

SHADOWRUN - 4ème Edition

Looking for Yumiko

par Akazahn

Scénario dans la mouvance d'Émergence, pour 4 à 6 joueurs dont un hacker ou un technomancien. Le MJ pourra aussi introduire un « mystérieux » personnage matriciel dans sa campagne, appelé l'Oracle.

Grand merci aux auteurs de « *Mukashimukashi oujo soshite kishi* » dont j'ai repris certains éléments pour écrire ce scénario.

SEATTLE en 2070

Le retour de la gloire pour une ancienne « Major » des Mégacorporations (mais toujours redoutable soyez en certains !)

Renraku Computer Systems était encore, il y a peu, la cinquième plus grande corporation du monde. **Renraku Amérique** est une division de la toute puissante **Renraku Computer Systems**. A Seattle, l'essentiel de son organisation a été démantelée suite à la chute de l'**Arcologie Renraku** et le scandale qui s'en suivit.

Voulant retrouver son rang et son prestige, la Corporation **Renraku** a mis sur pied un programme de recherches génétiques sur les facultés des technomanciens. Ce programme est secret et se déroule dans les anciennes installations que Renraku a pu conserver à Seattle, hors de l'**Arcologie**. Depuis quelques mois, le **Professeur Hitoshi Toshiba** poursuit ainsi différentes expérimentations qui doivent permettre de conditionner de futurs technomanciens pour l'entreprise.

Son « sujet » d'expérience est une jeune technomancienne nommée **Yumiko**. Le Professeur l'a trouvée dans la rue et lui a promis de la faire entrer en bonne place dans la corporation et que son avenir serait donc assuré. Yumiko a donc quitté sans regret ses amis du gang des « Guardians » dont le leader **Johnny Austin** n'était autre que son petit ami. Elle leur a dit que son père biologique l'avait retrouvée et allait s'occuper d'elle. Pour accréditer cette thèse, Yumiko a d'ailleurs le droit à quelques sorties, accompagnée de gardes du corps de la corporation.

Mais la jeune femme était loin de s'imaginer que les scientifiques iraient jusqu'à l'inséminer pour observer le développement d'un fœtus potentiellement technomancien. Eprouvée par 6 mois de grossesse, l'environnement stressant qui accompagne les expériences et surtout ses craintes quant à l'avenir de son enfant,

elle se décide à s'enfuir. Elle s'arrange donc pour reprendre contact avec Johnny Austin et les « Guardians ».

Une fois parvenue en leur compagnie, un événement imprévu et violent survient. Le squat que les « Guardians » occupent dans les Barrens de Redmond a attiré l'attention de la mafia qui souhaite le récupérer comme planque. Un déferlement de feu et de sang s'abat donc sur Akémi et ses protecteurs, venu d'une troupe de mercenaires orks engagés par Mr Portman, patron du club « **Skeleton** » et lieutenant mafieux notoire....

1) Entrée en scène:

Notre groupe de Runner commence à avoir une petite réputation correcte, ce qui permet aux Johnson de trouver un moyen de les contacter. Un certain **Haruhiko Blake** prendra contact avec eux. L'affaire présentée est la résolution d'un rapt effectué dans les Redmond Barrens. La fille d'un corpo friqué s'est faite enlevée. L'employeur (qui souhaite rester anonyme) demande à ce que sa fille revienne, peu importe les moyens utilisés.

C'est tout ce que le fixer sait mais il sera aussi demandé de tenir éloigné tout journaliste ou média qui s'approcherait de trop près, y compris de manière dissuasive si cela s'avérait nécessaire. D'après Haruhiko Blake, l'offre d'emploi est estimée à **20 000 ¥** pour le groupe. Le rendez-vous se fait dans un restaurant chic du quartier asiatique de Downtown, le **Takuri's**. Leur employeur les attend au second étage à 21H00 **précises**. Tenue correcte exigée.

Evidemment, les shadowrunners peuvent vouloir se renseigner sur leur fixer, **Haruhiko Blake**.

| Etiquette la rue | Rech. de données | Information |
|------------------|------------------|--|
| 1 | 2 | Un gars qui connaît la rue et les ombres... faut pas l'embêter. |
| 2 | 4 | Un ancien corpo, il a quitté Mitsuhama il y a pas mal d'années, je crois. Il fait plutôt dans le contrat asiatique : assassinat, rapt. |
| 3 | 8 | Oui, il a été directeur de la sécurité pour le centre de recherche Cavilard de MCT, situé dans Downtown. Licencié, il a juré de se venger. |
| 4 | 16 | Blake est un type sulfureux. Après MCT, il a commencé à fréquenter des gangs genre les Blood Brothers, notoirement connus pour être des trafiquants d'organes. |

Il y a donc fort à parier que les runners ne trouveront pas fort sympathique ce personnage s'ils entrent en possession de ces informations. Même si cela n'a rien à voir avec cette aventure, cela fait partie de l'ambiance qui mettra peut-être la puce à l'oreille des runners sur la véritable nature de leur mission.

A l'entrée du « **Takuri's** » se trouve un impressionnant rassemblement de salariés des Japonocorps. Deux videurs de type « sumotori » se trouvent à l'entrée. Ils sont grands et passeraient facilement pour des orks, de loin, mais ce sont des humains. Il faut payer 25 ¥ pour entrer ou réussir un test d'étiquette (corpo, -4 dés si métahumain, seuil de 3 réussites, peut faire entrer une personne supplémentaire par succès excédentaire).

Chaque personne entrant dans le bar sera passée au scanner magnétique (indice 4) pour déceler une éventuelle arme ou membre cybernétique. Les personnes ayant réussi un jet d'étiquette seront dispensés de ce désagrément.

Les deux Videurs Humains du club (IP 4)

| Con | Agî | Réa | Fo | Cha | Int | Log | Vol | Ess | Init | PI | MC | Armure |
|------------|------------|------------|-----------|------------|------------|------------|------------|------------|-------------|-----------|-----------|---------------|
| 6(8) | 3(4) | 3(4) | 6(7) | 2 | 3 | 3 | 3 | 0,7 | 6(7) | 2 | 11 | 6/4 |

Connaissances : Gangs de Seattle 3, Musique de clubs 3, Paris sur combats urbains 2, Procédures de sécurité 2.

Compétences : GC Athlétisme 2, GC Combat rapproché 4, Esquive 2, Intimidation 3, Perception 3.

Cyberware : Armure dermale (2), Muscles remplacés (1), Ossature en aluminium, Réflexes câblés (1), Yeux cybernétiques 3 (smartlink, vision nocturne, anti-flash, ampli visuelle 2).

Équipement : Commlink indice 3, Scanner magnétique indice 4, Veste pare-balles (6/4), Ares Predator IV (interfacé) [VD 5P, PA -1, SA, CR 1, 15(c)], Electro-matraque [allonge +1, VD 6E(e), PA - moitié], Mains nues [allonge 0, VD 6P, PA 0].

La salle principale du restaurant est grande et surplombé d'une voûte qui représente une splendide vue aérienne de **Néo-Tokyo**, en Réalité Augmentée. On a l'impression d'être en contact direct avec la capitale nippone. L'immense portrait animé d'un jeune homme est accroché au mur du fond. Tout personnage d'origine japonaise reconnaîtra **l'Empereur Yasuhito**.

Les PJs peuvent demander pour Mr Johnson auprès d'un des videurs ou bien au bar, où une charmante serveuse en tenue légère arborant de nombreux tatouages animés les attend. Elle leur dira que les « salons d'affaire » se trouvent à l'étage et leur indiquera un escalier derrière le bar.

A l'étage se trouvent différents compartiments regroupant des tables entourées de paroi transparente. Un serveur s'avance vers eux pour les accueillir et leur explique à quelle table ils sont en leur faisant bien remarquer qu'ils sont en retard (S'ils ne sont ni pile à l'heure, ni en avance).

Quatre asiatiques sont assis à cette table : Un homme très élégant de taille normale (Mr. Johnson), un autre plus grand et plus âgé, habillé d'un costume très cher (inconnu). A côté un homme visiblement musclé vêtu d'un costume standard et arborant un tatouage animé représentant un dragon oriental sur la partie gauche du visage (son garde du corps) et, finalement, une jeune femme habillée en geisha (sans doute une mage). Un jet de perception (2 succès) permettra comprendre que

le garde du corps et la femme sont sans doute en parenté et qu'il s'agit sans doute d'un adepte physique.

Arrivés à la table, les PJs doivent faire un test d'étiquette (Japon ou Yakuza) seuil de 2 réussites. Ils doivent se présenter en premier et faire des excuses pour leur retard. Avec 3 succès ou plus, les PJs peuvent comprendre que la personne la mieux habillée est la personne au statut social le plus élevé.

C'est pourtant Mr Johnson qui aborde le premier la conversation. Les 3 autres ne laissant échapper aucune parole.



« Bonjour. Je suis Mr Johnson, ma fonction et ma corporation ne vous intéressent pas. Je vais être très bref et vous demanderai de commencer une mission dès ce soir. (Il marque une pause de 4 secondes, il ne faut pas que les PJs parlent.) Une jeune fille nommée Yumiko vient d'être kidnappée.

(Il leur montre une photo d'une jeune asiatique, d'environ 20 ans, très belle)

« Il s'agit de la fille du **Professeur Hitoshi Toshiba** ici présent. (Il désigne l'homme plus âgé et très bien habillé à ses côtés). Nous souhaitons de vous que vous la retrouviez le plus rapidement possible. Il vous sera offert 20.000 ¥ pour son retour, avec un supplément de 10.000 ¥ si elle n'est pas blessée et si vous avez réussi à ce que sa disparition ne s'ébruite pas. Le **Professeur Hitoshi Toshiba** est un homme important et il souhaite que vous fassiez preuve de la plus grande discrétion possible. Voici une avance de 10.000 ¥, le reste avec la réussite de votre mission. »

(Il marque encore une pause en attendant qu'un des shadowrunners lui fasse signe que le groupe accepte la mission.)

« Ce que vous devez savoir, elle est partie il y a quelques jours déjà. Ce qui veut dire qu'il y a urgence car Yumiko a une santé fragile et de plus elle est enceinte de 6 mois. Des problèmes liés à sa grossesse ainsi que de violentes migraines l'ont de plus rendue dépendante aux tranquillisants. Avez-vous des questions ? »

Les informations connues du Johnson :

- 1. Il n'y a pas eu de demande de rançon pour le moment.**
- 2. Aucune trace d'effractions dans leurs appartements.**

3. La disparition n'est pas lié à une querelle familiale liée à sa grossesse, par exemple. Sa famille accepte tout à fait la situation de sa grossesse. Elle a rencontré le père de l'enfant lors de vacances au Japon.

4. Aucun témoin de son enlèvement dans les endroits qu'elle fréquente habituellement. Ceux-ci sont au nombre de 3 :

a- Le **Virtual Home Center** est un centre de jeux en réseaux (aussi centre d'entraînement illégal pour hackers ce que l'on peut apprendre avec test d'étiquette matrice à 3 succès ou une recherche de données à 8 succès)

b- Le **Nihiliste** : un bar/Discothèque où se réunissent les 16/25 ans fan de Manga et de musique électro-industrielles

c- Le **Seattle Mall** : Grand centre commercial de 10 étages et de plusieurs centaines de boutiques, bars et centres divers.

5. Elle aurait été vue avec des petites racailles, des motards. Si les PJs le demandent, Mr Johnson leur dit ne rien savoir sur ces jeunes, sauf qu'il s'agit peut-être des membres d'un gang.

Il répondra à ces quelques questions avant de conclure : « So ka, je vous souhaite bonne chance et j'attends votre premier rapport dans 12 heures. Veuillez nous laisser maintenant. »

En sortant, les runners peuvent apprendre rapidement (quelques jets d'étiquette corpo à 1 succès ou plus) que **Hitoshi Toshiba** est un cadre très important de Renraku Corporation qui vit et travaille au siège de l'organisation même. Ils peuvent toutefois se renseigner un peu plus à son sujet.

Informations sur Hitoshi Toshiba (corpo, japonais)

| Etiquette Corpo | Rech. de données | Information |
|------------------------|-------------------------|---|
| 1 | 2 | Toshiba travaille pour Renraku. Il doit relever un vrai défi, redonner une place à la Renraku sur Seattle. |
| 2 | 4 | Toshiba est un informaticien très brillant, il est aussi passionné par les mystères de la matrice comme les IA ou les technomanciens. |
| 3 | 8 | On dit qu'il aurait retrouvé sa fille il y a quelques mois à Seattle. |
| 4 | 16 | Cette histoire de « fille » retrouvée, c'est guimauve au possible. Ça cache quelque chose, mais quoi ? |

Informations sur Renraku Seattle (corpo, gouvernemental, japonais)

| Etiquette Corpo | Rech. de données | Information |
|------------------------|-------------------------|--|
| 1 | 2 | Renraku Amerique a beaucoup souffert de la perte de son QG, le SCIRE de Seattle où elle a perdu énormément d'employés et de matériel. |

| | | |
|---|----|---|
| 2 | 4 | L'arcologie Renraku était une véritable « ville dans la ville » peuplée de 92 000 employés de Renraku et de familles. Elle s'est alors transformée en véritable piège lorsque l'Intelligence Artificielle Deus bloqua tous ses accès le 19 décembre 2059 et réussit à repousser les forces militaires conjointes des UCAS et de Renraku. |
| 3 | 8 | Deux ans plus tard, après avoir défait Deus, Renraku et le gouvernement des UCAS n'ont pas réussi à se mettre d'accord sur le partage des coûts militaires liés à la libération de l'Arcologie. Elle a depuis été récupérée par le gouvernement de Seattle qui en a condamné les étages supérieurs et a ouvert 5 étages de galerie commerciale en son sein. |
| 4 | 16 | Le dirigeant de Renraku Sherman Huang a depuis été « retiré » des affaires mais personne n'a réussi à restaurer le prestige d'antan de la corporation à Seattle. |

La vérité sur la situation :

Yumiko la jeune fille n'est pas la fille du **Professeur Hitoshi Toshiba** mais une technomancienne sur laquelle la corporation Renraku a commencé à faire des expériences. Les dirigeants de Renraku pensent que les technomanciens sont l'avenir de la matrice et rêvent de s'octroyer des dirigeants technomanciens. Il y a un an, ils ont donc proposé à la jeune fille de devenir un sujet d'expérience et l'ont internée dans une clinique de la corporation pour y subir des « tests ». Renraku a donc créé une nouvelle identité pour la jeune fille qui s'est vue propulsée « fille d'un corpo important ».

A ce titre, la jeune femme ne se faisait plus que de très rares sorties et toujours très encadrées. **Yumiko** prenait ça plutôt bien, comme une nouvelle chance, mais sa grossesse lui a donné le courage de s'enfuir du laboratoire où elle était détenue. Elle s'est donc enfuie et a recontacté un ancien ami, **Johnny Austin**. Ce dernier est le leader d'un gang de petites frappes qui se font appeler les « **Guardians** ». Ils squattent un ancien entrepôt à l'Est de Redmond. Remonter jusqu'à lui nécessitera une enquête sur les lieux qu'elle fréquente. Sa fuite était en effet programmée et c'est pour cela qu'elle avait revu **Johnny Austin**, il y a une semaine au **Virtual Home Center**.

Les enquêtes aux abords du club et du centre commercial ne mènent pas à grand-chose. Cela fait déjà plusieurs semaines, qu'elle n'y vient plus. Une vendeuse du centre commercial se rappelle d'une jeune femme discrète et presque apathique toujours très protégée par des agents corpos très collants. Les gens confirment qu'elle doit être la fille d'un « corpo » très important.

Au centre de réseaux, elle ne venait encore assez régulièrement et les gens qu'elle y fréquentait la trouvaient changée, depuis quelques temps. Elle disait à qui voulait l'entendre que sa vie avait changé depuis que son père biologique l'avait retrouvée. Il semble pourtant qu'elle avait gardé un contact plus secret avec l'un d'entre eux. Ce ne sera pas facile à découvrir car l'entretien a eu lieu en Réalité Virtuelle et il faudra donc consulter les archives numériques conservées sur le réseau local. Un technomancien assure la sécurité du nœud et il ne laissera personne s'y promener.

TECHNOMANCIEN

| Con | Agî | Réa | Fo | Cha | Int | Log | Vo | Ess | Chan | Réson | Init | PI | MC |
|-----|-----|-----|----|-----|-----|-----|----|-----|------|-------|------|----|----|
| 3 | 3 | 4 | 2 | 3 | 5 | 5 | 3 | 6 | 3 | 5 | 8 | 1 | 10 |

Connaissances : Chatroom matriciels 4, Identification de CI 3, Théorie informatique 3.

Compétences : GC Electronique 4, GC Piratage 4, GC Technomancie 4, Étiquette (Matrice) 3+2, Négociation 2, Pistolets 3, Véhicule terrestres (motos) 2+2.

Persona Incarné : Firewall 3, Réponse 6, Signal 3, Système 5, Filtre de Biofeedback 3.

Initiative matricielle 11 / PI 3

Formes complexes : Analyse 3, Armure 4, Attaque 5, Catalogue 4, Edit 4, Furtivité 4, Exploitation 5, Pistage 4, Scan 4.

+2 en RV et +2 en analyse matricielle.

Sprites compilés :

Fault Sprite niveau 4

| Autopilot | Réponse | Firewall | Initiative Matricielle | PI | Chance |
|-----------|---------|----------|------------------------|----|--------|
| 4 | 6 | 5 | 12 | 3 | 4 |

Compétences : Cybercombat 4, Guerre électronique 4, Hacking 4

Formes complexes : Armure, Attaque, Exploitation, Furtivité

Pouvoirs : Tempête d'électrons.

Crak Sprite niveau 4

| Autopilot | Réponse | Firewall | Initiative Matricielle | PI | Chance |
|-----------|---------|----------|------------------------|----|--------|
| 4 | 5 | 4 | 12 | 3 | 4 |

Compétences : Cybercombat 4, Hacking 4

Formes complexes : Analyse, Exploitation, Furtivité

Pouvoirs : Suppression.

Une fois le site libéré de toute présence, il suffira de faire une recherche de données dans le système (test étendu, seuil 8 succès) et de cracker le code d'accès (test étendu, seuil 12 succès) et de donner un ordre d'édition des connexions virtuelles (test informatique + édition, 3 succès).

Une négociation peut aussi être tentée avec le technomancien. Il ne dira rien à moins de **2000 ¥**. Les runners apprendront alors qu'Akemi a eu une conversation la semaine dernière avec un nommé **Johnny Austin**, dealer de BTL et membre du gang des « **Guardians** ».

Si les PJs se renseignent, le gang occupe un hangar dans le secteur Est des Redmond Barrens. Un petit gang d'une vingtaine de membres. Peu protégés, ils seront assez faciles à localiser.

Si les PJs ne réussissent pas à trouver les infos au centre de jeux en réseau. Une entité matricielle (IA ? Technomancien ?) se faisant appeler « **l'Oracle** » prendra contact avec eux. Elle leur donnera les infos sur Yumiko, en échange d'un futur service.

2) La planque des « Guardians »

Malheureusement, lorsque les shadowrunners arrivent au hangar quelques heures plus tard, ils tombent sur un véritable carnage. L'ouverture principale a été défoncée par un véhicule et l'intérieur est criblé de balles d'armes automatiques de gros calibre. Ils y trouveront une quinzaine de corps avec, par endroits, des morceaux de chairs déchiquetées par des grenades anti-personnelles. Les victimes sont de jeunes adultes entre 17 et 25 ans, pas de jeune femme asiatique. A en juger par les dégâts, la méthode employée est celle de soldats ou de mercenaires. L'attaque a été perpétrée par des professionnels lourdement armés.

Ils trouveront encore un homme mortellement blessé, mais toujours capable de parler. Il leur apprend qu'ils ont été attaqués par un groupe d'Orks qu'ils n'avaient encore jamais vu. Il dira dans un dernier souffle qu'il a vu Yumiko et Johnny s'échapper par l'arrière. Il est possible de la stabiliser mais aucunement de le transporter. Si les PJs ne parviennent à le stabiliser, il meurt quelques minutes plus tard. Les « Guardians » faisaient un petit trafic de BTL. Il en reste un peu sur place (valeur **400 ¥**).

En sortant par l'arrière du bâtiment, un jet de perception (seuil de 4 réussites) ou de pistage (2 réussites) permettra de se rendre compte de traces de lutte et de sang. On dirait bien que Yumiko et Johnny se sont faits enlever...

En se renseignant le lendemain, ils pourront avoir d'autres infos (gangers, flics, mafieux) :

| Etiquette la rue | Rech. de données | Information |
|------------------|------------------|--|
| 1 | 2 | La Lone Star a rapidement conclu à un règlement de compte entre gangs. Les « Guardians » venaient de braquer une planque des Halloweeners pour leur voler un stock de BTL. |
| 2 | 4 | Le massacre a été perpétré par un groupe lourdement armé. Cela ne ressemble pas à une attaque d'un gang. |
| 3 | 8 | Des hommes de main d'une organisation autre qu'un gang auraient été vus sur place. |
| 4 | 16 | Le massacre a été perpétré par un clan mercenaire ork sur ordre de la Mafia. Ces |

| | | |
|---|----|--|
| | | orks sont lourdement armés et n'aiment pas trop qu'on fouine après eux. |
| 5 | 24 | Une luxueuse limousine circule dans le coin. Elle appartiendrait au patron du « Skeleton », un club branché de Redmond. |

3) Le club « Skeleton »

En se renseignant, les runners apprendront que le club est effectivement « soutenu » par le clan Finnigan de la Mafia. Situé dans la partie est de Redmond, juste à la limite avec Bellevue, le club « **Skeleton** » est le parfait endroit pour les cadres corpos des beaux quartiers en manque de sensations. Ils viennent donc s'y encanailler et y passer du bon temps avec des filles et goûter à quelques drogues. Le fait que le club soit situé à Redmond permet de garantir une relative tranquillité aux clients (et même un certain frisson...)

Le fait d'être une « vitrine » de la Mafia veut aussi dire que le club a une sécurité extrêmement performante. La discothèque ouvre à partir de 21H00.

Le patron s'appelle Mr. Orwell Portman et s'ils se présentent pour le rencontrer, on leur demandera de passer leur chemin. S'ils insistent, on finira par leur demander ce qu'ils veulent. En fonction de leurs réponses ou de leur insistance, Mr. Portman en sera informé. Une heure et demie plus tard, un des hommes de main du club leur demandera de le suivre. Après les avoir fouillés et désarmés minutieusement, il les mènera à l'étage, dans la suite VIP. Mr. Portman les y attend, un homme en costume assis à ses côtés.

Coin VIP (1er étage de la discothèque) :



Orwell Portman leur demandera de s'asseoir et de lui expliquer la raison de leur venue. Si on lui parle du massacre de la planque des « Guardians » ou de l'enlèvement de Yumiko et de Johnny. Il niera bien sûr toute implication dans cette affaire et dira n'être courant de rien. Si on lui demande si la fille est ici au « **Skeleton** », il dira que non (vrai). Si on lui demande où est la fille il dira qu'il n'en sait rien (faux). Sur ce, il les remerciera pour leur visite et les fera sortir...

La vérité :

Mr. Portman a bien embauché le clan Ork **Megadeth** pour éliminer les « **Guardians** ». Le bâtiment l'intéresse pour y planquer certaines marchandises. Dans les jours qui vont suivre, il va prendre possession des lieux et commencer le « déménagement » des marchandises et l'installation d'une certaine sécurité. Il compte toujours payer le clan Ork pour faire disparaître les curieux qui s'approcheraient trop près du bâtiment.

Quand les Orks lui ont apporté la fille, il n'a tout d'abord pas beaucoup prêté attention à elle mais son lieutenant mage lui a dit qu'elle avait une aura « étrange », il a donc décidé de la mettre « au frais ». Où ça ? Dans la planque du groupe mercenaire **Megadeth**, située au cœur de Glow City.

En faisant quelques recherches, les runners apprendront que la sécurité du lieu est plutôt fameuse physique et astrale. Un mage et des esprits résident ici en permanence, on parle même de quelques barghest et chien de l'enfer dans les sous-sols. Ils apprendront aussi que le boss Portman habite à l'étage du club dans un loft sans doute pour surveiller les affaires au plus « près » pour ses patrons de la famille Finnigan.

La sécurité matricielle est plus « accessible » mais de nombreux agents (indice 5) et un système doté d'un Firewall de 5 et de programmes d'indices 5. Un hacker compétent devrait arriver à rentrer dans ce système et confirmer (au gré de l'envie du MJ) qu'Yumiko ne s'y trouve pas.

Les Gardes du Skeleton (IP 3)

| Con | Agî | Réa | Fo | Cha | Int | Log | Vo | Ess | Init | PI | MC | Armure |
|------------|------------|------------|-----------|------------|------------|------------|-----------|------------|-------------|-----------|-----------|---------------|
| 4 | 4(5) | 4(6) | 4(5) | 2 | 3 | 2 | 3 | 4,1 | 7(9) | 1 | 10 | 6/4 |

Connaissances : Gangs de Seattle 2, Paris sur urban brawl 2, Réseaux de vente de BTL 2.

Compétences : Combat à mains nues (boxes) 2+2, Étiquette (la rue) 2+2, Fusils (shotgun) 3+2, Intimidation 2, Perception 3, Pistolets (semi-auto) 2+2, Véhicules terrestres (voitures) 2+2

Cyberware : Accroissement de la réaction (2), Muscles remplacés (1), Yeux cybernétiques1 (interface d'armes, vision thermographique, vision nocturne).

Équipement : Commlink Hermes Ikon avec syst. Iris Orb, Veste pare-balles (6/4). Ares Predator IV (interfacé) [VD 5P, PA -1, SA, CR 1, 15(c)], Remington 990 (interfacé) [VD 9P (f), PA +5, SA, CR 2, 10(m)].

4) Recherche Yumiko désespérément

Les runners se retrouvent à nouveau dans l'impasse car ils ne sauront sans doute plus où chercher le jeune femme. Il leur viendra alors toutes sortes d'idées plus ou moins saugrenues telles que :

1. La fille aurait fuguée ?
2. La mafia locale l'aura kidnappée pour faire d'elle une prostituée ?
3. Un doc des rues serait tombé dessus ?

Quoi qu'ils fassent, ils sont contactés par **Johnny Austin**, quelques heures après leur visite au « **Skeleton** ». Il leur dit de le retrouver près du Sea Tac Mall dans 25 minutes. S'ils lui posent la question, c'est « **l'Oracle** », qui lui a donné leur contact.

Ils retrouvent le jeune homme près du centre commercial. Il est blessé. Il confirme qu'Yumiko est une technomancienne et que le professeur **Hitoshi Toshiba** de la Renraku a fait des expériences sur elle. Il leur apprend aussi qu'elle est enceinte et qu'il est le père présumé (faux). Yumiko et lui ont tenté de s'enfuir mais comme il avait été blessé, la jeune femme a fait diversion pour qu'il puisse s'échapper. Il confirme que les mercenaires ont reçu des ordres de Portman qui a décidé de garder Yumiko pour voir ce qu'il pourrait en faire.

Les runners pourront décider de se rendre là d'où s'est échappé Johnny mais la planque sera évidemment vide. Nul doute que les mercenaires orks auront changé de quartier.

5) Récupération

L'affaire est donc entendue. Environ 6 heures après leur visite au « **Skeleton** », Orwell Portman apprend qu'ils ont été envoyés par Renraku. Il contacte la corporation et leur propose de leur remettre la fille contre une « récompense ». Il est possible d'obtenir cette information de la part de contacts comme un fixer par exemple (étiquette la rue seuil de 3 réussites) à moins que **l'Oracle** ne s'en mêle encore...

Les runners ont toujours l'avance de 10 000 ¥ et ils se demanderont peut-être ce qu'ils doivent en faire. S'ils contactent le Johnson, celui-ci leur dit de garder l'avance car il a trouvé quelqu'un avec qui traiter et cela grâce à eux. Si on lui demande si Yumiko est bien la fille de Toshiba, il se met à rire de manière sarcastique et raccroche.

Les PJs comprendront qu'ils ne sont donc plus en « affaire » avec leur employeur. Johnny Austin leur demandera alors de l'aider à récupérer Yumiko. Il n'a pas d'argent, il est très fier et ne les suppliera donc pas mais un jet de « jauger les intentions » (2 succès) permettra de se rendre compte qu'il est prêt à mourir pour récupérer la fille qu'il aime.

Le sort d'une technomancienne réduite à un simple sujet d'expérience devrait aussi émouvoir les plus endurcis des runners. Gageons qu'ils ne pourront sans doute pas racheter la liberté d'Yumiko au mafioso (soit au bas mot 20 000 ¥...)

Ne sachant pas où est retenue la jeune fille, il leur faudra donc envisager une intervention sur les lieux de l'échange. Il faut encore trouver le lieu du rendez-vous. Et extraire Yumiko des griffes de la mafia sans qu'elle tombe entre celles de Renraku ne sera pas une mince affaire. A force de bonne volonté, (et de jets d'étiquette la rue), les runners apprendront que l'échange sera effectué dans une décharge de Redmond, secteur nord Est : « Le Nid du Rat », cette nuit vers 23h30. La décharge est étrangement calme et les alarmes et caméra seront désactivées pour la nuit (jet d'étiquette la rue seuil de 4 ou recherche des données seuil de 12 succès).

Le propriétaire du « Skeleton » rencontrera Mr. Johnson pour lui remettre la fille. Les runners auront l'occasion de préparer le terrain mais ils ne devront pas oublier qu'ils auront à faire avec des professionnels. Ce sera d'ailleurs Portman et ses hommes (son lieutenant mage et le videur troll dans sa limousine suivis de 3 mercenaires orks en couverture dans un van avec un interfacé) qui arriveront les premiers sur place. La limousine attendra sur le parking de la décharge tandis que les mercenaires resteront dans leur van de l'autre côté de la rue.

Une limousine Toyota Elite arrivera quelques minutes plus tard avec un chauffeur, Mr. Johnson, son garde du corps adepte tatoué et de la geisha mage. A quelque distance, une escouade de samourais rouges assurera leurs arrières.

Espérons pour eux que les runners auront un plan... évidemment « L'Oracle » ne manquera pas d'intervenir, envoyant de faux signaux aux mercenaires Orks qui prendront pour cible les samourais rouges. Dans ce cas Portman tentera de fuir dans sa limousine et Johnny Austin ne tardera pas à se mettre à sa poursuite sur sa moto...



6) Epilogue

Si cette histoire se termine bien à savoir que les runners sauvent Yumiko et Johnny, ils auront gagné une part de réputation dans les ombres mais aussi de sérieux adversaires... Johnson / Watanabe ou Portman n'apprécieront sans doute pas de s'être fait doublés de la sorte.

Johnny deviendra leur contact avec une Loyauté de 4 et une influence de 1.

Avoir agi de manière désintéressée et valeureuse rapportera 6 points de Karma aux personnages. Mais s'ils n'ont pas réussi à récupérer Yumiko ou si Johnny s'est fait tué, ils n'auront que 4 points de karma.

1 à 3 points supplémentaire pourront être attribués pour le role-play, la bravoure témoignée ou tout autre fait d'arme qui le mériterait (défaire un samouraï rouge en combat singulier...)

Evidemment, si les runners n'aident pas Johnny à récupérer Yumiko, ils ne gagneront que 2 points de karma et apprendront qu'en tout runner qui se respecte, sommeille un héros...

Suite à cette aventure, les personnages commenceront sans doute à entendre parler de scandales autour d'expérimentations sur des technomanciens, comme le projet Tlaloc de l'Aztechnology, par exemple.

Pour le MJ, il y aura possibilité de réutiliser « l'Oracle » comme une mystérieuse entité matricielle qui apparaîtra parfois auprès de certains personnages (plutôt technomancien ou hacker). Est-ce une Intelligence Artificielle ou un technomancien ? En tous cas, il aura apprécié que les runners se portent au secours de Yumiko.



CAST OF SHADOWS

Johnny Austin, lead gangster des « Guardians »

| Con | Agi | Réa | Fo | Cha | Int | Log | Vol | Chan | Ess | Init | PI | MC | Armure |
|-----|------|-----|------|-----|-----|-----|-----|------|-----|------|----|----|--------|
| 3 | 4(5) | 4 | 3(4) | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 5,8 | 8 | 1 | 10 | 6/4 |

Connaissances : Gangs de Seattle 3, Planques 3, Réseaux de vente de BTL 3.

Compétences : Armes tranchantes (couteau) 2+2, Étiquette (la rue) 2+2, Hacking 3, Infiltration 2, Informatique 4, Intimidation 2, Perception 3, Pistolets (semi-auto) 2+2, Recherche de données 3, Véhicules terrestres (motos) 3+2

Cyberware : Muscles remplacés (1), Yeux cybernétiques (1) (interface d'armes, vision thermographique, vision nocturne).

Équipement : Commlink Hermes Ikon modifié (Réponse 4, Signal 4) avec OS modifié Système 4, Firewall 4, (programmes : analyse 4, catalogue 4, attaque 4, exploitation 4, scan 4), Veste pare-balles (6/4), Hammerli 620S (interfacé) [VD 4P, PA 0, SA, CR 1, 6(c)], Couteau de commando [allonge 0, VD 4P, PA -1], Moto Suzuki Mirage.

Johnny fera tout pour sauver Yumiko. Il donnera sa vie sans hésiter et personne ne pourra l'arrêter. Impulsif et courageux, il peut être un allié précieux mais peut aussi mettre les shadowrunners dans une position difficile.

LES HOMMES DE LA MAFIA



Mr Portman, Mafia boss

| Con | Agi | Réa | Fo | Cha | Int | Log | Vol |
|-----|------|------|----|-----|--------|-----|-----|
| 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 |
| Ess | Chan | Init | PI | MC | Armure | | |
| 4,3 | 3 | 9 | 1 | 10 | 6/4 | | |

Connaissances : Connaissance du 6^{ème} monde 4, Gangs de Seattle 4, Paris sur Urban Brawl 4, Réseaux de vente de BTL 4.

Compétences : Combat à mains nues (boxes) 2+2, Étiquette (Mafia) 4+2, Intimidation 5, Négociation 4, Leadership 3, Perception 3, Pistolets (semi-auto) 4+2, Véhicules terrestres (voitures) 2+2.

Cyberware : Aucun

Équipement : Commlink Hermes Ikon avec syst. Iris Orb, Lunettes de vue avec anti-flash, interface d'armes et vision lumière faible, Gilet pare-balles (6/4). Ares Predator IV (interfacé) [VD 5P, PA -5, SA, CR 1, 15(c)] +2 chargeurs APDS, Fichetti Security 600 (interfacé dans étui de bras dissimulé) [VD 4P, PA 0, SA, CR 1, 30(c)].

Portman est un criminel sans pitié, et même s'il rechigne à se salir les mains, il n'hésitera pas à le faire si le besoin s'en fait sentir. Il a tendance à traiter ses collaborateurs comme des moins que rien.

Hammer et Walter

Walter Balotelli, Mage de la Mafia

| Con | Agi | Réa | Fo | Cha | Int | Log | Vol |
|------|-----|-------|------|-----|-----|--------|-----|
| 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 |
| Chan | Ess | Magie | Init | PI | MC | Armure | |
| 2 | 6 | 5 | 8 | 1 | 10 | 6/4 | |

Connaissances : Connaissance du 6^{ème} monde 3, Parazoologie 3, Théorie magique 3.

Compétences : Analyse astrale 3, GC Conjuraction 3, GC Sorcellerie 4, Combat astral 4 Étiquette (Mafia) 3+2, Négociation 2, Pistolets 3.

Sorts : Eclair mana, Clairvoyance, Détection de la vie, Soins, Chaos, Invisibilité, Barrière physique.

Équipement : Veste pare-balles (6/4), commlink avec nanoelectrodes, lunettes de vision avec amplifications et interface d'armes, Ares Predator IV (interfacé) [VD 5P, PA -1, SA, CR 1, 15(c)].

Mage peu talentueux, c'est le plus corrompible des membres du personnel du « **Skeleton** ». Il est sans arrêt méprisé et maltraité par Portman et ne ratera pas une occasion de se venger si cela peut lui rapporter en retour. Balotelli sera toutefois très prudent avant d'accepter un éventuel marché pouvant même se dérober si la situation ne lui semblait finalement pas favorable.



Hammer, Videur Troll du club (IP 3)

| Con | Agi | Réa | Fo | Cha | Int | Log | Vol | Ess | Init | PI | MC | Armure |
|-----|------|------|------|-----|-----|-----|-----|-----|------|----|----|--------|
| 9 | 3(4) | 3(4) | 8(9) | 2 | 2 | 3 | 3 | 2.7 | 6(7) | 2 | 13 | 8/6 |

Connaissances : Groupes de Goblin Rock 3, Quartier de Redmond 4, Rumeurs de la rue 4.

Compétences : GC Athlétisme 3, GC Armes à feu 2, GC Combat rapproché 4, Intimidation 3 (Physique +2), Perception 3, Véhicule terrestre (voitures) 2+2.

Cyberware : Muscles remplacés (1), Réflexes câblés (1), Yeux cybernétiques 3 (smartlink, vision nocturne, anti-flash, ampli visuelle 2).

Équipement : Commlink Hermes Ikon avec syst. Iris Orb, Veste pare-balles (8/6), Ares Predator IV (interfacé) [VD 5P, PA -1, SA, CR 1, 15(c)], Electro-matraque [allonge +1, VD 6E(e), PA - moitié].

Hammer est videur depuis des années dans le quartier. Il connaît tout le monde et est toujours au courant de tout. Sa fidélité à la mafia tient avant tout à son estomac mais il n'aura jamais l'idée de trahir Portman sans raison. Le troll est installé à l'avant de la limousine qu'il conduit.

Mitsubishi Nightsky

| Maniabilité | Accélération | Vitesse | Structure | Blindage | Pilot | Senseur |
|-------------|--------------|---------|-----------|----------|-------|---------|
| -2 | 15/25 | 100 | 12 | 10 | 3 | 1 |

La limousine a des pneus anti-crevaisons, une armure camouflée, une armure personnelle de 2 pour les passagers et une isolation environnementale de 24 heures.

Mercenaires du clan Ork Megadeth (3), IP 5 :

| Con | Agî | Réa | Fo | Cha | Int | Log | Vo | Ess | Init | PI | MC | Armure |
|-----|-----|------|----|-----|-----|-----|----|-----|-------|----|----|--------|
| 7 | 4 | 4(6) | 6 | 2 | 4 | 3 | 4 | 2,2 | 8(10) | 3 | 12 | 10/8 |

Connaissances : Groupes de mercenaires 2, Réseaux paramilitaires 3.

Compétences : Armes lourdes 3, GC Athlétisme 3, GC Armes à feu 4, GC Combat rapproché 4, Armes de jet 2, Explosifs 2, Infiltration 3, Perception 3, Véhicules terrestres 3.

Cyberware : Commlink (5/5), Réflexes câblés niveau 2, Yeux cybernétiques 3 (smartlink, vision nocturne, anti-flash, ampli visuelle 2).

Équipement : Veste pare-balles et casque complet (10/8), Ares Predator IV (interfacé) [VD 5P, PA -1, SA, CR 1, 15(c)], Fusil d'assaut AK-98 (interfacé) [VD 7P, PA -1, SA/TA/TR, CR 2, 35(c)] + 2 chargeurs explo et 4 mini-grenades HE, Couteau de commando [allonge 0, VD 5P, PA -1], Aztechnology striker avec missile anti-véhicule [VD 16P, PA -2/-6, CC, 1(cn)].

Rigger du clan Ork Megadeth, IP 5 :

| Con | Agî | Réa | Fo | Cha | Int | Log | Vo | Ess | Init | PI | MC | Armure |
|-----|-----|------|----|-----|-----|-----|----|-----|-------|----|----|--------|
| 6 | 4 | 4(5) | 5 | 2 | 5 | 3 | 4 | 2,7 | 9(10) | 2 | 11 | 10/8 |

Connaissances : Groupes de mercenaires 2, Tactiques des gardes-frontières 3.

Compétences : Armes de véhicules 4, Armes lourdes 3, GC Armes à feu 4, GC Combat rapproché 3, Infiltration 3, Perception 3, Véhicules terrestres (voitures) 5+2.

Cyberware : Commlink (5/5), Interface de contrôle de véhicules, Réflexes câblés niveau 1, Yeux cybernétiques 3 (smartlink, vision nocturne, anti-flash, ampli visuelle 2).

Équipement : Veste pare-balles et casque complet (10/8), Ares Predator IV (interfacé) [VD 5P, PA -1, SA, CR 1, 15(c)], Fusil d'assaut AK-98 (interfacé) [VD 7P, PA -1, SA/TA/TR, CR 2, 35(c)] + 2 chargeurs explo et 4 mini-grenades HE, Couteau de commando [allonge 0, VD 5P, PA -1].

Van blindé turbochargé

| Maniabilité | Accélération | Vitesse | Structure | Blindage | Pilot | Senseurs |
|-------------|--------------|---------|-----------|----------|-------|----------|
| 0 | 15/25 | 108 | 16 | 10 | 3 | 2 |

Le van est de couleur noire, vitre opaque et est armé d'une mitrailleuse Ingram White Knight [VD 6P, PA -5, TA/TR, CR 8, 200(c)] avec 200 munitions APDS. Il est aussi équipé d'un radar à bande ultra large du genre qui détecte les présences métahumaines derrière les murs.

Après avoir du gardé la fille pendant une journée, les mercenaires ont maintenant pour fonction de couvrir Portman. Il s'en serait bien passé car ils ont autant horreur du baby-sitting que des situations d'attente. Ils se doutent que le corpo de Renraku sera couvert pas des Samouraï rouges et cela ne les rassure pas. Ils sont à cran et s'ils passent à l'action, ils ne feront pas dans le détail.

Leur tactique consistera à descendre du van puis avancer à couvert et se baser sur les informations du rigger et de son radar. Si l'opposition est trop forte, il utilisent les missiles et s'en vont. Ils sont corruptibles mais pas à moins de 30 000 ¥.

LES HOMMES DE LA RENRAKU



Mr Johnson, alias IDAHO WATANABE, cadre corpo de Renraku

| Con | Agi | Réa | Fo | Cha | Int | Log | Vol |
|------|-----|------|----|-----|-----|--------|-----|
| 3 | 3 | 3 | 3 | 5 | 5 | 5(7) | 5 |
| Chan | Ess | Init | | PI | MC | Armure | |
| 4 | 4,4 | 8 | | 1 | 10 | 5/3 | |

Connaissances : Affaires 5, Environnement informatique 5, Equipes de Shadowrunners 4, Rumeurs corporatistes 4, Sites de données matricielles 5

Compétences Actives : GC Électronique 4, GC Influence 5, Hacking 3, Perception 4(6), Pistolets (semi-auto) 3+2, Véhicules terrestres (voitures) 3+2.

Cyberware : Commlink implanté, Coprocesseur attentionnel (3), Yeux cybernétiques (1) (smartlink, vision thermographique, vision nocturne).

Bioware : Booster cérébral (2), Phéromones adaptatives (3), Réducteur de trauma.

Équipement : Commlink Renraku Sensei modifié (Réponse 6, Signal 4) avec OS modifié Système 6, Firewall 6, (programmes : analyse 6, catalogue 6, cryptage 6, attaque 6, armure 6 exploitation 6, scan 6), Costume actionnaire majoritaire(5/3), Hammerli 620S (*interfacé dans holster rapide*) [VD 4P, PA 0, SA, CR 1, 6(c)].

Froid et calculateur, **Idaho WATANABE** est l'archétype du cadre corporatiste. Il fera tout pour récupérer Yumiko pour le compte de Toshiba. Lors de leur conversation, Orwell Portman a négocié 20 000 ¥ pour la fille, c'est donc l'équivalent de la paye des runners qu'il s'apprête à remettre au mafioso.

Prudent, **WATANABE** s'est toutefois muni d'un deuxième créditube certifié (pour une somme de 10 000 ¥ supplémentaire) dans le cas où Portman tenterait de renégocier. Il m'utilisera la force qu'en dernier recours.

Il a totalement confiance en lui et en son équipe mais il a tendance à oublier que rien ne se passe jamais comme cela était prévu, dans le monde des ombres.

Il ne communiquera avec l'équipe des samourais rouges qu'avec des messages cryptés avec un indice de cryptage égal à 6.

Le corporatiste est protégé par un esprit de l'homme de niveau 6 qui lancera armure sur lui en cas de coups de feu. Il le soignera aussi s'il est blessé.



ISUZU SATSUKI, adepte garde du corps de WATANABE

| Con | Agi | Réa | Fo | Cha | Int | Log | Vol |
|------|-----|------|-------|-----|-----|-----|--------|
| 4 | 5 | 4(6) | 5 | 4 | 5 | 3 | 5 |
| Chan | Ess | Mag | Init | | PI | MC | Armure |
| 4 | 6 | 5 | 9(11) | | 3 | 10 | 8/6 |

Connaissances : Légendes des Arts Martiaux 4, Dangers magiques 3, Méditation zen 3.

Compétences : GC Athlétisme 3, Armes automatiques (mitraillettes) 4+2, Armes de jets (couteaux) 5+2, Armes tranchantes (Katana) 5(8) +2, Combat Mains nues (Karaté) 5+2, Infiltration 4, Négociation 3.

Pouvoirs d'adepte : Compétences améliorées (armes tranchantes 3), Coups critiques (2), Mains mortelles, Réflexes augmentés (2).

Équipement : Commlink indice 4, Veste Pare-balles (8/6), Ingram Smartgun X avec interface interne et atténuateur de son [VD 5P, PA -4, TR/TA, CR 3, 32(c)] +3 chargeurs APDS, Katana [allonge +1, VD 6P, PA -1], 3 couteau de lancer [VD 4P, PA 0], Mains nues [allonge 0, VD 5P, PA 0].

MITSUKO SATSUKI, mage garde du corps WATANABE

| Con | Agi | Réa | Fo | Cha | Int | Log | Vol |
|------|-----|-----|------|-----|-----|-----|--------|
| 3 | 3 | 4 | 2 | 5 | 4 | 4 | 5 |
| Chan | Ess | Mag | Init | | PI | MC | Armure |
| 3 | 6 | 5 | 8 | | 1 | 10 | 4/0 |

Connaissances : Dangers magiques 3, Environnement urbain 3, Théorie magique 3.

Compétences : Analyse Astrale 4, Combat Mains nues 3, Etiquette (Corpo) 4+2, Négociation 3, GC Conjuración 5, GC Sorcellerie 5.

Sorts : Armure, Barrière physique, Confusion, Contrôle des Emotions, Influence, Soins, Eclair électrique, Eclair mana.

Équipement : Commlink indice 4, Vêtement pare-balles (4/0).

Isuzu et Mitsuko sont frère et sœur. Il protégeront d'abord Johnson/ WATANABE mais se couvriront toujours mutuellement.

S'ils étaient séparés, ils sont si proches qu'ils seraient instantanément avertis s'il arrivait un malheur à l'un d'entre eux. Celui qui tuerait l'un d'entre eux se verrait pris pour cible d'une vengeance impitoyable.



TAKASHI KOGURE, chauffeur corpo de WATANABE, IP 2

| Con | Agî | Réa | Fo | Cha | Int | Log | Vol | Ess | Init | PI | MC | Armure |
|-----|------|-----|----|-----|-----|-----|-----|-----|------|----|----|--------|
| 3 | 4(6) | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3,3 | 8 | 1 | 11 | 6/4 |

Connaissances : Itinéraires des hôpitaux 3, Rumeurs corpos 3.

Compétences : GC Armes à feu 3, Armes de véhicules 2, Étiquette (corpo) 2+2, Infiltration 2, Perception 3(5), Premiers soins 3, Véhicules terrestres (voitures) 4+2

Cyberware : Commlink (4/4), Coprocesseur attentionnel (2), Cyberbras avec agilité accrue (2), Datajack, Interface de contrôle de Véhicules, Yeux cybernétiques indice 1 (smartlink, vision thermographique, vision nocturne).

Équipement : Gilet pare-balles (6/4), Fichetti Security 600 [VD 4P, PA 0, SA, CR 1, 30(c)] avec 2 chargeurs, Medkit indice 5, trauma patch (2).

Ancien pilote raté, il a arrêté sa carrière sur un tragique accident qui lui a coûté son bras droit. Il s'est reconverti en chauffeur pour corporatiste. Peu motivé par son travail, il pourrait bien prendre la fuite sans son patron s'il se sentait menacé.

Toyota Elite interfacée, suspensions renforcées

| Maniabilité | Accélération | Vitesse | Structure | Blindage | Pilot | Senseur |
|-------------|--------------|---------|-----------|----------|-------|---------|
| -1 | 15/25 | 110 | 12 | 10 | 3 | 1 |

La limousine a des pneus anti-crevaisons, une armure camouflée, une armure personnelle de 2 pour les passagers et une isolation environnementale de 24 heures.

Lieutenant Samuraï rouge de la Renraku (IP 5)

| Con | Agî | Réa | Fo | Cha | Int | Log | Vol | Ess | Init | PI | MC | Armure |
|-----|------|------|------|-----|-----|-----|-----|-----|--------|----|----|--------|
| 4 | 6(8) | 5(7) | 4(6) | 4 | 5 | 4 | 5 | 1,7 | 10(12) | 3 | 10 | 15/15 |

Connaissances : Procédures de sécurité corporatiste 5, Rumeurs corpos 3, Sécurité rapprochée 4, Who's who corpo 3, Japonais M, Anglais 3.

Compétences actives : GC Athlétisme 3, GC Armes à feu 5, GC Combat rapproché 4, GC Electronique 4, GC Piratage 3, Esquive 3, Explosifs 3, Etiquette (corpo) 4 (+2), Leadership 3, Perception 4, Premiers soins 2, Véhicules terrestres 3.

Cyberware : Commlink (indice 5), Datajack, Cybereyeux indice 3 (anti-flash, amplification visuelle 2, thermovision, vision lumière faible, interface d'arme), Réflexes câblés niveau 2.

Bioware : Renforcement et Tonification musculaire (2), synthcardium (3)

Armure intégrale de Samuraï (15/15) avec biomoniteur, détecteur de mouvement, isolation chimique, thermique et électrique (niveau 4), radar, commlink intégré Signal 5, Réponse 5, Système 5, Firewall 6 et agent CI de niveau 4, programmes analyse, armure et blackhammer.

Initiative matricielle : 11, programmes analyse 5, Attaque 5, Armure 5, Exploitation 5, Falsification 5, Furtivité 5, Scan 5, Renifleur 5.

Équipement : Katana [allonge +1, VD 6P, PA -1], Ares Predator IV (interfacé avec guncam) [VD 5P, PA -5, SA, CR 1, 15(c)] + 3 chargeurs APDS, FN-HAR, avec interface d'arme interne, [VD 6P, PA -5 TR/TA, CR 4, 38(c)], 5 chargeurs APDS, 3 charges explosives indice 10 avec détonateurs radio.



Samuraï rouge de la Renraku (4), IP 5 :

| Con | Agî | Réa | Fo | Cha | Int | Log | Vol | Ess | Init | PI | MC | Armure |
|-----|------|------|------|-----|-----|-----|-----|------|-------|----|----|--------|
| 5 | 5(7) | 5(7) | 4(6) | 3 | 3 | 3 | 4 | 2,05 | 8(10) | 3 | 11 | 15/15 |

Connaissances : Procédures de sécurité corporatiste 4, Rumeurs corpos 3, Sécurité rapprochée 3, Japonais M, Anglais 3.

Compétences actives : GC Athlétisme 3(6), GC Armes à feu 5, Armes tranchantes (katana) 5+2, Combat mains nues (immobilisation) 4+2, Esquive 3, Etiquette (corpo) 3 (+2), Infiltration 3, Perception 4, Premiers soins 2, Véhicules terrestres 3.

Cyberware : Cybereyeux indice 3 (anti-flash, amplification visuelle 3, thermovision, vision lumière faible, interface d'arme), Réflexes câblés niveau 2.

Bioware : Renforcement et Tonification musculaire (2), synthcardium (3)

Armure intégrale de Samuraï (15/15) avec biomoniteur, détecteur de mouvement, isolation chimique, thermique et électrique (niveau 4), radar, commlink intégré Signal 5, Réponse 5, Système 4, Firewall 5 et agent CI de niveau 4, programmes analyse, armure et blackhammer.

Équipement : Katana [allonge +1, VD 6P, PA -1], Ares Predator IV (interfacé avec guncam) [VD 5P, PA -5, SA, CR 1, 15(c)] + 3 chargeurs APDS, FN-HAR, avec interface d'arme interne, [VD 6P, PA -5 TR/TA, CR 4, 38(c)], chargeurs APDS, 3 grenades HE, 2 grenades à gaz fumigènes, Medkit indice 6, 2x trauma patch.

Fanatiques absolus, les samourais rouges ne fuiront que si Johnson/Yomiko leur en donne l'ordre.

L'un d'entre eux est aux commandes d'un van banalisé. Les autres attendent à l'arrière. Dès que l'alerte est donnée, ils se divisent en trois groupes (van + 2 groupes de 2 à pied) et tentent de sécuriser le périmètre en neutralisant toute menace en approche.

VAN DES SAMOURAIS ROUGES

| Maniabilité | Accélération | Vitesse | Structure | Blindage | Pilot | Senseurs |
|-------------|--------------|---------|-----------|----------|-------|----------|
| 0 | 5/10 | 90 | 16 | 12 | 3 | 2 |

Le véhicule est blindé et armé de deux lance-missiles situé à l'avant du véhicule [VD 16P, PA -2/-6, CC, 1(cn)].