène. Ainsi, si quelque chose d'imprévu se produit, vous ne serez pas pris à contre-pied et vous vous adapterez en douceur.

### Étape 2 : prenez des notes

Prenez des notes pour vous-même pendant que vous parcourez l'aventure, afin de pouvoir vous y référer plus tard. Les points intéressants à noter incluent : les principaux éléments de l'intrigue (ainsi vous pourrez les avoir tous à l'œil), les noms des différents personnages non joueurs, les éventuels problèmes que vous aurez repéré, les situations où vous pensez qu'un personnage en particulier pourra briller et toute autre chose que vous souhaitez garder à l'esprit pendant que vous mènerez l'aventure.

### Étape 3 : connaissez les personnages

Avant de démarrer l'aventure, examinez les fiches et les journaux de bord des personnages pour vous informer et repérer les informations fondamentales sur leurs principales aptitudes utiles afin de vous y référer au cours de la partie. Révissez aussi l'historique des personnages et gardez en mémoire les différents événements de leurs journaux de bord pour déterminer les actions des personnages non joueurs dans les différentes scènes dans l'hypothèse où vous souhaitez mettre en place une telle dynamique.

### Étape 4 : ne paniquez pas

Mener une partie implique de jongler avec tout un tas de choses différentes. Parfois vous perdrez le fil et oublierez quelque chose ou vous commetrez tout simplement une erreur. Ça arrive, ne vous en faites pas. Personne n'est parfait en permanence et tout le monde fait des erreurs. Reprenez juste de ce point et repartez. Vos joueurs comprendront et oublieront tout dès que vous aurez relancé l'action.

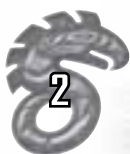
## RÈGLES GÉNÉRALES DE L'AVENTURE

Les aventures des Shadowrun Missions utilisent les règles présentées dans Shadowrun, Quatrième Édition (*SR4*). Les règles standards telles que les tests de réussite et autres mécanismes basiques sont décrits dans *SR4* et ne sont pas rappelés dans cette aventure.

Pendant que vous préparez l'aventure, gardez à l'esprit que l'équipe formée par les Personnages Joueurs ne sera pas forcément « équilibrée ». Il est parfaitement possible qu'elle soit composée exclusivement de technomanciens ou de chamans prônant le retour à la nature. Si les personnages vont droit dans le mur à cause d'un obstacle de ce genre, montrez-vous flexibles et utilisez au mieux votre jugement afin de les raccrocher à l'intrigue principale.

### Personnages non joueurs

Les Personnages non joueurs (PNJ) sont essentiels à toute aventure. Ils sont les alliés, les adversaires et les individus constituant la toile de fond du scénario, interagissant avec les personnages joueurs. Les PNJ de cette aventure ont déjà été créés et peuvent être trouvés dans le chapitre Ombres portées.



Les PNJ de cette aventure devraient globalement correspondre au personnage joueur moyen, mais ils peuvent nécessiter quelques ajustements pour s'adapter à un groupe particulier de personnage, tout particulièrement dans le cas d'un groupe plus expérimenté et puissant.

Les scènes et les descriptions des PNJ offrent des conseils pour ajuster ces derniers afin qu'ils soient en adéquation avec les capacités des personnages de votre groupe. Pour ajuster le niveau de puissance d'un PNJ, référez-vous à la Table de création et de progression des runners d'élite (p. 279, SR4). Prenez en compte les capacités des personnages joueurs lorsque vous évaluez les PNJ de cette aventure et modifiez-les en fonction de cela.

## Indice de Table

L'Indice de Table (IT) est utilisé pour ajuster la difficulté d'une aventure afin qu'elle soit adaptée aux personnages qui la jouent. La valeur d'IT peut être utilisée pour augmenter le nombre ou les capacités des adversaires, et l'indice d'appareil des équipements de l'aventure. De plus, quand les PNJ ou les appareils font un test quelconque à l'exception des tests de résistance aux dommages, allouez leur un nombre de dés de bonus égal à l'IT comme bonus additionnel de situation.

Avant de commencer à jouer la partie, demandez aux joueurs de se mettre d'accord sur un IT compris entre 1 et 6 pour le scénario. Informez-les que les joueurs et des personnages débutants sont supposés jouer à l'IT 1. Des joueurs et des personnages plus expérimentés peuvent choisir d'augmenter cette difficulté. Expliquez aux joueurs que lorsque la difficulté augmente, il en va de même pour les récompenses. Une fois que les joueurs se sont mis d'accord sur la valeur de l'IT, utilisez cette valeur systématiquement tout au long du scénario.

## Vendre son âme

Au fur et à mesure des scénarios, un PJ peut devenir affilié à une ou plusieurs des corporations qui constituent le conseil du Manhattan Development Consortium. Si un PJ non affilié complète un objectif secondaire (voir *Intérêts corporatistes*),

même par accident, alors, au lieu de recevoir la récompense, il reçoit une offre pour s'affilier à la corpo. Les affiliés ne deviennent pas des agents corporatistes à part entière, mais agissent plutôt en tant qu'« actifs sacrificiables », « taupes » ou pour dire les choses plus franchement « espions ».

Chaque corporation a des intérêts dans ce qui se passe à New York. Il en résulte que chaque corpo a une tâche qu'elle veut voir réalisée par ses hommes lors de chaque scénario. Naturellement, chaque corpo a des récompenses qu'elle donne à ses agents qui accomplissent ces objectifs.

Les affiliations sont supposées être gardées secrètes, respectant ainsi le thème de l'espionnage, donc les joueurs de personnages affiliés devraient être informés de ces objectifs de manière subtile. Si un groupe de joueurs se montre à l'aise dans la compartimentation entre ce que sait le joueur et ce que sait le personnage, alors annoncez-les ouvertement. Si vous n'êtes pas sûr de cela, faire passer une note peut s'avérer plus approprié.

Les PJ qui choisissent d'accepter cette affiliation auront l'opportunité de recevoir des récompenses spécifiques et de se charger de tâches particulières selon le scénario joué. Quand ce sera le cas, ces récompenses seront notées dans **Rassembler les morceaux**.

## Perdre une affiliation corporatiste

Une des clauses les plus importantes du deal pouvant entraîner une rupture de contrat avec une corporation est le secret. Si la corpo ne peut nier l'implication du runner dans ses opérations, le runner n'a que peu de valeur pour elle.

Si un shadowrunner laisse transparaître son affiliation, ou travaille délibérément contre les objectifs secondaires fixés par la corpo, le MJ devrait réaliser un Test de Renommée contre l'affilié en fin d'aventure, juste avant la scène finale. Le seuil de ce test et ses conséquences possibles sont donnés dans la Table de Trahison d'affiliation ci-dessous ; plus l'infraction est grande, plus le seuil est bas. Si le test est un succès, les conséquences présentées ci-dessous sont appliquées par le MJ à l'affilié.

### TRAHISON D'AFFILIATION

Action de l'affilié	Seuil / Renommée	Conséquences
L'affilié fait des allusions à son affiliation	3	Récompense corpo refusée, même si l'objectif secondaire est atteint.
L'affilié révèle son affiliation même à d'autres affiliés de la même corpo	2	Comme ci-dessus, plus l'affilié est révoqué : +1 en Rumeur, -1 en Réputation.
L'affilié empêche délibérément l'atteinte d'un objectif secondaire de sa corporation d'affiliation	1	Comme ci-dessus, et ajout de +1 en Rumeur, -1 en Réputation. De plus, la corpo envoie un « nettoyeur » pour éliminer l'(ex)affilié durant la scène finale. Voir la Table des nettoyeurs ci-dessous.

### TABLE DES NETTOYEURS

Indice de Table	PNJ nettoyeur*
1	Utilisez les caractéristiques du Lieutenant des Triades (p. 278, SR4)
2	Utilisez les caractéristiques du Lieutenant Samourais Rouges (p. 278, SR4)
3	Utilisez les caractéristiques du Lieutenant des Ghost du Tir (p. 278, SR4)
4	Utilisez les caractéristiques du Mage de combat (p. 98, SR4), de la Brute (p. 101, SR4), ou de l'Adepté Pistolero (p. 103, SR4)
5	Utilisez les caractéristiques du Mage de combat (p. 98, SR4), de la Brute (p. 101, SR4), ou de l'Adepté Pistolero (p. 103, SR4), avec un bonus de +2 à toutes les réserves de dés.
6	Utilisez les caractéristiques du Mage de combat (p. 98, SR4), de la Brute (p. 101, SR4), ou de l'Adepté Pistolero (p. 103, SR4), avec un bonus de +4 à toutes les réserves de dés.

\* Les meneurs de jeu sont encouragés à customiser les nettoyeurs s'ils le désirent, tout en restant en gros au niveau de puissance donné.



## Un mot sur les commlinks

Dans *SR4*, les commlinks sont devenus des appareils universels. Comme à peu près tout PNJ en possède un, ils ne sont pas toujours spécifiés dans le texte de l'aventure. Pour ces PNJ qui n'ont pas de commlink de décrit, considérez qu'ils possèdent tout le nécessaire à un indice de  $(IT / 2) + 1$  (arrondi au supérieur). Ces commlinks ne contiennent aucune information de valeur.

## Paperasse

Après avoir mené une aventure des Shadowrun Missions, il y a plusieurs tâches administratives importantes qui doivent être réalisées.

La première consiste à bien vérifier qu'une copie du Journal de bord de l'aventure a été donnée à chaque joueur. En tant que MJ, merci de remplir les rubriques, avec les valeurs appropriées que vous leur avez attribuées. Merci de prendre en compte les actions des PJ lors du scénario lorsque vous appliquez des modificateurs à leur Réputation en suivant les règles (p. 259, *SR4*).

La seconde consiste à vérifier que les joueurs ont bien mis à jour le calendrier de leur personnage. Les PJ sont autorisés à se lancer dans un run une fois par semaine. Le calendrier est utilisé pour tenir les comptes des dépenses de niveau de vie, des aventures et du temps de repos entre deux exploits.

Enfin, merci d'utiliser le formulaire de compte-rendu disponible sur le web à l'adresse <http://www.shadowrun4.com/missions>.

Les prochaines aventures refléteront les résultats de celle-ci. Sans retour du MJ, les exploits des PJ ne pourront pas affecter la campagne.

## SYNOPSIS DE LA MISSION

C'est une mission de transition. L'équipe est embauchée par une des factions de Denver pour traquer Lin Yao, qui s'est enfuie vers NYC. Simultanément, des agents locaux de NYC sont introduits pour fournir des compétences locales sur le terrain. Ayant échappé à une mort certaine, Lin Yao cherche à couper les ponts avec les syndicats du crime et à rejoindre les rangs d'une mégacorporation. Horizon souhaite lui offrir un poste de synergiste, sous son pseudonyme Summer Xiao, en raison de sa connaissance détaillée des opérations des syndicats du crime.

Quand les runners tentent de retourner à Denver, ils constatent que leurs arrangements pour le voyage de retour ont été annulés et que tous leurs contacts basés à Denver se terrent. Il est temps de commencer une nouvelle vie à New York, ou de trouver un autre chemin pour rentrer.

## CONTEXTE DE LA MISSION

La campagne SRM-02 a suivi les événements dans les ombres de Denver menant à la tentative d'assassinat du Sottocapo Chavez. Bien que l'assassinat ait rencontré un succès mitigé, il a servi d'événement catalyseur pour une guerre de gang entre le syndicat en pleine expansion Vory v Zakone, la Mafia Chavez et la Triade du Lotus Blanc. Avec une guerre sur trois fronts, la violence menace de se déplacer jusque dans la sphère publique. Au cours de ces événements, un cristal de mémoire draconique est passé entre les mains de plusieurs syndicats. Alors que les agents de Ghostwalker avaient vent du cristal, ils devaient faire face à une impasse au Mexique. Au final, la Pierre de Dragon fit son chemin jusqu'au Grand Dragon et la communauté des Ombres s'effaça, personne ne voulant y être pris la main dans le sac.

En arrière-plan de ces événements, Lin Yao a pris la fuite. Prémunie morte par les siens et la communauté des Ombres, elle a fui Denver pour New York, à la recherche d'un nouveau départ. La seule erreur de Lin fut de retirer des fonds placés

## INTERÊTS CORPORATISTES

Les affiliés de chaque organisation se voient confier les objectifs secondaires présentés ci-après. Sauf indication contraire, l'objectif secondaire d'un PJ sera fixé après que l'équipe ait accepté le travail proposé dans **Une chute sans fin** ou **New York, New York**. Les objectifs secondaires sont toujours communiqués discrètement (par exemple via un message crypté, un agent de la corporation, ou par l'intermédiaire du sort Lien mental, etc.), mais ne mentionnent jamais la récompense offerte en cas de réussite.

**Ares** : utiliser une arme avec une Disponibilité de 10 ou + dans les limites de Manhattan. Notez que cela n'est pas un objectif, mais simplement quelque chose qui attirera l'attention de la corporation. Les affiliés d'Ares ne seront pas au courant de cet objectif secondaire, mais pourront tout de même bénéficier de la récompense.

**Aztechnology** : éviter tous les postes de contrôle.

**Horizon** : s'assurer que Ieto Hong et ses gardes s'échappent sains et saufs.

**NeoNET** : obtenir un compte admin sur le noeud du MDC.

**NYPD, Inc.** : causer une bagarre au Lucky Star 99 pouvant mener à de légères violences.

**Renraku** : copier, saboter, ou à défaut accéder au programme Emergent Knowledge.

**Saeder-Krupp** : faire de Mara Blaine un contact.

**Shiawase** : utiliser du nanoware ou des nanotechnologies dans les limites de Manhattan. Notez que cela n'est pas un objectif, mais simplement quelque chose qui attirera l'attention de la corporation. Les affiliés de Shiawase ne seront pas au courant de cet objectif secondaire, mais pourront tout de même bénéficier de la récompense.

**Spinrad** : découvrir si la Triade à besoin d'une petite faveur et s'assurer qu'elle est effectuée avec respect.

**Néo-Anarchistes** : n'avoir aucune autre affiliation, et s'en prendre à un des hommes de Ieto Hong ou endommager son hélicoptère.

sur un compte secret surveillé par des hackers de la mafia de Denver en vue d'un usage futur. C'est en voyant son visage sur l'enregistrement vidéo d'une banque de NYC que la Famiglia découvre que contrairement à ce qui leur avait été dit, elle n'était pas morte.

À la fin de la campagne SRM 02, beaucoup de runners ont eu l'opportunité de quitter Denver. Ceux qui ont choisi de rester commenceront par **Une chute sans fin**. Dans le but de poursuivre sur la campagne SRM 03, les runners qui ont quitté Denver sont considérés comme ayant rejoint New York. Les nouveaux personnages qui n'ont pas précédemment joué dans les Shadowrun Missions et les runners débutant à New York City, commenceront directement avec la section **New York, New York**.

## UNE CHUTE SANS FIN

### EN BREF

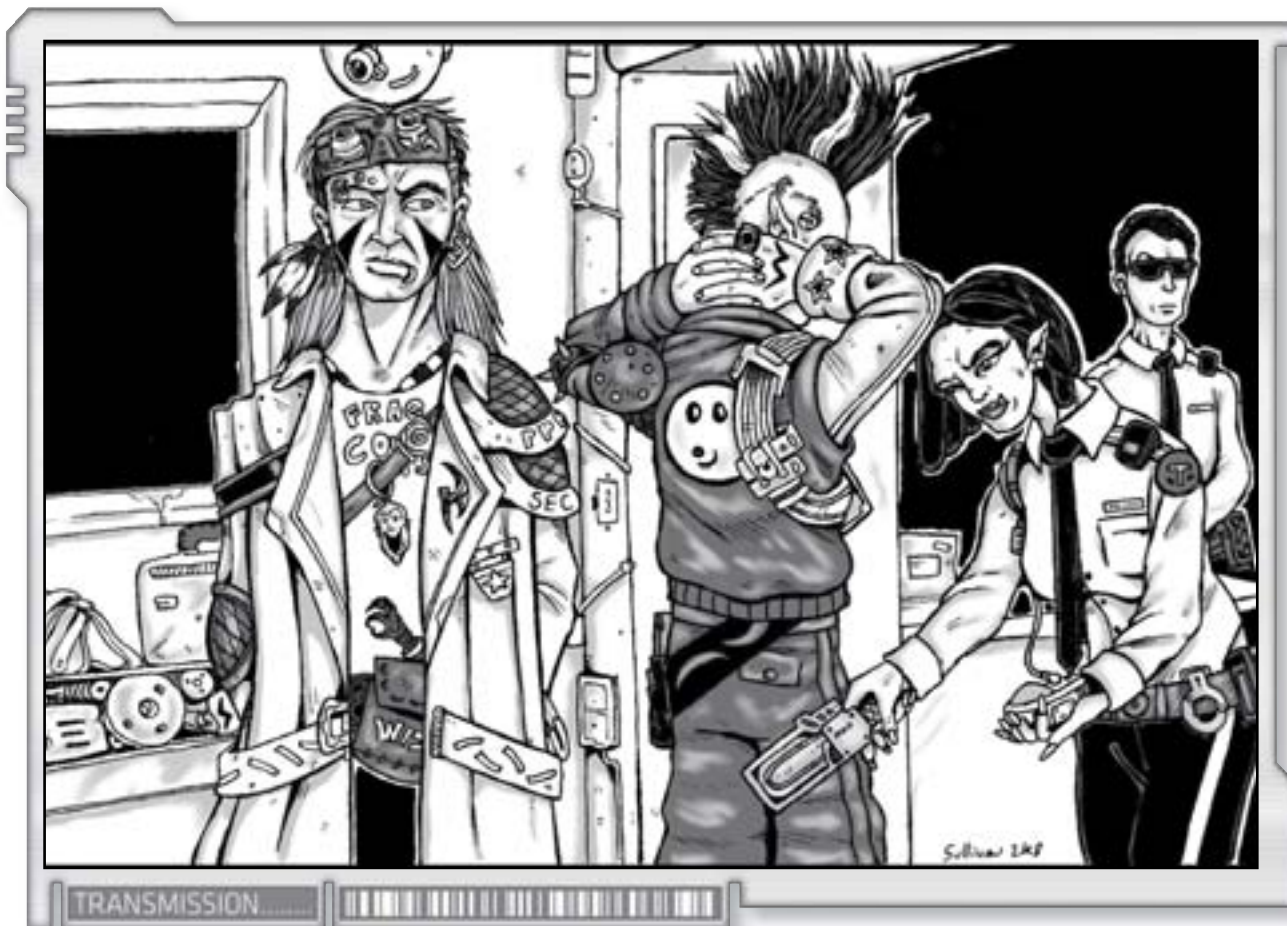
Des runners basés à Denver sont rassemblés pour remonter une piste. Ils sont engagés pour trouver Lin Yao dont on pense qu'elle se cache à NYC.

### DITES-LE AVEC DES MOTS

En repensant aux événements des dernières années, vous vous efforcez de trouver les mots justes pour décrire ce qui

Message Urgent...





était arrivé. Une guerre entre syndicats du crime de plus en plus visible, un artefact magique sur lequel le Grand Dragon local de Denver a voulu mettre la patte, et vous coincés au milieu de tout ça. Les six derniers mois avaient été calmes, la plupart des runners un tant soit peu malins ayant adopté un profil bas, espérant ainsi éviter les représailles.

Finalement le travail reprenait, et le statu quo était rétabli. Et lorsque votre commlink sonne pour un travail, vous reconnaissez le large sourire aux crocs proéminents de Miguel Sanchez. L'ork travaille pour la famille Casquilho. « Hé, j'ai un travail pour toi : récupérer un colis perdu dans la Pomme Pourrie. Trajet payé. »

## L'ENVERS DU DÉCOR

C'est une scène de transition pour introduire dans NYC les retardataires restés dans les Ombres de Denver. La famille Casquilho est prête à assumer le prix du billet d'avion et le transport discret de n'importe quel équipement que les personnages veulent emmener. En plus de cela, elle propose un montant de  $IT \times 1\,500 \text{ ¥}$  par runner si Lin Yao est renvoyée à Denver. Ce montant est non-négociable, mais Miguel est disposé à négocier le remboursement des dépenses supplémentaires. Les dépenses détaillées de  $500 \text{ ¥} + 100 \text{ ¥}$  par succès excédentaire lors du Test opposé de négociation seront couvertes. Cette prise en charge des dépenses est pour l'ensemble de l'équipe et non par runner.

Miguel indiquera aux runners que ce travail pourrait prendre un moment et exige diverses compétences. Il recommande qu'ils emportent tout équipement dont ils pourraient avoir besoin. Chaque runner recevra un conteneur de 3 mètres par 1 mètre sur 1 mètre pour y ranger l'équipement à expédier. Il n'est pas recommandé de stocker quoique ce soit de vivant à l'intérieur à moins de prendre des précautions d'emballage particulières. Il y aura un point de contact à NYC- Peace Man - qui s'occupera de les mettre en situation. Ils pourront

le rencontrer au Apple Press (voir *New York, New York*). Les runners qui commencent à Denver avec des véhicules ne seront pas en mesure de les emmener à moins qu'ils ne prennent leurs propres dispositions. Le coût suggéré pour cela est  $500 \text{ ¥}$  par point de Structure du véhicule qui doit être ainsi transporté.

À ce point, le fixer donnera à chaque runner de Denver un patch à appliquer sur l'ID qu'il utilisera lors du run. Le patch permettra que son identification s'affiche entourée d'une ORA rouge. Miguel expliquera que l'identification peut maintenant fonctionner comme un passe visiteur d'Indice 4 à New York City. Cela permettra l'accès à la ville pour la durée du scénario.

## ANTIVIRUS

Pour ce qui en est dit jusque là, ce boulot semble assez simple. Les runners qui ne veulent pas le prendre seront probablement plus à l'aise en vivant dans le Warrens, maltraitant maquereaux et dealers. Vous pouvez insister sur l'intérêt de s'éloigner temporairement de Denver - le voyage à NYC peut constituer des vacances studieuses. Pour les runners blasés qui ne veulent rien avoir à faire avec Lin Yao et la tragédie d'une nouvelle guerre froide entre syndicats du crime, Miguel peut demander comment vont les affaires dernièrement. Actuellement il n'y a aucun autre job dans les tuyaux et quelques connexions à New York pourraient bien être ce dont ils ont besoin pour couper tous liens avec Denver.

Alternativement, si les résultats de la mission précédente montrent que Lin Yao est morte sans possibilité de la voir ressurgir, utilisez Chun Xiang. Chun est le contrebandier des Triades de la SRM02-13, un des anciens amants de Lin Yao. Les MJ qui utiliseront Chun devront faire quelques adaptations tout au long de cette Mission.

Pour la faire courte : soit ils prennent le job, soit ils font un nouveau personnage prêt à le prendre.

# NEW YORK, NEW YORK

## EN BREF

Les runners de NYC sont embauchés pour travailler sur un problème lié à une personne qui n'est pas d'ici. Ils doivent trouver une expatriée de Denver et la faire disparaître de la scène avant que Manhattan ne soit envahi par les chasseurs de prime.

## DITES-LE AVEC DES MOTS

Chaque jour apporte son lot de nouveautés dans les cinq arrondissements ; aujourd'hui c'est un travail. Alors que vous sortez du lit, votre commlink indique un message laissé il y a quelques heures. L'identifiant est celui d'un certain Peace Man et montre la photo d'un jeune ork vêtue d'une chemise faite main. « Peace, man. J'ai entendu dire que tu cherchais un travail et que quelques personnes d'ailleurs recherchaient de l'aide. Peux-tu me retrouver ce matin au Apple Press. Neuf heures devrait faire l'affaire. Ah, et c'est au coin de la 17ème et de Broadway. Merci... »

## L'ENVERS DU DÉCOR

L'Apple Press est une agence d'information indépendante servant de couverture aux Néo-anarchistes. C'est une chaîne locale avec des antennes dans chacun des arrondissements et dans Manhattan. Au-delà de la production d'ORAs anti-autorité et de propagande virale, son rez-de-chaussée abrite un café et une maison de thé animés. À leur arrivée, les runners trouveront Peace Man dévorant un scone à pleine dent et finissant un bon litre de vrai café. Avec ses yeux injectés de sang, il apparaît négligé et en manque de sommeil. Le Fixer est fatigué et planait quand il s'est mis en quête d'une équipe pour cette mission. Maintenant il a un paquet de fichiers de données, un budget et le poids écrasant de la sobriété.

C'est un job consistant travailler avec des talents venus de l'extérieur de la ville, qui sont supposés ramener à Denver un paquet disparu. Sous réserve que les runners acceptent de s'occuper de cette tâche, Peace Man leur transmet un fichier avec les spécifications du colis et une offre d'honoraires. Son « employeur » a autorisé un salaire de  $IT \times 1\,500 \text{ ¥}$  par runner. Le colis pèse environ 60 kg et tiendra dans une caisse mesurant 1,6 m x 1 m x 0,5 m. Bien que les honoraires soient non-négociables, Peace Man a été autorisé à négocier le paiement des dépenses supplémentaires. Les dépenses détaillées de 500 ¥ + 100 ¥ par succès excédentaire lors du Test opposé de négociation seront couvertes. Cette prise en charge des dépenses est pour l'ensemble de l'équipe et non par runner. Le transport pour renvoyer le colis à Denver sera fourni.

Une fois que les runners ont accepté le travail, Peace Man enverra un deuxième fichier de données (voir l'aide de jeu n°1) : les principales caractéristiques physiques de Lin Yao (sa taille, son poids, etc.) ainsi qu'une photo d'elle. Les commentaires indiquent que bien que Lin Yao ne soit pas elle-même considérée comme une menace, il y a des raisons de croire qu'elle peut avoir engagé des spécialistes indépendants en sécurité pour la protéger dans NYC. Si l'équipe semble perdue, Peace Man peut leur suggérer de débiter en enquêtant sur les activités des triades locales.

Si c'est la première fois que l'équipe travaille à New York, Peace Man insistera sur la nécessité d'être prudent et subtile à Manhattan. L'île entière est une gigantesque enclave corporatiste. Tant que leurs passes leur ouvrent les points de contrôle, qu'ils se comportent dans les limites du raisonnable et qu'ils évitent d'agir trop bizarrement, tout ira bien. S'ils attirent l'attention, ils seront très probablement capturés et incarcérés en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire.

## ANTIVIRUS

S'il n'y a aucun personnage venant de Denver ayant joué la campagne SRM02, enlevez toute mention à « des talents venus de l'extérieur de la ville ». En-dehors de cela, cette scène se jouera à peu près de la même manière. On propose aux runners un job : ils le prennent ou ils dégent.

Pour des équipes mélangées, une fois que les runners de New York ont conclu leurs négociations, faites entrer en scène les runners de Denver qui viennent à l'Apple Press pour y rencontrer Peace Man et le reste de l'équipe.

## « PAPIERS S'IL VOUS PLAÎT ! »

### EN BREF

Une introduction à la présence corporatiste et au besoin de passes dans NYC. Les gens issus de NYC reçoivent un faux SIN d'indice 4 qui est en réalité un passe visiteur (rouge) qui dure le temps de l'aventure. Suit la description d'une traversée standard du pont menant à Manhattan.

## DITES LE AVEC DES MOTS

Toutes les informations pointant vers Manhattan, vous décidez qu'il est temps d'aller en ville. La méthode la plus appropriée est de d'utiliser le pont. En marchant sur le pont, vous rejoignez rapidement la file d'attente constituée de centaines d'autres personnes. Alors que la majorité exhibe des « passes » ORA rouges et bleus juste devant une série de senseurs, les trois nains devant vous ont des passes noirs. Vous les regardez tandis qu'ils sont entraînés hors de la file, et emmenés pour des scans supplémentaires avant d'être autorisés à entrer dans la ville. Le reste de la queue ne semble pas le remarquer.

### GARDE DE PÉRIMÈTRE NYPD, INC.

Constitution 3	Agilité 4	Réaction 4
Force 3	Charisme 3	Intuition 4
Logique 3	Volonté 3	Magie —

Initiative 8  
Passe d'initiative 1  
Armure B/I 8/6

Massue 3  
Pistolets 3  
Électro-matraque A 1, D 6E(e), PA -moitié  
Colt America L36 D 4P, PA -, M SA



## L'ENVERS DU DÉCOR

Les runners de NYC sont susceptibles d'avoir leurs propres passes, les différences entre les passes peuvent à cette occasion être accentuées, ou en comparaison des autres individus exhibant des passes les autorisant à conduire des véhicules etc. Il y a un scanner d'identité rudimentaire (Indice d'appareil 2) (p.262, *SR4*), en traversant le pont. Les runners qui échouent au contrôle ou qui portent des équipements interdits devront réussir un Test de Charisme + Escroquerie (IT), sujet aux modificateurs liés un pot-de-vin approprié. Aucun véhicule ne sera autorisé à pénétrer dans Manhattan sans passe de véhicule. (Note : les runners de Denver ont tous reçus des passes visiteur rouges.)

Une fois que les shadowrunners ont passés le point de contrôle, l'étape suivante dépend de la direction donnée à leurs investigations et à leur résultat. L'endroit le plus évident pour commencer serait du côté des précédentes affiliations de Lin et de rechercher des informations sur la Triade. Les équipes qui s'orientent dans ce sens poursuivront avec **Gaffe au fossé**. Quelques recherches fourniront es indices nécessaires menant à la Triade de la Ligue du Grand Cercle.

Référez-vous à **Downtown** pour les groupes qui commencent par fouiller la matrice.

Certaines équipes de runners seront très voyantes et incapables de se fondre dans la foule de corporatistes et d'esclaves corpos. Un runner doté de la compétence Connaissance du quartier ou de l'avantage Sensé comprendra que marcher dans la rue avec une iroquoise rose ou un équipement apparent est une mauvaise idée. Les équipes qui préféreraient adopter une approche moins voyante peuvent entrer dans Manhattan par l'intermédiaire du métro. Il y a un terminus de métro pour les gens transitant de Brooklyn à Manhattan, équipé du même système de sécurité que pour entrer dans la ville, à ceci près que les runners se fondront mieux dans la masse. Le métro est utilisé par les esclaves corpos et les petits employés, et a une atmosphère plus bas de gamme.

Si les runners ont un contact fraudeur, une autre alternative peut être de s'introduire illégalement via l'Underground et éviter ainsi le point de contrôle de sécurité. Le coût pour cela est de (IT × 100) ¥ par runner.

## ANTIVIRUS

Si les runners essaient d'intervenir lorsque les nains sont écartés de la file du point de contrôle, les gardes de NYPD, Inc. leur diront de s'écarter de la zone de sécurité. S'ils insistent, ils seront gratifiés d'un scan de leurs ID plus méticuleux (Indice + Indice (4)). Les gardes de sécurité ne prendront pas l'initiative du combat, mais feront usage d'équipement non-létaux s'ils sont provoqués.

Utilisez la Patrouille de la Lone Star p.277, *SR4*.

## GAFFE AU FOSSÉ

### EN BREF

Les premiers indices concernant Lin Yao mènent à la Triade de la Ligue du Grand Cercle de NYC. Les contacts mettent en évidence les différences par rapport au crime organisé de Denver – ici ce sont les corpos qui font la loi bien plus que les patrons des syndicats.

## DITES-LE AVEC DES MOTS

Suivant les maigres pistes en votre possession, vous vous rendez à Chinatown. Des pubs RA vendent du faux mysticisme et différents objets pour touristes, conçus pour qu'ils croient faire une bonne affaire. Augmentant la sensibilité des filtres de votre commlink pour éviter la majorité des spams,

vous continuez de marcher vers le Lucky Star 99. Quand vous pénétrez à l'intérieur, vous êtes assaillis par des senteurs et des sonorités. Moitié salon de thé, moitié boucherie proposant de la viande fraîche, le bâtiment offre deux ambiances très différentes selon la partie dans laquelle vous vous trouvez.

Alors que vous parcourez la pièce du regard, vous remarquez six hommes assis à une table buvant du thé. Plusieurs bosses révélatrices sous les vestes suggèrent des vêtements renforcés et des holsters. Les deux hommes qui font face à la porte regardent votre groupe tandis que vous vous tenez dans l'embrasement de la porte.

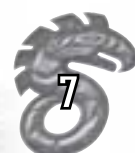
## L'ENVERS DU DÉCOR

Les deux types du Lucky Star 99 qui regardent vers la porte (voir **Carte n°1**) sont des hommes de main des Triades, faisant office de gardes, et séparant la plèbe des criminels. Comme vous vous approchez, ils se montrent distants et peu arrangeants. Il n'y a pas de chaises libres à cette table pour permettre aux personnages de s'asseoir. Quand les runners entrent dans le salon de thé, le groupe de la Triade discute de deux joueurs d'Urban Brawl qui sont montés de la seconde division à la première. L'un de ces combattants est connu pour son passé de gangster motard avant d'avoir trouvé ce job. Lorsque les personnages s'adressent aux membres de la Triade de la Ligue du Grand Cercle, un Test d'Étiquette + Charisme (2) permet de gagner suffisamment leur confiance pour parler business. Le leader du groupe est Hua Tien. Bien que son équipe soit en majorité composée de gros-bras-sans-cerveille, Hua joue le rôle de point de contact pour le reste de l'organisation. Il n'a jamais vu Lin Yao, ni ne connaît son nom, mais il connaît ceux qui pourraient avoir des infos. Un Test étendu d'Étiquette ou Négociation + Charisme (10, 5 mn) permettra l'accès à l'arrière salle dans laquelle se font les véritables opérations de la Triade (une complication sur ce test forcera les joueurs à déposer au vestiaire toutes les armes qu'ils portent avant d'y aller).

Dans l'arrière salle, Soon Shan est assis à une table, parlant business en Mandarin. L'individu assis de l'autre côté de la table lui répond en cantonais (un test de Jauger les intentions (2) montrera que chacun des deux hommes comprend l'autre, mais semble plus à l'aise avec sa propre langue). Il y a plusieurs grands sacs aux pieds de Soon, dont l'un est ouvert révélant des poppers (pour inhaler des drogues des rues). La Triade a récemment obtenu plusieurs milliers d'échantillons de tempo qu'elle ne va pas tarder à distribuer dans le quartier du Terminal. Soon négocie pour faire parvenir quelques échantillons aux pharmaciens corporatistes qui deal directement aux esclaves corpos du centre ville. Quelques minutes après que les runners soient entrés dans la pièce, les deux hommes semblent parvenir à un accord et tournent leur attention vers les nouveaux arrivants.

Les runners peuvent soit acheter les informations sur Lin Yao ou soit proposer de rendre un service. Bien qu'ils ne le révéleront pas aux runners, ils savent qu'Eddie Stephen (voir **Ombres portées**) a été contacté pour fournir une fausse identité à Lin Yao. Soon connaît les activités de Stephen, mais l'homme n'est pas membre de la Triade de la Ligue du Grand Cercle. Les runners peuvent acheter cette info pour IT × 500 ¥. La négociation permet de diminuer ce prix de IT × 50 ¥ par succès excédentaire (maximum 5 succès excédentaires). Sinon, ils peuvent s'acquitter d'une faveur pour Soon et livrer un petit paquet au musée d'art moderne. Le musée est sur la 53ème rue Ouest, entre la 5ème et la 6ème avenue. En échange, la Triade les présentera à Eddie Stephen.

Le service est une livraison très simple (10 minutes en tout). Ils doivent porter une boîte et la donner au réceptionniste du musée pour qu'il la remette au conservateur du département d'art transgénique. La boîte est scellée, mesure à peu près 20 cm de côté et pèse 500 g. La boîte n'émet aucun signal wifi et ne révèle aucune présence astrale particulière. L'ouvrir sans laisser de traces d'effraction nécessite un Test de Crochetage + Agilité (16, 10 min). À l'intérieur, il y a trois puces optiques et suffisamment de rembourrage pour



## HOMMES DE MAIN DE LA TRIADE DE LA LIGUE DU GRAND CERCLE.

Constitution 3	Agilité 5	Réaction 4
Force 3	Charisme 3	Intuition 4
Logique 3	Volonté 4	Magie —

Initiative 8  
 Passes d'initiative 1  
 Armure B/I 6/4

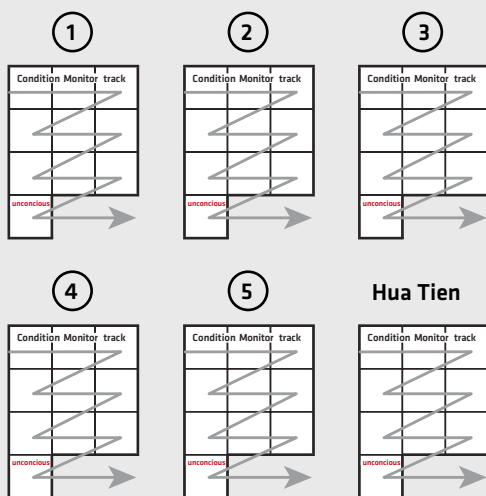
Armes tranchantes 3  
 Armes automatiques 3  
 Esquive 3  
 Épée A 1, D 5P, PA –  
 Ceska Black Scorpion D 4P, PA –, M SA/TR, CR (1)

## HUA TIEN

Constitution 4	Agilité 6	Réaction 5 (6)
Force 5	Charisme 3	Intuition 4
Logique 3	Volonté 3	Magie 4

Initiative 9 (10)  
 Passes d'initiative 2  
 Armure B/I 6/4

Combat rapproché (GC) 5  
 Pistolets 2  
 Esquive 4  
 Coup critique 2  
 Épée focus d'arme (P 1) A 1, D 6P, AP –  
 Remington Roomsweeper D 5P, PA –1, M SA



les prémunir de tous dommages. Les données sont protégées à l'aide d'un logiciel de cryptage d'Indice 4 + IT qui peut être décrypté au rythme d'une tentative toutes les 12 heures. Si elles sont décryptées, ces données se révèlent être des informations biométriques et des séquences d'ADN.

## ANTIVIRUS

Dans cette scène, la violence ne se montrera pas d'un grand secours. Si des actes de violence ont lieu dans l'entrée du bâtiment, utilisez les statistiques du Lieutenant des Triades et de la Bande des Triades (p. 278, SR4).

Durant la première PI, l'un des employés classiques utilisera son commlink pour alerter les membres de la Triade à

l'arrière. Soon et l'autre type s'enfuiront par une porte arrière. Les hommes de mains de la triade repousseront les runners vers la porte d'entrée et si possible dans la rue avant de verrouiller la porte. Il est préférable pour la Triade de voir les runners arrêtés par le NYPD, Inc., plutôt que d'avoir une fusillade devant la devanture (les impacts de balles entraînent trop de questions).

Interrompre les négociations constitue un impair social. Les runners seront dans un premier temps ignorés. S'ils persistent Soon leur dira de s'asseoir et d'attendre. En raison de cette maladresse, ils souffriront d'un malus de -2 dés à leurs réserves de dés car l'attitude de Soon se dégrade de Neutre à Suspicieuse.

## DOWNTOWN

### EN BREF

En remontant la piste d'Eddie. Le dernier mouvement de fonds de l'un des comptes de Lin s'est fait vers trois comptes bancaires et une poignée de crédittubes certifiés.

### DITES-LE AVEC DES MOTS

Quand vous tentez de joindre Eddie, un répondeur automatique vous demande de laisser un message après le bip. \*BIIIIIIIP\*

*Que vous laissiez un message ou pas, Eddie vous rappelle sans prendre le temps de vérifier de qui il s'agit. Trente secondes plus tard, votre link commence à sonner.*

« Yo, quelqu'un a essayé de me joindre de ce codecom. Qu'est-ce que je peux faire pour vous ? » L'image d'une pièce d'échec noir avec une cape et une couronne de travers apparaît dans une fenêtre RA. L'icône semble assez improbable et vous donne l'impression que quelqu'un a appuyé sur la touche « aléatoire » de l'utilitaire de création d'icône et validé le premier truc généré.

### L'ENVERS DU DÉCOR

Que les runners aient accompli le service ou acheté l'info, Eddie les rencontrera au cours d'une rave de 24 heures appelée Looking Glass. Le Looking Glass se déroule dans un entrepôt de Staten Island.

### Le Looking Glass

Les basses des subsoniques résonnent dans la poitrine des convives à une vingtaine de mètres à la ronde de l'entrepôt, témoignant de la puissance de la sono à l'intérieur. Une fois entrés, le paradis du raver se déploie dans les ténèbres de l'entrepôt aménagé. En plus de l'unique bar le long du mur nord, les chaises éparpillées sur le pourtour de la pièce principale délimitent une piste de dance restreinte. Les œuvres d'art vont de l'interprétation classique d'Alice au pays des merveilles au vraiment bizarre, en faisant un détour par American McGee. En passant de l'ascenseur au bar, vous traversez des zones de musique confinée. Malgré l'absence de barrières physiques, la musique connaît de brusques transitions en l'espace de quelques pas, changeant l'ambiance et l'humeur. Les corps parés des accessoires chics à la mode tournoient pour suivre la musique. Dans l'espace restreint, les danseurs se rassemblent tandis que les heures passent. Les dealers de drogue et les grille-pilules pressent leurs corps contre les fourrures, le cuir et les écailles tandis que la musique les transporte. Au dessus de leurs têtes, les drones circulent et plongent pour collecter les verres vides et livrer les commandes de boissons aux tables isolées. La Réalité Augmentée surimpose son voile sur le club, se renouvelant continuellement au rythme des variations émotionnelles qui s'échappent du fil de la musique, posant ainsi la question « qui est réel ? ». La piste de dance et les murs montrent les reflets des danseurs tels qu'ils ont pu être un jour. Les





changelins voient des visages perdus pour eux à jamais, tandis que ceux épargnés par la GRIME entraperçoivent des illusions de ce qu'ils pourraient être devenus.

La sécurité dans le Looking Glass est très stricte. Chaque invité traverse un scanner de cyberware d'Indice 5, programmé pour identifier les armes et le cyberware offensif. Un voyant rouge sur le mur se déclenche si le système détecte n'importe quelle sorte d'arme ou de cyber arme. Il y a aussi un voyant jaune si le système détecte quelque chose sans être capable de l'identifier en raison du seuil. Les runners déclenchant un voyant à cause d'armes amovibles seront invités à déposer leur matériel au vestiaire, puis à passer à nouveau à travers le scanner. Si l'arme ne peut être retirée, ou si le personnage refuse de s'en séparer, il est invité à quitter les lieux.

L'équipe qui s'est acquittée d'un service pour la Triade de la Ligue du Grand Cercle sera informée par Eddie qu'il a doté Lin d'une fausse identité et qu'il a transféré 50 000 ¥, après blanchiment, de l'un des comptes qu'elle possède vers trois crédits certifiés. Si on le lui demande, il peut faire un contrôle du solde de ces montants certifiés (techniquement il lance une fausse requête sur un lecteur de créditube). 20 000 ¥ ont été dépensés ce matin via une transaction anonyme (de créditube certifié à créditube certifié). Pour (IT x 50 ¥), Stephens lancera une recherche et contactera les runners quand il aura trouvé quelque chose. (Trouver Lin Yao de cette façon prendra IT heures).

Les équipes qui ont acheté l'information au lieu de l'échanger contre un service pour la triade seront confrontées à une approche plus capitalistique. Eddie leur suggérera de faire tourner un logiciel de reconnaissance faciale sur les serveurs de sécurité et les Me-Feeds à travers de Downtown. Ses prestations réseau pour traquer des personnes de cette façon sont disponibles au tarif de 100 ¥ de l'heure. (Trouver Lin Yao de cette façon prendra IT heures). Les équipes qui décident d'agir par elle-même devront réussir un Test étendu de Recherche de données + Reconnaissance faciale (24, 10 mn) pour trouver Lin Yao.

Qu'ils fassent la recherche par eux-mêmes ou qu'ils fassent appel aux services d'Eddie, les équipes couronnées de succès trouvent la piste de Lin dans un Me-Feed. La vidéo la montre dans le métro et grimpant les escaliers vers le bâtiment du Manhattan Development Consortium (MDC). Elle porte un élégant tailleur couleur crème et passe à la périphérie du champ de vision d'Angela « OrkGods72 » Carter.

## ANTIVIRUS

Un Test standard de Recherche de données + Scan ne fournira pas les informations dont a besoin l'équipe puisqu'il n'y a aucune référence à Lin Yao dans New York. Les Me-Feeds identifient Lin Yao indirectement et il n'y a aucun lien direct entre l'ancienne Triade et la femelle orke.

## UPTOWN

### EN BREF

Arrivant au bâtiment du MDC, l'équipe essaye de remonter la piste des indices. Quelques interactions sociales révèlent que Lin a essayé de parler à un représentant de la corpo Horizon.

### DITES-LE AVEC DES MOTS

Sortant du métro, vous continuez de marcher dans les pas de Lin Yao. Un bâtiment massif se tient devant vous, le quartier général du Manhattan Development Consortium (MDC). Des écrans vidéo le long du mur montrent les prises de vues de la façade du bâtiment par les caméras de surveillance externe. Des poteaux anti-béliers ont été posés le long du trottoir afin d'empêcher que l'on puisse précipiter des véhicules contre le bâtiment. Des gardes de NYPD Inc. et des hommes d'affaires châtant en mode physique parsèment les marches qui mènent au hall d'accueil. C'est sans doute possible l'immeuble vers lequel Lin Yao se dirigeait sur le Me-Feed.

### L'ENVERS DU DÉCOR

A moins que les runners ne disposent de passes de résidents permanents à Manhattan, ils ne seront pas autorisés à entrer dans l'Upper Eastside. À l'approche du quartier, ils recevront un ordre RA leur intimant l'ordre d'y renoncer de faire demi-tour. S'ils persistent, des drones localiseront leurs PAN et les photographieront tout en réitérant cet ordre. Au troisième ordre, une voiture de patrouille sera envoyée pour mettre en détention les runners. Pour accéder au bâtiment du MDC sans un passe blanc permanent ou un autre de résident, ils devront voyager par le métro jusqu'à l'unique station.

Avant d'accéder à la rame, les runners passeront à travers des scanners magnétiques, chimiques et à cyberware (tous à un score de 6). Les anomalies détectées déclencheront un contrôle par le NYPD. La rame s'arrête au sous-sol du MDC Building et un ascenseur permet d'accéder directement au hall d'accueil. Le Manhattan Development Consortium est le nom exact de Manhattan Inc., le conseil de 13 corporations qui gère toute l'île. Toute personne qui entre dans l'immeuble passe par un scanner magnétique (score de 6 pour détecter le cyberware) et une vérification d'identité. Le bâtiment est une zone « Mode Actif uniquement » pour les commlinks et les identités d'accès sont répertoriées. Un test Indice + Indice (4) pour chaque identité falsifiée est nécessaire pour passer la sécurité du bâtiment. Tout Siner qui obtiendrait un échec critique sur ce test verrait se véritable identité de révéler en lieu et place de sa fausse identité.

Quelques interactions sociales au bâtiment du MDC, ou le piratage des archives vidéo de la sécurité, montre que Lin Yao a essayé de s'entretenir avec un représentant d'Horizon. Un test d'Étiquette + Charisme (IT +2) permet de convaincre l'hôtesse d'accueil que le groupe est inoffensif et de lui parler. Elle se souvient de la femme au costume couleur crème qui répondait au nom



de Summer Xiao. Summer avait un rendez-vous avec des membres du département Recrutement d'Horizon. Le rendez-vous était prévu pour 10h du matin. Après avoir fait attendre Summer une heure et demie dans le hall d'accueil, ils ont appelé pour annuler le rendez-vous.

Le piratage du système est difficile. Le nœud de sécurité a un score de (IT+4) avec des CI en patrouille et des agents analysant chaque icône et comparant les identités d'accès à une liste de sécurité interne. Plutôt que de pirater le nœud de sécurité principal, il est aussi possible de pirater directement un des caméras. Leur Indice d'appareil est de 4, et les 12 dernières heures d'enregistrement y sont directement stockées, en plus d'être transmises au nœud de sécurité.

Le visionnage des enregistrements montre l'arrivée de Lin Yao à 9h45 du matin, puis son attente pour le rendez-vous jusqu'à 11h30, heure à laquelle elle est invitée à partir. Une elfe latine (Mara Blaine) peut aussi être vue assise dans le hall d'accueil de 9h30 à 10h22. Elle portait un tailleur d'affaires ainsi que des lunettes et des gants RA. Il est évident qu'elle faisait quelque chose en RA pendant son attente. Durant les vingt dernières minutes précédant le départ de l'elfe, on la voit discuter avec Lin Yao.

Après la fin de leurs recherches par interactions sociales ou par piratage, Mara Blaine sort des ascenseurs et traverse le hall d'accueil pour redonner son badge visiteur à l'hôtesse d'accueil. Si les runners ont jusqu'à présent fait preuve d'un tant soit peu d'étiquette, l'hôtesse présentera Mara Blaine au runner qui a effectué l'approche.

*« Mara, je vous présente <nom du runner>. Mara travaille comme consultante en sécurité pour quelque unes des corporations présentes dans le bâtiment. <nom du runner> s'intéresse à Summer, la femme assise près de vous plus tôt ce matin. »*

Les équipes qui ont opté pour le piratage voient l'elfe traverser le hall d'accueil et rendre son badge comme décrit ci-dessus, mais à travers les caméras. Mara est amicale et disposée à parler aux runners s'ils l'abordent. Elle suggère qu'ils s'assoient sur une banquette située à proximité.

Si elle est interrogée sur son sa conversation avec Summer / Lin, Mara dit qu'elles ont discuté du temps qu'il fait, ainsi que de voyages et de trids récents. Blaine raconte que Summer se trompait sur elle et que sa tentative de drague était donc tombé à plat. Bien que flattée d'être désirable pour tout type de gens, Mara lui avait fait comprendre qu'elle n'était pas intéressée. Afin de briser le silence gênant qui s'en suivit, elle avait montré à Summer un nouveau programme d'analyse de trafic de données sur lequel elle travaille pour être utilisé en lien avec l'architecture de l'hôte du MDC.

Questionnée sur ce qu'elle faisait plus tôt en RA, Mara raconte qu'en plus du consulting en sécurité, elle travaille en tant que programmeuse freelance. Ce qui au début n'était qu'un hobby s'est finalement révélé très payant d'un point de vue professionnel. Elle est disposée à leur montrer le résultat de son travail sur un programme d'analyse de trafic de données. Le nom de travail pour son programme est *Emergent Knowledge*.

## ANTIVIRUS

Une attaque du bâtiment du MDC serait suicidaire. Chacune des mégacorporations logées dans ce bâtiment dispose de son propre personnel de sécurité et le bâtiment est à une courte distance d'un commissariat de la NYPD Inc. Les gardes de sécurité présents dans le hall d'accueil répondront de façon non-létale, en utilisant des balles gel et des électro-matraques. (utilisez les caractéristiques de la Patrouille de la Lone Star, p. 277, *SR4*) Une alerte sera aussi déclenchée, prévenant tous les groupes de sécurité présents dans le bâtiment. La sécurité corporatiste n'engagera pas les runners, à moins que ceux-ci n'essayent d'accéder aux étages supérieurs du bâtiment. Une équipe du SWAT arrivera dans les trois minutes. (utilisez les caractéristiques du Détachement et du Lieutenant Samourais

## EMERGENT KNOWLEDGE

Le nœud d'accès public du MDC utilise un pare-feu en cascade et un système de gestion de trafic de données qui sont intégrés à l'architecture du réseau. Comme dans de nombreux cybercafés, les flux de données peuvent être observés à travers une représentation visuelle colorée sur les murs. L'objectif de ce type de sculpture est de créer une atmosphère décontractée mais donne aussi aux administrateurs la possibilité de détecter les tentatives d'intrusions malveillantes et les hackers par les changements de couleur dans les flux. Avec un logiciel de décryptage approprié, Mara a découvert qu'il est également possible de déterminer l'origine et la destination de ce trafic (en termes de jeu, ce programme est une version customisée d'Analyse et de Pistage qui fonctionne exclusivement sur ce nœud. Le pilote intégré reconstitue les flux de données à partir des schémas de couleurs puis lance le pistage). Au début, pour elle, c'était juste une recherche théorique mais elle est devenue concrète. Du fait que le programme n'a pas accès aux données originales, il lui est impossible de décrypter les transmissions.

Mara a enregistré plus tôt des vidéos et peut utiliser un holo-projecteur pour en projeter une démo. Les indications temporelles sur la projection montrent que peu de temps après l'arrivée de Summer / Lin Yao, il y a eu une augmentation de filaments violets dans la texture du nœud. D'après le programme, ces filaments ont voyagé depuis le bâtiment jusqu'au nœud privé d'Horizon.

Une personne qui réussit un Test d'Étiquette + Charisme (3) et disposant d'un contact chez Horizon apprendra qu'Horizon vérifiait la nouvelle identité de Lin Yao à travers les pistes de données et les historiques d'achat. Ils en ont conclu que Summer Xiao était une fausse identité.

Un piratage plus poussée (le Test Recherche de Données + Reconnaissance faciale spécifié auparavant), ou un Test d'Étiquette + Charisme (2) auprès de l'hôtesse d'accueil, peut révéler que Lin se dirigeait vers Penn Station pour s'entretenir avec quelques indépendants.

Rouges, p. 278, *SR4* en remplaçant les lames par des matraques et les katanas par des électro-matraques) L'équipe du SWAT sera composée de 8+IT membres et (1+IT) / 3 lieutenants. L'équipe du SWAT répliquera pour tuer si l'un des gardes de NYPD Inc. est mort avant son arrivée.

Des hackers de NYPD Inc. et des mégacorporations logées dans le bâtiment chercheront activement à localiser les runners. À partir de là, ils focaliseront leurs efforts sur la neutralisation de leur cyberware ou la recherche d'informations personnelles telles que comptes bancaires, fausses identités chargées dans leur commlinks ou toutes infos sur leurs contacts. Ne vous gênez pas pour être créatif dans la façon qu'auront les hackers de nuire aux runners ou de trouver des informations supplémentaires afin de les traquer plus tard si les runners parviennent à s'échapper.

## SUIVEZ LES POINTILLÉS

### EN BREF

À Penn station, près du Terminal, les runners ont droit à leur ration de poussière et de crasse. Ils y rattrapent Lin. Elle vient juste d'engager un groupe d'indépendants avant de rencontrer un chasseur de têtes corporatiste.

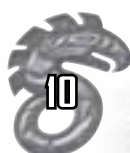
## DITES-LE AVEC DES MOTS

Le Terminal est une ville dans la ville, coupée de Manhattan par les points de contrôle de la sécurité. La zone est sale et

Message Urgent...



ENERGIE D'AMIS



## LES GARDES D'HORIZON

Constitution 4    Agilité 5    Réaction 5 (6)  
 Force 4    Charisme 3    Intuition 4  
 Logique 3    Volonté 4    Magie —

Initiative 9 (10)  
 Passes d'initiative 2  
 Armure B/I 10/8

Armes à feu 5  
 Esquive 4  
 Réflexes câblés 2  
 Smartlink  
 FN HAR D 6P, PA-1, M SA/TR/TA, CR 2



dépourvue d'entretien. Lorsque vous y entrez, personne ne songe à vérifier vos SIN, mais la queue pour en sortir compte un minimum de quarante personnes. Les passes bleus ne sont visibles à l'horizon. Ici, la plupart des gens ont des passes rouges, plus quelques noirs ici et là. Les pubs RA proposent les hôtels cercueils et les refuges les moins chers de la ville. Des pop-ups franchissent occasionnellement votre filtre anti-spam, vous offrant du sexe sous toutes ses formes. Au dessus de vous, un hélicoptère de sécurité vole suffisamment bas pour rappeler à chacun même ici, « ils » surveillent.

## L'ENVERS DU DÉCOR

La recherche dans le Terminal du dernier endroit où ils ont vu Lin (voir Carte n°2) les mène jusqu'à un vendeur ambulant de fallafels, non loin d'un des hôtels cercueils « recommandés » à leur entrée dans la zone. Un groupe de six gorilles se tiennent devant un stand y grignotant quelques fallafels (utilisez le Samourai des rues et la Spécialiste des armes, p. 109 & p. 112, SR4). Au moment où les runners approchent, Lin sort de l'hôtel cercueil. Après un signe de sa part, les gorilles la rejoignent et ils commencent à descendre la rue ensemble. À ce moment, les runners sont toujours dans la ligne de mire directe d'un poste de sécurité. Il serait donc malvenus de se lancer dans un combat dans ces conditions.

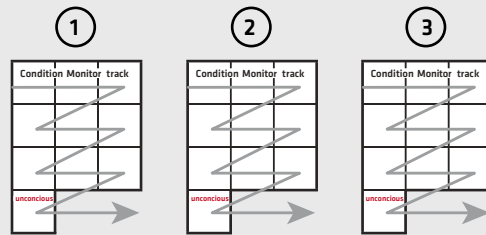
S'ils suivent Lin Yao et ses hommes pendant quelques minutes après qu'elle ait quitté l'hôtel, le groupe se dirige vers le sud dans l'une des zones les plus en ruines du Terminal. Là, ils rencontrent un autre groupe. Ito Hong et un groupe de (IT+2) gardes (utilisez le Détachement de Samourais rouges, p. 278, SR4) sont présents pour rencontrer Lin. Les gardes portent des armures de sécurité frappées du logo d'Horizon. En RA, Ito est recouvert d'une ORA de cette corpo, qui

## LES SPÉCIALISTES DE LIN

Constitution 3    Agilité 4    Réaction 4  
 Force 3    Charisme 4    Intuition 3  
 Logique 3    Volonté 3    Magie —

Initiative 7  
 Passes d'initiative 1  
 Armure B/I 8/6

Armes à feu 4  
 Combat rapproché (GC) 3  
 Esquive 2  
 Réflexes câblés 2  
 Smartlink  
 Hache de combat A 2, D 6P, PA-1  
 Yamaha Sakura Fubuki D 4P, AP -, M SA/TR CR (1)

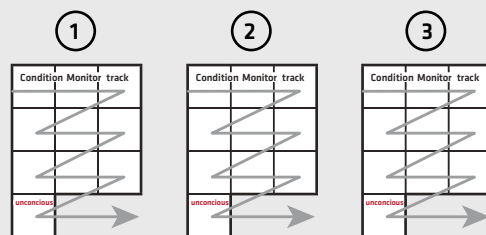


## LES SAMOURAÏS DE LIN

Constitution 4    Agilité 5 (7)    Réaction 4 (6)  
 Force 5 (7)    Charisme 2    Intuition 3  
 Logique 2    Volonté 3    Magie —

Initiative 7 (9)  
 Passes d'initiative 2  
 Armure B/I 6/4

Armes automatiques 5  
 Esquive 3  
 Armes tranchantes 4  
 Armure dermale 2  
 Smartlink  
 Katana A 1, D 7P, PA -1  
 Ingram Smartgun X D 5P, PA -, M TR/TA CR 2(3)



masque ses traits. Son commlink en mode actif le présente ouvertement comme étant un Synergiste de Sécurité.

Ito s'adresse à elle en la nommant Lin et non à Summer, montrant ainsi qu'il sait que l'autre identité est fausse. Bien qu'il ne lui veuille aucun mal directement, il lui fait comprendre qu'il est temps pour elle qu'elle donne l'information promise à Horizon en échange de cet entretien. Si son info en vaut la peine, il oubliera ce manquement à l'étiquette et son mensonge. Dans le cas contraire, il lui recommande de quitter New York et de ne plus jamais tenter de mentir à Horizon.



Si les runners attaquent, utilisez la règle standard de Surprise (p. 155, *SRA*) pour déterminer ceux qui sont pris au dépourvu. Considérez les runners comme retenant leur action s'ils laissent la conversation se produire. S'ils attaquent dès que les deux groupes se rencontrent, traitez toutes les personnes comme étant sur le qui-vive. Durant le deuxième Tour de combat, l'hélicoptère cité auparavant arrivera sur place (utilisez les caractéristiques du DocWagon CRT avec une mitrailleuse légère White Knight montée, p. 116, *Arsenal*). Les gardes d'Horizon couvriront la retraite de Ieto en se protégeant mutuellement jusqu'à leur montée dans l'hélicoptère. Les mercenaires de Lin se concentreront sur les runners pendant que leur patronne essaye de fuir.

A moins que les runners s'en prennent violemment à Ieto ou à ses hommes, ce qui inclus le fait qu'ils soient pris dans l'aire d'effet d'un sort ou d'une grenade, ils n'attaqueront pas les runners, ni ne les gêneront dans leur tentative de s'emparer de Lin. Ieto ayant une connaissance approximative des événements de Denver pense qu'il s'agit un problème interne aux Triades.

## ANTIVIRUS

Si Lin Yao survit, elle essaye de soudoyer les runners pour qu'ils la laissent partir, proposant à chacun d'eux 2 000 ¥. C'est tout l'argent qu'il lui reste, ayant dépensé le reste auparavant pour engager ses hommes et payer des pots de vin. Aucune négociation ne peut donc améliorer cette somme. Si Lin est tuée et si Ieto et ses hommes s'en sortent, ils enverront une ORA offrant aux runners de les laisser emmener Lin, en échange de son commlink.

## DURCIR LE TON

Pour des Indices de Table élevés ou des équipes orientées combat, les Samouraïs des rues seront des trolls, avec leurs modificateurs raciaux (p. 4, *Contacts et aventures*) appliqués à leur archétype. Vous pouvez ajouter (IT/2) mages de combat.

## SANS ISSUE

### EN BREF

Alors qu'ils livrent Lin, les runners obtiennent leur paiement et découvrent qu'il n'y a pas de retour possible à Denver.

### DITES-LE AVEC DES MOTS

Lors du contact avec Peace Man, vous mettez au point le rendez-vous permettant le renvoi de Lin vers Denver. Il vous dit de le rencontrer sur Roosevelt Island. Quand vous arrivez à l'adresse indiquée, Peace Man est occupé avec un groupe de trolls auquel il remet trois créditubes. Le leader du groupe vous fait un signe de la tête et s'installe derrière le volant d'une voiture noire. Un de ses acolytes ouvre le coffre et vous fait signe d'y placer Lin Yao.

Une fois que la phase « trafic de corps humains » du rendez-vous est effectuée, le fixer ork s'adresse à votre équipe.

« Beau boulot, les enfants. Assez bon pour satisfaire les bonnes personnes. Jetez-vous en un de ma part, et il se pourrait bien que je vous rappelle bientôt. »

*Si au moins l'un des runners vient de Denver :*

Se retournant pour rejoindre sa voiture, Peace Man s'arrête au bout de quelques secondes.

« Yo, mec. Des gros lards de Denver m'ont envoyé ça en me demandant de te la transmettre. Leurs instructions étaient de ne pas la regarder et de leur garantir que vous ne la verriez qu'une fois Lin Yao en route pour l'aéroport. »

## RECOMPENSES CORPOS

**Ares :** Ares Predator IV avec des composants en céramique/plastacrier d'Indice 3.

**Aztechnology :** SIN d'Aztechnology classifié (équivalent à un SIN falsifié d'Indice 6).

**Horizon :** moto Thundercloud Contrail avec un revêtement caméléon.

**NeoNET :** link WIFI non standard d'Indice 4 (IT 1-2) ou un nexus Renraku Hotspot (IT 3+).

**NYPD Inc. :** laissez-passer (passage automatique aux points de contrôle).

**Renraku :** programme de Furtivité (Indice 5) avec l'option Ergonomie.

**Saeder-Krupp :** brouilleur directionnel d'Indice 4

**Shiawase :** deux doses d'alternapeau avec amélioration d'armure.

**Spinrad :** accès à une clinique Delta.

**Néo-anarchistes :** quatre canettes de 1 kg de mousse explosive d'Indice 10.

Message Urgent...

La vidéo est transmise sur vos commlinks. Quand vous la lancez, la scène s'ouvre sur la façade de l'immeuble dans lequel vous vivez. Il semblerait que les images soient prises d'une caméra oculaire. Après quelques instants, des soldats des Forces de Défense de Denver en sortent, apportant des caisses pleines de marchandises de contrebande. Après cela, d'autres soldats déroulent des rubans servant à la police pour délimiter des zones d'accès restreint. Un voisin qui jette un coup d'œil dehors pour voir ce qui se passe est projeté en arrière lorsque l'impact d'une décharge de fusil à pompe lui déchire le torse.

« Fous plus les pieds à Denver. » est imprimé en grosses lettres rouges, en travers de l'image, alors que votre immeuble, en arrière-plan, disparaît dans un fondu noir.

## L'ENVERS DU DÉCOR

Cette section ne cache aucun coup tordu et à moins que les runners ne causent des problèmes, ils sont payés et repartent.

Les runners de Denver qui choisissent de revenir à Denver malgré l'avertissement seront retirés de la campagne. Ils découvriront que leurs contacts basés à Denver dont l'Indice de Loyauté est de 3 ou moins refusent de leur parler. Ceux avec une Loyauté supérieure à 3 leur conseilleront de rester à New York et d'y attendre que les choses se tassent, en faisant comprendre que cela pourrait prendre au moins un an, voire plus.

## RAMASSER LES MORCEAUX

### ARGENT

IT × 1500 ¥ par runner pour renvoyer Lin Yao à Denver.

Remboursement des frais à hauteur de 500 ¥+ 100 ¥ par succès excédentaire (à concurrence de 5 succès excédentaires). Ce montant est pour le groupe dans son ensemble.

### KARMA

2 points pour retrouver Lin Yao en vie.

1 point pour renvoyer Lin Yao à Denver (morte ou vive).

Il est possible d'attribuer de 1 à 3 points supplémentaires pour récompenser une bonne interprétation, un bon sens de l'humour ou une action particulièrement perspicace. Le nombre de points de Karma à distribuer ne doit pas excéder 6 par joueur.



TRANSMISSION

## RÉCOMPENSES CORPORATISTES

Les joueurs affiliés à une corporation qui ont réussi à atteindre un objectif secondaire reçoivent une récompense pour le service rendu. Cette récompense dépend de la corporation ou de l'organisation avec qui ils sont affiliés.

## AFFILIATION

Un PJ réussissant un objectif secondaire sans se l'être vu assigné et n'étant pas affilié à la corporation qui l'aurait assigné, sera contacté par cette corporation à la fin du scénario pour lui proposer une affiliation.

Le contrat habituel entre la corporation et le runner consiste pour la première à demander au second quelques petits boulots contre la promesse de récompenses. Garder le secret sur ces services est bien évidemment toujours de rigueur. Il n'y a pas de possibilité de marchander, le deal se faisant entre deux entités libres. Si le PJ accepte, il ou elle devient affilié à la corporation.

À noter que chaque corporation ne fera cette offre qu'à un ou deux shadowrunners parmi ceux qui ont le plus participé à la réussite de l'objectif poursuivi par la corporation.

Pour ce scénario, si un PJ refuse au moins deux affiliations à des corporations, il se voit offrir une offre d'affiliation de la part des Néo-Anarchistes.

## CONTACTS

Si le travail est réalisé avec succès, Peace Man devient l'un des contacts des runners avec un Indice de Loyauté de 1. Si celui-ci est déjà un contact des runners, sa Loyauté à leur égard augmente de 1, jusqu'à un maximum de 4.

Si les runners exécutent une faveur pour la Triade plutôt que d'acheter directement l'information, Eddie devient l'un

des contacts des runners avec une Loyauté de 1. Si celui-ci est déjà un contact des runners, sa Loyauté à leur égard augmente de 1, jusqu'à un maximum de 4.

Si les runners sont introduits par l'hôtesse d'accueil, Mara devient l'un des contacts des runners avec une Loyauté de 1. Si celle-ci est déjà un contact des runners, sa Loyauté à leur égard augmente de 1, jusqu'à un maximum de 4.

## RÉPUTATION

Si les runners provoquent un combat au Lucky Star 99, leur Indice de Rumeur augmente de 1 point.

## INVESTIGATIONS

Quand un PJ fait appel à un contact, faites un Test d'Influence + Influence pour le contact. Le résultat de ce test déterminera de quel niveau d'information le contact dispose sur le sujet (appliquez les modificateurs au test selon le niveau probable de connaissance du contact sur le sujet en question). Le PJ fait ensuite un Test de Charisme + Étiquette + Loyauté. Le nombre de succès indique le nombre de niveaux que le contact révélera au PJ « gratuitement » (sans que ce nombre puisse excéder ce que le contact connaît réellement). Si le contact n'a pas révélé ainsi la totalité de ce qu'il sait, il est possible d'acheter des niveaux supplémentaires restants au prix de 50 ¥ × IT chacun.

Si les PJ ont épuisé tous les contacts et qu'il leur manque encore des informations importantes, ils peuvent demander à leurs contacts de se renseigner autour d'eux. S'ils agissent de la sorte, le contact doit alors faire un Test étendu d'Influence + Influence (20 minutes). Les informations supplémentaires ainsi obtenues seront révélées au prix de 200 ¥ × IT par niveau.

Une recherche matricielle peut aussi être effectuée pour obtenir les informations contenues dans les tables ci-après.

Le nombre de jets de dés dans le cadre d'un Test étendu de Logique + Recherche de données que les runners peuvent effectuer est toutefois limité par le nombre de dés de leur réserve de dés. Les nombres de succès à obtenir peuvent alors être remplacés par ceux indiqués dans les règles de recherches de données (p. 222, *SR4*).

## PEACE MAN

0. Pareil pour toi, Mec.
1. Charles «Peace Man» Stoddart. Il haït aussi bien les corpos que le gouvernement.
2. Il est propriétaire d'une boutique *new age* (Free Your Mind).
3. Chaman ours et fixer occasionnel pour les Neo-Anarchistes.

## TRIADES

1. Elles sont essentiellement basées à Chinatown.
2. Si vous souhaitez en trouver une, allez faire un tour au Lucky Star 99.
3. La Triade de la Ligue du Grand Cercle travaille régulièrement avec Shiawase.
4. J'ai entendu une rumeur selon laquelle la Triade de la Ligue du Grand Cercle aurait des échantillons de tempo.
5. Quelques pharmaciens corporatistes se fournissent auprès de cette Triade.

## CRIME ORGANISÉ

0. Les principaux syndicats sont toujours dans la course.
1. La plupart des vices sont gérés en interne par les corpos et ne sont pas vendus par un syndicat.
2. Certains syndicats ont passé des accords avec des corporations.
3. Il y a quelques années, les syndicats ont tenté de s'étendre mais Manhattan Inc. a lancé un «ordre exécutif» et a tué dans l'œuf la tentative.

## MANHATTAN INC.

0. Ce sont les types qui jouent dans la cour des grands, 13 corporations qui dirigent NYC.
1. Il y a une lutte constante entre le conseil et les Néo-A.
2. Tout ce qui menace les profits est rapidement supprimé.
3. Il y a des rumeurs selon lesquelles Manhattan Inc. dispose de son propre service de sécurité et que la loyauté de celui-ci va en premier au conseil avant les corpos.

## EDDIE STEPHENS

0. Un vrai mercenaire. Il vend des SIN à n'importe qui.
1. Il ne fait confiance à personne et les rencontres se font toujours selon ses conditions.
2. Eddie peut aussi bien vous faire passer pour un Company Man ou que pour un squatter. Tout dépend du pognon que vous pouvez y mettre.
3. Certains disent qu'il s'est vendu à une corpo mais s'est fait grillé. Il est maintenant de retour et bosse en indépendant.
4. Je l'ai croisé pas plus tard que ce matin. Pour 50 ¥, je peux te dire où est ce que tu peux le trouver (adresse du Looking Glass).

## OMBRES PORTÉES

### MIGUEL SANCHEZ

Membre de La Famille, il a grandi dans les quartiers latino-américains où il s'est fait les dents comme homme de main. Vous pouvez sorti l'ork de la conurb'... mais Miguel reste un cliché. Il est plus à l'aise dans les affaires de la rue et avec les gangers de la conurb' avec qui bossent parfois les familles Chavez ou Casquilho.

Avec ses 2 mètres et ses 100 kg, Miguel remplit la plupart des pièces dans lesquelles il entre. Il est gueulard, pas très malin et essaye souvent d'intimider ceux qui l'entourent si il pense que ça peut être à son avantage. Il est l'archétype du gars de la rue avec sa tête mal rasée et ses défenses plaquées en or. Il connaît les difficultés et les privations de la vie de squatter. En devenant plus légitime, il a développé une affection particulière pour certains groupes intouchables (vieilles femmes et jeunes enfants). Sous ses airs de gros durs, il a généralement quelques nuyens sonnants et trébuchants ou quelques barres de céréales à distribuer.

Miguel est obligé de porter des costumes lorsqu'il effectue des boulots pour La Famille, autrement on le trouve généralement en jeans loqueteux et un débardeur sous son grand manteau en cuir de marque.

<b>Con</b>	<b>Agi</b>	<b>Réa</b>	<b>For</b>	<b>Cha</b>	<b>Int</b>
7	4(5)	3	6(7)	3	3
<b>Log</b>	<b>Vol</b>	<b>Ess</b>	<b>Init</b>	<b>PI</b>	
3	4	4,9	6	1	

**Moniteur de condition :** 12

**Armure (Balistique/Impact) :** 8 / 6

**Compétences Actives :** Combat rapproché 4, Étiquette (la rue) 3(+2), Armes à feu 3, Intimidation 3, Négociation 4, Véhicules terrestres (vélo) 2(+2), Course 3, Filature 4, Survie (Urbaine) 2(+2).

**Compétences de Connaissances :** Dealer de BTL 2, Mise en place de runs pour la Mafia 5, Résultats d'Urban Brawl 3, Connaissance des environs de Denver 2, ID des gangs 4.

**Cyberware :** datajack, substituts musculaires.

**Équipement :** Remington Roomsweeper (avec 10 balles fléchettes), Harley Davidson Scorpion, hache de combat, couteau de survie, matraque télescopique, veste pare balles, commlink Sony Emperor (avec OS Redcap Nix).

### CHARLES «PEACE MAN» STODDARD

Normalement détendu et facile à vivre, il est le stéréotype du «hippie fumeur de joints des années 60» à son apogée. Mais c'est si vous vous référez aux années 2060. Il est un disciple d'Ours, quoique la plupart de ceux qui l'ont rencontré le considère plus proche de l'ourson, ce qui est plutôt normal vu qu'il n'a que 17 ans. Il a grandi à DC pendant les Émeutes d'Août (suite à l'assassinat de Dunkelzahn) et a été témoin de la façon dont le gouvernement et les corpos sont restés à regarder sans rien faire tandis que les UCAS implosaient. Il a participé à tous les types de protestations pacifiques, mais il s'est vite lassé en voyant qu'elles ne menaient à rien. Il en est venu à détester sans distinction le gouvernement et les corpos. Il considère que la fin justifie les moyens si c'est le moyen de se faire entendre des puissants.

Charles est un jeune ork afro-américain qui est juste un petit peu maigre par rapport à sa taille. Il paraît (et il est) le plus souvent un peu défoncé. Il apprécie les vêtements en chanvre aux couleurs psychédéliques, porte des sandales usées avec des chaussettes et voue une passion absolue aux soy-clopes. La seule chose qui puisse le faire sortir de ses gonds est de parler des corporations ou du gouvernement. Dans ces cas là, il très rapidement laisser exploser sa fureur.

<b>Con</b>	<b>Agi</b>	<b>Réa</b>	<b>For</b>	<b>Cha</b>	<b>Int</b>
5	2	2	4	3	2
<b>Log</b>	<b>Vol</b>	<b>Ess</b>	<b>Mag</b>	<b>Init</b>	<b>PI</b>
2	4	6	4	4	1

**Moniteur de condition :** 10

**Armure (Balistique/Impact) :** -

**Traits :** Magicien, Dépendance (drogues naturelles), doux.

**Compétences actives :** Conjuración 2, Sorcellerie 3, Étiquette 2, Négociation 3, Escalade 3, Combat astral 2, Premiers soins 3, Médecine 1.

**Compétences de connaissance :** Drogues du 20<sup>ème</sup> siècle, drogues paraphernalia 3, Phylosophie Néo-Anarchiste 3, Culture protestante 2.

**Sorts :** Confusion, Soins, Invisibilité améliorée, Eclair de mana.

**Équipement :** Commlink (avec OS Meta Link Xim), médikit (indice 3).

**Indice de connexion :** 3, Néo-anarchistes.

## EDDIE STEPHENS

Si votre SIN commence à sentir le cramé, c'est le moment d'appeler Eddie. Véritable spécialiste de l'identité, Eddie fournit en faux SIN et en passes quiconque possède suffisamment d'argent pour se les offrir. La plupart du temps, il fait ses affaires en chair et en os, car il n'a pas confiance en ses clients pour couvrir leurs traces. Vous envoyez des crédits sur un compte certifié ou bien vous faites un dépôt dans une consigne du métro et il revient avec un paquet contenant un SIN ainsi que des informations complémentaires quelques heures plus tard. La seule garantie qu'il donne est que le SIN fonctionnera lors de la première transaction. Tout ce qui peut arriver après n'est pas son problème.

Eddie est un fêtarde affligé de tendances paranoïaques. Il jette de nombreux regards par-dessus son épaule dès qu'il est dans un lieu public et ne répond jamais à son commlink si il ne reconnaît pas l'ID d'accès. Il refuse de prendre des drogues car il veut tout le temps conserver son self-control, ne boit que des jus de fruit et des sodas en canettes. De style gothique-steampunk, le hacker pèse dans les 80 kg pour un bon deux mètres.

<b>Con</b>	<b>Agi</b>	<b>Réa</b>	<b>For</b>	<b>Cha</b>	<b>Int</b>
3	3	3	2	2	5
<b>Log</b>	<b>Vol</b>	<b>Ess</b>	<b>Init</b>	<b>PI</b>	
5	4	6	8	1	

**Moniteur de condition :** 10

**Armure (Balistique/Impact) :** 4 / 4

**Compétences actives :** Artisan (photographie) 2(+2), Piratage (GC) 4, Déguisement 2, Electronique (GC) 4, Étiquette (La Rue) 2(+2), Falsification 5, Négociation 2, Escamotage 2.

**Compétences de connaissance :** Hackages bureaucrates 5, Bases de données 3, Forum de la Matrice 3, Procédures de la police 3, Etat de l'art des technologies de l'identification 5.

**Équipement :** SteamPunk Line (Raver modifié) 4/4, Commlink modifié (6/6/6/5), Programmes appropriés 5, Contacts avec Interface visuelle et vision nocturne.

**Indice de connexion :** 3, NYPD, Inc. Affiliate.

## IETO HONG

Ieto Hong est un gentleman elfe avec un style de la fin des années 30, de type asiatique et mesurant 1m75 Ses cheveux, lissés en arrière, sont noirs avec des reflets bleutés au niveau des tempes. Il a des yeux bleus foncés et arbore une légère cicatrice sur le menton. Il est assez réservé et ne parle pas beaucoup, gardant la plupart du temps un calme presque effrayant. Il est l'incarnation du traditionnel *Kao*, à le concept consistant à ne

jamais montrer ses émotions en public et à toujours conserver une attitude respectable. Lorsqu'il parle, il est toujours succinct et, même dans les Ombres, il témoignera du respect à ceux qui comprennent ce qu'est le *Kao*. Il conserve tout le temps une humeur égale, faisant bien la différence entre les affaires et le personnel, un autre concept corporatiste dont il a fait une manie. Il est passé d'un poste de responsable de la sécurité au sein d'Horizon à directeur de la sécurité du personnel de la corporation. Il a beaucoup travaillé en coulisses pour développer le respect du *Kao* au sein d'Horizon. Horizon est très satisfait de son travail et lui laisse une grande latitude dans la conduite de ses «affaires».

La mort est un outil acceptable dans son travail et il n'hésitera pas à l'utiliser pour défendre la le *Kao* d'Horizon (aussi bien en interne qu'à l'extérieur de la corpo), et cela fait de lui une personne dangereuse. Au-delà de sa capacité à tuer, il possède d'autres outils à sa disposition, tels que de nombreux contacts au sein de la police et des services de sécurité, auxquels il recourt pour décourager et effrayer les personnes ne montrant pas à Horizon et à ses filiales le respect qui se doit.

<b>Con</b>	<b>Agi</b>	<b>Réa</b>	<b>For</b>	<b>Cha</b>	<b>Int</b>
5	4	6	3	4	4
<b>Log</b>	<b>Vol</b>	<b>Chance</b>	<b>Ess</b>	<b>Init</b>	<b>PI</b>
4	4	2	4,4	9(10)	2

**Moniteur de condition :** 11

**Armure (Balistique/Impact) :** 5/3

**Compétences actives :** Étiquette (Corp) 3(+2), Négociation 3, Leadership 4, Pistolets 3, Perception 4, Electronique 3, Filature 2.

**Compétences de connaissance :** Japonais (maternelle), Anglais 3, Police des corporations (Horizon) 2(+2), Sécurité des Corporations.3, Tactiques de la police 2, Systèmes de sécurité 2.

**Équipement :** Morrissey Elite avec 2 chargeurs de munitions, 2<sup>ème</sup> Morrissey Elan, Holster dissimulé, Veste Berdwick (5/3), Commlink (Hermes Ikon avec Iris Orb).

**Augmentations :** Booster synaptique 1, Coprocesseur attentionnel 3, Gaine dermique 2.

## LIN YAO

Ancien membre de la triade du Lotus Blanc. Les cheveux foncés de cette humaine lui tombent au milieu du dos, et elle les attache en une queue de cheval ou une tresse serrée, selon son humeur. Elle s'habille toujours de façon très conservatrice, portant des tailleurs aux teintes crème avec un collier argenté très simple, assorti à ses lunettes aux montures d'acier. Peu suspecteraient que l'âme d'une calculatrice impitoyable se cache derrière son comportement calme mais volontaire. Elle parle avec un léger accent cantonnais et évite l'argot, utilisant généralement l'« anglais des affaires » pour éviter toute erreur de traduction puisque ce n'est pas sa langue maternelle, et exige de ceux qui s'adressent à elle de faire de même, s'ils s ne peuvent pas, ou ne sont pas disposés à converser dans sa langue maternelle.

<b>Con</b>	<b>Agi</b>	<b>Réa</b>	<b>For</b>	<b>Cha</b>	<b>Int</b>
3	3	3	2	5	5
<b>Log</b>	<b>Vol</b>	<b>Chance</b>	<b>Ess</b>	<b>Init</b>	<b>PI</b>
3	4	3	6	8	1

**Moniteur de condition :** 10

**Armure (Balistique/Impact) :** 5 / 3

**Compétences Actives :** Informatique 2, Perception 3, Recherche de donnée 2, Étiquette 3 (Triades +2), Enseignement 4, Leadership 3, Négociation 3, Pistolets 1.

**Connaissances :** Business 3, droit 4, politique locale 3, Procédure Policières 2, Psychologie 4, Politique des triades 5.

**Équipement :** Costume actionnaire Majoritaire, Ares Viper Slivergun, Lunettes avec Scanner à cyberware d'indice 4.

**Indice de Connexion :** 2



## MARA BLAINE

Anciennement garde de sécurité corporatise, pour l'un des plus grands noms en ville, Mara sait qui a tue qui et pourquoi, dans la majeure partie de la ville de New York. Elle travaille en tant que consultante indépendante dans le domaine de la sécurité des immeubles et des tours. Ne lui demandez pas de vendre des informations sur les systèmes pour lesquels elle est consultante, mais cela ne la gênera pas de vous parler des autres.

Avec ses presque deux mètres de haut, et sa silhouettes mince et athlétique, Mara incarne le stéréotype de l'Elfe. Sa curiosité et son désir de comprendre comment les choses fonctionnent la pousse à diverses expérimentations. Mara est de nature plutôt renfermée, mais travailler dans l'univers corporatiste lui a appris à s'ouvrir et tisser rapidement des liens, bien que ceux-ci restent superficiels. Tisser des liens de confiance plus profond avec elle prendra donc plus de temps.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
3	5	4	3	4	4
Log	Vol	Ess	Init	PI	
4	4	4.7	8	1	

Moniteur de condition : 10

Armure (Balistique/Impact) : -

Compétences Actives : Hacking 4, Électronique 3, Armurerie 3, Perception 2, Véhicules aériens 3, Véhicules terrestres 3.

Connaissances : Architecture 3, Techniques de Casses et Infiltration 4, Rumeurs Corporatistes 4, Jeu Matricielles 3, Procédures de sécurité 3, Systèmes de Sécurité 5.

Augmentations : Commlink (DR: 5), Datajack, ControlRig, Simrig.

Indice de Connexion : 2



## SOON SHAN (SHIAWASE/TRIADES)

Produit d'un arrangement à long terme entre Shiawase et la ligue des Triades, Soon Shan est loyal aux deux groupes. Fils caché d'un important directeur de Shiawase, il a été élevé avec un pied dans le crime et un autre dans la Corpo. Son potentiel magique a été repéré alors qu'il était encore très jeune, mais son manque de puissance a mis un frein à son avancement.

Soon est un humain petit et agile, d'environ 1m60 au teint de peau vermeil typiquement chinois. Il sait que son évolution dans l'entreprise est limitée s'il suit les voies habituelles et essaye à la place de contourner les règles. Doté d'un esprit analytique et d'une personnalité manipulatrice, il a appris qu'une magie subtile peut être plus efficace que de puissants sorts tape-à-l'oeil. Se voyant comme un «prince en devenir», Soon est un fervent lecteur de Machiavel et Sun Tzu.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
3	5	4	3	3	4
Log	Vol	Mag	Ess	Init	PI
3	4	3	6	8	1

Moniteur de condition : 10

Armure (Balistique/Impact) : 4 / 0

Qualité : Adepté Mystique.

Compétences Actives : Clubs 3, Computer 2, Étiquette (Underground) 2 (+2), Intimidation 2, Négociation 3, Pistolet 2, Lancement de sort 3, Combat à mains nues 3.

Connaissances : Rackets Criminels 3, Paris(jeu) 4, Gang Identification 2, Procédures Policières 3, Politique Underground 4.

Languages : Mandarin N, Cantonais 2, Anglais 3.

Équipement : Vêtements pare-balles, Savalette Guardian (balles EX), Transys Avalon avec Renraku Ichi OS.

Pouvoirs d'adepte : Contrôle Corporel 2.

Sorts : Détection du mensonge, Sonde mental, Control des pensées, Influence.

### LIN YAO

Pseudonyme connu : Mikano Li

Cheveux : noir

Taille : 1,52 m

Yeux : marron

Poids : 45,2 kg

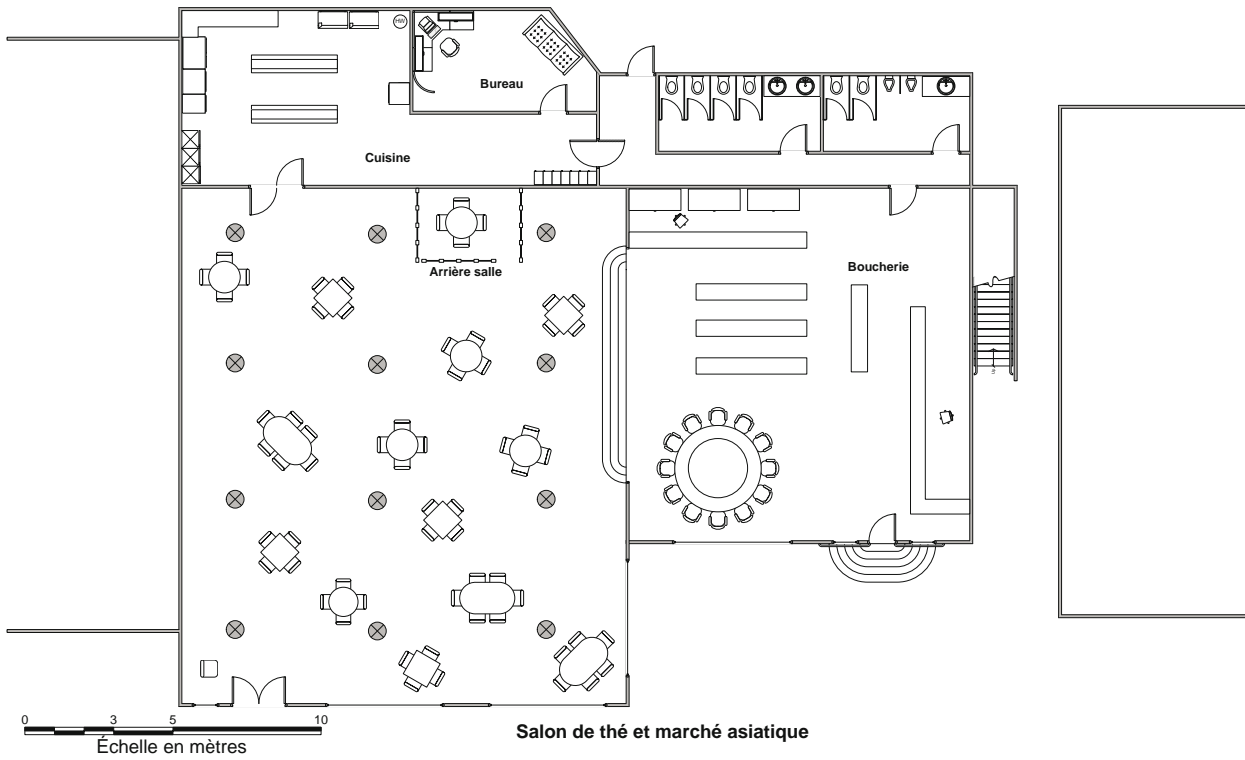
Ethnie : asiatique

Lin Yao était un membre haut placé de la Triade du Lotus Blanc de Denver. Ses cheveux bruns tombent jusqu'au milieu de son dos et elle les coiffe en queue de cheval serrée ou en une longue natte selon son humeur. Elle s'habille toujours d'une manière conservatrice, portant des tailleurs de femmes d'affaires dans les colories crèmes, un simple collier en argent et des lunettes à monture d'acier assorties. Elle parle avec un léger accent cantonais et évite l'argot, comptant sur son anglais « business casual » en toutes occasions afin d'éviter d'éventuelles confusions dans la traduction étant donné qu'il ne s'agit pas de sa langue maternelle. Elle exige des autres qu'ils fassent de même lorsqu'ils lui parlent s'ils ne peuvent pas, ou ne veulent pas, s'entretenir dans sa langue maternelle.

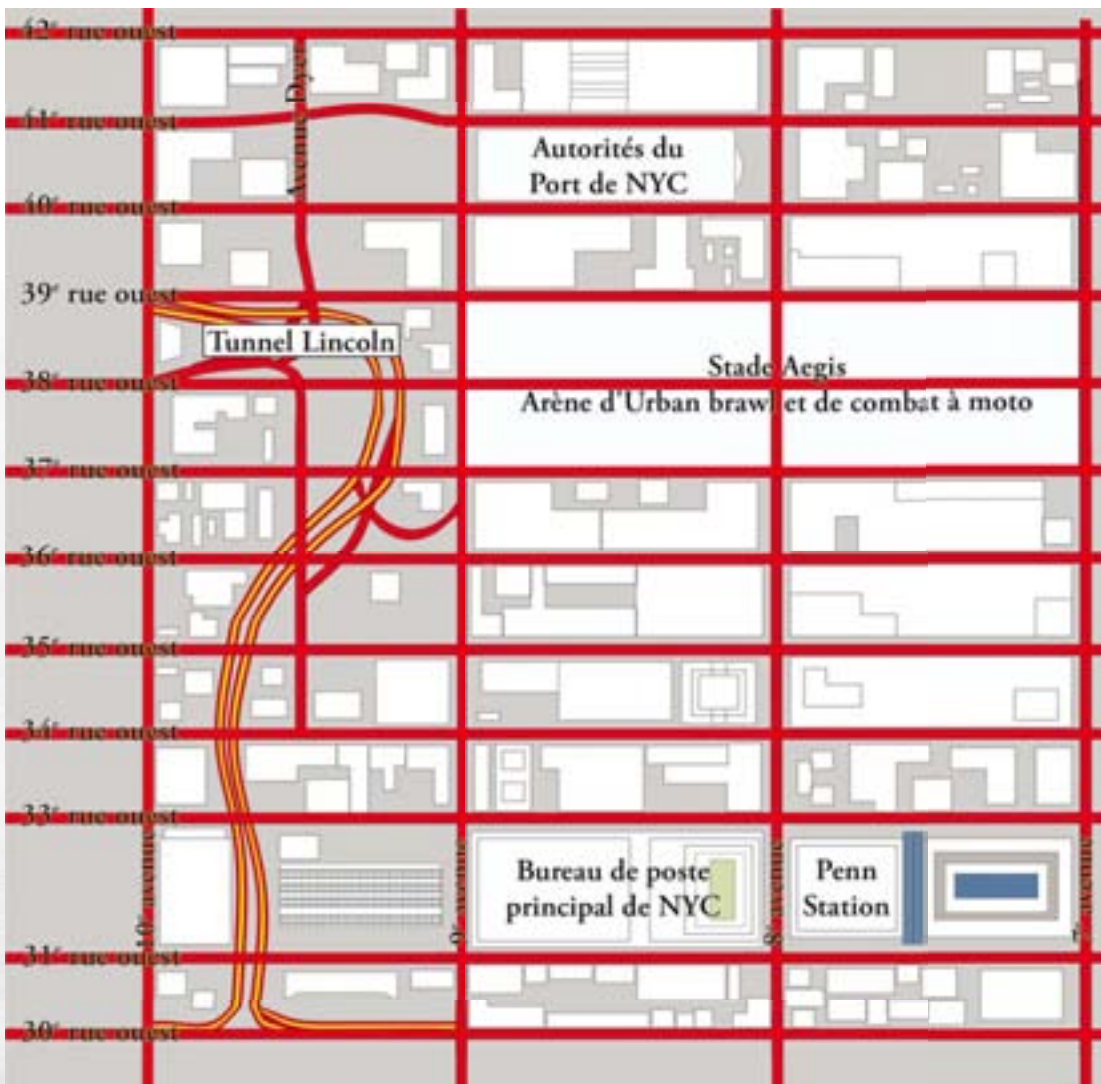
Message Urgent...



# Le Lucky Star 99



Carte n°2



Généralement décontracté et placide, Charles Stoddard représente le stéréotype du « hippie fumeur de joints des années 60 » à « T ». Charles suit Ours, bien que la plupart de ceux qui l'ont rencontré disent qu'il tient plus de l'ourson, ce qui est assez pertinent, étant donné qu'il n'a que 17 ans. Il a observé comment le gouvernement et les corpos sont restés là sans rien faire quand les UCAS implosèrent. Charles a participé à toute sorte de manifestations pacifiques, mais s'est vite lassé de ne pas obtenir de résultats. Il déteste tout autant le gouvernement et les corpos, et est disposé à utiliser tous les moyens pour arriver à ses fins, pour que autorités commence à écouter.

Généralement décontracté et placide, Charles Stoddard représente le stéréotype du « hippie fumeur de joints des années 60 » à « T ». Charles suit Ours, bien que la plupart de ceux qui l'ont rencontré disent qu'il tient plus de l'ourson, ce qui est assez pertinent, étant donné qu'il n'a que 17 ans. Il a observé comment le gouvernement et les corpos sont restés là sans rien faire quand les UCAS implosèrent. Charles a participé à toute sorte de manifestations pacifiques, mais s'est vite lassé de ne pas obtenir de résultats. Il déteste tout autant le gouvernement et les corpos, et est disposé à utiliser tous les moyens pour arriver à ses fins, pour que autorités commence à écouter.

Généralement décontracté et placide, Charles Stoddard représente le stéréotype du « hippie fumeur de joints des années 60 » à « T ». Charles suit Ours, bien que la plupart de ceux qui l'ont rencontré disent qu'il tient plus de l'ourson, ce qui est assez pertinent, étant donné qu'il n'a que 17 ans. Il a observé comment le gouvernement et les corpos sont restés là sans rien faire quand les UCAS implosèrent. Charles a participé à toute sorte de manifestations pacifiques, mais s'est vite lassé de ne pas obtenir de résultats. Il déteste tout autant le gouvernement et les corpos, et est disposé à utiliser tous les moyens pour arriver à ses fins, pour que autorités commence à écouter.

### Peace M

Fixer - Ork

Indice d'Influence 3

Con	Agi	Réa	For	Cha
?	?	?	?	3
Int	Log	Vol	Mag	PI
2	2	4	4	1

#### Compétences Actives principales :

Étiquette : 2, Négociation : 3, Analyse astrale : 3, Conjuración (GC) : 3, Sorcellerie (GC) : 2

#### Compétences de Connaissances :

Philosophie néo-anarchiste : 3, Culture de la protestation : 2, Drogues du 20ème siècle : 3

**Utilisations :** boulots, activités néo-anarchistes, achat et recel d'équipement

**Lieux de rencontre :** boutiques hippie, clubs néo-anarchistes, restaurants de nourriture naturelle

**Contact :** commlink

### Peace M

Fixer - Ork

Indice d'Influence 3

Con	Agi	Réa	For	Cha
?	?	?	?	3
Int	Log	Vol	Mag	PI
2	2	4	4	1

#### Compétences Actives principales :

Étiquette : 2, Négociation : 3, Analyse astrale : 3, Conjuración (GC) : 3, Sorcellerie (GC) : 2

#### Compétences de Connaissances :

Philosophie néo-anarchiste : 3, Culture de la protestation : 2, Drogues du 20ème siècle : 3

**Utilisations :** boulots, activités néo-anarchistes, achat et recel d'équipement

**Lieux de rencontre :** boutiques hippie, clubs néo-anarchistes, restaurants de nourriture naturelle

**Contact :** commlink

### Peace M

Fixer - Ork

Indice d'Influence 3

Con	Agi	Réa	For	Cha
?	?	?	?	3
Int	Log	Vol	Mag	PI
2	2	4	4	1

#### Compétences Actives principales :

Étiquette : 2, Négociation : 3, Analyse astrale : 3, Conjuración (GC) : 3, Sorcellerie (GC) : 2

#### Compétences de Connaissances :

Philosophie néo-anarchiste : 3, Culture de la protestation : 2, Drogues du 20ème siècle : 3

**Utilisations :** boulots, activités néo-anarchistes, achat et recel d'équipement

**Lieux de rencontre :** boutiques hippie, clubs néo-anarchistes, restaurants de nourriture naturelle

**Contact :** commlink



Quand votre SIN est recherché, il est temps de parler à Eddie. Véritable spécialiste en identité, Eddie fournit des faux SIN et des passes à n'importe disposant d'assez d'argent. La plupart du temps il gère ses affaires en chair et en os parce qu'il ne fait pas confiance aux personnes achetant ses services pour couvrir leurs traces. Vous créditez un compte certifié ou faites un dépôt dans une consigne du métro et il vous fournit un colis avec le SIN et les données appropriées quelques heures plus tard. La seule garantie qu'il donne est qu'il fonctionnera à la première transaction. Ce qui arrivera par la suite, c'est votre problème.

Quand votre SIN est recherché, il est temps de parler à Eddie. Véritable spécialiste en identité, Eddie fournit des faux SIN et des passes à n'importe disposant d'assez d'argent. La plupart du temps il gère ses affaires en chair et en os parce qu'il ne fait pas confiance aux personnes achetant ses services pour couvrir leurs traces. Vous créditez un compte certifié ou faites un dépôt dans une consigne du métro et il vous fournit un colis avec le SIN et les données appropriées quelques heures plus tard. La seule garantie qu'il donne est qu'il fonctionnera à la première transaction. Ce qui arrivera par la suite, c'est votre problème.

Quand votre SIN est recherché, il est temps de parler à Eddie. Véritable spécialiste en identité, Eddie fournit des faux SIN et des passes à n'importe disposant d'assez d'argent. La plupart du temps il gère ses affaires en chair et en os parce qu'il ne fait pas confiance aux personnes achetant ses services pour couvrir leurs traces. Vous créditez un compte certifié ou faites un dépôt dans une consigne du métro et il vous fournit un colis avec le SIN et les données appropriées quelques heures plus tard. La seule garantie qu'il donne est qu'il fonctionnera à la première transaction. Ce qui arrivera par la suite, c'est votre problème.

### Eddie Stephens

**Spécialiste en identité - Humain**  
Indice d'Influence 3

<b>Con</b>	<b>Agi</b>	<b>Réa</b>	<b>For</b>	<b>Cha</b>
?	?	?	?	2
<b>Int</b>	<b>Log</b>	<b>Vol</b>	<b>PI</b>	
5	5	4	1	

#### Compétences Actives principales :

Piratage (GC) : 4, Déguisement : 2, Électronique (GC) : 4, Étiquette : 2 (Rue +2), Falsification : 5, Négociation : 2

#### Compétences de Connaissances :

Hacks d'administrations : 5, Repaires matriciels : 3, Procédures policières : 3, Technologie d'identification de pointe : 5

**Utilisations :** création et modification de faux SIN

**Lieux de rencontre :** raves, clubs, cha-troom matriciels

**Contact :** consigne du Terminus

### Eddie Stephens

**Spécialiste en identité - Humain**  
Indice d'Influence 3

<b>Con</b>	<b>Agi</b>	<b>Réa</b>	<b>For</b>	<b>Cha</b>
?	?	?	?	2
<b>Int</b>	<b>Log</b>	<b>Vol</b>	<b>PI</b>	
5	5	4	1	

#### Compétences Actives principales :

Piratage (GC) : 4, Déguisement : 2, Électronique (GC) : 4, Étiquette : 2 (Rue +2), Falsification : 5, Négociation : 2

#### Compétences de Connaissances :

Hacks d'administrations : 5, Repaires matriciels : 3, Procédures policières : 3, Technologie d'identification de pointe : 5

**Utilisations :** création et modification de faux SIN

**Lieux de rencontre :** raves, clubs, cha-troom matriciels

**Contact :** consigne du Terminus

### Eddie Stephens

**Spécialiste en identité - Humain**  
Indice d'Influence 3

<b>Con</b>	<b>Agi</b>	<b>Réa</b>	<b>For</b>	<b>Cha</b>
?	?	?	?	2
<b>Int</b>	<b>Log</b>	<b>Vol</b>	<b>PI</b>	
5	5	4	1	

#### Compétences Actives principales :

Piratage (GC) : 4, Déguisement : 2, Électronique (GC) : 4, Étiquette : 2 (Rue +2), Falsification : 5, Négociation : 2

#### Compétences de Connaissances :

Hacks d'administrations : 5, Repaires matriciels : 3, Procédures policières : 3, Technologie d'identification de pointe : 5

**Utilisations :** création et modification de faux SIN

**Lieux de rencontre :** raves, clubs, cha-troom matriciels

**Contact :** consigne du Terminus



Autrefois garde corpo pour l'une des principales factions en ville, Mara sait qui tire sur qui et pourquoi dans la majeure partie de New York City. Elle travaille en tant que consultante en sécurité indépendante pour des immeubles de bureau et des tours d'habitations mais ne lui demandez pas de vous vendre des informations sur une installation qu'elle a auditée. Pour ce qui est des installations de quelqu'un d'autre, ça fait partie du jeu. Sa curiosité et son désir de comprendre comment les choses fonctionnent l'ont conduite à se lancer dans la conception de systèmes. Des liens solides de confiance et de fidélité sont difficiles à établir avec elle.

Autrefois garde corpo pour l'une des principales factions en ville, Mara sait qui tire sur qui et pourquoi dans la majeure partie de New York City. Elle travaille en tant que consultante en sécurité indépendante pour des immeubles de bureau et des tours d'habitations mais ne lui demandez pas de vous vendre des informations sur une installation qu'elle a auditée. Pour ce qui est des installations de quelqu'un d'autre, ça fait partie du jeu. Sa curiosité et son désir de comprendre comment les choses fonctionnent l'ont conduite à se lancer dans la conception de systèmes. Des liens solides de confiance et de fidélité sont difficiles à établir avec elle.

Autrefois garde corpo pour l'une des principales factions en ville, Mara sait qui tire sur qui et pourquoi dans la majeure partie de New York City. Elle travaille en tant que consultante en sécurité indépendante pour des immeubles de bureau et des tours d'habitations mais ne lui demandez pas de vous vendre des informations sur une installation qu'elle a auditée. Pour ce qui est des installations de quelqu'un d'autre, ça fait partie du jeu. Sa curiosité et son désir de comprendre comment les choses fonctionnent l'ont conduite à se lancer dans la conception de systèmes. Des liens solides de confiance et de fidélité sont difficiles à établir avec elle.

### Mara Blaine

Consultante en sécurité - Elfe  
Indice d'Influence 2

Con	Agi	Réa	For	Cha
?	?	?	?	4
Int	Log	Vol	PI	
4	4	4	1	

#### Compétences Actives principales :

Piratage (GC) : 4, Électronique (GC) : 3, Perception : 2

#### Compétences de Connaissances :

Techniques d'effraction : 4, Rumeurs corporatistes : 4, Systèmes de sécurité : 5, Procédures de sécurité : 3

**Utilisations :** informations sur les systèmes de sécurité, rumeurs corporatistes

**Lieux de rencontre :** cybercafés, restaurants d'Uptown, bars de flics

**Contact :** commlink

### Mara Blaine

Consultante en sécurité - Elfe  
Indice d'Influence 2

Con	Agi	Réa	For	Cha
?	?	?	?	4
Int	Log	Vol	PI	
4	4	4	1	

#### Compétences Actives principales :

Piratage (GC) : 4, Électronique (GC) : 3, Perception : 2

#### Compétences de Connaissances :

Techniques d'effraction : 4, Rumeurs corporatistes : 4, Systèmes de sécurité : 5, Procédures de sécurité : 3

**Utilisations :** informations sur les systèmes de sécurité, rumeurs corporatistes

**Lieux de rencontre :** cybercafés, restaurants d'Uptown, bars de flics

**Contact :** commlink

### Mara Blaine

Consultante en sécurité - Elfe  
Indice d'Influence 2

Con	Agi	Réa	For	Cha
?	?	?	?	4
Int	Log	Vol	PI	
4	4	4	1	

#### Compétences Actives principales :

Piratage (GC) : 4, Électronique (GC) : 3, Perception : 2

#### Compétences de Connaissances :

Techniques d'effraction : 4, Rumeurs corporatistes : 4, Systèmes de sécurité : 5, Procédures de sécurité : 3

**Utilisations :** informations sur les systèmes de sécurité, rumeurs corporatistes

**Lieux de rencontre :** cybercafés, restaurants d'Uptown, bars de flics

**Contact :** commlink

