

La disparition de Scott Thomas (Dossier E-Cell 002) .

Introduction.....	3
Instructions de Velvet Queen.....	3
Mission Log.....	4
Début d'enquête.....	4
Aller à la pêche au renseignement.....	5
Fouiner du côté du FBI.....	6
Fouiner du côté du Sénateur Thomas.....	8
Pine Creek.....	8
Espionner / Discuter avec le FBI.....	10
Enquêter à Pine Creek.....	11
Pine Wood.....	12
Rencontre.....	15
New York Jungle.....	15
The Race.....	20
Epilogue.....	24

Bonus 253

Introduction

2 décembre 2059, Depuis leur dernière enquête menée avec succès, les membres d'E-Cell se sont attirés les bonnes grâces de l'Attorney Général. Dans le même temps les membres du complot qui vise à recréer les USA, essaient de savoir qui à arrêter ses agents de BlighTech - Washington.

Sinon il y trois jours que le fils du Sénateur Thomas; Scott Thomas a disparut. L'enquête préliminaire du FBI, à conclut à un enlèvement. Cependant les ravisseur si ravisseur il y a n'ont pas jugé utile de faire connaître leur exigence. Pour la petite histoire le sénateur Alan Thomas dirige la célèbre commission des armées. Parce qu'il occupe une position à haut risque, le Sénateur Thomas est protéger par le Secret Service. Cela devrait normalement être à eux de retrouver le fils du sénateur, mais l'Attorney Général à proposer au président de confier la mission à E-Cell, car le ministre de la justice pense que si le Secret Service à été incapable de protéger convenablement le fils du sénateur Thomas, ils seront encore moins capable de le retrouver, peut-être, parce que l'investigation n'est pas la spécialité du Secret Service. Au lieu de cela l'Attorney pense que seul E-Cell a les compétences et les ressources pour retrouver le fils du sénateur.

Info à Garder pour vous: Scott thomas n'a pas été Kidnappé mais préfère jouer avec un esprit de l'homme que de rentrer chez lui. L'adolescent a maintenant 13 ans et se sent mieux avec cet esprit qu'avec les gens de son age. **L'esprit: Chris (Christel est son nom secret)** est un esprit libre qui s'interroge sur le devenir de la méta humanité. Dans le même temps le père a reçu des lettres de menace qu'il prend au sérieux et ne l'a pas révélé au FBI. Il subit depuis un moment des pression pour appuyer pour le convaincre de soutenir les accréditations d'un projet de recherche militaire dénommé MaM – X02. Bien qu'il y soit opposé, la disparition de son fils le fragilise.

Au passage tous les service de sécurité des UCAS recherche cette adolescent, si vos joueurs échouent à le retrouver, d'autres y parviendront.

Instruction de Velvet Queen.

Comme lors de la première mission, Velvet Queen la fameuse Haute fonctionnaire (HF) dirigeant E-Cell accueil les joueurs dans la salle de conférence. Elle les met au courant de la disparition du fils du sénateur Thomas, leur indique quelle est la position du sénateur. Puis elle leur explique ce qu'elle attend d'eux: Selon toute vraisemblance le FBI penche pour la thèse de l'enlèvement même si il n'a pas pu trouver des indices qui corroborent cette thèse. Selon le FBI Toujours l'enfant qui était en vacance à Pine Creek dans l'état de New York à ce moment là, à été enlever pendant un moment d'inattention de la mère, alors qu'il jouait avec d'autres enfants. Le FBI à déjà mis sur le coup son meilleur profiler: le Dr. Samantha Waters.

Les joueurs sont sensé enquêter sans trop se faire remarquer par le FBI, car après tout officiellement E-Cell n'existe pas. Cependant ils peuvent utiliser le pouvoir légal que leur confère leur agence de base.

Ensuite la HF demandera aux joueurs de ne pas chercher à mettre des bâtons dans les roues du FBI, mais au contraire de l'aider si cela leur est possible sans trahir leur couverture.

Avant toute chose la priorité est donné à la récupération / sauvetage de Scott Thomas

Mission Log

Les joueurs Reçoivent 41'392 UCAS \$, soit selon le cour de change pratiqué du moment 10'000 ¥ pour leur frais de mission. Il se voit aussi confier une Ford Canada Bison pour les facilité leur déplacement et deux Yamaha Rapièr. Sinon ils disposeront d'armes légères comme d'Ares Light Fire 70 avec Silencieux et deux chargeurs de Balles Gels... Quand à l'équipement offert pour la mission il correspondra à un gilet par balle classique + un headphone et une unité Battletech par personne + une console Battletech pour le chef d'équipe. Si les joueurs veulent du matériel sympa, ils doivent l'acheter ou le louer au prix d'usine c'est-à-dire sans tenir compte de la disponibilité et du Street Cost. Louer revient à payer 1/10 de la valeur de l'objet pour en disposer pendant 1 semaine. Il est impossible de louer des implants. Le matériel magique ne se loue pas non plus. Le matériel loué, doit être rendu en un seul morceau ou le(s) joueur(s) le paient avec leur salaire.

Début d'enquête .

Les joueurs ont le choix d'aller à la pêche au renseignement, ou de questionner les archives du FBI, ou de foncer à Pine Creek NY, pour mener leur enquête.

- ☐ Aller à la pêche au renseignement donnera des informations intéressantes.
- ☐ Fouiller dans les dossier et archives du FBI est une pertes de temps, mais éclairera les joueurs sur une chose le FBI n'a aucune idée de ce qui a pu faire disparaître le fils du Sénateur Thomas.
- ☐ Se rendre à Pine Creek peut être fortement utile pour commencer l'enquête, mais sans les renseignements que les joueurs pourraient obtenir de leurs contacte, les joueurs rateraient le meilleur de l'histoire et ne comprendraient pas forcément les enjeux... 5

Aller à la pêche aux renseignements.

Les contact du monde de la sécurité ne peuvent rien apprendre au joueurs sur ce qui c'est passé à Pine Creek, car personne pour le moment n'en sait plus que le FBI. Par contre les contacts éloignés du monde de la sécurité, comme le sénateur Holm, la journaliste Stella Ratcliff du Washington Post ou Doc Eon peuvent aider les joueurs...

Sénateur Michael Holm

0 - 1 C'est un homme qui se trouve à une place d'importance...

2 - 4 J'ai entendu dire que le sénateur était victimes de pressions diverses, il faut dire que sont poste à la commission des Armée le confronte logiquement à des intérêts diverses qui ont de gros moyens si vous voyez ce que je veux dire.

5 En temps que président de la commission des armées le sénateur s'est toujours montrer pointilleux avec la gestion du budget. Quitte à limiter fortement les dépenses de l'armée. Ce qui ne l'a pas aidé à se faire beaucoup d'amis au sein de l'armée en ce moment.

6+ De plus, avec la nouvelle politique en matière de sécurité de l'administration Haeffner les cordons de la bourse kaki seront encore plus dure à resserrer. Pauvre Sénateur je ne voudrai pas être à sa place

Stella Ratcliff (Journaliste)

0 - 2 Le sénateur Thomas est l'homme en lumière depuis que le président a annoncé sa nouvelle politique de sécurité intérieur et extérieur.

3 - 5 Le Sénateur est opposé à la politique sécuritaire de l'administration Haeffner, selon lui les UCAS ne peuvent s'offrir la politique de sécurité souhaité par le président, car les recettes de l'état ne le permettent pas.

6+ Selon de nombreux analyste financier le sénateur Thomas se trompe, les recettes de l'état sont bonnes et la politique de sécurité renforcera l'économie du pays qui subit quelques couacs avec la criminalité qui la gangrène... 6

Doc Eon

- 0 - 1 Le sénateur Thomas est membre du partie Démocrate, il est connu pour ses positions sur l'éducation et souhaiterait que l'argent que l'on dépense en sécurité soit alloué à l'éducation.
- 2 - 4 Les démocrates ont toujours le même fond de commerce depuis plus d'un siècle, et le sénateur ne manque pas une occasion de représenter les minorités au sénat.
- 5 Beaucoup dise qu'il aurait du se présenter au congrès à cause de sa fougue, mais le vieux sénateur reste au sénat pour garder le temple sur la bonne route.
- 6+ Il y a des bruits qui courent sur la matrice comme quoi le sénateur serait impliqué dans une opération financière délictueuse au BSE (Boston Stock Exchange), on parle de délit d'initier et de contrat frauduleux d'armement avec des entreprises spécialisées dans la recherche d'armement...
- Si vous voulez mon avis ce type vaut bien les autres corrompues, je veux dire représentants...

Fouiner du côté du FBI:

Les joueurs ont des accréditations suffisantes pour s'introduire dans le réseau du FBI: FGS : Federal Grid Security. Il est possible pour les joueurs de connaître en temps quasi réel ce que font les enquêteurs du FBI, mais pour cela ils devront pirater le serveur FGSCoM qui gère toutes les communications interne du bureau. Note importante, il y a toujours trois deckers qui veillent au bon fonctionnement du serveur, ils essayeront de localiser physiquement le pirate qui essaiera de s'introduire dans le serveur.

FGSCoM:

Noeud Rouge: Système 6, Firewall 4, Réponse 4, Signal 8.

Réaction du serveur:

- Track IC, Pilot 5 Analyse 5, Init. 9 (3 pass)
 - Arrivée d'un deker de Sécurité.
 - Ban IC (Provoque l'éjection involontaire de sa cible tous en maintenant la connexion ouverte pour une Track IC grâce au programme Dumpshock), Pilot 6 Analyse 3, Attaque 6, Dumpshock 5 Init. 10 (3 pass)
 - Alerte
 - Track & Slash IC (Cette IC engage le joueur en combat et trace durant la durée du combat la localisation du jouer) Pilote 6 Analyse 6 Attaque 6, Init 10 (3 pass).
 - Track & Slash IC (Cette IC engage le joueur en combat et trace durant la durée du combat la localisation du jouer) Pilote 6 Analyse 6 Attaque 6, Init 10 (3 pass).
- Shut Down!

Decker de Sécurité du FGSCoM (Humains)

Co Ag Ré F Ch Int Log V Ed Ess M

2 3 3 2 2 3 4 4 3 5,9

Initiative: 6, 1 pass

Initiative Matrice: 6, 3 pass

Compétence active: Cracking 3, Electronique 4, Etiquette (Matrix) 2(4), Leadership 2, Moto 3, Pistolet 2.

Compétence de connaissance: Enclave de donnée 5, Théorie informatique 4, Environnement Electronique 3, Environnement Electricité 3, Planque 3.

Langue pratiquée: Anglais (L/E) 4(6), Japonais (L/E) 2(4), Mathématique (Algorithme) 3(5).

Cyberware: Datajack (0,1).

Armes: Fichetti Security 500 – 12(c) – SA –

4P

Equipement: 5 Patch stimulant (6), Secrétaire de poche, Téléphone cellulaire de poignet avec écran, Veste pare-balles FBI (5/3)

Renraku Kraftwerk

Cyberdeck: Renraku Kraftwerk **Réponse:** 3

Système: 3, **firewall:** 3

Signal: 4

Programmes: Analyse (3), Browse (3), Edit (3), Armure (3), Attaque (3), Biofeedback (3), Décryptage (3), Furtivité (3), Sniffer (3).

Street Credit: 0 Notoriety: 0 Public Awareness: 0

Ressource: 5000 ¥. 8

Fouiner du côté du Sénateur Thomas

Voilà une idée qu'elle bonne, cependant elle comporte quelques risques: Le Sénateur et ses biens personnelles, comme sa voiture ou sa maison sont surveillés par le Secret Service. Inutile de dire que la vieille chouette interdira à E-Cell d'entrer en contact avec le sénateur, car il y a trop de chance qu'en cas d'erreur de la part d'un membre d'E-Cell, le Secret Service découvre l'existence d'E-Cell. Ce qui en quelques mots signifiera la fermeture d'Enforcement Cell.

Inutile de créer des serveurs pour le Secret Service ou des agents, considérez que les Joueurs ont de très gros problème si ils se coltinent les agents du Secret Service.

Pine Creek

La route jusqu'à l'état de new-york est longue, Les joueurs doivent éviter les gangs de motards sur la route, heureusement ils sont moins dangereux que dans le reste du continent.

Les Ghostpunk

Co Ag Ré F Ch Int Log V Ed Ess M

3 2 3 3 3 2 3 3 2 4,65

Initiative: 6, 1 passe

Compétence active: Combat à main nue 2, Etiquette (Rue) 1(3), Moto 3, Pistolet 3. Pistolet Mitrailleur 3.

Compétence de connaissance: Planque 3, Identification gang du trou 2, Identification des gangs (de L'interstates I 20) 1(3), Anglais 2, Cityspeak 4.

Armes: **Browning Max Power** – 10(c) – SA – 5P, **Uzi III** – 24 (c) – SA / RAF – 5P

Equipement: Gilet par Balles endommagé (2/1)9

Harley Davidson Scorpion (Endommagé)

Bien qu'elle manque d'entretien elle peut encore surprendre!

Manoeuvre Vitesse Accel Structure Blindage Signature Pilote Senseur

0 100 15/25 8 6 2 2 0

Pine Creek est une petite ville comme on en fait tant sur le continent nord américain, ici on se croirait plus dans les USA qu'au UCAS tellement l'endroit semble paisible (du point de vu d'un habitant des UCAS).

Tout ce calme on le doit au shérif Randolph et à ses suppléant qui effectuent parfaitement leur travaille de sécurité. Comme vous devez vous en douter, la ville de Pine Creek ne fait pas confiance au corpos ou n'a pas les moyens de s'offrir leur service et préfère faire appel à un homme de lois non affilié à une corpo.

Si les joueurs ont pensé à espionner les communications du FBI, ils savent que les Fédéraux logent chez Rosy Milton, une femme qui reçoit volontiers des voyageurs chez elle dans le cadre classique d'un Bed & Breakfast.

Sinon le seul autre endroit on l'on peut loger est chez Sue Ann Roger un autre Bed & Breakfast qui fait concurrence à celui de Rosy Milton.

De la E-Cell a plusieurs choix:

- Espionner / Discuter avec les Agent du FBI pour savoir où ils en sont.
- Enquêter par eux même.
- Demander un appui aux enquêteurs du MSTF (Magical Spécial Task Force)...
- Tracer le Traceur???* 10

Espionner / Discuter avec le FBI

Les agents du FBI sont dépités par leur incapacité à résoudre le crime (si crime il y en a un), pire l'affaire vas peut-être leur être retiré pour la confier aux charlatans du MSTF. Il essaye par tous les moyens de localiser l'enfant. Mais à part le fait que le jour de sa disparition Scott thomas jouait seul loin des autres enfants, ils n'ont pas appris grand-chose. SI les joueurs décident d'Espionner les agent du FBI il doivent faire attention, le Dr. Samantha Waters est sensible au phénomène du monde Astrale, et peut même deviné quand elle est astralement surveiller.

Sinon ils n'ont pas de moyen de savoir si ils sont électroniquement surveillés.

Discuter avec les agent du FBI comporte toujours un risque pour la couverture des joueurs, mais si il se font passé pour des membres du MSTF, ils ont des chances en étant polit d'obtenir un certain nombre d'information. Quelque soit la méthode choisi par E-Cell, Le Dr. Waters dira qu'elle à ressenti une présence anormal près du lieux du crime, mais elle ne peut expliquer pourquoi. 11

Enquêter à Pine Creek

Pine Creek est entourée de d'une forêt de pin et de montagne C'est un région sauvage de l'état de New York (Pour information Pine Creek Existe réellement mais se situe dans le Montana, je l'ai déplacé dans l'état de New York pour le fun).

Les personnes pertinentes à rencontrer sont le Shérif Randolph, Mme. Thomas (la femme du sénateur Thomas), Old Candy, le reste de cette petite ville est composée de gens sympathiques mais ne peuvent pas être utile aux joueurs.

Le Shérif sera forcément intéressé par toute personne étrangère à sa juridiction car, il aime à se tenir au courant de ce qui se passe hors de son petit monde. Quelque soit la manière dont les joueurs approche le shérif, ce dernier ne leur fera étrangement aucune difficulté. Car il faut bien dire que cet homme ne connaît pas vraiment ce que l'on appel secret d'enquête, ou peut-être est plus malin qu'on ne le pense et espère se servir des autres pour faire avancer ses enquêtes.

Le shérif Randolph pense que l'enlèvement du jeune Thomas est l'oeuvre des séides de mère nature. Selon lui les esprits de la forêt avoisinante s'aventure souvent près de la ville. Il pense que ce ne serait pas étonnant si le petit de Thomas avait suivi l'un de ses esprits. Toujours selon lui le seul qui pourrait s'approcher de ces esprits sans les faire fuir est Old Candy...

Il laissera les joueurs réfléchir tout en leur rappelant après un moment que le vieux Candy, organise des visites dans les bois pour 15 \$ UCAS.

Mme. Thomas est plus que catastrophé par la disparition de fils, c'est une femme à bout de nerf qui ne veut voir personne, qui accueillera les joueurs si ils ne se font pas passer pour des journalistes.

Attention! Le FBI surveille la maison de vacance du Sénateur Thomas. Elle ne répondra aux questions des joueurs que si ils prétendent être membre d'une agence gouvernemental. Elle répétera le texte que sont mari lui à fait apprendre, Un jet de Psychologie seuil: 2 prouvera au joueur qu'elle cache quelque chose.

Si elle est cuisinée sans être brusquée Mme. Thomas révélera qu'elle a reçu des menaces anonymes en arrivant à Pine Creek. Son mari pour une raison qu'elle ignore lui a dit de garder le silence sur ces lettres.

Sinon de l'enlèvement elle n'a aucun souvenir particulier qui pourrait aider les joueurs.

Old Candy habite une cabane à 5km sur une colline à l'Ouest de Pine Creek. Les joueurs retrouveront le corps du vieillard égorgé de manière professionnel, sans bavure. Dans la cabane il y a un fourbi de colifichet, de matériel de chasse antédiluvien et d'ancien vêtement de ranger des parcs nationaux.

Les joueurs peuvent récolté: Un boussole Magnétique, un **Bowie Knife** (For)L de dégât, Un **Arc classique** (For min +2)M, une **Combinaison Camouflage** (Wild Hunt) (3 / 2) ☐le camouflage ne fonctionne bien qu'en forêt. **Peinture de camouflage, Gourde métallique...**

Une fois tout ce matériel décortiqué, demandez un jet d'Intuition + tracking pure aux joueurs, seuil 3.

1 Les joueurs aperçoivent des traces de pas ensanglanté se dirigeant à l'extérieur de la cabane.

2 Ils peuvent aussi deviner qu'il y avait là plusieurs personnes dans la pièce.

3+ Les meurtriers de Candy sont à pieds... 12

PineWood

La forêt est bien entretenue aussi la progression à pied ou en 4 x 4 n'est pas trop problématique. Cependant si les joueurs veulent être discrets, ils devraient éviter d'aller avec un véhicule tout terrain dans Pine Wood.

Les joueurs devraient à ce moment là se douter que d'autre s'intéresse à l'affaire et ont une longueur d'avance. Les joueurs auront du mal à pister Scott dans les bois, cependant suivre les traces laissées par les meurtriers d'Old Candy ne devrait pas poser de problème.

Dans ces bois les joueurs devront être prudents car un groupe de mercenaire travaillant pour Cypher peut détecter leur déplacement. De plus les bois sont vivants: de nombreux esprits des forêts habitent ces bois et il ont du mal à tolérer la présence d'être corrompu dans leur bois. Cela peut conduire à des accidents ou des dysfonctionnements de matériaux...

Gardez le pour vous: Les mercenaires se dirigent vers le centre des bois pour questionner le plus puissant esprit des bois afin d'apprendre par lui où se trouve, Scott Thomas. Ils ont les moyens d'obtenir par la force la réponse qu'ils désirent: Ils ont un Lance flamme et ne serait pas gêné de l'utiliser contre la forêt...

En combattant ce groupe de mercenaire, les joueurs prouveront aux esprits de la forêt qu'ils sont de leur côté.

Quand E-Cell rencontrera le groupe de Firefox, ils trouveront les mercenaires en train de menacer le plus grand esprit de la forêt, de brûler les bois... 13

Firefox (Mercenaire humaine)

Co Ag Ré F Ch Int Log V Ed Ess M

4 4 5 4 3 3 2 3 2 4,93

Initiative: 8, 1 pass

Compétence active: Etiquette (Mercenaire) 4 (6), Lance Flamme 5, Leadership 4, Moto 3, Pistolet 4, Pistolets-mitrailleurs 4 Armurerie (Lance Flame (C/R)) 1(3), Tactique Unité Lance flamme 4.

Compétence de connaissance: Planque 3, Receleurs d'Armes 4

Langue pratiquée: Anglais (L/E) 2 (4), Jargon mercenaire 5.

Cyberware: Datajack (0,1), Router (0,14), microphone subvocal (0,1), Radio 6 (0,75), Yeux cybernétique 2 (0,3), Unité d'enregistrement Oculaire (*), Image liée (*), Vision Nocturne

(0.18).

Bioware: Renforcement musculaire 2 (0,4).

Armes: Lance Flamme (Prothéus INIS-III) 15(Spéc) – CC – 5P, Ares Crusader 40 (c) – SA / RAF – 4P – Compensateur de recul (2).

Equipement: 5 Patch stimulant (6), Secrétaire de poche, Téléphone cellulaire de poignet avec écran, multi focus de protection.

Spéciale: Le tatouage qui recouvre le corps de Fire fox est un multi – focus de **Protection** et de **Protection Magique (4)**. Il ajoute 4 dès de défense Firefox, pour toute attaque magique ou physique portée directement contre elle.

Street Credit: 4 Notoriety: 3 Public Awareness: 0

Ressource: ??? 14

GroG 'n Roll (Mercenaire Troll)

Co Ag Ré F Ch Int Log V Ed Ess M

8 4 3 8 3 3 2 3 1 4,61

Initiative: 6, 1 pass

Compétence active: Etiquette (Mercenaire) 4 (6), Voiture 3, Pistolet 4, Fusil d'Assaut 5, Armurier (Fusil d'Assaut) 1(3), Tactique Unité Lance flamme 3.

Compétence de connaissance: Planque 3, Receleurs d'Armes 4,

Langue pratiquée: Anglais 3, Jargon mercenaire 3.

Cyberware: Datajack (0,1), microphone subvocal (0,1), Radio 1 (0,75), Routeur (0,14), Yeux cybernétique 2 (0,3), Unité d'enregistrement Oculaire (*), Image liée (*), Vision Nocturne.

Armes: Ares Crusader 40 (c) – SA / RAF – 4P – Compensateur de recul (2), AK-97 38(c) – SA / RAF / AU – 5P – Compensateur de recule (2).

Equipement: 5 Patch stimulant (6), Veste renforcé Dasun Security (6/4) Téléphone cellulaire de poignet avec écran

Street Credit: 3 Notoriety: 2 Public Awareness: 0

Ressource: ???

Blaster (Mage Naine)

Co Ag Ré F Ch Int Log V Ed Ess M

3 3 4 3 4 3 4 7 1 6 6

Initiative: 7, 1 pass

Init Astral: 6, 3 pass

Compétence active: Conjuración 6, Etiquette (Mercenaire) 4 (6), Pistolet 4, Sorcellerie 7, Voiture 3, Tactique Unité Lance flamme 3.

Compétence de connaissance: Planque 3, Environnement magie 5, Mage légendaire 2, Parazoologie 2, Jeux Matriciel Massivement Multijoueurs (J3M) 2, Psychologie 2.

Langue pratiquée: Anglais (Lire /Ecrire) 2(4), Espagnol 2,

Armes: Colt American L36 11 (c) – SA – 4P

Equipement: Téléphone cellulaire de poignet avec écran, headphone (4),. Gilet par balle NYPD.Inc (5/3)

Sort: Eclaire de force, Eclaire étourdissant, Boule Etourdissant, Soins, Cécité de masse.

Street Credit: 2 Notoriety: 1 Public Awareness: 0

Ressource: ??? 15

Rencontre

Une fois qu'il aura compris que les joueurs ne veulent pas de mal à la forêt, l'homme des bois présent aidera les joueurs à mettre en fuite le groupe de Firefox. Cet humanoïde translucide s'adressera ensuite aux joueurs pour connaître leur motivation. Si il lui parlent de Scott Thomas ou d'enfant, l'esprit leur dira qu'il a vue partir un de ses amis esprit nommer Chris avec l'enfant pour la forêt pétrifié et indiquera du doigt la direction de Manhattan...

New York Jungle

L'entité New York existe dans le cœur des gens mais à l'image des états désunis d'Amérique la conurbation que fut New York est maintenant séparée en plusieurs villes. Et c'est dans l'une de ces villes que ce trouve Scott. Comment le trouver?

L'une des première chose que peuvent faire les joueurs avant de ce rendre à New York, c'est de fouiller la Matrice à la recherche d'information sur Scott Thomas cela peut peut-être les aidé.

Le plus simple dans un premier temps consisterai à réunir des informations par mot clé avec un moteur de recherche dans la RTG de New York, un jet d'Informatique ou d'étiquette Matrice est demandé:

0 – 1 Rien

2 Une prime a été mise sur la matrice pour que l'on retrouve Scott Thomas.

3 Au dernière nouvelle un enfant correspondant au signalement à été repéré près de Greenwich Village.

4+ NYPD.Inc est sur le coup et entend bien faire respecter "la lois"...

La deuxième chose que les joueurs peuvent faire c'est de fouiner dans la GTLP d'NYPD.Inc, pour y trouver des informations sur la localisation de Scott Thomas, et pour se créer de passes d'accréditation... 16

NYPD.Matcom

Noeud Rouge: Système 6, Firewall 4, Réponse 4, Signal 8.

Réaction du serveur:

- Track IC, Pilot 5 Analyse 5, Init. 9 (3 pass)
 - Arrivée d'un deker de Sécurité.
 - Ban IC (Provoque l'éjection involontaire de sa cible tous en maintenant la connexion ouverte pour une Track IC grâce au programme Dumpshock), Pilot 6 Analyse 3, Attaque 6, Dumpshock 5 Init. 10 (3 pass).
 - Alerte
 - Arrivée d'un deker de Sécurité.
 - rack & Slash IC (Cette IC engage le joueur en combat et trace durant la durée du combat la localisation du jouer) Pilote 6 Analyse 6 Attaque 6, Init. 10 (3 pass)..
 - **Arrivée d'un deker de Sécurité Hi LvL.**
 - Track & Slash IC (Cette IC engage le joueur en combat et trace durant la durée du combat la localisation du jouer) Pilote 6 Analyse 6 Attaque 6, Init. 10 (3 pass).
- Shut Down!

Decker de Sécurité du NYPD.MatCom (Humains)

Co Ag Ré F Ch Int Log V Ed Ess M

2 3 2 2 2 3 4 4 2 5,9

Initiative: 5, 1 pass

Initiative Matrice: 6, 3 pass

Compétence active: Cracking 3, Electronique 4, Etiquette (Matrix) 1(3), Leadership 2, Voiture 3, Pistolet 2.

Compétence de connaissance: Enclave de donnée 5, Théorie informatique 4, Environnement Electronique 3, Environnement Electricité 3, Planque 3.

Langue pratiquée: Anglais (L/E) 4(6), Japonais (L/E) 2(4), Mathématique (Algorithme) 3(5).

Cyberware: Datajack (0,1).

Armes: Defiance Ex Shoker – 4(m) – SS – 8S(e)

Equipement: 5 Patch stimulant (6), Secrétaire de poche, Téléphone cellulaire de poignet avec écran, Veste pare-balles (5/3)

Renraku Kraftwerk

Cyberdeck: Renraku Kraftwerk **Réponse:** 3 **Système:** 3, **firewall:** 4

Signal: 4

Programmes: Analyse (3), Browse (3), Edit (3), Armure (3), Attaque (3), Biofeedback (3), Décryptage (3), Furtivité (3), Sniffer (3).

Street Credit: 0 Notoriety: 0 Public Awareness: 0

Ressource: 5000 ¥ 17

Ni7

Decker de Sécurité du HI Level (Humaine)

Co Ag Ré F Ch Int Log V Ed Ess M

3 3 5 3 2 5 6 4 3 5,9 -

Initiative: 10, 1 pass

Initiative Matrice: 9, 3 Pass

Compétence active: Electronique 5, Etiquette (Matrix) 4(6), Cracking 5, Leadership 3, Pistolet 2, Moto 2, Voiture 2.

Compétence de connaissance: Enclave de donnée 5, Théorie informatique 6,

Environnement Electronique 4, Mathématique (2 + 4), Planque 3.

Langue pratiquée: Anglais 5, Anglais (L/E) 2, Japonais 4, Japonais (L/E) 2

Cyberware: Datajack (0,1), UST mathématique 2 (0,15), Routeur (0,12).

Armes: Beretta Model 101T – 12(c) – SA – 4P

Equipement: 5 Patch stimulant (6), Secrétaire de poche, Téléphone cellulaire de poignet avec écran, Veste pare-balles (6/4)

Novatech Slimcase

Réponse: 4 Système: 3, Firewall: 3

Signal: 4 OS: Iris Orb

Utilitaire: Analyse 4, Invisibilité 4, Pistage 4, Scanner 4

Utilitaire Offensif: Attaque 4, Blackhammer 4 **Utilitaire Défensif:** Armure 4 Médecine 4.

Street Credit: 4 Notoriety: 1 Public Awareness: 3

Indice de professionnalisme: 2

Ressource: 125'000 ¥. 18

Au moment où les joueurs jetteront un coup d'oeil sur les communications internes de NYPD.Inc il apprendront qu'une personne correspondant au signalement de Scott Thomas se dirige dans le Lower East Side, plus connu sous le nom de "Fosse".

Si le mage à la présence d'esprit de demander comme service à un élémentaire de niveau 6 minimums de retrouver Scott Thomas pour lui, les choses peuvent aller très vite. Sinon il faudra procéder à l'ancienne.

Qu'il connaissent où nom la localisation importe peu, car Velvet Queen les contactera et leur donnera la fréquence de l'émetteur subdermal de surveillance qu'à l'enfant. Le seul problème c'est qu'il faut être à courte portée attraper le signal de l'émetteur (**Signal 2**).

La fosse est une Zone de combat urbaine très connu et médiatiser ou des gangs s'affronte pour un peu de territoire, il ne faut pas les prendre à la légère, ils ont de nombreux moyens depuis que leurs combats sont médiatisés. Le plus problématique dans cette affaire c'est que les gangers ont entendus parler de l'Affaire qui occupe l'E-Cell.

Voici un groupe Bigarré de ganger affilier à un petit gang que vos joueurs pourraient rencontrer dans la fosse:

Rax (chef ganger elfe)

Co Ag Ré F Ch Int Log V Ed Ess M

3 3 3 3 4 3 2 4 2 5,8

Initiative: 6, 1 Pass

Compétence Active: Etiquette (rue) 2(4), Leadership 3, Massue 4, Motos 4, Pistolet 5, Pistolet-Mitrailleur 4

Compétence de connaissance: Cyber joueurs de Baseball 3, Identification des gangs du trou 4.

Cyberware: Yeux cybernétique 1 (0,2), Image liée (*), Vision nocturne, Anti-flash. .

Armes: **Bat de Baseball** – ((For / 2) +1) P

Seco Ld-120 -12(c) - SA / 4P, **Uzi III** - 24(c) – RAF – 5P,

Equipement: Mentaux renforcé (6 / 4), Scanner de Signal Radio (Sony) 3.

Ressource: 200 ¥

Street Credit: 1 Notoriety: 0 Public Awareness: 0

Gamush & Sloth (ganger humain minable)

Co Ag Ré F Ch Int Log V Ed Ess M

3 3 2 3 3 2 2 3 2

Initiative: 5, + pass

Compétence Active: Etiquette (rue) 1(3), Massue 5, Motos 4, Pistolet 5

Compétence de connaissance: Cyber joueurs de Baseball 2, Identification des gangs du trou 4

Armes: **Bat de Baseball** – ((For / 2) +1)P

Beretta 200ST - 26(c) – SA/RAF* - 4P

Equipement: Mentaux renforcé (6 / 4)

Street Credit: 0 Notoriety: 0 Public Awareness: 0

Ressource: 100 ¥ 19

Nox (ganger Troll dangereux)

Co Ag Ré F Ch Int Log V Ed Ess M

8 3 3 9 2 2 2 3 2 5,8

Initiative: 5, 1 pass

Compétence Active: Etiquette (rue) 0(2), Massue 4, Motos 4, Pistolet 5, Pistolet-Mitrailleur 4,

Compétence de connaissance: Cyber joueurs de Baseball 3, Identification des gangs du trou 3

Cyberware: Yeux cybernétique 1 (0,2), Image liée (*), Vision nocturne, vision thermographique, Anti-flash.

Armes: Bat de Baseball – ((For/2) +1) P,

Beretta 200ST - 26(c) - SA - RAF* - 4P, **Uzi III** - 24(c) - RAF – 5P,

Equipement: Mentaux renforcé (6/ 4)

Street Credit: 2 Notoriety: 1 Public Awareness: 0

Ressource: 200 ¥

Après s'être occupé de ce groupe de gangers, les joueurs comprendront qu'ils doivent faire vite, car si un groupe de loser pareil se retrouve avec un scanner de signal radio, d'autres avec plus de moyens pourraient récupérer l'enfant avant eux.

Consulter votre montre comme si le scénario était minuté et annoncer à vos joueurs que Velvet Queen pense que ils ont été suivis dans leur

progression jusque là car les codes de sécurité d'E-Cell ont été cassés. Ce qui signifie que quelqu'un sait où ils en sont... Ils doivent se hâter de trouver l'enfant avant que d'autre ne le trouve.

Garder le pour vous: Sur ordre présidentiel, une cellule de crise à obtenu la permission, d'espionner E-Cell et tous les autres agences cherchant à retrouver l'enfant car le président craint un trafic d'influence ayant pour cible le sénateur Thomas. Cette cellule est composée uniquement de gens en qui le président à confiance...

La vieille chouette pense aussi que l'armée a certainement dut envoyer un détachement de soldat pour récupérer le fils du sénateur. En d'autres mots il s'agit d'une opération de séduction, prouvant au sénateur que le renforcement du budget militaire n'est pas si inutile que cela. Velvet Queen n'y voit là aucun danger, mais elle dira aux joueurs qu'on leur a confié une mission, et cette mission si elle est réussie définira le niveau de confiance qu'accorderont les supérieurs de la HF, à l'unité des joueurs. Aussi souhaite-t-elle que ces derniers réussissent à ramener l'enfant avant les autres, tous en évitant d'abattre les militaires si ils devaient se confronter à eux.20

The Race

La course entre les joueurs et les autres faction est lancée mais les joueurs ne savent pas forcément ou donner de la tête, au cas ou le mage d'E-Cell est incompetent ou incapable d'envoyer un élémentaire ou un veilleur trouver la localisation de l'enfant, Velvet Queen dira au joueurs qu'elle capte la radio des militaire grâce à une série de contacts qu'elle a dans l'armée, qui lui transmettent secrètement les informations qu'elle a besoin...

Selon elle, une équipe de Ranger se prépare à effectuer un largage au dessus du trou, ce qui signifie un parachutage en zone urbaine. Le groupe répond au nom GhostDog. Elle demandera au decker du groupe de sécuriser la communication via un satellite de communication si il n'y pas de decker dans le groupe considérer que l'opération est réussi...

Sinon voilà comment se passe l'opération: Le decker doit prendre le contrôle d'un satellite commun de communication de préférence, un satellite peu utiliser ou tomber en désuétude ce sera plus facile. Pour ce faire Velvet Queen communiquera la position du satellite au decker pour qu'il puisse s'y raccorder.

US-NABC-com (satellite Abandonner en orbite basse)

Noeud Orange: Système 4, Firewall 3, Réponse 4, Signal 2.

Réaction du serveur:

- Track IC, Pilot 2 Analyse, Init. 6 (3 pass) - Ban IC (Provoque l'éjection involontaire de sa cible tous en maintenant la connexion ouverte pour une Track IC grâce au programme Dumpshock), Pilot 4 Analyse 2, Attaque 3, Dumpshock 3 Init. 8 (3 pass)

- Alerte

- Track & Slash IC (Cette IC engage le joueur en combat et trace durant la durée du combat la localisation du joueur) Pilote 4 Analyse 4 Attaque 4, Init. 10 (3 pass).

Ban IC Pilot 4, Analyse 2, Attaque 4, Dumpshock 4 Init. 8 (3 pass)

- Shut Down

Une fois connecté au satellite, le Decker peut contrôler les communications avec son groupe et le QG d'E-Cell. Velvet Queen pourra alors librement communiquer les informations dont elle dispose sur GhostDog.

GhostDog est une unité d'élite de l'UCAS Airborn Ranger, il agit là où l'UCAS Army ne peut agir, ou ne veut agir... C'est avant tout un groupe de soldats cybernétisés spécialisés dans l'infiltration de longue durée, extrêmement bien entraînés au combat et très bien équipés.

Au moment où les joueurs ont accès au dossier des soldats (montrer leur les fiches des membres de GhostDog).22

Soldat GhostDog (Humain)

Co Ag Ré F Ch Int Log V Ed Ess M

5(6) 4(5) 5(6) 6(9) 3 4 3 5 2

Initiative: 9,

Compétence active: Athlétisme 5, Armurier (Fusil d'assaut) 2(4), Arme de jet 4, Biotech 2, CQC 5, Electronique 3, Furtivité 4, Fusil d'assaut 5, Leadership 0 -3, Parachutisme 5, Plongée 4, Survie 4, Tactique GhostDog 5.

Compétence de connaissance: Environnement Fusil d'Assaut 4, Environnement pistolet 4, Politique UCAS 3, Théorie de la survie en forêt 4, Théorie Militaire 3.

Langue pratiquée: Anglais (L/E) 2(4), Sioux (Traduction) 1(3).

Cyberware: Datajack (0,1), Radio 2 (0,75), Yeux cybernétique 2 (0,3), Unité d'enregistrement Oculaire (*), Image liée (*), Vision Thermographique, Réflexes Câblés (Delta) III (2 ,5).

Bioware: Glande Suprathyroïdienne (0,7), Renforcement musculaire 2 (0,8).

Armes: Ares Predator III 15(c) – SA – 5P

Ares Alpha 42 (c) – SA / RAF / AU – 6P – Compensateur de recul (2) □ **Lance Grenade (intégré)** 8(m) – CC – 6S / souffle = -1/m.

Equipement: Armure de sécurité complète (10/8), Barres Nutritive (10Jours), Casque (+1/+2), Menotte Plastacier, Parachute furtif (non repérable au radar), 5 Patch stimulant (6), Système BattleTac Communicateur.

Street Credit: 0 Notoriety: 0 Public Awareness: 0

Ressource: ???

En temps normal l'unité est accompagnée d'un mage pour la rendre irrepérable à la détection astrale. A vous de voir si il y a un mage parmi le groupe ou si le chef de l'unité Le Colonel Manley a jugé inutile la présence d'un mage au sein de l'équipe...

Si oui prenez les caractéristiques suivantes du Mage de GhostDog.

Mage GhghostDog (Nain)

Co Ag Ré F Ch Int Log V Ed Ess M

4 3 4 4 4 3 5 8 1 6 6

Initiative: 7, 1 pass

Initiative Astral: 6, 3 pass

Compétence active: Conjuraton 6, Etiquette (Militaire) 4 (6), Pistolet 4, Sorcellerie 6, Voiture 3, Tactique GhostDog 3.

Compétence de connaissance: Planque 3, Environnement magie 5, Mage légendaire 2, Parazoologie 2, Médecine 4, Psychologie 2.

Langue pratiquée: Anglais (Lire / Ecrire) 2(4), Espagnol (Traduction) 1(3).

Armes: Ares Predator III 15(c) – SA – 5P

Equipement: Armure de sécurité Légère (10/8), Barres Nutritive (10Jours), Casque (+1/+2), Menotte Plastacier, Parachute furtif (non repérable au radar), 5 Patch stimulant (6), Système BattleTac Communicateur, headphone (4).

Sort: Eclaire de force, Boule Etourdissant, Soins, Cécité de masse, Détecter un Individu, Détecter la Magie, Détecter ennemi, Furtivité, Invisibilité étendu.

Street Credit: 0 Notoriety: 0 Public Awareness: 0

Ressource: ??? 23

L'unité GhostDog comprend 4 soldats, plus un mage. Elle ne se sait pas épier pour le moment. GhostDog n'engage le combat que si elle ne peut pas faire autrement car sa mission consiste à retrouver le fils du sénateur Thomas, rien d'autres. Les membres de GhostDog savent ou se trouve le fils du sénateur.

Le Colonel Manley est un officier expérimenté, comme tout ses hommes et son support staff, il ne leur faudra pas trop longtemps pour remarquer qu'ils sont épiés si les joueurs ne sont pas discrets.

Sinon Scott discute avec Chris des sujets philosophiques de grande importance. Le jeune entend déjà en lui la voix d'un totem. Il discutent près de ce qui reste d'un ancien hôtel. Les joueurs n'auront aucun mal à reprendre Scott, puisque ce dernier voulait juste discuter avec "L'ange". Il ne fera aucune difficulté ce qui

risque d'étonner tout le monde.

GhostDog arrivera avant les joueurs logiquement, à moins que vous n'en décidiez autrement, ce sera alors aux joueurs avec leur équipement, et leur intelligence de tracer l'unité d'élite.

Une fois que vos joueurs auront récupéré le fils de Thomas il devront sortir de la fosse, et éviter les patrouille de NYPD.Inc.

Sinon vous pouvez décider que la vieille chouette avait prévu un moyen de transport pour évacuer E-Cell hors de la fosse (ce qui est certainement le cas).

Si la Velvet Queen évacue les joueurs, ce sera avec un moyen de transport aérien. Donc amusé vous à décrire la vieille chouette accueillant les joueurs près d'un Ares Dragon du l'UCAS Air force 24

Epilogue

Dites le avec des mots: Le sénateur Thomas soutient discrètement sans faire de difficulté la plupart des budgets que sa commission doit réviser, dont celui d'E-Cell voilà qui promet... Normalement les joueurs si ils sont assez rapides à votre goût devraient s'en sortir sans trop de casse. Le but de ce scénario n'est pas de tuer les joueurs, mais de leur apprendre qu'une Shadowrun comporte parfois des imprévus.

Sinon l'enfant est ramené auprès de sa famille qui ne manquera pas de remercier le département d'état et le ministère de la justice et toutes les personnes connus par eux qui ont contribué à leur retrouvailles.

Gardez le pour vous: Soyons sérieux ! Le Happy End où tout le monde est content c'était pour le premier scénario. Cypher le responsable pour la Nouvelle Révolution Armée du projet mammoth ou MaM-X02 (cf. la nouvelle révolution) vient de marquer des points, et les joueurs n'ont pas encore idée de ce qui se trame dans les UCAS et autour, mais je peux vous dire que ça risque d'être drôle quand ils découvriront, peut-être, que quoiqu'il ait pu faire dans cette mission ils desservait les buts de Cypher.

Et sinon les joueurs devraient aussi se poser la question de savoir qui surveillait leur ligne?

Fin de la disparition de Scott Thomas.

Bonus:

Que serait une serie sans des bonus pour les Fans?

Ce second bonus à pour but de vous aider à préparer cette saison d'épisode pour Shadowrun 4. L'idée est la suivante tous les mois va paraître un des 10 scénarios Shadowrun E-Cell que comprend la saison. Si vous avez bien entendu, tous les mois...

Commentaire de l'auteur:

Comme vous l'avez constaté, les Pnjs sont équipé de matériel qui ne figure pas dans la 4^{ème} édition. Il est émulé à partir des suppléments matériels de la 3^{ème} édition. Ce qui signifie que lorsqu'un livre mettant à jour du matériel supplémentaire pour la quatrième édition sortira ces matériaux seront obsolètes du point de vue des règles.

Sinon j'espère que le changement de présentation vous convient, j'espère faire mieux au prochain épisode?

Dossier: Rencontre avec un ange

Voici un synopsis pour un groupe de joueur qui aurait souhaitez approfondir cette affaire. Scott Thomas est ce que l'on peut appeler un Thaumaturge Chrétien, bien que ses pouvoirs ne soient que partiellement et précocement éveillé, Scott recherche maintenant sa voie parmi les hommes.

Il se peut que le Sénateur Thomas demande une faveur à Velvet Queen (Et oui il connaît l'existence de l'E-Cell, après tous c'est lui qui paie les dépenses de la cellule). La faveur est la suivante en échange d'une promesse d'augmentation des crédits de la cellule, il demande à la haute fonctionnaire d'enquêter sur les changements qu'il perçoit sur son fils. Il va de soi que les frais de mission son à la charge du Sénateur.

Bien entendu ce synopsis n'est valable que si les joueurs ont ramené l'enfant au sénateur. Si les joueurs réussissent cette mission annexe, sans qu'ils soient tenus au courant de la manigance que font l'HF et le sénateur Thomas, ils toucheront une augmentation de 20% de leur budget.

-- Allez à vos claviers écrivez une suite convenable à cet épisode --

Sinon pour ceux qui se demande qui est Chris, la réponse est simple il s'agit de l'ange Christelle, un ange inconnu du publique, car il ne figure pas dans la bible. Mais Chris est bien actif, il/Elle/Cela (Ca n'a pas de sexe défini) s'occupe avec peine du pit de Manhattan. Et en y réfléchissant bien vous l'avez certainement déjà rencontré, non? Mais oui ce médecin étrange qui vous a sauver la vie dans le trou au moment où vous ne vous y attendiez pas?

Pourquoi, Chris est-il entré en contact avec Scott? C'est simple la mission de Chris consistait à montrer au future Thaumaturge la réalité. Pas celle de la tridéo ou de la matrice, ou encore celle des corpos ou du gouvernement, mais la réalité telle qu'elle est sans filtre.

Aperçu du prochain episode:

13h00 Kansas City, une prise d'otage a lieu, les médias privés comme publiques sont sur place et couvrent l'événement. La prise d'otage a lieu dans les locaux d'un édifice corporatif ayant droit d'exterritorialité. L'E-Cell dont vous êtes membres est sur l'affaire, sous le commandement direct de l'Attorney Générale des UCAS. En quoi une cellule antiterroriste peut-être intéressé par une prise d'otage à découvrir au prochain scénario.