

Shadowrun

Killing is our business... ... and business is good

Une aventure pour **joueurs, personnages et meneur de jeu expérimentés.**

Certains équipements sont extraits de suppléments non traduits en français (*Rigger Black Book, Fields of Fire...*), mais ils peuvent être remplacés par des matériels équivalents présentés dans les règles.

Une affaire de clones

Digital Matrix est une corporation de taille moyenne basée à Seattle. Elle est spécialisée dans le développement de système expert pour supercalculateur. Son savoir-faire est tel que Renraku fait ponctuellement appel à ses services pour de la sous-traitance. Grâce à ses liens privilégiés avec la mégacorporation, Digital Matrix a pu se familiariser avec son organisation interne, et surtout réaliser à quel point son avance technologique était grande. De cette frustration est né un plan visant à s'emparer de données très pointues sur les systèmes experts de Renraku, sans bien sûr se faire prendre.

Digital Matrix a transformé chirurgicalement un de ses ingénieurs pour qu'il ressemble trait pour trait à Will Moore, un des développeurs les plus compétents de l'Arcologie. Lors de la visite d'un groupe d'étude de Renraku dans les locaux de Digital Matrix, le vrai Will Moore a été kidnappé et le faux a pris sa place. Will Moore étant asocial au dernier degré, comme beaucoup de decker, et le clone ayant pris à son compte toutes les puces professionnelles de son « jumeau », la couverture peut tenir quelques mois. Délai plus que suffisant pour permettre à Digital Matrix d'espionner Renraku.

Quand les PJ sont contactés, cela fait trois semaines que le clone est en place et qu'il copie méthodiquement dans ses puces cérébrales toutes les données importantes auxquelles il a accès. C'est pour assurer la phase la plus délicate de l'opération, la sortie discrète des données, que les PJ sont contactés.

Les amis de mes amis ne sont pas forcément mes ennemis

Joins par leur contact habituel, les PJ ont rendez-vous avec un Johnson au *Shava Forest*, un restaurant très discret du centre-ville. Le John-

son est un Américain bon teint, corporatiste classique ne possédant aucun signe particulier permettant d'identifier son appartenance.

Le contrat qu'il propose est une extraction d'informations avec complicité intérieure, qui aura lieu en deux temps. La première partie consiste à tuer discrètement un vieux corporatiste, Nikkei Mishimata, tenu en vie grâce à un nombre incalculable d'implants. Le meurtre doit avoir lieu en pleine Arcologie, mais doit passer pour une mort naturelle. Heureusement, les employés des PJ ont eu accès au dossier de Mishimata-san, et un pistolet à micro-ondes utilisé à bout portant mettra hors d'usage le cœur artificiel du vieux débris. La difficulté est avant tout la discrétion.

Le lendemain, les PJ devront exécuter la deuxième partie du contrat, à savoir récupérer les puces cérébrales de Mishimata-san lorsque ce dernier, ou plutôt son corps, sera entreposé dans un hangar du SeaTac Airport, en attente d'être expédié vers la terre de ses ancêtres.

La course est payée 30 000 nuyens par personne, dont 10 000 d'avance. Le Johnson se permettra de remarquer que cela est bien payé vu le peu de risques. Le salaire est élevé afin de motiver les PJ à agir sans accroc et discrètement.

S'ils demandent pourquoi ils ne doivent pas récupérer les puces dès le meurtre commis (et ainsi ne pas courir le risque qu'elles soient enlevées du cadavre par les médecins), Mr Johnson expliquera que c'est parce que le cadavre doit être tout à fait normal lors de l'autopsie. C'est en partie vrai, mais Johnson ne veut en aucune façon parler du clone infiltré chez Renraku.

Si les PJ acceptent, Mr Johnson leur fournira une photo de Mishimata-san, ainsi que le pistolet à micro-ondes (traité comme un pistolet léger ne faisant que 2L de dégâts). Il leur donnera aussi le numéro d'une bal électronique où ils trouveront, environ cinq heures après le meurtre, les coordonnées du hangar où sera entreposé le corps de Mishimata. Afin de leur montrer à quel point le run est facile, il précisera que Mishimata-san déjeune exclusivement au *Sushi Yama*, un fast food japonais du troisième niveau de l'Arcologie.

Lèche-vitrines meurtrier

Nikkei Mishimata, comme tous les cadres de Renraku, vit dans les niveaux supérieurs de l'Arcologie, là où les PJ auront beaucoup de mal à le localiser, et encore plus à y faire passer des armes.

Le *Sushi Yama* quant à lui se trouve dans les niveaux commerciaux de l'Arcologie, donc ouvert au public. Ouvert au public signifie quand même que la sécurité est importante, et les PJ devront faire des efforts pour passer ne serait-ce que le pistolet à micro-ondes. Comme ce run n'est qu'un avant-goût du scénario, libre au meneur de jeu d'agir à sa guise, et surtout de répondre aux bonnes idées ainsi qu'aux erreurs des PJ. Sans être une épopée fabuleuse, c'est tout de même une opération risquée à l'intérieur d'un des endroits les plus protégés de Seattle. Deux tirs en pleine poitrine à moins de trois mètres de Mishimata auront raison du pauvre homme, qui s'écroulera en portant la main à son cœur. A part son âge très avancé et le nombre impressionnant de ses datajacks (sept !), Nikkei ne diffère en rien du corporatiste japonais, dévoué corps et âme à sa zaibatsu. Dans le cas très improbable où les PJ fouilleraient le corps, ils ne trouveront donc aucun élément intéressant.

Temps mort

Une fois l'assassinat perpétré, les PJ devraient sortir tranquillement de l'Arcologie. Si jamais ils commettent l'énorme erreur de laisser le pistolet à micro-ondes à proximité des lieux du crime, ou s'ils commettent la moindre imprudence laissant à penser que l'accident n'est pas en fin de compte, le run prendra une tout autre direction. Le service de sécurité de Renraku aura tôt fait de comprendre que l'innocente défaillance technique du cœur artificiel surmené n'est en fait qu'un subtil assassinat. Une enquête extrêmement poussée aura lieu, de même qu'une autopsie dans les règles de l'art, avec démembrement complet de la victime afin de trouver une explication. Le transfert du corps sera retardé de quarante-huit heures et surtout, n'ayant pas de temps à perdre



à « remonter » un cadavre, c'est dans un cerceuil scellé que Mishimata-san sera renvoyé au pays du Soleil levant pour y être enterré. Le faux Will Moore ne pourra bien évidemment pas déposer les puces dans le cerceuil scellé, et, afin de ne pas risquer d'être découvert, se conformera à ses consignes de silence radio et téléphonique les plus strictes. Personne n'étant mis au courant, les PJ exécuteront la récupération comme décrit plus loin, au détail près que les puces ne seront pas sur le cadavre.

Dans la nuit suivant l'assassinat, ou quarante-cinq heures après dans le cas d'une enquête pour homicide, la bal contiendra les informations suivantes : « Vol 7346 pour Tokyo par avion cargo - Hangar sud-est 65 - Départ 23 h30. » Si le meneur de jeu veut corser l'affaire, et surtout donner du travail au decker du groupe, libre à lui de ne pas fournir ces renseignements et de le laisser chercher dans la base de données de l'aéroport.

On ne fait que passer

Le SeaTac Airport dessert tout le Pacifique, c'est-à-dire les trois quarts de l'économie mondiale. Sa zone de fret couvre des centaines d'hectares et constitue une ville en elle-même, ainsi qu'une colossale zone industrielle. Y pénétrer est aisé, et même un van ou un hovertruck y passent facilement inaperçus. Le hangar sud-est 65 est situé dans une zone semi-industrielle, spécialisée dans le fret de marchandises en demi-gros et dans les colis délicats. Il est loué en ce moment par une filiale de Renraku. En raison du peu de valeur marchande et de l'absence de matériels ayant une quelconque valeur économique, le hangar est peu surveillé (selon les critères de Renraku). Toutes les entrées sont bien entendu

surveillées, et toutes les entrées et sorties d'individu sont soigneusement répertoriées grâce à des badges magnétiques que porte tout employé. En raison du départ imminent de l'avion cargo, les vingt-cinq employés et les dix gardes sont fort occupés à emballer et à charger toutes les marchandises, et notamment quinze griffons en cage, qui exigent une attention toute particulière.

Alors que les PJ sont consciencieusement occupés à pénétrer discrètement dans l'enceinte par une méthode aussi brillante qu'improvisée, l'enfer se déchaîne.

Un hovertruck défonce les portes principales du bâtiment et, une fois à l'intérieur, dévoile une tourelle rétractile équipée d'un minigun, tout en vomissant des samourais des rues surarmés.

La surprise doit être totale, aussi bien pour les PJ que pour les employés du hangar. Les manutentionnaires, ainsi que les gardes équipés de Beretta modèle 70, sont décimés, et les intrus se ruent vers la chambre froide afin de récupérer les puces sur Mishimata-san. Apparemment, ils sont là dans le même but que les PJ, mais eux n'ont pas reçu de consignes de discrétion. A moins qu'ils ne soient particulièrement bien cachés et qu'ils ne fassent rien, une fusillade « virile » et très inégale éclatera. L'hovertruck ne cherchera pas à agresser les PJ, seulement à couvrir ses hommes et à se rapprocher de la chambre froide, ce qui n'est pas évident au milieu des caisses, chariots, fenwicks et autres caissons métalliques. Afin de rajouter à la confusion et de semer, si cela est possible, encore plus le chaos, des griffons, surexcités par l'odeur du sang et la fusillade, se libéreront, aidés sans aucun doute par une balle perdue. Sans tuer les PJ, le meneur de jeu doit suffisamment jouer les autres Shadowrunners pour que,

d'une part ils réussissent à récupérer les puces, et d'autre part que les PJ comprennent qu'ils doivent effectuer une retraite fort opportune s'ils veulent voir le jour se lever. Le MJ doit porter beaucoup de soin à la description des autres Shadowrunners, du moins autant qu'il est permis aux PJ de les voir dans l'enfer du combat, car c'est extrêmement important pour le reste du scénario. Pour la description exhaustive des membres de la Ghost Division, voir plus loin.

Cette scène est l'une des plus fortes du scénario, et conditionne tout le reste de l'histoire, donc il ne faut pas la rater et surtout ne pas hésiter à improviser, si jamais les PJ arrivaient à battre la Ghost Division.

Une fois leur mission effectuée, les Shadowrunners regagnent l'hovertruck de toute la vitesse de leurs réflexes câblés, en emmenant les puces. Crachant le feu et le plomb de ses turbines et de ses mitrailleuses, l'hovertruck blindé s'éloigne dans la nuit avant que la Lone Star et surtout les Samourais rouges n'arrivent sur les lieux.

Pourquoi tant de haine ?

Les Shadowrunners qui ont si élégamment et aussi subtilement pris les PJ de vitesse ont été engagés par Direct Soft une petite corps de Seattle, concurrente directe de Digital Matrix. Grâce à un agent à elle, Ritchie Lord, occupant le poste de conseiller technique à la sécurité chez Digital Matrix, elle a eu vent de l'opération Mishimata, même si elle ignore la présence du clone à l'intérieur de Renraku. Ne courant pas les mêmes risques d'être découverte que Digital Matrix (puisqu'elle n'a pas les moyens permettant de monter une telle exfiltration), elle a engagé une équipe musclée de Shadowrunners qui

ont coupé l'herbe sous le pied des PJ. Direct Soft a réussi à récupérer à peu de frais et sans risques les puces ultrasécètes de Renraku, tout en mettant Digital Matrix dans une situation extrêmement inconfortable en raison de l'enquête que ne manquera pas de faire Renraku suite au véritable armageddon du hangar 65.

Et maintenant ?

C'est une fois que les PJ regagnent leur cachette, ou leur bar préféré (ce qui est souvent pareil) que le scénario commence vraiment. Les possibilités étant (comme d'habitude diront certains) tellement nombreuses qu'il peut prendre n'importe quelle direction. Voici, de manière relativement claire et précise, les positions et connaissances de chacun des belligérants, ainsi que leurs actions probables. Tout ce qui suit part du principe que le scénario s'est déroulé comme dans les grandes lignes décrites jusqu'à présent. Dans le cas contraire, le meneur de jeu, tout heureux d'avoir des PJ si imprévisibles, devra improviser en s'inspirant de ce qui suit ; un grand moment de jeu de rôle en perspective !

Renraku

La mégacorporation veut savoir ce qui s'est passé et châtier ceux qui ont osé attaquer un de ses entrepôts. N'étant pas au courant de toute l'horreur de la situation, et surtout de l'importance de l'affaire, elle n'emploiera pas les grands moyens. Néanmoins, afin de préserver sa réputation, elle utilisera tout de même une équipe d'enquête secondée par un détachement de Red Samourais. Si jamais les PJ n'ont pas déconnecté les caméras de surveillance du hangar et n'ont pas mis de masques, Renraku aura une description plus ou moins précise d'eux. Cela dit, trouver une équipe de Shadowrunners dont on n'a qu'une vague description est au-dessus des moyens de quiconque, même de Renraku. Mais si jamais, par les PJ ou par d'autres moyens, Renraku apprend que l'affaire concerne des puces sur ses systèmes experts, elle déclenchera une véritable chasse aux sorcières. Ses meilleurs mages enquêteurs, secondés par l'élite des Red Samourais, se mettront à la recherche des puces, et éventuellement des fautifs. Elle cherchera d'abord à récupérer ses secrets technologiques, en payant, en menaçant ou en masquant, bref par tous les moyens dont elle dispose. Dans le même ordre d'idée, si on lui suggère que ces puces sont l'œuvre d'une taupe, elle enquêtera aussi, à l'intérieur comme à l'extérieur, pour localiser la brebis galeuse. Tout au long du scénario, Renraku doit apparaître comme une sorte de crocodile sommeillant au milieu du fleuve et laissant les oiseaux lui picorer le dos, mais toujours prêt à s'éveiller si jamais l'un d'eux l'irrite.

La Ghost Division

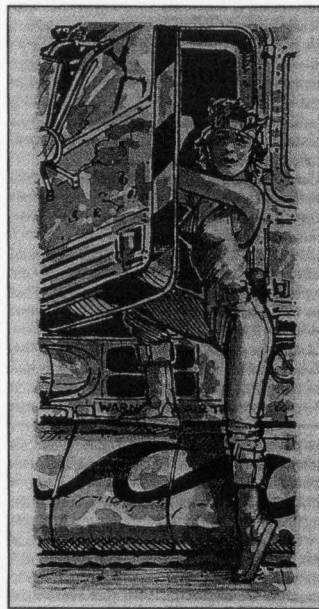
Cette sympathique équipe de Shadowrunners ne sera pas particulièrement aisée à localiser. Néanmoins, cela reste du domaine du possible si les PJ ont énormément de contacts, ou s'ils ont réussi à récupérer le cadavre de l'un d'eux. Seul le fait qu'ils soient eux-mêmes runners constitue un avantage pour entrer en contact avec la

Ghost Division, et encore, celle-ci sera-t-elle très méfiante. L'équipe est composée des membres suivants, sous réserve d'éventuelles pertes dues aux PJ, aux griffons, voire aux gardes du hangar :

- **Bamok**, minotaure samourai des rues ; 3,20 m, 220 kg. Bamok est un des rares trolls américains à avoir évolué en minotaure. Cette américanité est gênante aux UCAS où cette race est beaucoup moins répandue qu'en Europe. A cause de ses cornes très proéminentes, et dont il est très fier, on le remarque de loin. D'autant qu'une de ses grandes joies consiste à donner de gigantesques coups de corne sur ses malheureux adversaires.

- **Atlanta**, ork samourai des rues ; 2,15 m, 120 kg. Ork sudiste déçu par le racisme des CAS, Atlanta conserve une forte rancune à l'encontre des humains normaux, ce qui paradoxalement est presque du racisme. Son accoutrement est normal pour un Shadowrunner, et c'est certainement le membre du groupe que les PJ auront le plus de mal à retrouver ou du moins à remarquer.

- **Afterburner**, interfacée humaine ; 1,55 m, 42 kg. Ne sortant jamais de son véhicule lors d'un run, les PJ n'auront a priori aucun moyen de l'apercevoir. Complexée par sa petite taille, elle adore utiliser son véhicule pour jouer les maîtres de la route, ce qui déteint sur sa manière de piloter. Elle adore donc renverser, emboutir, érafler le maximum de voitures, réverbères et autres éléments de mobilier urbain.



- **Umar**, humain adepte physique ; 1,88 m, 105 kg. Musulman kharidjite intégriste, Umar est un soufi d'inspiration inspiré, c'est-à-dire un adepte physique de l'islam. Chassé du Moyen-Orient par les chiites qui le considèrent, ainsi que toutes les créatures magiques, comme un démon, il a trouvé refuge à Seattle. Sans métier,

mais plein de talents, dans un pays hostile, il a entrepris une quête mystique qui passe par la course dans l'ombre. Il se bat toujours froidement et calmement, en recommandant à Allah l'âme de ceux qu'il tue. Il porte le plus souvent un turban gravé de la première sourate du Coran.

- **Europa**, humain samourai des rues ; 1,75 m, 110 kg. Véritable présentoir ambulant de cyberware, Europa est l'archétype de l'homme 90 % machine, 10 % névrose. Il n'éprouve plus aucun sentiment, à part un très fort instinct de conservation qui le pousse à aider et à faire une relative confiance à ses camarades de la Ghost Division.

- **Banzaï**, nain asiatique samourai des rues ; 1,12 m, 80 kg. Véritable cerveau du groupe, Banzaï est le fondateur et le chef incontesté de la Ghost Division. Né à Osaka, il a souffert du racisme et de la ségrégation officielle régnant au Japon vis-à-vis des Métahumains. Il a réussi à s'échapper de l'île sur laquelle le gouvernement paraissait les « éveillés », et en garde une rancœur toute particulière envers les Asiatiques en général et les Japonais en particulier. Professionnel jusqu'au bout, il essaye de ne pas tenir compte de ses préjugés lors des courses, et fait en sorte que ses associés fassent de même.

La rencontre au sommet

Si jamais les PJ la localisent, ou prennent rendez-vous avec la Ghost Division, la rencontre aura lieu dans un bar clandestin appelé *Hiroshima*, situé dans une ancienne station de métro. C'est un endroit hautement illégal, où tout est toléré tant que personne n'y trouve à redire. En clair, tant que personne n'est vivant pour se plaindre, tout va bien.

La conversation sera totalement différente selon qu'il y a eu ou non mort de membres de la Ghost Division par la faute des PJ. Dans ce cas, le seul moyen d'obtenir le moindre renseignement sera la force (dangereux mais tout à fait réalisable), ou, plus subtil, un simple interrogatoire magique sur l'un des membres isolés.

Si par contre le run de la Ghost Division s'est bien passé, ses membres seront tout à fait prêts à discuter, mais leur conscience professionnelle leur interdira de révéler le nom de leur employeur. Pour obtenir quoi que ce soit, les PJ devront soit réussir à convaincre Banzaï, ce qui entraînera les confidences de toute l'équipe, soit ruser. Les possibilités sont multiples, mais des PJ intelligents devraient pouvoir utiliser une combinaison de baratin, alcool, chip et argent pour faire plier tel ou tel membre lors d'une soirée « entre amis et collègues ». Pour une fois, les PJ doivent faire preuve d'intelligence et d'innovation pour tenter autre chose que s'introduire dans un bâtiment ou autre run habituel ; à eux de faire preuve de psychologie et le meneur de jeu doit transformer cette beuverie en grand moment de jeu de rôle. Chacun des membres possède un talon d'achille, mais le plus facile à berner est sans conteste Europa, tant son humanité est lointaine.

Les seules informations connues par la Ghost Division sont le nom de leur employeur et la mission qu'elle avait à effectuer, à savoir dérober dans un hangar des puces sur un cadavre en faisant plus vite qu'une autre bande de Shadowrunners.

Une fois ces éléments en main, les PJ ont un peu plus d'atouts et peuvent donc faire pression sur Direct Soft. Reportez-vous alors au paragraphe concernant cette corporation.

Digital Matrix

Très mécontente que les PJ se soient fait blouser, Digital Matrix sera intraitable, n'hésitant pas à les menacer de représailles si besoin est. Il faut qu'ils sentent que s'ils veulent éviter les ennuis, et surtout voir la couleur de leurs nuysens, ils doivent rattraper le coup.

Le seul moyen de faire fléchir la corporation est d'expliquer clairement que la fuite ne peut provenir que d'elle, et donc que les PJ ne sont en aucune façon responsables de l'échec. Cet argument massif atténuera le ressentiment de Digital Matrix, qui consentira, à cette unique condition, à promettre une rallonge de 10 000 nuysens par personne dès la remise des puces.

Par peur que Renraku n'apprenne sa responsabilité dans l'affaire, Digital Matrix n'hésitera pas à abattre les PJ lors d'un rendez-vous secret, si elle sent qu'ils risquent de se faire prendre par Renraku ou s'ils évoquent la possibilité d'aller voir la mégacorporation pour cracher le morceau. Dans ce cas, l'embuscade consistera en autant de samouraïs des rues (prendre l'archétype correspondant dans le livret de règles) qu'il y a de PJ, et d'un mage de combat (prendre l'archétype correspondant). Si un PJ en réchap-

pe, la corporation continuera à le traquer jusqu'à ce que mort s'en suive ou que Renraku n'intervienne. Si jamais les risques de voir Will Moore démasqué deviennent importants, Digital Matrix lui fera signe par l'intermédiaire d'une petite annonce dans la galerie commerciale de l'Arcologie. A ce signal, la taupe se suicidera grâce à une puce spécialement trafiquée pour provoquer une rupture d'anévrisme, sans que cela paraisse autre chose qu'un défaut de fabrication, relativement rare mais réel.

Si par contre les PJ se montrent sincèrement désolés et jurent leurs grands dieux de tout faire pour retrouver les coupables et les puces, leur Johnson prendra seul l'initiative de les engager sur un autre run. Celui-ci consiste à récupérer les puces et, surtout, à démasquer les coupables et à identifier le traître qui doit certainement être au sein même de Digital Matrix. Le prix est de 50 000 nuysens par personne, sans avance. Les PJ doivent comprendre que Mr Johnson propose ce run de sa propre initiative, et qu'il est donc risqué. C'est un quitte ou double. Soit les PJ réussissent, et le Johnson est récompensé pour son initiative et les paye, soit ils échouent, et un poste de Johnson se libère chez Digital Matrix.

Direct Soft

Le directoire de la société se frotte les mains de cette opération sans aucun risque lui ayant per-

mis, et d'obtenir des puces ultrasecrètes, et de mettre Digital Matrix en difficulté. Le seul point noir de l'affaire est que l'étude des puces ne permet en aucune façon de déterminer avec précision l'identité de la taupe de Digital Matrix au sein de Renraku. Si les PJ se présentent à eux, suite aux renseignements qu'ils auront obtenus par la Ghost Division, ils perdront beaucoup de leur candeur. Ils ne veulent en aucune façon que Digital Matrix, mais encore moins Renraku, apprenne qu'ils ont les puces. Ils sont prêts à tout, y compris aux plus basses négociations, voire à l'élimination de ceux qui savent (à savoir les PJ), pour que l'affaire reste sans risques. Si jamais les PJ la pousse à négocier avec Digital Matrix, Direct Soft fournira une copie des puces et, en signe de bonne foi, ira même jusqu'à dévoiler le nom de sa taupe au sein de la corporation si elle a l'assurance qu'il regagnera ses foyers sains et saufs. Si le scénario en arrive là, tout devrait bien se passer. Les PJ seront payés par tous les belligérants, Renraku aura bel et bien perdu ses puces, et afin de mieux exploiter cette mine de renseignements que constitue les puces, Direct Soft et Digital Matrix devraient fusionner pour donner Digital Soft. Une fois n'est pas coutume, un scénario de Shadowrun se terminera par un mariage!

Mathias Twardowski

illustration : Éric Puech

CARACTÉRISTIQUES

Bamok

C10 R4 F10 C1 I1 V2 E3.5
M- R4 Armure 6/4 Initiative : 4-2d6
Indice de danger/niveau professionnel : 4/4
Talents : Combat armé 4, Combat sans arme 7, Armes à feu 6, Discrétion 4, Français 3, Démolition 3, Langage des rues 2, Armes lourdes 6, Étiquette (Rue) 3.
Matériel : Veste blindée (5/3), Réflexes câblés (1), Interface pour armes, Uzi III interfacé, Canon d'assaut Panther sur monture gyroscoptique de luxe, Remington Roomsweeper, Hache de combat, Oreillette radio.

Atlanta

C5 R6 F7 C2 I3 V3 E1.9
M- R8 Armure 5/3 Initiative : 8-3d6
Indice de danger/niveau professionnel : 4/4
Talents : Combat armé 5, Armes à feu 7, Discrétion 6, Moto 5, Voiture 3, Armes lourdes 4, Combat sans arme 5, Étiquette (Rue) 3.
Matériel : Veste blindée (5/3), Casque avec radio, Réflexes câblés (2), Interface pour armes, Griffes rétractiles, Ingram Valiant interfacé, Ruger Super Warhawk interfacé.

Afterburner

C2 R6 F2 C5 I6 V5 E0.3
M- R6 Armure 5/3 Initiative : 6-2d6
Indice de danger/niveau professionnel : 4/4
Talents : Armes à feu 4, Voiture 6, Armes lourdes 6, Hovertruck 6, Moto 4, Réparation des véhicules terrestres 5, Électronique 5, Informatique 4, Étiquette (Rue) 3.
Matériel : Veste blindée (5/3), Casque avec radio, Interface de véhicule (2), Interface pour armes (1), Réflexes câblés (1), Datajack, Ares Preda-

tor II, GMC Hovertruck avec Minigon en tourelle camouflée et blindage de 12, Ford Canada Bison avec lance-missile camouflé à l'avant et blindage de 12, Ordinateur portable.

Umar

C6 R6 F7 C1 I5 V6 E6
M6 R6 Armure 5/3 Initiative : 6-3d6
Indice de danger/niveau professionnel : 4/4
Talents : Combat armé 6, Combat sans arme 6, Armes à feu 6, Discrétion 8, Démolition 6, Moto 6, Étiquette (Rue) 3.
Talents magiques : Réflexes accrus (2), Mains tueuses (M), Réaction améliorée (1).
Matériel : Manteau blindé, Tulwar recouvert de dikote, Ares Alpha avec désignateur laser et compensateur de recul amélioré 3 (4), Oreillette radio.

Europa

C8 R8 F7 C1 I1 V1 E0
M- R10 Armure 9/8 Initiative : 10-4d6
Indice de danger/niveau professionnel : 5/4
Talents : Combat armé 6, Combat sans arme 4, Armes à feu 8, Discrétion 2, Démolition 3, Moto 4, Allemand 5, Langage des rues 3, Étiquette (Rue) 3.
Matériel : Réflexes câblés (3), Interface pour armes, Blindage dermale (1), Armure de sécurité lourde avec casque équipé d'une radio, Mitrailieuse lourde interfacée sur monture gyroscoptique de luxe, Lance-missile Ballista interfacé, Ak98 interfacé avec compensateur de recul amélioré 3 (4) et avec grenades IPE défensives, Ares Predator II avec balles APDS, Ares

High Velocity Assault Rifle interfacé avec balles explosives, Machette recouverte de dikote.

Banzai

C7 R3 F7 C6 I5 V7 E3
M- R4 Armure 6/4 Initiative : 6-2d6
Indice de danger/niveau professionnel : 5/4
Talents : Combat armé 5, Combat sans arme 6, Armes à feu 8, Discrétion 4, Électronique 4, Tactique 5, Démolition 5, Japonais 5, Langage des rues 3, Étiquette (Corporatiste) 5, Étiquette (Rue) 3, Lancer 5, Armes lourdes 6.
Matériel : Veste blindée (5/3), Interface pour armes, Réflexes câblés (1), Remington Room-sweeper interfacé, Multi-launcher interfacé, 10 grenades IPE défensives, Casque avec radio et téléphone.

Les gardes du hangar 65

C5 R4 F3 C3 I2 V3 E3
M- R3 Armure 6/4 Initiative : 3-1d6
Indice de danger/niveau professionnel : 2/3
Talents : Combat armé 4, Combat sans arme 2, Armes à feu 4, Étiquette (Corporatiste) 3.
Matériel : Veste renforcée (5/3), Bâton électrique, Casque avec radio, FN Har avec désignateur laser, Beretta modèle 70.

