

Cache-cache à Seattle

Un scénario pour Shadowrun

1 L'histoire

Les PJ sont engagés pour récupérer à l'extérieur de Seattle un homme (du nom de Jack Smith) qui leur sera livré par d'autres runners. Au moment de la récupération, ils sont attaqués et le prisonnier est enlevé. Les PJ vont devoir travailler avec l'autre équipe de runners pour retrouver le disparu. Cela sera d'autant plus difficile que Jack Smith travaille pour le Yakuza et qu'il a dans son headware des informations appartenant à Federated-Boeing. Cette dernière veut récupérer ses informations. De plus, pour obtenir ces informations, le Yakuza a fait appel à un groupe de runners elfes qu'il a "oublié" de payer. Ces derniers veulent donc également retrouver le prisonnier.

2 Introduction

Les PJ sont contactés par un de leur contact habituel. Ils doivent rencontrer un Johnson dans deux jours au Red Bull, un bar d'Everett, à 10H00 pour "un travail tranquille, bien payé avec risques minimums". Etant donné que le contact de PJ n'en sait pas plus et que ces derniers n'ont pas d'autres informations, les PJ n'ont pas grand chose à faire en attendant le rendez-vous.

3 Si on parlait business

Le Red Bull est un bar tout ce qu'il y a de plus classique, dans un quartier tranquille. Mr Johnson (de son vrai nom Ferguson) est arrivé à 9H00. Il s'est installé et attend devant un verre. En réalité, Mr Johnson est indépendant qui a appris ce que faisait Jack Smith. Il a engagé l'équipe de runners (les Beast's Children) qui doit rencontrer les PJ pour capturer Smith à Denver où il devait livrer ses informations. Les Beast's Children doivent le ramener à Seattle où Johnson compte le livrer à Federated-Boeing, moyennant une commission importante.

Quand les PJ arrivent au bar, le patron leur indique une table d'un signe de tête sans qu'ils aient à demander quoi que ce soit. Si les PJ sont arrivés avant Ferguson-Johnson, ce dernier entre dans le bar à 9H00, s'installe à une table et observe l'attitude des PJ avant d'aller les rejoindre à 10H00. Si les PJ arrivent après Ferguson mais avant 10H00, ce dernier est déjà installé à une table et il les observe avant d'aller les rejoindre à 10H00.

Ferguson est habillé avec des vêtements normaux et rien ne le distingue des autres clients du bar. Il ne commence à discuter que lorsque l'équipe est au complet. Tous les membres qui sont restés dehors en couverture doivent rentrer. Il s'adresse alors aux PJ :

"Bonjour messieurs(-dames), je me présente, Mr... Johnson. J'ai une affaire à vous proposer."

Les PJ devraient normalement se montrer intéressés.

”L’affaire est des plus simples. Cette nuit, vous vous rendez à la sortie de Seattle. Là, vous rencontrerez des hommes. Ils vous livreront une personne. Cette personne, vous la ramenez à Seattle et vous la faites disparaître dans un lieu de votre choix pendant une semaine. Ce délai écoulé, je viendrai personnellement prendre possession de l’individu en question. Pour ce travail, je vous propose 10.000 nuyens par personne. C’est une somme très raisonnable étant donné le peu de difficultés que comporte ce travail.”

La somme proposée par Ferguson est négociable comme à l’accoutumée (caractéristique de Ferguson : voir l’Arrangeur dans SR III). En revanche, Ferguson refuse de donner une avance. Une fois que les PJ ont accepté, Ferguson poursuit :

”Je vais maintenant vous donner les détails de l’opération. Cette nuit, vous prendrez la route de l’Est (l’ancienne I-90) et vous vous arrêterez 3 km après avoir dépassé le complexe commercial Yakima. Vous verrez alors sur votre droite une petite route qui sert au service de voirie. Vous emprunterez cette route sur 1,5 km et vous vous arrêterez. Vous devez être sur place à 23H00. Là, un groupe d’homme vous attendra. Ils vous demanderont : ”Quel temps fait-il à Seattle ?”. Vous répondrez : ”Pas mal pour la saison”. Ils vous remettront un prisonnier. Vous le ramenez à Seattle et vous l’y cachez pendant une semaine dans un endroit de votre choix. Je récupérerai le prisonnier dans une semaine.”

Ferguson donne alors aux PJ un numéro de BAL électronique :

”Demain matin, à 7H30, vous me laisserez un message indiquant si tout c’est bien passé, ce dont je ne doute pas un instant, ainsi que le lieu où vous retenez mon homme. De mon côté, dans 6 jours, je viendrai le chercher. Voilà, c’est tout.”

Si les PJ essayent d’en apprendre un peu plus, Ferguson leur répond qu’ils n’ont pas besoin d’en savoir plus et qu’il considère la discussion comme close. Ferguson sort du bar et laisse les PJ seuls. Ces derniers n’ont pas grand chose à faire à part chercher un endroit où cacher le prisonnier (il vaut mieux éviter de le garder chez soi).

4 En route pour l’aventure

Il faut entre 1/2 heure et 1 heure (selon la circulation) pour se rendre au lieu de rendez-vous. La route du rendez-vous est bordée d’arbres. L’équipe de shadowrunners qui doit amener le prisonnier s’appelle les Beast’s Children (BC). Ils sont sur place à 22H45 et portent tous une tenue de camouflage et des cagoules sur leur visage. Ils sont à bord d’un gros van aux vitres fumées. Les PJ devraient se montrer plutôt nerveux. Si un magicien passe dans l’astrale, il remarque une autre aura qui a la forme d’un dieu égyptien à tête de crocodile (c’est Scale, le chaman alligator) qui le salue et qui lui demande : ”Quel temps fait-il à Seattle ?”. Le PJ serait bien inspiré de donner la bonne réponse (la fin du mot de passe). Si le magicien précise qu’il examine les alentours en s’éloignant, il peut remarquer l’activité de différents groupe de personnes, les plus proches étant à environ 2 Km. Rien de particulièrement inquiétant. Si le magicien du groupe des PJ n’a pas fait de repérage astrale ou n’a pas su donner le bon mot de passe, Steel descend du van à l’approche des PJ. Il est sur ses gardes, surtout si le magicien n’a pas donner le bon mot de passe. Il fait signe aux PJ de descendre également. Quand au moins un des PJ est descendu et si la rencontre entre le mage des PJ et Scale s’est bien déroulée, Steel annonce : ”Je pense que votre ami vous a rapporté la conversation qu’il vient d’avoir ; nous somme prêts.” Si la rencontre entre mages s’est moins bien passée, Steel se contente de donner le début du

mot de passe quand un des PJ est descendu. Une fois que les PJ ont bien répondu, Steel fait un signe vers le van et Blade en descend avec Smith, le prisonnier, qui est mennoté. Il s'approche des PJ en leur annonçant : "Voici le colis." Les PJ prennent Smith en charge et Blade leur donne la clé des menottes. A ce moment, un hélicoptère surgit en déversant sur le groupe un mélange de brouillage thermique et de Neuro-étourdissant VIII, ainsi que des grenades à effet de choc. L'ensemble présente un code de dégât de 6G(étourd.) pendant 6 tours pour le gaz et de 12M(étourd.) au premier tour pour les grenades à effet de choc.

En fait, c'est le Yakuza qui vient récupérer Smith. Un groupe d'une dizaine de Yakuzas arrive sur place pour neutraliser ceux qui ne seraient pas encore dans les bras de Morphée et ils récupèrent Smith.

5 Un réveil difficile

Une fois que tout le monde est bien mis out, les Yakuzas récupèrent Smith et se retirent.

Le premier à se réveiller, c'est Bug car son van est assez bien protégé et il n'en n'est pas descendu. Il se dépêche de réveiller tous les BC. Ils désarment les PJ, les rassemblent au milieu de la route et attendent qu'ils se réveillent.

Lorsque les PJ finissent par se réveiller (au bout d'environ 3 heures), ils ont une désagréable surprise. Ils sont braqués par Steel (il a son Ares Predator), Blade (brandissant un SPAS-22) et Scale (avec un HK227). Bug est resté dans le van et Scale a mis en place une barrière mana pour protéger les BC des sorts. Scale a également invoquer un esprit du vent (de Puissance 3) pour surveiller l'astral (et donc contrer les magiciens qui tenterait d'attaquer Scale via l'espace astral). Les BC sont toujours en tenue de camouflage et cagoulés. Blade a son bogie avec lui. Les PJ magiciens ont les yeux bandés. Durant toute cette entrevue, les BC n'ont pas l'intention de tirer, mais si les PJ jouent aux cons, alors ils n'hésiterons pas.

C'est Steel qui prend la parole et il semble calme : "Qu'est-ce que c'est que ce cirque ? A quoi on joue ? Vous avez une curieuse façon de procéder à une récupération. J'espère que vous avez une bonne explication.". Scale demande également aux PJ magiciens de ne pas retirer le bandeau qu'ils ont sur les yeux.

Les PJ vont alors essayer d'expliquer leur cas. Les BC se montreront peu convaincus par les explications des PJ. Scale propose alors qu'un des PJ se soumette à un interrogatoire magique. Et il serait souhaitable qu'ils acceptent pour prouver leur bonne foi. Scale veut choisir lui même le PJ (pas un magicien, plutôt un samouraï des rues bien bœuf). Scale lève sa barrière mana et lance son sort d'analyse psychique. Il se rend rapidement compte que les PJ n'y sont pour rien dans ce qui vient de se passer.

Les BC ne répondent pas aux questions des PJ et refusent de se soumettre à des sorts d'analyse. Ils indiquent aux PJ que leurs armes sont sous le van. Ils remontent dans leur van et s'en vont.

6 Retour compliqué

De retour à Seattle, les PJ ont trois possibilités :

- 1) ils vont se coucher (il est environ 3H00 du mat') et attendent que ça se passe ;
- 2) ils partent à la recherche de Smith (difficile car ils n'ont pas d'indices, même s'ils ont laissé une

camera filmer, tout est flou à cause du brouillard thermique ;

3) ils laissent un message à Ferguson pour lui expliquer ce qui c'est passé et attendent une réponse.

Les conséquences de ces différentes possibilités sont les suivantes :

1) C'est pas cool ; à 10H05, ils reçoivent un message du contact qui leur a trouvé le boulot leur indiquant qu'ils ont un rendez vous avec leur Jonhson dans le même bar que la première fois et IMMEDIATEMENT ;

2) Même déroulement que pour la solution 1 ;

3) C'est la meilleure des solution car même si Ferguson n'est pas très content, ça reste une attitude professionnelle. S'ils regardent la BAL après 8H, heure à laquelle ils doivent faire leur rapport (ou alors s'ils font leur compte-rendu à 8H comme prévu, la réponse leur parvient tout de suite), les PJ voient qu'ils ont rendez-vous avec leur Johnson dans le même bar que la veille, à 10H.

7 Le même endroit à la même heure

Les PJ se rendent au bar. Ferguson est arrivé à 10H et les BC à 9H45 (ils ont fait leur rapport à Ferguson et ont été convoqués).

Si les PJ arrivent avant 10H00, le patron leur indique une table différente de celle des BC. Les BC sont vêtus de leurs blousons de cuir et ne font aucun signe aux PJ. Blade n'a pas son bogie dans le bar.

Quand Ferguson arrive à 10H00, il appelle tout le monde à sa table : "Inutile de faire les présentations, vous vous êtes rencontrés cette nuit." Il demande alors aux BC de faire leur rapport. Steel indique qu'ils ont amené la marchandise au point de rendez-vous et il raconte l'attaque. Il demande alors aux PJ de raconter leur version.

Si les PJ sont en retard, les BC ont déjà exposé leur version des faits. Au cas où les PJ auraient opté pour les solutions 1 et 2, Ferguson indique aux PJ qu'il aimerait un rapport quand il y a des problèmes.

Une fois que tout le monde a dit ce qu'il avait à dire, Ferguson prend la parole :

"Monsieur, je ne rejette la faute sur personne. Cependant, étant donné que mon colis a disparu, je ne peux rémunérer aucune équipe."

Scale, qui était assis à côté de Ferguson, lui saute à la gorge avec toute la vélocité dont il est capable et lui grogne :

"- Ca ne va pas du tout. On a livré votre colis où vous l'aviez demandé. On a fait notre job. Filez-nous nos nuyens (ne pas oublier que Blade est un chaman alligator et qu'il ne plaisante pas avec l'argent).

- Mais allons cher ami (Ferguson est nerveux), j'allais vous proposer une alternative.

- Y'a pas d'alternative ! J'veux mon pognon.

- Mais calmez-vous."

Blade intervient et demande à Scale de se calmer : ce dernier semble se détendre un peu et se rassoit. Ce petit intermède a jeté un froid dans le bar. Ferguson reprend : "Je vous propose donc de mettre vos talents en commun pour retrouver mon homme. Et je vous paierais."

Les BC discutent entre eux et acceptent.

Si les PJ essaye de renégocier leur salaire, Ferguson leur explique posément mais froidement que c'est hors de question et que dans la vie, il faut savoir assumer ses erreurs. Si les PJ veulent revoir la

couleur de leur argent, ils vont devoir accepter. S'ils refusent, alors le scénario se termine ici.

Une fois que les PJ ont acceptés, Ferguson fournit quelques renseignements concernant Smith (en omettant qu'il travaille pour le Yakuza ; faut pas faire peur au petit personnel...).

"L'homme dont vous aviez la charge s'appelle Smith. Il effectue parfois quelques petits boulots dans les ombres pour divers employeurs, mais rien d'important. En revanche, il possède quelque chose m'appartenant." Ferguson pose sur la table une photo de Smith. Qui va prendre tout ça entre les PJ et les BC ? Les BC sont prêts à laisser le tout aux PJ mais discutent le bout de gras pour la forme. En fait, Steel filme discrètement le tout.

Ferguson reprend la parole : "Voilà Messieurs. C'est tout ce que je sais. Maintenant, c'est à vous de jouer." Et Ferguson se lève et sort du bar.

8 Et maintenant, au boulot

La première chose que demande les BC, c'est : "Et maintenant, comment on fait ? On travaille tous ensemble ou chacun dans son coin ?"

Les BC ne sont pas franchement hostiles au fait de travailler avec les PJ. Ils sont juste méfiants. De toute façon, étant de Denver, ils ont peu de contacts à Seattle et pense ne pas pouvoir aller bien loin dans l'enquête sur Smith.

Les PJ vont peut être vouloir faire les présentations avec les BC (pour qui l'incident de l'interrogatoire de la nuit précédente est clos ; c'est le boulot mec !). Les BC laissent les PJ se présenter en premier puis à leur tour donnent leur nom. Si chaque PJ a indiqué quelle était sa spécialité, alors les BC feront de même.

Equipes séparées

Si les PJ refusent de collaborer avec les BC, ces derniers procèdent de la façon suivante :

Jour 1

Ils partent immédiatement du bar et se rendent à l'endroit où le Yakuza les a attaqués, eux et les PJ la veille. Ils ramassent tout ce qu'il y a à trouver.

Le soir, ils contactent le peu de personnes qu'ils connaissent à Seattle pour lancer une recherche sur Smith en promettant pas mal d'argent (c'est une question de principes vis-à-vis de leur employeur et aussi l'envie de damer le pion aux PJ).

Jour 2

Les BC appellent leurs contacts à Denver pour savoir ce que Smith faisait là-bas. Dans l'après-midi, ils se font attaquer par un groupe de 6 Yakuza, qu'ils éliminent sans grande difficulté. Ils en capture un vivant, qui leur apprend que le Yakuza cherche à les éliminer car ils s'occupent un peu trop d'un de leur employé. Les BC apprennent ainsi que Smith travaille pour le Yakuza.

Jour 3

Ils sont rappelés par leurs contacts de Denver, qui leur apprennent que Smith transporte de informations très importantes appartenant à Federated-Boeing. Les BC commencent donc à se méfier du Yakuza et de FB.

Jour 4

Les BC subissent une attaque de 5 agents de sécurité de FB, qui pensent qu'ils ont Smith en leur possession. Le groupe de FB est rapidement "négocié".

Jour 5

Les BC partent à la recherche de Smith mais ne peuvent pas faire grand chose.

Jour 6

Les BC se font "accosté" par 5 membres d'un gang qui récupèrent de l'argent pour un bookmaker à auprès duquel Smith a des dettes. Les BC s'occupe du gang en versant le moins de sang possible. Ils apprennent ainsi que Smith est un joueur. Les BC passent alors leur temps à rechercher les tripots de Seattle. Entre temps, leurs contacts de Denver leur apprennent tout ce qu'il est possible de savoir sur Smith.

Jour 7

Les BC continuent à chercher les tripots que fréquentent Smith. Ils peuvent avoir maille à partir avec les runners elfes si les PJ ne s'en sont pas correctement occupés. Les BC là-encore règlent le problème.

Jour 8

Le BC ont localisés le clandé que Smith fréquente régulièrement ces derniers temps. Le soir, ils lui tendent une embuscade, l'enlève et le livre à Ferguson. Ce dernier est comptent de récupérer Smith, paye les BC et les PJ mais n'est pas près de retravailler avec les PJ et leur fera certainement pas de pub...

C'est le déroulement normal si les BC travaillent seuls et si les PJ ne récupèrent pas Smith avant.

Ce qui se passent pour les PJ

Si les PJ décident de faire alliance avec les BC, ces derniers jouent le jeu honnêtement. Si les PJ essayent de les doubler, alors les BC le prennent très mal et risquent de se venger "physiquement" à plus ou moins long terme.

A partir de maintenant, c'est une enquête très ouverte. Les PJ font ce qu'ils veulent, quand ils veulent. Cependant, certains événements sont fixes et doivent se dérouler à des moments précis. Les PJ doivent faire face aux événements suivants, qu'ils travaillent ou non avec les BC.

Jour 1

C'est le jour de la seconde entrevue avec Ferguson. Pas d'événements particuliers.

Jour 2

Les PJ sont attaqués par un groupe de Yakuzas (pour les mêmes raisons que les BC). Si les PJ peuvent capturer un des Yak vivant, ils peuvent l'interroger. Il faudra que ce soit musclé ou magique, sinon il ne parlera pas. Les PJ apprennent alors que Smith travaille pour le Yakuza et que ce dernier n'aime pas qu'on tourne trop autour de ces membres.

Jour 3

Les PJ sont attaqués par les runners elfes. Si l'un d'entre eux est capturé, il avouera qu'ils recherchent Smith pour "rentre dans leur frais". Les elfes leur apprennent également qu'ils ont volés les informations pour le Yakuza et qu'ils n'ont pas été payés pour la livraison. Ils n'en diront pas plus, sauf interrogatoire magique.

Jour 4

Les PJ sont attaqués par les membres d'un gang qui récupèrent de l'argent pour un bookmaker auprès duquel Smith a des dettes. Les recouvreurs de fonds se présenteront en disant qu'ils savent que les PJ sont à la recherche de Smith, mais que c'est leur cas à eux aussi et qu'ils sont prioritaires. Et qu'en plus faut pas les chercher parce qu'ils sont dangereux. Le ton de la discussion devrait rapidement monter et dans le meilleur des cas dégénérer en petite fusillade. Les gangers sont plutôt habitués à traiter avec des petits truands ou des caves. Les PJ (éventuellement accompagnés des BC) ne devraient avoir aucun mal à mettre tout ce petit monde en déroute. Les gangers vivants, interrogés un peu brusquement, avoueront qu'ils travaillent pour un bookmaker à qui Smith doit de l'argent, car c'est un joueur invétéré.

Jour 5

Pas d'événement particulier. Les PJ peuvent souffler.

Jour 6

Les PJ sont attaqués par les agents de Federated-Boeing. Là c'est plus sérieux. Cette attaque peut ne pas avoir lieu si les PJ ont retrouvé Smith rapidement. Les hommes de FB souhaitent éliminer purement et simplement les PJ (ou en capturer un si l'occasion se présente), car moins il y aura de monde sur la piste de Smith, mieux ce sera pour FB.

Si les PJ réussissent à capturer un corpo (mais ce sera difficile), ce dernier leur apprendra (après un interrogatoire long et difficile ou bien en utilisant des sorts) que Smith possède des informations appartenant à FB et que leur job consistait à ramener Smith au siège de FB. Le corpo ne sait rien de plus.

Si on enquêtait

Les PJ doivent réunir le maximum d'informations s'ils veulent avoir une chance de comprendre ce qui ce passe.

La fuite

Si les PJ veulent savoir comment le Yakuza a pu être au courant du lieu de récupération de Smith, ils ne trouveront rien. En fait c'est le patron du Red Bull, là où c'est déroulée l'entrevue avec Ferguson, qui a enregistré la conversation et l'a revendue au Yakuza (il vaut mieux être en bon terme avec ces gens-là). Ferguson n'a qu'à mieux choisir ses lieux de rendez-vous. En fait, le lieu de rendez-vous habituel de Ferguson était fermé et ce dernier a dû trouver une solution de rechange au dernier moment. Les joueurs ne devront JAMAIS savoir comment c'est faite l'indiscrétion. Cela servira à faire monter la paranoïa pour cette partie et les suivantes.

Sur les lieux du crime

Si les PJ travaillent en association avec les BC, les indices seront présents sur place jusqu'au troisième jour inclus. Ensuite tout sera éparpillé. Si les PJ travaillent seul, ils doivent y aller dès l'entrevue avec Ferguson terminée, sinon les BC passent sur les lieux avant et ne laissent rien. Si les deux équipes s'y rendent à peu près en même temps, priorité aux PJ.

Quelques tests de perception (SR entre 4 et 6) réussis révéleront les éléments suivants :

- le commando a utilisé un véhicule à 4 roues (probablement un van ou un 4x4) et des motos ;
- il reste sur place des restes des grenades et des cartouches de gaz utilisés pendant l'opération ;
- le commando est reparti à travers champs, probablement en direction de Seattle, mais sa trace disparaît au bout de quelques kilomètres ; si un esprit est invoqué pour pister le commando, il perdra sa trace à un moment ou à un autre (mais dans tous les cas, l'esprit restera bloqué à l'entrée de Seattle).

Les restes de grenades peuvent constituer une piste intéressante. Tous d'abord, les PJ sauront ce qu'on leur a balancé sur la tête. De plus, en faisant jouer les contacts appropriés (armurier, fournisseur mercenaire, arrangeur), les PJ pourront retrouver le fournisseur en gros de ces munitions. Ce dernier, moyennant finances (3.000 nuyens négociables, le fournisseur a quand même une réputation à tenir) leur apprend que "ces grenades et ces cartouches de gaz viennent d'un lot que j'ai vendu à des Yakuza, mais après, ce qu'ils font avec ou à qui ils les revendent, c'est pas mon problème."

Les PJ peuvent penser deux choses :

- c'est le Yakuza qui les a attaqués ;
- le Yakuza a revendu les munitions à quelqu'un et la piste risque de s'arrêter là.

Si les PJ veulent en savoir plus, ils devront obligatoirement avoir un contact Yakuza ou flic. Ils apprendront ainsi qu'à Seattle, le Yakuza utilise la plus grande partie des armes qu'il achète et que juste une toute petite partie est revendue (principalement des armes lourdes militaires) ou données à quelques gangs alliés. Les PJ devraient ainsi comprendre que c'est le Yakuza qui les a attaqué. Les BC, s'ils font équipe avec les PJ, peuvent obtenir ce dernier renseignement mais ca leur prendra 1 ou 2 jours car ils doivent passer par leurs contacts de Denver.

Les Beast's Children

Les PJ auront peut-être envie de se renseigner sur cette autre équipe de runners, qu'ils travaillent ensembles ou pas. Si les PJ ont un contact dans les ombres de Denver, le test d'Etiquette est SR=5. Sinon, ils doivent s'adresser à n'importe lequel de leurs contacts des ombres (test d'Etiquette SR=8) et cela prendra quatre jours si les PJ donnent une description précise ou ont des photos des BC. Sinon, cela prendra six jours.

Succès Résultats

- | | |
|-----|---|
| 0 | J'les connais pas. |
| 1-2 | D'après ce que j'ai appris, c'est des runners de Denver. |
| 3-4 | Ils se font appeler les Beast Children. |
| 5 | Ils ont une bonne réputation sur Denver. |
| 6 | Il paraît qu'il y a quelques jours, ils ont bossé pour un arrangeur de Seattle. |
| 7+ | Ils devaient récupérer un coursier cybernétique et le ramener à Seattle. |

Jack Smith

Les recherches sur cet individu (qui n'est pas une grande figure des ombres de Seattle) prendront 2 jours à n'importe quel contact et un test d'Etiquette SR=5.

Succès Résultats

- 0 J'ai rien trouvé sur ce mec.
- 1 Ouais! C'est Smith, il travaille parfois comme coursier à droit à gauche. Les informations dans la tête, toutes cryptées, si tu vois ce que je veux dire.
- 2 C'est un joueur invétéré qui connaît tous les tripots de Seattle.
- 3 C'est un des rare gaijins à travailler pour le Yakuza, c'est d'ailleurs son employeur quasi exclusif. Avec sa tête d'américain moyen, il passe partout sans attirer l'attention. C'est bizarre, beaucoup de monde le cherche en ce moment.
- 4 Il paraît qu'en ce moment, il a des trucs vachement important dans le crâne et que ses employeurs sont prêt à tout pour qu'il ne lui arrive rien et qu'il fasse une bonne livraison.
- 5+ Il loge dans un hôtel minable des Barrens (le contact donne l'adresse de Smith aux PJ).

Si les PJ se rendent à l'adresse indiquée, ils découvriront effectivement un hôtel minable, le genre où l'on ne pose pas de questions aux clients. En interrogeant le patron (et moyennant quelques nuyens), le patron reconnaîtra une photo de Smith et indiquera sa chambre. Mais il ne surveille pas les allées et venues de ses clients. Si les PJ la fouille, ils ne trouveront absolument rien d'intéressant. Et Smith n'est pas près de revenir, les Yakuzas l'ont déménagé.

Le Yakuza

Le Yakuza est puissant à Seattle et personne n'a envie de s'en faire un ennemi. Ces renseignements peuvent être obtenus auprès de n'importe quel contact étant en relation avec la ru et les bas-fonds. Test d'Etiquette SR=5.

Succès Résultats

- 0 Ecoute mec, moins t'en sais sur le Yakuza, mieux tu te portes!
- 1 Il paraît qu'en ce moment, ils sont plutôt contents. Ils ont récupéré quelqu'un qu'ils avaient perdu.
- 2 Un dénommé Smith, qui possède des informations qui valent un paquet de nuyens.
- 3 Les informations proviennent d'une corpo qu'est plutôt fâchée. Le Yakuza compte en tirer un bon prix.
- 4+ La corpo en question, c'est Federated-Boeing et le Yakuza a quand même intérêt à se montrer prudent.

Federated-Boeing

Une partie des informations sur Federated-Boeing est disponible dans les banques de données publiques (voir Seattle 2060 et Corporate Download pour ces informations).

Auprès d'un contact corpo : test d'Etiquette SR=4.

Auprès d'un contact de la rue : test d'Etiquette SR=5.

Succès Résultats

- 0 Il semble qu'ils bougent peu en ce moment mais c'est pas très clair.
- 1 Ils se seraient fait piquer des informations importantes et ils voudraient les retrouver rapidement.
- 2 Ce serait un dénommé Jack Smith qui aurait les données de Federated-Boeing en sa possession. Federated-Boeing a donc lâché du monde dans les rues pour le retrouver.
- 3+ En fait, c'est le Yakuza qui a commandité la passe chez Federated-Boeing et c'est des runners elfes qui ont fait le boulot. Federated-Boeing veut faire la peau à tout le monde.

Les runners elfes

Ce ne sont pas des grandes figures des ombres de Seattle, mais ils font correctement leur travail, pour un prix raisonnable. Il sera difficile aux PJ de trouver des informations sur eux car ils n'ont ni photos, ni nom. Ces elfes se font appelés "les Enfants de la Licorne". Les PJ doivent se renseigner auprès de contacts ayant des liens avec les ombres ou avec la communauté elfe.

Test d'Etiquette SR=6.

Succès Résultats

- 0 Des runners elfes? T'as des ennuis avec Tir Tairngire?
- 1-2 Ouais, ça m'dit quelque chose! Les enfants de la Licorne! Mais apparemment, ils se sont fait doubler sur leur dernière mission.
- 3 Ils ont piqué des informations dans une corpo pour le compte du Yakuza, mais ce dernier a oublié de les payer.
- 4+ Depuis ils cherchent à récupérer le mec qui a les informations qu'ils ont piqué à Federated-Boeing, histoire de montrer qu'on les entube pas comme ça.

John Ferguson

C'est un arrangeur indépendant de niveau moyen des ombres de Seattle. Il est connu pour être réglo et pour avoir des contacts dans d'autres villes des UCAS, principalement Denver. C'est comme ça qu'il a su que Smith était là-bas.

Test d'Etiquette SR=4 auprès d'un contact de la rue si les PJ ont une photo (SR=5 s'ils n'ont que la description de Ferguson).

Succès Résultats

- 0 Inconnu au bataillon ton client.
- 1 C'est John Ferguson, un arrangeur de Seattle bien coté.
- 2-3 Il est réputé réglo.
- 4+ Il aurait récemment touché le gros lot en récupérant un coursier qui transportait des infos appartenant au Yakuza.

9 Passons à l'action

Une fois tous les renseignements réunis, Les PJ vont certainement vouloir récupérer Smith. En "travaillant" un peu leurs contacts, les PJ vont pouvoir obtenir quelques adresses des plus fameux tri-pots de Seattle. Ces établissements ne sont ouverts que la nuit (faites visiter aux PJ des établissements aux ambiances très différentes : asiatique, branché, mafieux..., soignez les descriptions des clients et

des tauliers des établissements). En s'y rendant et en dépensant judicieusement quelques nuyens, ils finissent par trouver la salle que Smith a l'habitude de fréquenter en ce moment. En s'y rendant et en attendant, ils finissent par voir Smith venir jouer (pas le soir même où ils ont trouver l'adresse, mais un ou deux soir plus tard).

Si les PJ observent attentivement Smith (test de Perception SR=5), ils constateront (jusqu'à 4 succès) que ce dernier bénéficie d'une protection rapprochée de 5 gardes du corps. Si un des PJ obtient 5 succès ou plus, il constatera également que 3 hommes restent en permanence en arrière (2 gardes du corps deuxième rideau et un mage). Tout ce service de sécurité est offert par le Yakuza qui ne souhaite pas qu'on lui subtilise Smith une nouvelle fois. Ces gardes du corps sont des pros et ils sont très coriaces.

Les PJ peuvent alors suivre Smith (moyennant quelques tests de Furtivité contre les gardes du corps) et trouver l'endroit où il habite. C'est un immeuble abritant des membres du Yakuza, dans Renton. Le Yakuza assure une sécurité serrée dans ce quartier.

Les PJ ont deux possibilité pour capturer Smith :

1. Lui tendre un embuscade dans la rue (mais pas dans son quartier sinon la sécurité Yakuza intervient très rapidement); c'est le plus simple, il n'y a que 7 gardes (dont 3 prendront les PJ à revers si ces derniers ne les ont pas repérés). Smith fera tout pour s'échapper pendant l'affrontement (les gardes du corps se battent jusqu'à la mort, sinon le Yakuza leur fera payer cher). S'il y parvient, les PJ ne le reverrons plus jamais (ce sera également le cas de leurs nuyens);
2. Prendre d'assaut le domicile de Smith. C'est très difficilement réalisable car le quartier et le bâtiment grouille de Yak, mais peut-être jouable si les PJ travaillent avec les BC pour cette opération. Il faudra neutraliser les sécurités électroniques du bâtiment via la Matrice, ainsi que la sécurité magique. De plus, il faudra le plus grand silence pendant toute l'opération. Il n'empêche que cette solution a peu de chance de réussir (à la discrétion du MJ).

Pendant la récupération (quelque soit la méthode employée), Smith peut mourir (une balle perdue est si vite arrivée). C'est mauvais pour la réputation des PJ, mais les information étant dans une mémoire cybernétique, elles sont récupérables (sauf en cas de balle de gros calibre en pleine tête).

10 Et si on encaissait ?

Plusieurs fins sont possibles.

1. Les BC ont travaillé de leur côté et ont récupérés Smith avant les PJ. Ils le remettent à Ferguson et ce dernier paye tout le monde. Ferguson revend Smith à Federated-Boeing. Seul le Yakuza en veut aux PJ et Ferguson ne fait pas spécialement de pub aux PJ.
2. Les PJ (avec ou sans les BC) rapportent Smith vivant à Ferguson. Mêmes conclusions qu'en (1), sauf que Ferguson peut recommander les PJ.
3. Comme en (2) mais avec Smith mort. Ferguson est peu satisfait mais il paye. Conclusions comme en (1).

4. Les PJ revendent directement Smith (mort ou vivant) directement à Federated-Boeing. Cette dernière leur fait miroiter une grosse somme que les PJ ne verront jamais (Federated-Boeing estime qu'elle récupère son bien) ; ils rencontreront plutôt un groupe de tueurs de la corpo et cette dernière fera tout pour les éliminer. Ferguson nuit à la réputation des PJ et le Yakuza leur en veut.
5. Les PJ rendent Smith mort ou vivant (mais vivant, ce serait beaucoup mieux pour les négociations qui suivent) au Yakuza. Ce dernier est prêt à offrir 50.000 nuyens (négociables) à l'équipe. Les PJ s'attirent les foudres de Ferguson (qui essaiera de les dicrédiiter) et de Federated-Boeing (et ça, c'est beaucoup plus grave, car Federated-Boeing va chercher à se venger).
6. Les PJ font une copie des données de Smith (test d'Informatique SR=6, 5 succès nécessaires pour passer le verrou mémoriel) afin de les revendre à qui ils le souhaitent. Pour cela, ils doivent les décoder (même test que le précédent mais s'il n'y a aucun succès, les données sont détruites). Les PJ peuvent en tirer un bon prix (environ 150.000 nuyens), mais cela risque d'être chaud car Ferguson et le Yakuza estiment qu'ils sont doublés et Federated-Boeing voit ses documents revendus à quelqu'un d'autre. Tout le monde cherche donc à se venger des PJ. Too bad...

11 Attribution du karma

- Pour avoir survécu : 1 point.
- Les PJ ont récupéré Smith vivant : 1 point.
- Les PJ ont ramené Smith mort ou vivant à Ferguson : 3 points.
- Les PJ ont traités directement avec Federated-Boeing : 2 points.
- Les PJ ont rendu Smith au Yakuza : 1 point.
- Les PJ ont collaboré honnêtement avec les BC : 1 point.

Si les PJ ont collaborés avec les BC et se sont bien entendus avec eux, alors les BC deviennent contacts des PJ et ces derniers deviennent contacts des BC.

Si Ferguson est satisfait de PJ, il leur fera une pub discrète mais efficace au sein des ombres de Seattle. Il pourra aussi retravailler avec eux.

12 Personnages non joueurs

Jack Smith

Jack Smith est un coursier qui travaille uniquement pour le Yakuza. Sa spécialité est le transport de données numériques dans son céphalaware. Le Yakuza l'utilise lorsqu'une mission de convoyage nécessite un américain tout ce qu'il y a de plus classique. Il donne entière satisfaction à l'organisation. Il a un physique passe-partout mais est très malin. C'est la première fois qu'il a un problème. Jack Smith a un gros défaut : le jeu. Ce n'est pas un joueur pathologique, mais il joue un peu trop. Les tripots de Seattle n'ont pas de secrets pour lui. Tout son cyberware est lié soit à son métier, soit à sa passion du jeu. Tout a été installé par le Yakuza, dans les meilleures conditions.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
3	4	2	5	5 (6)	6	4,21	0	4

INIT : 4 + 1D6

Réserve de dés : Combat 7

Réserve de Karma/Indexe de professionnalisme : 2/2

Race : Humain

Compétences actives : Combat à mains nues 3, Electronique 2, Etiquette 4, Furtivité 6, Informatique 3, Pistolets 4, Voitures 3

Compétences de connaissances : Identification des gangs 3, Jeux de hasard 6, Mathématiques 5, Organisation du Yakuza 4, Territoires des gangs 3, Tripots de Seattle 5

Armes : Colt Manhunter [PLo, SA, 9M, 16(c) avec 2 chargeurs supplémentaires, compensateur de recul pneumatique (-1 au recul), visée laser]

Portée (SR) : 0-5 (3), 6-20 (4), 21-40 (5), 41-60 (8)

Armure : Veste blindée [5/3]

Cyberware : Mémoire céphalaware (alphaware) [150 Mp], Datajack (alphaware), Datalock Ni 6 (alphaware), Compresseur Ni 2 (alphaware), UST mathématique Ni 3, Encéphalon Ni 1

Equipement : Holster dissimulé, Ford Americar

Les soldats Yakuza (5)

Ce sont les exécuteurs des basses besognes. Ce ne sont pas de grosses pointures de l'organisation. Ils sont habitués à la rue et à ses lois. Ils sont loyal à leur oyabun et lui obéissent fidèlement. Ils savent que l'échec n'est pas toléré au sein du Yakuza et que la sanction est souvent la mort. Si la situation devient vraiment trop critique, alors ils fuiront.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
4	5	4	2	3	3	6	0	4

INIT : 4 + 1D6

Réserve de dés : Combat 6

Réserve de Karma/Indexe de professionnalisme : 1/2

Race : Humain

Compétences actives : Combat à mains nues 4, Etiquette 3, Motos 3, Pistolets 5, Pistolets-mitrailleurs 4

Compétences de connaissances : Identification des gangs 3, Organisation du Yakuza 4, Territoire du Yakuza 4, Territoire de la Mafia 3

Armes : Uzi III [PM, RAF, 6M, 24(c) avec 1 chargeur supplémentaire, crosse pliante (-1 au recul), compensateur de recul pneumatique (-3 au recul), visée laser]

Portée (SR) : 0-10 (3), 11-40 (4), 41-80 (5), 81-150 (8)

Ares Predator [PLo, SA, 9M, 15(c) avec 2 chargeurs supplémentaires]

Portée (SR) : 0-5 (4), 6-20 (5), 21-40 (6), 41-60 (9)

Armure : Manteau renforcé [4/2]

Equipement : Holster dissimulé

Les agents de Federated-Boeing (5 si les PJ sont seuls, 8 si les PJ sont avec les BC)

Ce sont des agents du service "Action" de Federated-Boeing. Ils sont entraînés et dangereux. Leur cyberware est d'excellente qualité, c'est la corporation qui paye. Ils n'hésitent pas à tuer, cela fait partie de leurs attributions. La corporation les envoie sur tous les sujets "délicats", principalement quand Federated-Boeing ne court aucun risque à ce qu'on sache que c'est elle qui est impliquée ou bien quand elle doit agir rapidement et qu'elle n'a pas le temps de recruter des shadowrunners. Dans les cas présent, c'est un peu les deux à la fois. Ils n'attaqueront pas les PJ frontalement mais leur tendront plutôt une embuscade.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
5	5	4	2	4	4	1,48	0	4 (8)

INIT : 4 (8) + 1D6 (+ 3D6)

Réserve de dés : Combat 6

Réserve de Karma/Indexe de professionnalisme : 2/3

Race : Humain

Compétences actives : Biotech 3, Electronique 3, Etiquette 4 (Corporations 6), Furtivité 5, Fusils d'assaut 5, Informatique 3, Intimidation 3, Pistolets 5, Voitures 4

Compétences de connaissances : Politique Corpo 3, Procédures de sécurité 3, Psychologie 3, Structure de Federated-Boeing 4, Tactique des petites unités 4

Armes : FN-HAR [FA, SA/RAF/AU, 8M, 35(c) avec 2 chargeurs supplémentaires, crosse pliante (-1 au recul), compensateur de recul pneumatique (-3 au recul), interface câblée interne]

Portée (SR) : 0-50 (2), 51-150 (3), 151-350 (4), 351-550 (7)

Ares Predator [PLo, SA, 9M, 15(c) avec 2 chargeurs supplémentaires, compensateur de recul pneumatique (-1 au recul), interface câblée interne]

Portée (SR) : 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (4), 41-60 (7)

Armure : Veste blindée [5/3]

Cyberware : Datajack (alphaware), Interface câblée (alphaware), Radio (alphaware) Ni 3, Réflexes câblés Ni 2 (alphaware), Substituts musculaires Ni 1 (alphaware), Yeux cybernétique(alphaware) [anti-flash, vision nocturne, vision thermographique]

Equipement : Holster dissimulé

Les runners elfes

Ce groupe de quatre shadowrunners se fait appeler "les enfants de la licorne". Ils sont au nombre de quatre : Spike, un samouraï des rues, Aralan, à la fois face et spécialiste en opérations clandestines, Oak qui est adepte physique et Horn, un mage hermétique. Ils portent tous les quatre des manteaux longs genre cache-poussière avec un petit badge discret représentant une licorne et circulent à moto.

Spike

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
5 (7)	5 (6)	4 (5)	4	3	4	2,4	0	4 (5)

INIT : 4 (5) + 1D6 (+ 2D6)

Réserve de dés : Combat 6

Réserve de Karma/Indexe de professionnalisme : 3/3

Race : Elfe

Compétences actives : Armes cyber-implantées 5, Athlétisme 3, Electronique 3, Explosifs 3, Furtivité 3, Fusils d'assaut 4, Intimidation 4, Motos 3, Pistolets 6, Pistolets-mitrailleurs 6

Compétences de connaissances : Identification des gangs 2, Receleurs d'armes 3, Repaires de shadowrunners 3, Tactique des petites unités 3

Armes : Ingram Smartgun [PM, RAF/AU, 7M, 32(c) avec 1 chargeur supplémentaire, crosse pliante (-1 au recul), compensateur de recul pneumatique (-2 au recul), interface câblée interne]

Portée (SR) : 0-10 (2), 11-40 (3), 41-80 (4), 81-150 (7)

Ares Predator [PLo, SA, 9M, 15(c) avec 2 chargeurs supplémentaires, compensateur de recul pneumatique (-1 au recul), interface câblée interne]

Portée (SR) : 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (4), 41-60 (7)

Griffes [5M]

Armure : Manteau renforcé (4/2)

Cyberware : Griffes rétractiles, Interface câblée, Réflexes boostés Ni 2 (alphaware), Substituts musculaires Ni 1 (alphaware) Armure dermale Ni 2

Equipement : Harley-Davidson Scorpion, Holster dissimulé

Aralan

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
3	6	3	7	5	4	4,5	0	5

INIT : 5 + 1D6 (+ 2D6)

Réserve de dés : Combat 7

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 3/3

Race : Elfe

Compétences actives : Athlétisme 4, Electronique 5, Etiquette 6, Furtivité 5, Informatique 4, Motos 3, Négociation 5, Pistolets 4, Pistolets-mitrailleurs 4

Compétences de connaissances : Armuriers 3, Identification des gangs 4, Psychologie 5, Politique des Mégacorporations 3, Territoire des gangs 3

Armes : Ingram Smartgun [PM, RAF/AU, 7M, 32(c) avec 1 chargeur supplémentaire, crosse pliante (-1 au recul), compensateur de recul pneumatique (-2 au recul), interface câblée interne]

Portée (SR) : 0-10 (2), 11-40 (3), 41-80 (4), 81-150 (7)

Ares Predator [PLo, SA, 9M, 15(c) avec 2 chargeurs supplémentaires, compensateur de recul pneumatique (-1 au recul), interface câblée interne]

Portée (SR) : 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (4), 41-60 (7)

Armure : Manteau renforcé (4/2)

Cyberware : Datajack, Interface câblée (alphaware), Oreilles cybernétiques [avec amortisseur de son, amplificateur de son et implant haute fréquence], Réflexes boostés Ni 1 (alphaware), Yeux cybernétiques [avec anti-flash, grossissement électronique Ni 3, duplicateur rétinien Ni 5, vision nocturne]

Equipement : Harley-Davidson Scorpion, Holster dissimulé

Oak

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
5	6	4	5	3	3	6	0	4 (6)

INIT : 4 (6) + 1D6 (+ 2D6)

Réserve de dés : Combat 6

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 3/3

Race : Elfe

Compétences actives : Armes tranchantes 6, Athlétisme 4, Biotech 3, Combat à mains nues 5, Electronique 3, Etiquette 3, Furtivité 5, Interrogation 4, Motos 5, Pistolets 5, Pistolets-mitrailleurs 4

Compétences de connaissances : Environnement informatique 3, Environnement magique 3, Médecine 4, Psychologie 2

Pouvoirs : Elasticité Ni 2, Mains tueuses M, Marche invisible, Résistance magique Ni 1, Réflexes améliorés Ni 1, Voile magique Ni 2

Armes : HK227 [PM, SA/RAF/AU, 7M, 28(c) avec 1 chargeur supplémentaire, crosse rétractable (-1 au recul), compensateur de recul pneumatique (-2 au recul), visée laser]

Portée (SR) : 0-10 (3), 11-40 (4), 41-80 (5), 81-150 (8)

Colt Manhunter [PLo, SA, 9M, 16(c) avec 2 chargeurs supplémentaires, compensateur de recul pneumatique (-1 au recul), visée laser]

Portée (SR) : 0-5 (3), 6-20 (4), 21-40 (5), 41-60 (8)

Epée (focus d'armes Ni 1) [6M]

Armure : Manteau renforcé (4/2)

Equipement : Harley-Davidson Scorpion, Holster dissimulé

Horn

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
3	3	2	6	6	6	6	6 (7)	4

INIT : 4 + 1D6

Réserve de dés : Combat 7, Combat astral 9, Magie 6 (7)

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 3/3

Race : Elfe

Compétences actives : Athlétisme 2, Etiquette 5, Furtivité 3, Invocation 5, Lecture d'aura 4, Motos 3, Pistolets 3, Pistolets-mitrailleurs 3, Sorcellerie 6

Compétences de connaissances : Environnement magique 4, Botanique 3, Métacréatures 3, Théorie magique 5, Zoologie 3

Sorts : Boule étourdissante 5, Boule de feu 6, Boule mana 4, Confusion 4, Couche de glace 4, Invisibilité étendue 3, Soins 5

Armes : HK227 [PM, SA/RAF/AU, 7M, 28(c) avec 1 chargeur supplémentaire, crosse rétractable (-1 au recul), compensateur de recul pneumatique (-2 au recul), visée laser]

Portée (SR) : 0-10 (3), 11-40 (4), 41-80 (5), 81-150 (8)

Colt Manhunter [PLo, SA, 9M, 16(c) avec 2 chargeurs supplémentaires, compensateur de recul pneumatique (-1 au recul), visée laser]

Portée (SR) : 0-5 (3), 6-20 (4), 21-40 (5), 41-60 (8)

Armure : Manteau renforcé (4/2)

Equipement : Focus de pouvoir Ni 1, Harley-Davidson Scorpion, Holster dissimulé

Les gangers du bookmaker (4 avec des pistolets légers, 1 avec un shotgun)

Ce sont des petites frappes, les caïds de leur quartier... et seulement de leur quartiers. Leur boulot consiste à faire peur à des pauvres types qui ne peuvent pas payer leurs dettes de jeu. La seule opposition sérieuse à laquelle ils ont à faire sont d'autres gangs. Ils n'ont aucune notion de stratégie

et attaqueront les PJ de front. Ils n'ont jamais affronté de professionnels de la rue. Ils préféreront fuir dès que les choses tourneront mal plutôt que de se faire tuer.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
4	4	3	2	3	4	6	0	3

INIT : 3 + 1D6

Réserve de dés : Combat 5

Réserve de Karma/Indexe de professionnalisme : 1/1

Race : Humain

Compétences actives : Armes tranchantes 3, Combat à mains nues 4, Etiquette 1 (La Rue 3), Intimidation 3, Massues 3, Pistolets 3, Shotguns 2

Compétences de connaissances : Connaissance du quartier 4, Identification des gangs 4, Territoires des gangs 3

Armes : Colt America L36 [PLé, SA, 6L, 12(c) avec 1 chargeur supplémentaire]

Portée (SR) : 0-5 (4), 6-15 (5), 16-30 (6), 31-50 (9)

Defiance T-250 [Sh, SA, 10F(f), 5(m) avec 15 cartouches supplémentaires]

Portée (SR) : 0-10 (4), 11-20 (5), 21-50 (6), 51-100 (9)

Couteau [3L]

Matraque [5M Etourd]

Armure : Blouson en Synthé-cuir [0/1]

Les gardes du corps de Jack Smith

Ces gardes du corps sont fournis par le Yakuza, qui a peur de voir Smith s'envoler à nouveau. Ce sont des spécialistes de la protection rapproché, ils ne font pratiquement que ça. Ils ne doivent sous aucun prétexte perdre leur client, le Yakuza ne tolérant pas ce genre d'échec. Ils sont prêt à mourir car ils savent que le Yakuza s'occupera de leur famille. Ils communiquent beaucoup grâce à leur radio et peuvent ainsi facilement coordonner leurs effort.

Les porte-flingues (5 + 3 en second rideau)

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
5 (7)	6	5	3	4	4	0,55	0	5 (9)

INIT : 5 (9) + 1D6 (+ 3D6)

Réserve de dés : Combat 7

Réserve de Karma/Indexe de professionnalisme : 2/3

Race : Humain

Compétences actives : Athlétisme 4, Biotech 4, Etiquette 5, Furtivité 5, Intimidation 2, Massues 4, Pistolets 5, Pistolets-mitrailleurs 5, Voitures 4

Compétences de connaissances : Cybertechnologie 2, Protection rapprochée 5, Psychologie 3, Tactique des petites unités 4

Armes : Colt Cobra TZ-118 [PM, SA/RAF/AU, 6M, 32(c) avec 2 chargeurs supplémentaires, compensateur de recul pneumatique (-3 au recul), interface câblée interne]

Portée (SR) : 0-10 (2), 11-40 (3), 41-80 (4), 81-150 (7)

Savalette Guardian [PLo, SA/RAF (1 action complexe), 9M, 12(c) avec 2 chargeurs supplémentaires, -1 au recul, interface câblée interne]

Portée (SR) : 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (4), 41-60 (7)

Matraque [7M]

Armure : Veste blindée [5/3]

Cyberware : Armure dermale Ni 2, Interface d'armes, Radio Ni 3, Réflexes câblés Ni 2, Yeux cybernétiques [anti-flash, vision nocturne, vision thermographique]

Équipement : Vêtements chics, Holster dissimulé

Le mage (en second rideau)

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
3	5	3	3	5	6	5,44	5 (6)	5

INIT : 5 + 1D6 (+ 3D6)

Réserve de dés : Combat 8, Magie 5 (6), Combat astral 7

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 2/3

Race : Humain

Compétences actives : Athlétisme 3, Etiquette 3, Furtivité 4, Invocation 4, Lecture d'aura 5, Pistolets 5, Pistolets-mitrailleurs 4, Sorcellerie 6

Compétences de connaissances : Environnement magique 3, Esprits 3, Métacréatures 3, Parabotanique 3, Protection rapprochée 5, Théorie magique 4

Sorts : Analyser la vérité 3, Armure 3, Augmenter les réflexes (+2) 3, Boule étourdissante 5, Boule de feu 5, Barrière mana 3, Détection des ennemis 4, Invisibilité 5, Soins 5

Armes : Colt Cobra TZ-118 [PM, SA/RAF/AU, 6M, 32(c) avec 2 chargeurs supplémentaires, compensateur de recul pneumatique (-3 au recul), interface câblée interne]

Portée (SR) : 0-10 (2), 11-40 (3), 41-80 (4), 81-150 (7)

Savalette Guardian [PLo, SA/RAF (1 action complexe), 9M, 12(c) avec 2 chargeurs supplémentaires, -1 au recul, interface câblée interne]

Portée (SR) : 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (4), 41-60 (7)

Armure : Veste blindée [5/3]

Cyberware : Interface câblée (alphaware), Yeux cybernétiques (alphaware) [anti-flash, vision nocturne, vision thermographique]

Équipement : Focus de pouvoir Ni 1, Focus de maintien 3 [Augmenter les réflexes +2, 5 succès], Holster dissimulé, Micro émetteur-récepteur Ni 3, Vêtements chics

13 L'histoire (version complète)

Le Yakuza a embauché un groupe de shadowrunners elfes pour effectuer une passe "physique" dans des locaux de Federated-Boeing à Seattle. Les elfes ont récupérés des informations très importantes pour Federated-Boeing. Ils ont remis ces données au Yakuza, qui a "oublié" de les payer.

Le Yakuza a confié les données à Jack Smith (un américain pur jus qui travaille exclusivement pour eux), un coursier équipé d'une mémoire cybernétique (très pratique pour le transport discret de données) pour qu'il les convoie à Denver où les informations devraient pouvoir atteindre un bon prix.

Pendant ce temps, à Seattle, John Ferguson (un arrangeur indépendant toujours très bien renseigné) apprend l'existence de Jack Smith et de son précieux "chargement" céphalique. Il engage donc

rapidement une équipe de shadowrunners à Denver pour qu'ils récupèrent Smith et le ramène à Seattle. Ferguson compte pouvoir revendre Smith à Federated-Boeing pour une somme coquette.

Ferguson engage également les PJ (qui sont censés connaître Seattle) pour qu'ils récupèrent Smith à l'entrée de Seattle et le fasse disparaître pendant une semaine (le temps que tout le monde perde sa trace et que Ferguson entame les négociations avec Federated-Boeing).

Le plan de Ferguson a toutes les chances d'échouer pour différentes raisons :

- les shadowrunners elfes (dont Ferguson ignore l'existence) veulent récupérer Smith pour se dédommager ;
- Federated-Boeing veut récupérer Smith car les informations qu'il transporte sont de première importance ;
- le Yakuza veut récupérer Smith (pas besoin d'expliquer pourquoi) ;
- Smith est un joueur et il est connu dans tous les tripots de Seattle ; de plus, il doit de l'argent à des individus peu recommandables.

14 Les Beast's Children

Ces quatre shadowrunners se connaissent depuis une dizaine d'années. Ils se sont rencontrés à l'âge de 8-9 ans à Denver. Tous quatre étaient des gosses des rues et ils se sont regroupés pour pouvoir un peu mieux survivre. Ce passé difficile a forgé des liens très forts entre eux. Le nom de leur équipe vient de cette époque car ils pensaient que "seul le diable pouvait ainsi avoir des enfants et les jeter à la rue". Vers l'âge de 12 ans, ils sont passés du statut de groupe de gosses des rues à celui de petit gang, se taillant au fil des années une réputation de gens réglos mais ne lâchant jamais le morceau.

Au bout de quatre ans, n'étant pas assez nombreux (seulement quatre) pour devenir un gang important et souhaitant garder leur indépendance, ils décident de passer à la shadowrun. Leur grande expérience de la rue fait merveille et ils commencent à se faire un nom dans les ombres de Denver. A leur début, ils se font payer le maximum de runs en matériel et en cyberware (ce qui explique leur niveau d'équipement malgré leur jeune âge).

Cela fait maintenant environ 4 ans qu'ils courent les ombres de Denver et ils commencent à avoir une solide réputation dans cette ville. Leur jeunesse difficile leur a appris l'importance de l'argent et ils ont investi beaucoup de leurs nuyens dans différentes affaires et placements (au dépend de leur train de vie, ils ont l'habitude de se contenter de peu) pour pouvoir se retirer à n'importe quel moment si les choses tournaient mal. Ils ont maintenant pas mal d'argent devant eux. Ils n'acceptent plus que les shadowruns rapportant beaucoup d'argent ou alors les jobs demandant peu de travail (pour faire plaisir à Scale). C'est pour cette dernière raison qu'ils ont accepté de capturer Smith et de le ramener à Seattle.

Les BC ont fait quelques missions avec des mercenaires et ont appréciés cette forme de professionnalisme. C'est pourquoi leur organisation peut parfois paraître militaire : utilisation de combinaisons de camouflage et de cagoules, standardisation de l'armement pour faciliter la maintenance, façon de préparer une mission et de combattre...

Les BC n'ont pas de chef. Tout le monde peut donner son avis, mais c'est le plus qualifié du groupe sur le sujet abordé qui parle au nom de l'équipe. Si cela ne suffit pas ou en cas de décisions difficiles (ce qui est très rare), c'est Bug qui parle pour le groupe car il est un peu plus âgé et a un peu plus

d'expérience. Les autres BC lui font entièrement confiance.

Les BC sont jeunes, ce qui pousse parfois leurs adversaires à les sous-estimer. Ils le savent et ils en profitent.

Bug

C'est le plus âgé du groupe et il a vécu un peu plus longtemps dans les rue. Il se considère un peu comme le grand frère des autres BC, mais ces derniers ne s'en rendent pas vraiment compte.

Dès son plus jeune âge, il ramenait un peu d'argent au groupe en réparant les équipements électroniques qu'ils récupéraient dans les poubelles et en les revendant aux bandes un peu plus fortunées. Il a également volé le premier véhicule des BC. C'est donc tout naturellement qu'il s'est fait interfacé et qu'il s'est mis à courir la Matrice.

Co Ra F Ch I V E M Ré
5 6 3 4 6 6 1,78 0 6 (10) (10)

INIT : 6 + 1D6

INIT matricielle : 6 (10) + 1D6 (+ 3D6)

INIT sous interface : 6 (10) + 1D6 (+ 3D6)

Réserve de dés : Combat 6, Matricielle 4, Contrôle 10

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 3/3

Race : Humain

Compétences actives : Armes de lancement 4, Artillerie 5, Electronique 4, Electronique C/R 4, Etiquette 3, Furtivité 5, Fusils d'assaut 3, Hélicoptères 3, Informatique 6, Informatique C/R 3, Négociation 4, Pistolets 4, Voitures 6, Voitures C/R 4

Compétences de connaissances : Anglais 5, Anglais L/E 2, Japonnais 4, Japonnais L/E 2, Cassettes de véhicules de Denver 4, Deckmeisters 4, Enclaves de données 4, Gangs de la Matrice 4, Ingénierie 4, Itinéraires de contrebande 4, Sciences physiques 4, Théorie informatique 4

Armes : Ares Alpha [FA, SA/RAF/AU, 8M, 42(c), avec 2 chargeurs supplémentaires, -2 au recul, interface câblée interne Ni II, lance-grenade]

Portée (SR) : 0-50 (2), 51-150 (3), 151-350 (4), 351-550 (7)

Lance-grenades [CC, 10G (grenades offensives HE), 8(m)]

Portée (SR) : 5-50 (3), 51-100 (4), 101-150 (5), 151-300 (7)

Ares Predator III [PLo, SA, 9M, 15(c) avec 2 chargeurs supplémentaires, compensateur de recul pneumatique (-1 au recul), interface câblée interne Ni II]

Portée (SR) : 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (4), 41-60 (7)

Armure : Blouson en cuir véritable [0/2] et chemise renforcée [2/1] ou combinaison de camouflage [5/3]

Cyberware : Datajack (alphaware), Interface câblée Ni II (alphaware), Interface de contrôle de véhicule 2 (alphaware), Mémoire céphalaware (alphaware) [100 Mp], Radio Ni 5 (alphaware), Scanner de fréquences (alphaware), Yeux cybernétiques (alphaware) [avec anti-flash, vision nocturne, vision thermographique]

Equipement :

Console de contrôle à distance (Ni 5), Cyberdeck Renraku Kraftwerk-8 (MPCP 8, accroissement de réponse 2) avec tous les programmes nécessaires (indices compris entre 4 et 6), drone Cyberspace designs Dalmatian avec 2 points forts, Autocanon Ares Vermicide (intefracé, 100 cartouches) et

mitrailleuse légère Ingram Valiant (interfacée, 100 cartouches, drone GM-Nissan Doberman avec mitrailleuse légère Ingram Valiant (interfacée, 100 cartouches) et multi-lanceur IWS (interfacé, 4 missiles AV), kit d'outils électroniques, kit d'outils pour véhicules, Van (interfacé, contrôlable à distance) avec GPS et mitrailleuse moyenne MMG Ultimax (interfacée, 100 cartouches)

Scale

C'est l'élément "difficile" du groupe. Il a toujours été un peu feignant mais n'hésitait pas à faire le coup de poing. Vers l'âge de 13 ans, les esprits ont commencé à l'appeler et il en a été très perturbé. Il s'est donc éloigné des BC pendant quelques mois pour trouver sa voie. Quand il est revenu, les BC l'ont accueilli à bras ouverts. Quand ils ont appris qu'il marchait désormais avec les esprits, ils y ont vu une chance inespérée. Mais son totem Alligator n'a pas arrangé ses penchants naturels.

Scale pense qu'il a maintenant suffisamment de nuyens placés pour pouvoir se retirer et il aurait déjà arrêté les runs s'il n'y avait pas les autres BC. Il estime en effet qu'il leur doit beaucoup car ils ont toujours été avec lui malgré son caractère difficile. Il continue donc à travailler.

Co Ra F Ch I V E M Ré
4 4 4 4 5 6 6 8 (10) 4

INIT : 4 + 1D6 (+ 3D6)

Réserve de dés : Combat 7, Combat astral 7, Magie 9 (11)

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 3/3

Race : Humain

Compétences actives : Athlétisme 3, Chant 4, Etiquette 4, Furtivité 3, Intimidation 3, Invocation 6, Lecture d'aura 5, Pistolets 4, Pistolets-mitrailleurs 3, Sorcellerie 6

Compétences de connaissances : Anglais 5, Anglais L/E 2, Algonquin 2, Algonquin L/E 1, Botanique 4, Environnement magique 3, Esprits 3, Métacréatures 3, Para-botanique 3, Théorie magique 4, Zoologie 4

Compétences métamagiques : Concentration 4, Camouflage

Totem : Alligator urbain (+2 dés pour les sorts de combat et de détection, +2 dés pour l'invocation des esprits de la cité, -1 dé pour les sorts d'illusion, test de Volonté SR 6 pour accepter de rompre le combat ou de mettre fin à une chasse ou à toute action directe)

Sorts : Analyser la vérité 3, Armure 3, Augmenter les réflexes (+2) 3, Boule étourdissante 5, Boule de feu 5, Barrière mana 3, Bélier 3, Invisibilité étendue 5, Soins 5

Initiation : Grade 2

Armes : HK227 [PM, SA/RAF/AU, 7M, 28(c) avec 1 chargeur supplémentaire, crosse rétractable (-1 au recul), compensateur de recul pneumatique (-2 au recul), visée laser]

Portée (SR) : 0-10 (3), 11-40 (4), 41-80 (5), 81-150 (8)

Colt Manhunter [PLo, SA, 9M, 16(c) avec 2 chargeurs supplémentaires, compensateur de recul pneumatique (-1 au recul), visée laser]

Portée (SR) : 0-5 (3), 6-20 (4), 21-40 (5), 41-60 (8)

Armure : Blouson en cuir véritable [0/2] et chemise renforcée [2/1] ou combinaison de camouflage [5/3]

Équipement : Focus de pouvoir 2, Focus de maintien 3 [Augmenter les réflexes +2, 4 succès], Matériel pour loge chamanique (Ni 4), Micro émetteur-récepteur Ni 5, Téléphone bracelet

Steel

Il a toujours été fort physiquement et il assurait donc la protection du groupe. Il s'est progressivement amélioré dans les compétences de combat et le jour où il a pu avoir recours à la cybernétique pour améliorer ses talents, il ne s'est pas privé. Lors d'un run "musclé", son bras droit a été arraché. Il l'a fait remplacer par un modèle cybernétique qu'il a peu à peu amélioré. Il est calme et déteste tuer inutilement, mais si c'est nécessaire...

Co Ra F Ch I V E M Ré
6 6 5 4 6 4 0,95 0 6 (10)

INIT : 6 (10) + 1D6 (+ 3D6)

Réserve de dés : Combat 8

Réserve de Karma/Indexe de professionnalisme : 3/3

Race : Humain

Compétences actives : Armes cyber-implantées 3, Athlétisme 4, Biotech 4, Etiquette 3, Explosifs 3, Fouets 4, Furtivité 5, Fusils d'assaut 4, Intimidation 4, Motos 2, Négociation 4, Pistolets 6, Pistolets-mitrailleurs 3

Compétences de connaissances : Anglais 5, Anglais L/E 2, Japonais 4, Japonais L/E 2, Tactique des petites unités 5, Receleurs d'armes 3, Armuriers 3, Identification des gangs 4, Territoires des gangs 3, Organisations criminelles 4, Sécurité des Mégacorporations 4, Tactique des unités spéciales d'intervention 4

Armes : Ares Alpha [FA, SA/RAF/AU, 8M, 42(c), avec 2 chargeurs supplémentaires, -2 au recul, interface câblée interne Ni II, lance-grenade]

Portée (SR) : 0-50 (2), 51-150 (3), 151-350 (4), 351-550 (7)

Lance-grenades [CC, 10G (grenades offensives HE), 8(m)]

Portée (SR) : 5-50 (3), 51-100 (4), 101-150 (5), 151-300 (7)

Colt Cobra TZ-110 [PM, SA/RAF/AU, 6M, 32(c) avec 1 chargeur supplémentaire, crosse pliante (-1 au recul), compensateur de recul pneumatique (-2 au recul), interface câblée interne Ni II]

Portée (SR) : 0-10 (2), 11-40 (3), 41-80 (4), 81-150 (7)

Ares Predator III [Plo, SA, 9M, 15(c) avec 2 chargeurs supplémentaires, interface câblée interne Ni II]

Portée (SR) : 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (4), 41-60 (7)

Pistolet lourd cybernétique interfacé [Plo, SA, 9M, 10(m)]

Portée (SR) : 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (4), 41-60 (7)

Griffes [5M]

Fouet monofilament [10G]

Armure : Blouson en cuir véritable [0/2] et chemise renforcée [2/1] ou combinaison de camouflage [5/3]

Cyberware : Bras droit cybernétique apparent (alphaware) [avec compartiment digital avec fouet monofilament, griffes rétractiles, gyrostabilisateur, interface câblée Ni II, interface neurale directe, pistolet crocheteur NI 7 connecté à l'IND, pistolet lourd interfacé], Datajack (alphaware), Mémoire céphalaware (alphaware) [50 Mp], Opticam (alphaware), Réflexes câblés Ni 2 (alphaware), Yeux cybernétiques (alphaware) [avec anti-flash, vision nocturne, vision thermographique]

Équipement : Holster dissimulé, Médiokit, Micro émetteur-récepteur Ni 5, Téléphone bracelet

Blade

Il a toujours aidé Steel dans son rôle de protecteur. Les autres gamins de la rue lui faisait toujours remarqué qu'il était rapide et plutôt fort pour son âge, mais il ne s'en souciait pas. Il a commencé à s'interroger le jour où il a tué le membre d'un gang rival à mains nues. Il s'est renseigné et a découvert qu'il était un adepte physique. Il a alors travaillé seul ses talents et est devenu autodidacte de la voie des adeptes.

Blade a récupéré Ourak, son bogie, d'un l'animalerie d'une corpo pendant une course. Le bogie n'avait que quelques semaines. Blade a "craqué" ; il l'a emporté et l'a élevé.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
6	6	5	4	5	4	6	0	5 (7)

INIT : 5 (7) + 1D6 (+2D6)

Réserve de dés : Combat 7

Réserve de Karma/Indexe de professionnalisme : 3/3

Race : Humain

Compétences actives : Armes tranchantes 3, Athlétisme 5, Combat à mains nues 5, Dressage 4, Etiquette 4, Furtivité 6, Pistolets 5, Radiesthésie 4, Shotguns 4

Compétences de connaissances : Anglais 5, Anglais L/E 2, Espagnol 2, Espagnol L/E 1, Chimie 4, Environnement magique 4, Environnement informatique 4, Métacréatures 5, Psychologie 5, Sécurité des Mégacorporations 3

Compétences métamagiques :

Camouflage, Divination **Pouvoirs** : : Anti-flash, Elasticité, Mains tueuses M, Marche invisible, Ouïe haute fréquence, Perception astrale, Réflexes améliorés 1Dé, Sens empathique, Vision nocturne

Initiation : Grade 2

Armes : Franchi SPAS-22 [Shotgun, SA/RAF, 10G, 10(m) avec 10 cartouches de plomb et 10 balles normales supplémentaires, crosse pliante (-1 au recul), interface câblée interne]

Portée (SR) : 0-10 (4), 11-20 (5), 21-50 (6), 51-100 (9)

Colt Manhunter [PLo, SA, 9M, 16(c) avec 2 chargeurs supplémentaires, compensateur de recul pneumatique (-1 au recul), visée laser]

Portée (SR) : 0-5 (3), 6-20 (4), 21-40 (5), 41-60 (8)

Katana (focus d'armes Ni 1) [8M]

Armure : Blouson en cuir véritable [0/2] et chemise renforcée [2/1] ou combinaison de camouflage [5/3]

Équipement : Holster dissimulé, Micro émetteur-récepteur Ni 5, Téléphone bracelet

Ourak le bogie

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré
3	5x4	4	-	2/4	3	6	4

INIT : 4 + 1D6

Attaque : 6M

Pouvoirs : Accident, mouvement (personnel uniquement), Peur, Réaction accrue, Sens accrus (odorat et ouïe supérieurs, vision nocturne, détection des mouvements)

Faiblesses : Allergie (raifort, modérée)

Notes : le bogie est une créature duelle