



T.I.L. 2001

SCÉNARIO
Shadowrun

Haïku

Introduction	3
Synopsis	3
Les prémisses	3
Première partie	3
Intermède	3
Seconde partie	3
Les Acteurs	4
Première partie	4
Seconde partie	4
Première partie	6
Introduction.....	6
Chronologie	6
Jour 1 - Lundi	6
Jour 2 - Mardi	7
Jour 3 - Mercredi	7
Jour 4 - Jeudi.....	7
Une nuit agitée	8
Seconde Partie	10
Introduction.....	10
Chronologie	10
Le rendez-vous.....	10
La livraison	11
La proposition.....	12
THE END	13
Les PJs	15
Première Partie	15
Seconde Partie	15
Les PNJs	16
Ishikano	16
Tamura.....	16
Professeur de « Judo »	16
Laurel.....	16
Hardy	17
Lieutenant d'Ishikano	17
Soldat d'Ishikano	17
Lieutenant de la Mafia.....	17
Soldat de la Mafia	17
Lieutenant Yakusa	18
Soldat du Yakusa.....	18
Onikaze	19
San Francisco	21
Géographie et climat	21
Politique	21
La loi, l'ordre et le crime	21
Transports	21
Statut des métahumains	21
Economie.....	21
Divertissements	21
SEATTLE en 2059	22
Climat	22
La pègre & le crime	22
La Lone Star	22
Capacités magiques d'Issei	23
Tradition : Omyonji	23
Don Empathique	23
Esprit des ancêtres	23
Shiki.....	23
Vraie fiche de personnage de Koji	24
Capacités d'un Otaku : Le cas Reiichi	25

INTRODUCTION

Dans ce scénario, les joueurs incarneront successivement des jeunes adolescents à San Francisco en 2054 puis des adultes à Seattle fin 2059. Le scénario comporte donc deux parties bien distinctes (prévues pour durer 2 et 4 heures environ. Bien entendu, cette durée peut varier selon l'interprétation des personnages et votre manière de jouer.)

Comme le lieu de l'action est atypique, vous trouverez en annexe une feuille décrivant San Francisco et une autre résumant le contexte de la guerre des mafias à Seattle en 2059.

Les cinq personnages sont eux aussi fournis, chacun dans deux versions ; une par partie. Ils sont illustrés et seront attribués à votre convenance. Une précision tout de même : ces personnages sont relativement puissants, surtout lorsqu'ils agissent de concert.

SYNOPSIS

LES PREMICES

Au Japon, en 2048 un exorciste local fut mandaté par le yakusa pour enquêter sur un de ses membres : Ishikano. De fil en aiguille, cela le mena jusqu'à un chaman étrange : Onikaze. Il fit des recherches et entreprit de contrer l'envoutement qu'exerçait Onikaze sur Ishikano (à cette époque, la contremagie était encore méconnue). Malheureusement pour lui, le magicien s'aperçut de la manœuvre et assassina cet exorciste, sa femme et celle qu'il prit pour son apprenti. Issei l'authentique apprenti fut emmené aux états unis par sa grand-mère. Peu après, le yakusa décida d'écartier Ishikano des affaires japonaises et l'envoya à SF, sous les ordres du père de Kaoru. Il va alors tenter de trahir ce dernier qui tentera de le tuer ensuite. Il disparaît alors, faisant des apparitions à Seattle, dans le Tir et très récemment à San Francisco (SF) où il semble avoir élu domicile.

Lors de ses déplacements, il était toujours accompagné d'Onikaze, qu'il présentait comme son magicien personnel mais qui en réalité tirait les ficelles.

Onikaze fut contacté par une corporation : ANDALOUSIAN LIGHT INDUSTRIES (Tir Taingire page 89 pour tous les détails). Cette corporation est en fait principalement une holding qui contrôle de très nombreuses firmes dans le Tir. Elle travaille dans

l'industrie légère et est réellement très diversifiée. Les rumeurs disent qu'elle appartient à la famille Oakforest.

PREMIERE PARTIE

ALI désire s'implanter de manière importante à SF. Cependant, elle s'est vite aperçu que les corporations en place bénéficiaient du soutien des mafias locales. C'est pourquoi elle a résolu de sponsoriser Ishikano, par l'intermédiaire d'Onikaze, pour attaquer le Yakusa et prendre sa place. Lorsque cette opération aura eu lieu, des attaques seront menées par eux contre les corporations en places et ALI fera une OPA hostile contre ces entreprises dès que le cours des actions sera suffisamment bas.

A SF, les personnages joueurs sont liés au yakusa. Ils vont assister à un meurtre, ce qui va les entraîner dans un tourbillon infernal, jusqu'à causer la mort de leurs proches. Sur ce, Ishikano mènera l'attaque finale sur le lieu où ils auront été mis " à l'abri ". Ils seront forcés de fuir vers Seattle.

INTERMEDE

Tout s'est passé comme prévu ou presque pour ALI. Ils ont bien réussi à s'implanter à SF et les grands pontes de l'entreprise sont très satisfaits de la manière dont se sont déroulés les évènements. Cependant, le Yakusa japonais a mené une contre offensive de taille contre Ishikano qui avait réussi à prendre le contrôle de l'ensemble du Yakusa de SF. Après quelques combats acharnés, ils finirent par arriver à un accord. Ishikano garde le contrôle de l'ancien fief du père de Kaoru mais le reste de la ville retourne au Yakusa.

Malgré cela, les entreprises rachetées par ALI sont prospères et continuent de rapporter une manne providentielle à la corporation.

Les directeurs ont décidé de reconduire l'opération. Après s'être implantés au sud, ils vont s'attaquer au nord : à Seattle où les PJ's ont trouvé refuge. En 2059, les circonstances sont particulièrement adaptées à ce type d'opération. En effet, le Yakusa de Seattle a rompu ses liens avec le Japon (voir annexe sur Seattle). De plus la Mafia est affaiblie par une guerre intestine larvée. Une fois de plus, ils font appel au duo infernal : Ishikano et Onikaze.

SECONDE PARTIE

Ceux-ci vont donc s'implanter à la frontière entre la mafia et le yakusa, passant

un accord de non-agression avec la Mafia et préparant l'assaut contre les yakusas. Cependant, Kaoru se trouve auprès de ces derniers. Les PJs vont se retrouver pour gagner la bataille qu'ils ont autrefois perdue.

Ils vont donc avant tout éviter les tentatives d'assassinat tout en enquêtant sur les évènements et sur ces agresseurs, puis tenter d'empêcher une livraison d'armes.

ALI sera la première à trouver anormal le cours des évènements. Cependant sa réputation vaut plus que les investissements consentis pour cette opération clandestine. Elle va donc se refuser à aider Ishikano et va au contraire s'empresser d'effacer toutes les traces de son implication dans cette affaire. Elle va de plus entreprendre une campagne publicitaire importante, une autre manière de gagner le marché de Seattle.

Les PJs seront ensuite contactés par Onikaze lui-même. En effet, celui-ci compte prendre sa retraite et profiter des millions qu'il a pu détourner à son seul profit depuis qu'il est au service de ALI. Il compte donc effacer ses traces, à commencer par Ishikano, qu'il livre à la soif guerrière des PJs.

Heureusement, ceux-ci découvriront le pot au rose et s'attaqueront à Onikaze dans son repère.

LES ACTEURS

PREMIERE PARTIE

ALI

Ils ont fourni les crédits, maintenant ils laissent faire. Ils préparent leur OPA et c'est tout. Ils n'interviendront en aucun cas sur le terrain.

LE CLAN OTOMO

C'est un clan de yakuzas qui, bien que quelque peu retiré du monde des "affaires", reste très puissant et influent, de par les nombreux contacts qu'il a conservés parmi les dirigeants de San Francisco. Il contrôle notamment le "House of sword" (Guide néo-anarchiste de l'Amérique du Nord page 26) connu pour être un bar à yakuzas. Voir carte de San Francisco repère 8.

LES AUTRES YAKUSAS

Le centre décisionnel du Yakuza se trouve dans l'hôtel de luxe "The Shogun" (Guide néo-anarchiste de l'Amérique du Nord page 25 ; voir carte de SF repère 4)

Ils n'interviendront que très peu pendant toute la durée de la première partie. Si on leur demande de l'aide ils diront être occupés

par le même type de problème. Malgré la proximité de leur QG, ils ne pourront se départir d'un seul de leurs hommes, tellement ils craignent (avec raison) pour leur vie et s'entourent de yakuzas armés jusqu'aux dents. Ils seront finalement battu, non par la force mais par ruse : des membres ayant été corrompus assassineront les dirigeants en place.

LES HOMMES D'ISHIKANO

Ils sont recrutés par tous les moyens possibles et imaginables par un esprit tordu comme le sien. Il couvre ses hommes de promesses et d'argent. Il arrose à tout va et fournit un armement assez imposant.

Ses hommes sont donc d'origines variées, bien qu'il s'agisse uniquement de japonais. Venant du japon, il se refuse à quémander de l'aide à des "sous-hommes". Ils vont du ganger couvert de chaînes au cadre corporatiste qui sympathise avec les visions réformatrices du Yakuza (ou dont la femme a été enlevée afin de s'assurer ses services).

La diversité des apparences de ces assaillants devrait rendre les yakuzas et les PJs encore plus paranoïaques que d'habitude.

Ishikano et sa bande se regroupent de temps en temps très au sud : aux environs de la 16th street et l'interstate 101 (voir carte de SF en annexe).

SECONDE PARTIE

En ce qui concerne la position des mafieux, des yakusas et de la Lone Star, se référer à l'annexe sur Seattle.

LE YAKUSA

Ils refusèrent catégoriquement de céder la moindre once de terrain face aux hommes d'Onikaze et d'Ishikano. Ils furent néanmoins surpris par les redoutables capacités des guerriers de l'organisation et perdirent les premières batailles. Au début de la seconde partie, c'est à dire une semaine après la venue de l'organisation, la ligne de démarcation s'est stabilisée. Les affrontements directs ont cessé à cause de l'intervention de la Lone Star qui a pacifié la zone à l'arme lourde lorsque les médias ont ébruité l'affaire. Depuis, ce ne sont qu'assassinats et tentatives de corruption. Il y a toujours des affrontements mais ils restent localisés, afin que les pots de vin paraissent suffisants à la Lone Star. Une inquisition terrible a lieu au sein du Yakuza. L'organisation reste invisible mais traite

pourtant de nombreuses affaires dans la zone autrefois contrôlée par la Mafia.

LA MAFIA

La branche de la Mafia a simplement exigé un pourcentage en échange de la libre circulation et du libre " commerce " de l'organisation. Le marché a été accepté. La mafia ne tentera rien contre eux tant qu'elle recevra son argent et que l'organisation restera aussi solide. Les Finigans ont tout intérêt à affaiblir le Yakuza dans leur secteur, à s'assurer une source de revenus stable et importante et surtout à gagner un allié éventuel dans leur lutte contre Bigio. (cf annexe Seattle)

ALI

L'opération de San Francisco ayant été un succès, ils ont décidé de renouveler l'opération à Seattle. Ils ont attendu cinq ans, non par plaisir mais simplement pour qu'une bonne occasion se présente.

De gros capitaux vont être investis, ils ne désirent pas un échec. Cependant, prêter assistance à des yakuzas est hors de question. C'est pourquoi ils n'interviendront pas, se contentant de supprimer les traces de

leurs investissements dans le cas où les évènements leur seraient défavorables.

ISHIKANO

Il est resté bien sagement à SF. Il domine maintenant l'ancien domaine de la famille Otomo et obéit aux requêtes d'ALI comme le lui conseille son ami Onikaze.

Il ne viendra sur Seattle qu'au dernier moment. Pour coordonner l'attaque finale.

ONIKAZE

Il est venu sur Seattle, s'est occupé du recrutement, écartant (écartelant ?) par la même occasion les idiots qui ne voulaient pas admettre que ses opinions étaient les meilleures.

Lorsqu'il a eu réuni suffisamment de guerriers, il contacta la famille Finnigan. Il leur proposa un pacte de non-agression. Il leur " loue " un domaine, situé à la limite du territoire des shigedas. De plus pour les appâter, il leur a fourni l'occasion de faire jouer leurs contacts parmi les militaires en leur passant une importante commande d'armes.

PREMIERE PARTIE

DECEMBRE 2054

INTRODUCTION

Toute la première partie doit faire ressentir la menace d'une entité immense et toute-puissante. Prête à tout pour gagner. Du point de vue des jeunes, elle est horrible et insensible, du moins telle que peuvent la voir les pauvres jeunes gens que sont les PJs. Cette partie a beaucoup plus un but ludique et de construction des personnages, réservant l'action héroïque pour la seconde partie.

Cette partie représente en temps de jeu le tiers du scénario. Elle a délibérément été conçue afin de permettre une narration de certaines parties (en vue de gagner du temps).

La matrice est celle de 2055 : très peu de systèmes modelés. Reiichi n'en visitera certainement aucun. Il faut donc s'en tenir à l'architecture basique (cubes, pyramides...). Il est conseillé de ne jouer la matrice qu'en roleplay et de faire vous-même les tests éventuels.

La technologie n'est pas au stade des nanites ni du bioware à tous les coins de rue... Les personnages ignorent probablement jusqu'à l'existence de la plupart de ces produits de très haute technologie.

San Francisco est un endroit très fliqué. Reportez-vous à l'annexe sur SF et à la page 18 du Guide néo-anarchiste de l'Amérique du Nord pour plus de détails (ce n'est pas nécessaire).

CHRONOLOGIE

Le jour 1 est un lundi. Ainsi, les jeunes sont en cours.

J1 - Meurtre d'un garde du corps de Kaoru

Alors que les PJs se retrouvent, un garde est assassiné d'une flèche devant eux. La flèche porte un message.

J2 - Ecole et enquête des personnages.

La journée suivante est une journée de la vie de tous les jours, à ceci près qu'ils voudront certainement en savoir plus sur les événements de la veille.

J3 - Visite de deux gorilles au dojo.

Les PJs sont seuls face à deux envoyés d'Ishikano qui veulent leur faire peur. Cependant, ces deux là ne savent pas où ils mettent les pieds. Ils pourront révéler des informations intéressantes.

J4 - Meurtre des familles, amis et connaissances....

Humilié, Ishikano va passer ses nerfs sur les proches des PJs (sauf Kaoru), espérant les affecter et les distraire par la même occasion. Les meurtres sont perpétrés par Onikaze avec la plus grande violence, toujours sans témoins.

J4 - Nuit - Fuite éperdue.

Les pauvres PJs seront réunis par les membres du yakuza qui organisent leur fuite vers Seattle tandis qu'Ishikano et Onikaze mènent l'attaque contre le yakuza. Le père de Kaoru perdra la vie lors de cet assaut.

JOUR 1 - LUNDI

Un ciel d'hiver, couvert mais pas pluvieux. Au milieu des gratte-ciel, un dojo paraît très petit, minuscule. C'est là que les PJs se donnent rendez-vous tous les soirs. (voir plan en annexe)

Aujourd'hui est un jour particulier. Kaoru passe son permis de conduire. Elle l'a eu et arrivera en retard au dojo au volant de la voiture que son père lui a offerte. Elle est accompagnée de Tamura (son précepteur et garde du corps) et de 5 yakusas chargés de sa sécurité (quatre dans une seconde voiture et un autre à moto).

Onikaze est sur le toit du dojo. Il décoche une flèche chargée d'un message en direction de Kaoru mais un garde du corps va réussir à s'interposer et mourra à sa place. Dans la panique générale, Tamura pourra récupérer le message fixé à la flèche.

Onikaze s'enfuira par l'arrière du dojo à une vitesse anormale (il utilise ses sorts d'augmentation des réflexes). (Il est possible de le remarquer.)

La police arrive très rapidement, suivie d'une ambulance et d'un cortège de journalistes. Tamura emmène les enfants à l'intérieur. Il va aller répondre seul aux journalistes mais les policiers vont insister (très poliment) pour parler à tous les témoins. L'interrogatoire sera informel et très rapide, d'autant que pour une fois, ce sont les PJs les victimes.

Il sera alors déjà l'heure d'aller se coucher.

Sur le message, il n'y a qu'une phrase énigmatique suivie d'une signature :

" Souviens-toi de ce que tu m'as fait. ", Ishikano

Le père de Kaoru pourra lui dire qu'il s'agit d'un ancien lieutenant qu'il a du écarter et qu'il croyait parti à jamais. Il lui promet qu'il ne l'inquiètera plus et doublera sa garde.

JOUR 2 - MARDI

Les PJs vont passer une nuit troublée à cause des souvenirs du meurtre. Cependant il leur faut tout de même s'acquitter de leurs obligations. Certains à l'école, d'autres à l'entraînement.

Il se peut que certains personnages décident de ne pas aller en cours (notamment Isseï dont on connaît les tendances à l'absentéisme).

Les PJS voudront certainement avoir quelques éclaircissements sur ce qui s'est passé la veille. Chercher qui en veut à Kaoru, leur amie.

Voici ce qu'ils pourront apprendre d'important :

- * Un nouveau gang est en ville.
- * Il veut prendre la place du Yakuza.
- * Il est dangereux.
- * Il est armé. Bien armé.
- * Le chef ? Ishikano. Mais il vaut mieux ne jamais le rencontrer.

Comme tous les soirs, les Pjs se retrouveront pour échanger leurs trouvailles du jour.

Au moment d'entrer dans le dojo, ils remarqueront que le cerisier dans le jardin à l'arrière a fleuri dans la nuit et que ses pétales se détachent déjà et envahissent le jardin. Comme le jardinier pourra le confirmer, ce n'est pas la saison du tout.

Pétales au vent

Une analyse d'aura sur le cerisier pourra montrer (SR 6, deux succès) que l'arbre a été la cible d'un effet magique qui n'est pas un sort.

Les PJs vont alors certainement se mettre en chasse d'informations. Cependant ils ne trouveront rien de plus, si ce n'est que dans l'entourage d'Ishikano il y a un homme qui s'occupe de cerisiers.

JOUR 3 - MERCREDI

La journée se passe normalement, entre cours et recherches d'informations. Les professeurs s'étonnent des traits tirés des PJs.

Cette journée n'a que peu d'intérêt si les enfants ont déjà quelque peu remué la boue pendant la journée précédente : elle peut être supprimée. Dans ce cas, la venue des deux hommes de main aura lieu le soir même du second jour.

Le soir, les gardes de Kaoru attendent devant le dojo. Un cours de judo a lieu dans la pièce à coté. Tamura s'est éclipsé plus tôt que d'habitude, appelé par son patron. Les PJs tiennent réunion dans la pièce habituelle lorsque Laurel et Hardy entrent.

Ils se montrent menaçants, leur conseillant d'éviter de remuer la boue... Ils vont finir par se montrer violent. Ils ont été envoyés pour faire peur, voir pour en tabasser un, histoire de bien montrer que c'est dangereux. A l'origine ils devaient les tuer tous, mais " ce ne sont que des gosses "... Le premier frappé sera Koji. Il est probable que ça dégénère. Les gardes du corps ont été endormis à coup de narcojet et ne pourront pas aider mais les professeurs de judo eux sont là et ce sont aussi des yakusas. Ils interviendront en cas de problème.

Après la bataille, les assaillants survivants seront emmenés pour interrogatoire. Les PJs auront interdiction d'y assister et seront accompagnés chez eux.

JOUR 4 - JEUDI

Cette journée va être terriblement calme, cela contraste d'autant plus quand on sait ce qui se passe en réalité...

Le fait que les deux lieutenants envoyés en éclaireur aient pu trop parler a fait un peu peur à Ishikano. Il a donc officiellement envoyé Onikaze pour régler le compte de toutes les personnes qui pourraient en savoir trop. Il a commencé par détruire les familles, car les enfants sont un peu trop protégés par le Yakuza. En ce qui concerne Charlie, c'est une erreur. Ses indicateurs lui avaient dit qu'il avait déjà passé la nuit ici... (cf Pour Charlie)

Pour les enfants, Ishikano pense résoudre le problème en même temps que celui du yakuza tout entier. C'est à dire ce soir. Il est certain que l'état de choc des enfants les empêchera de raconter le peu qu'ils savent.

La découverte des meurtres dépend des actions des personnages. Onikaze en est responsable. Il ne cache d'ailleurs absolument pas ses crimes et tient à les signer de sa marque.

POUR ISSEI

" Tu rentres chez toi, bizarrement, le verrou n'est pas fermé, pourtant ta grand-mère déteste se sentir à la merci des malotrus. Tu rentre, prudemment. Dans le couloir, il flotte une odeur étrange mais pas inconnue. La porte de la bibliothèque est ouverte. Soudain, sur le sol, tu aperçois quelques pétales de cerisier. Ton cœur se met à battre à un rythme effréné. Tu ouvres la porte. Ta grand-mère est assise sur sa chaise, devant son bureau, un livre ouvert devant elle. Sa tête repose sur celui-ci. Un léger filet de sang coule de ses oreilles. L'astral est agité par la mort violente. La haine est encore sensible. Des pétales de cerisier jonchent toute la pièce."

Le magicien est passé par ici. Elle a trépassé par là. Un simple sort aura suffi à soumettre cette frêle grand-mère. Elle n'a pas eu le temps de souffrir.

POUR KAORU

Non, rien pour Kaoru, elle a déjà perdu un garde du corps, et ne tardera pas à perdre son père. Elle est la mieux placée pour rassembler ses amis.

POUR REIICHI

" Il est déjà tard, et tu dois rentrer chez toi. Comme tous les soirs tu hèles tes parents. Mais personne ne réponds. Ils sont sans doute restés travailler. Ils travaillent toujours trop. Lorsque tu entres dans la cuisine, il y a des pétales de cerisier partout. Partout sauf là où gisent ton père et ta mère, entrelacés sur le sol. Chacun un trou béant au centre de la poitrine. Un voile noir tombe, tu vois le sol se rapprocher."

Faire un jet de volonté seuil 9 au cas où il réussit à avoir 3 succès il évite de tomber et ne se retrouve qu'avec la nausée à quatre pattes par terre sinon, il est bon pour s'évanouir pendant une bonne heure.

Après cette macabre découverte, il sera très affecté. Si jamais il se connecte à son deck, il vivra la résonance profonde. A vous de lui donner la forme de votre choix. Durant la révélation, une voix lui dira de trouver Dreamer. Ce mot résonnera encore et encore dans sa tête. Reiichi est un otaku, il n'a plus besoin de deck, mais n'aura probablement pas l'occasion d'utiliser ses nouvelles capacités. Son deck n'a pas supporté la résonance et n'est plus qu'un amas noirâtre. Si jamais il ne tente pas de se connecter, prenez un peu de temps entre les deux parties pour lui faire jouer la résonance

profonde qu'il vivra lors de sa première connexion.

POUR CHARLIE

" Comme tous les soirs tu te tâtes. Vas-tu rentrer chez toi ou alors passer voir ta voisine en dessous. Hier tu es allé la voir, mais tu recommencerais bien. Cependant, tu n'as guère le loisir de te poser la question. Il y a foule sur le palier devant chez elle. Des policiers, des médecins, des badauds. Ils sont en train de sortir de l'appartement de ta belle trois sacs en plastique noir, sur des civières. Deux grands et un plus petit. Tu reste sans bouger, les sacs passent près de toi, descendant l'escalier. Tu distingue très clairement son visage, malgré son cercueil de plastique. Ta mère est là. Elle te prend par l'épaule et te ramène chez toi. Des pétales sortent de l'appartement, des pétales de cerisier."

POUR KOJI

" Ce tour t'a fait du bien. Ils sont sympas les gangers, mais décidément, il y a des choses qu'ils ne comprendront jamais. Ils se relâchent d'ailleurs, il n'y a pas de garde pour surveiller la rue. Tu entres prudemment (on n'est jamais à l'abri d'un sale coup d'un autre gang). A l'intérieur, c'est un vrai carnage. Des traces de coups de feu partout, des armes automatiques certainement. Des corps démembrés, constellés d'étoiles rouges. Dans la pièce principale, c'est pire, il y a un tas de corps devant la sortie de secours, ils se sont fait descendre comme des chiens. Au milieu de la pièce tu reconnais ton amant, son ventre a disparu, comme si une balle d'un calibre gigantesque était passé au travers de son corps et avait laissé ce trou béant. Sur ses lèvres, un pétales de cerisier est collé par le sang. Soudain, tu avises qu'il y a eu un mouvement dans l'arrière salle."

C'est un des tueurs, il a les capacités d'un ganger. Il ne va pas durer longtemps face à un Koji énervé comme il ne l'a jamais été. Utilisez ses capacités d'adepte physique à leur maximum de potentiel. Après qu'il ait probablement tué son adversaire, Koji aura la révélation qu'il est un adepte physique.

UNE NUIT AGITÉE

Si jamais les PJs n'y pensent pas spontanément, Tamura organisera lui-même leur protection. Il ne fait pas confiance à la police et leur communiquera ce sentiment. En effet, elle n'était jamais là pour protéger leurs proches. Il regroupera donc les PJs dans le QG du père de Kaoru.

Onikaze et Ishikano décident alors de passer à l'offensive. Les assassins placés auprès des différents grands patrons du Yakusa exécutent leur victime et ils mènent l'attaque contre le QG du père de Kaoru. Ils sont accompagnés de très nombreux hommes de main très bien équipés. La bataille est perdu d'avance pour le père de Kaoru.

Les PJs seront réveillés, alors qu'ils venaient de réussir péniblement à trouver le sommeil, par des tirs d'arme automatique. C'est alors que le père de Kaoru sera amené dans la pièce. Celui-ci est très gravement blessé. Il appelle sa fille.

" Kaoru, je meurs aujourd'hui, mais tu dois vivre pour me venger. Reçois cette bague, elle te permettra d'obtenir le soutien

de notre clan. Suis Tamura, il continuera à veiller sur toi et t'emmènera loin d'ici... "

Puis il meurt et Tamura emmène les PJs jusqu'au garage où l'attendent cinq hommes et trois voitures. C'est alors une fuite éperdue vers le port. Là bas, un bateau les attend. Tamura sera tué sur le quai par une rafale de mitrailleuse après que les PJs aient été mis en sécurité sur le bateau.

Le quai est couvert du sang des yakusas. Le bateau démarre, révélant ses foils et file à une vitesse extraordinaire vers le large, vers Seattle.

Flottent vers le sol rougi

SECONDE PARTIE

EN 2059

INTRODUCTION

Les différents personnages ont tous migré vers Seattle. Là ils se sont séparés, pour chacun se spécialiser dans un domaine.

La matrice est celle de 2059. Beaucoup de choses ont changé. Les systèmes sont beaucoup plus beaux, plus grands, plus puissants. Plus difficiles à hacker aussi mais Reiichi a fait ses preuves désormais et est très puissant. Comme pour la première partie, il est très conseillé de jouer la matrice avec un maximum de roleplay et un minimum de jets de dés tant la brouette de dés à préparer risque de vous faire perdre du temps. De plus les capacités particulières de Reiichi justifient tout à fait cette manière de jouer.

La technologie s'est certes beaucoup développé mais on n'en est pas encore au stade des nanites. Le bioware est cependant très courant. Il est devenu un moyen comme un autre (mais plus onéreux) d'améliorer ses capacités physiques.

Seattle est connue pour être le paradis des shadowrunners. Posséder Seattle 2060 ou son ancêtre Le guide de Seattle peut cependant s'avérer utile. Sinon, l'annexe sur Seattle devrait être suffisante. Les évènements ont lieu dans un quartier d'Everett. Il y avait là des affrontements répétés entre la Mafia et le Yakuza dans ce secteur pour le contrôle des différents marchés de jeux. Récemment, la Mafia s'est retirée, mais les affrontements ont continué, avec les Hikos comme nouveaux adversaires.

CHRONOLOGIE

Le rendez-vous : La portion de territoire convoitée est sous la responsabilité de Kaoru. Elle a remarqué d'étranges ressemblances entre les évènements récents et ceux qui l'avaient poussée à quitter SF. L'une d'entre elle est la floraison de tous les cerisiers dans le parc à proximité et la présence de pétales sur les lieux de certains meurtres. Reiichi qui la surveille a lui aussi remarqué ces trop nombreuses ressemblances. Il avait gardé la trace précise de ses anciens camarades et leur demande assistance. Il va organiser la première réunion dans un bar de Seattle, en territoire neutre et surtout éloigné d'Everett.

Mal lui en prendra néanmoins car c'est cela qui va attirer l'attention d'Onikaze.

Celui-ci va vouloir profiter de l'occasion pour éliminer tout le monde d'un coup. Cependant, l'opération de nettoyage aura été trop rapidement décidée et ce sera un groupe désordonné qui va faire face à cette équipe de shadowrunners endurcis. L'interrogatoire d'un éventuel survivant ou une rapide enquête mènera les PJs vers le lieu d'une importante livraison d'arme. Mais il va falloir se mettre en route immédiatement car elle a lieu peu après.

La livraison : La mafia sert d'intérimaire pour fournir une très grosse cargaison d'armes aux sbires d'Onikaze et d'Ishikano. Attaquer le convoi est difficile et risqué mais par chance les Hiko (nom de ces sbires mal intentionnés) sont trop sûrs d'eux, certains de leur puissance et de leur impunité sur leur territoire (qui est aussi celui de la mafia). Aux joueurs d'improviser une action aussi spectaculaire qu'efficace pour priver l'adversaire de ses jouets dangereux.

La proposition : Malgré leur coup d'éclat, les Hiko sont toujours très puissants et l'on murmure qu'ils projettent une attaque en force sur les Yakuzas. C'est dans ce contexte que sont contactés les PJs. Onikaze leur propose son concours dans l'élimination d'Ishikano qu'il accuse de tous les maux en échange de son impunité. Comme gage de sa bonne foi, il est prêt à donner un fichier complet de tous les Hikos.

Les pauvres héros se trouvent face à un choix bien difficile. Mais en vérité ils n'ont guère d'autre option. S'ils acceptent, Onikaze leur révèle l'itinéraire emprunté par Ishikano avant qu'il ne soit en sécurité dans son bel hôtel particulier de Bellevue. Aux shadowrunners de mettre fin à sa carrière.

The END : Ishikano n'est plus. Il n'était cependant qu'un pantin et la nature perverse d'Onikaze apparaîtra vite. Il est temps d'aller lui rendre une petite visite. D'autant plus que l'on vient de découvrir sa retraite : un joli hospice qu'il finance généreusement. Là, dans un cerisier immense, se trouve le sorcier. Pas de paroles inutiles : il faut que la poudre et les éclairs magiques parlent.

LE RENDEZ-VOUS

Le rendez vous a lieu dans l'arrière salle d'un bar tranquille. C'est un lieu insonorisé et peu fréquenté par les shadowrunners. Il y a quelques fauteuils en cuir véritable, mais

usé et craquelé, qui entourent une table en plastacier sans fioriture. Un télécom trône sur celle-ci, seul ornement de la pièce. Une odeur de vieux mégots imprègne toute l'atmosphère. Il n'y a qu'une seule porte.

Alors que les PJs discutent depuis quelques minutes, une équipe de cinq hommes de main entrent dans le bar et tirent à tout va. Ils abattent quelques clients et demandent au barman où sont les PJs. Ceux-ci peuvent entendre les détonations (jet d'INT, SR 9, un succès).

Ces adversaires ne devraient pas poser trop de problèmes et l'interrogatoire d'un éventuel survivant est probable. En faisant jouer les contacts des personnages, il est aussi possible d'obtenir la plupart de ces informations :

- * Son organisation est le futur du Yakuza. Elle est d'un nouvel âge, tourné vers l'avenir et non pas vers le passé comme les autres clans.

- * Les membres de l'organisation sont appelés les Hikos.

- * Leur chef, Ishikano et son lieutenant Onikaze sont venu de San Francisco pour les aider à prendre le contrôle de leur nouveau territoire. Ils ont amené armes, munitions et argent pour prendre la zone et ils sont prêts à tout.

- * Ils menacent, tuent ou soudoient toute personne se trouvant sur leur route.

- * Les shadowrunners ont été désignés comme personnes à abattre.

- * Ishikano est complètement fou, il a déjà tué en public un de ses lieutenants sans aucune raison apparente.

- * Une importante livraison d'armes aura lieu "dans deux heures" dans le quartier d'Everett, sur le territoire de la Mafia

C'est cette livraison qui est le prochain objectif des PJs.

LA LIVRAISON

A n'en pas douter, les personnages vont tenter d'empêcher la transaction, par un moyen ou par un autre. Les mafieux sont très nombreux et il sera difficile d'y arriver sur leur territoire... Au cas où des coups de feu éclateraient, dix mafieux supplémentaires sortiraient au bout de deux rounds (avec divers pistolets et fusils) et cinq autres au bout de trois rounds de plus mais ceux-ci équipés de mitrailleuses légères. Ca nous fait donc 10 de départ + 10 + 5 soit 25 mafieux et six Hikos. Les PJs ont intérêt à avoir

beaucoup de munitions. De plus, un mafieux sur dix maîtrise les arcanes de la magie.

Tout dépendra ici de ce que feront les joueurs mais peut-être n'agiront-ils pas. Préférant attaquer lors du transport. Ce n'est pas la meilleure idée car même si les Hikos ne sont que six, ils y a trois véhicules...trois radios à faire taire simultanément sous peine de se retrouver avec de nombreux criminels aux trousses. C'est néanmoins faisable à condition d'avoir un lieu de repli pour les camions ou la possibilité de les décharger très rapidement.

Quant au contenu, il s'agit d'une très importante cargaison d'armes corporatistes : des HK 227-S et des mitrailleuses légères en provenance directe des stocks de l'armée. Il y a encore le logo sur les caisses. Si les joueurs parviennent à mettre la main dessus, ce sera un avantage décisif. Si les Hikos les récupèrent, ce sera très difficile et tous leurs soldats en seront équipés, en plus de leur armement de base. Si jamais les armes sont détruites, les relations entre les Hikos et la Mafia risquent de devenir plus tendues. Tout dépendra du lieu et du moment de l'explosion : avant ou après le paiement. Les mafieux sont très pragmatiques sur ce point.

Voici comment se dérouleront les évènements si jamais les PJs ne font strictement rien :

Quartier italien, 18h56

Les PJs arrivent sur le lieu de la transaction : le petit garage en face du bijoutier, dans un quartier italien. Rien ne bouge, surtout pas les deux gardes postés devant le garage, faisant mine de discuter du temps mais dont les grands manteaux bruns ne parviennent pas à cacher les fusils.

19h00 une voiture approche, c'est une Ford Américar. Rien ne choque au premier coup d'œil mais c'est au second que les vitres blindées et teintées, le pare-chocs aiguisé comme un rasoir et les pneus protégés par des plaques de blindage deviennent apparents. Elle s'arrête devant le garage. Quatre hommes en descendant, l'air important (ce sont eux qui sont chargés de la transaction), le conducteur reste à l'intérieur, à surveiller la rue avec ses capteurs. Ils sont tous de type hispanique, lourdement armés et s'approchent du bâtiment. Les gardes arrêtent de mimer une conversation dès qu'ils les reconnaissent. Le garage s'ouvre et une dizaine d'hommes en sortent. Ils bloquent les entrées de la rue avec des panneaux de déviation.

19h05 Une voiture de police passe, au ralenti. Le conducteur fait un signe à un mafieux qui avance vers eux, leur tend un créditube et s'écarte. La voiture repart.

19h15 Deux camions arrivent, roulant au pas. Ce sont de gros modèles, du genre qui n'est pas trop géné par les voitures et qui peut si nécessaire leur rouler dessus. Les barrières s'écartent et les deux véhicules entrent dans la rue déserte.

La voiture entre dans le garage, laissant sa place aux camions.

Plus rien ne bouge dans la rue. Les mafieux ont remis en place les barrières.

19h20 Une Jackrabbit et une moto (Yamaha Rapier) entrent par la voie opposée aux camions. Les occupants sont orientaux, légèrement armés. La voiture est tout ce qu'il y a de plus classique. Parmi les mafieux, c'est l'agitation. Ils se sont postés en demi-cercle, autour de la voiture, prêts à faire feu. Cinq Hikos en descendant. Un mafieux s'approche, prends les clefs et rentre la voiture dans le garage. La moto fait demi-tour. Une mallette change de mains, des clefs aussi. Les Hikos montent dans les camions : deux dans le premier, trois dans le second. Les camions démarrent et partent à la suite de la moto. Ils vont rejoindre le quartier contrôlé par les Hikos. Ils roulent jusqu'à un ancien garage aérien, où se trouvent une trentaine de hikos. Là ils déchargeront les camions dans les différents véhicules des hikos avant que ceux-ci ne se dispersent.

ENQUETE

Les PJs vont certainement tenter d'en savoir un peu plus avant de continuer à agir pour les yakusas. Leurs contacts se montreront quelque peu réticents à leur fournir des informations, car ils risquent gros avec des fous tels qu'Ishikano. De plus, ces informations sont rares et quelques fausses rumeurs semblent avoir été répandues.

* Ishikano veut appliquer la même méthode que précédemment, une attaque massive contre le QG, le meurtre de tous les patrons, la conversion de tous ceux qui acceptent de lui faire serment d'allégeance.

* Ishikano est très mystérieux, tout ce que l'on sait de lui, c'est qu'il était un homme important au Japon avant d'avoir cette "promotion" (Pour un yakuza, être envoyé hors du Japon est un déshonneur.). Il est maintenant un chef respecté aux UCAS. Il est surtout très fou. Avec quelques recherches, on peut de plus apprendre les circonstances de son expulsion du japon : que les yakusas,

après avoir pleuré la mort de l'homme chargé d'enquêter sur lui l'ont expulsé, par précaution.

* L'attaque générale aura lieu bientôt. Il doit venir en personne à Seattle pour superviser lui-même toute l'opération. Il est le seul capable de relier les différents petits groupes indépendants de la ville. (en réalité, Onikaze en est lui aussi parfaitement capable. Et pour cause, c'est lui qui les a engagés.)

LA PROPOSITION

Onikaze sent le vent tourner. Ses quelques talents divinatoires lui ont fait sentir que tout ne se passerait pas au mieux. Cela faisait longtemps qu'il pensait à quitter le monde des ombres pour prendre sa retraite. Maintenant il y est décidé.

Il va donc contacter Mr Freeze, un arrangeur respecté de Seattle, pour qu'il traite avec les PJs un accord. Il offre sur un plateau Ishikano ainsi que tous ses employés (dont il promet le listing complet) en échange de sa propre absolution.

Il veut juste qu'on le laisse tranquille, qu'on ne l'ennuie pas pour "toutes les choses affreuses" qu'il a du faire, "contraint et forcé" alors qu'il était au service d'Ishikano. Il dira qu'il craignait pour sa vie mais que maintenant, il y a une chance pour lui d'enfin se libérer.

Pour prouver ses dires, il pourra fournir un "échantillon gratuit" : la liste d'une dizaine de Hokis. Cette liste est parfaitement vraie et complète. Il ne s'agit que d'une cellule indépendante, on ne peut pas remonter la piste par leur biais.

Aux PJs de faire leur choix. La fin dépendra de leur décision. Il est temps pour eux d'argumenter longuement, de peser le pour et le contre, de décider.

Espérons pour eux qu'ils accepteront le marché, dans le cas contraire, ils devront trouver les informations suivantes par eux-même. Et ce ne sera pas simple. S'ils acceptent, l'arrangeur se fera un plaisir de les leur communiquer :

* Ishikano arrivera demain par avion à l'aéroport de Seattle.

* Il descendra dans un hôtel de Bellevue où il a réservé tout un étage, pour lui et sa garde personnelle.

* Son seul support magique est votre allié. C'est Onikaze

* Le transport entre l'aéroport et l'hôtel se fera par limousine.

* Une fois à l'hôtel, il va rameuter ses différents lieutenants et devenir de moins en moins atteignable.

Aux PJs de définir l'angle d'attaque qu'ils vont prendre. A vous d'improviser l'action. Parmi les PNJs se trouve une escorte classique d'Ishikano (cf. PNJs)

Dans tous les cas, Onikaze s'en sortira vivant. Il ne participera pas à l'attaque, lèvera toutes les protections magiques sur l'équipe ennemie mais se blindera lui-même au maximum, donnant un bref aperçu de ses capacités magiques.

Peu après, par l'interrogatoire des survivants de l'équipe d'Ishikano et par l'étude de l'aura de celui-ci, les PJs pourront découvrir la véritable nature d'Onikaze et l'emprise qu'il exerce sur Ishikano.

A ce moment, ils recevront une information inattendue par le biais de votre choix (indic, interrogatoire, contact...) : Onikaze possède un hospice dans Seattle. Cet hospice est très largement déficitaire et s'occupe principalement de personnes sans ressources. Sans aller sur place, il n'y a aucune chance de découvrir ce qu'il y fait vraiment.

THE END

LES CIRCONSTANCES

Toutes les personnes interrogées sont formelles, Onikaze est rentré chez lui, dans l'hospice. Les PJs vont devoir s'y rendre pour l'affronter. Tout le temps qu'ils mettront à se décider, puis à aller chez Onikaze sera pour lui du temps de préparation. Il s'attend à leur venue.

Il a conservé quelques hommes mais il compte cependant plus sur ses capacités magiques que sur eux pour éliminer les PJs.

Effectivement, il a ses chances face au groupe de personnages. Sa capacité à régénérer de ses blessures en fait un adversaire redoutable. De plus, c'est réellement un jeteur de sort de talent.

LES LIEUX

La clinique (ou l'hospice, ça dépend de la personne à qui on le demande) est un bâtiment peu élevé, à deux étages. Les murs blancs ont été repeints récemment et le hall d'entrée est vitré. Assurément, la sécurité n'est pas le point fort des lieux mais qui aurait l'idée d'aller attaquer un hospice ?

La base du bâtiment est carrée. Contrairement aux autres établissements de ce genre, il n'y a pas de jardin autour mais il y a une cour intérieure.

Le rez-de-chaussée est occupé en grande partie par des bureaux et des salles communes. C'est ici que les très rares personnes en état de se déplacer passent leur temps devant la tridéo. Au centre du bâtiment, une grande cour circulaire avec une allée pavée est couverte d'herbe. Au milieu de cette cour se trouve un très grand cerisier en fleur. Le reste du bâtiment semble former un grand dôme autour de l'arbre, les deux étages se resserrant au-dessus jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une petite entrée de lumière naturelle. De la cour, on aperçoit des chambres aux deux étages supérieurs.

Les deux étages sont uniquement des dortoirs (ou des mouroirs...). Les clients paient cher pour avoir une vue sur le jardin intérieur et les chambres y donnant sont très demandées. Ca va sans doute changer rapidement.

La clinique en elle-même est sans histoire. Elle survit grâce à un généreux mécène qui leur permet de continuer à entretenir cet établissement trop beau. Ce mécène c'est bien sûr Onikaze.

En effet, celui-ci s'est aménagé ici une retraite tranquille. Toute la cour intérieure est sa loge, sachant qu'il a installé une barrière astrale puissante autour de l'arbre, source de sa puissance.

LE CERISIER

Il est magiquement actif. Le feuillage en est touffu et les fleurs ne sont pas naturelles. Il représente le lien d'Onikaze avec son totem. Dans le plan astral, il luit d'énergie magique "maléfique". Ses racines se sont énormément développé et s'étendent sur toute la clinique (ce fait n'est pas visible, la terre faisant écran). Etant donné que cet arbre lui est très précieux, Onikaze a dressé une barrière physique et une barrière astrale pour le protéger, toutes deux d'indice 6.

Lorsqu' Onikaze subit une blessure, un filet de mana le relie à son arbre. Détruire le cerisier stoppe la régénération.

En réalité, les blessures ne sont pas régénérées mais reportées sur d'autres individus : les malades de la clinique. Les PJs ne peuvent cependant s'en apercevoir qu'après coup, lorsqu'ils quitteront la clinique et qu'ils verront des cadavres de personnes âgées, portant les marques des blessures

qu'ils viennent eux-même d'infliger à Onikaze.

Lors de la destruction du cerisier, un torrent d'énergie magique va s'en échapper, éblouissant tous ceux qui sont en vision astrale (y compris les esprits). Cette énergie magique est en fait l'ensemble des auras tuées par Onikaze, elles profitent de l'occasion pour s'échapper. Sur le plan physique, c'est un vrai chaos, avec des hurlements et des flashs de lumière vive. Puis

l'énergie par vers le ciel, brisant la verrière. Les PJs pourront ressentir la présence de leurs proches tués par Onikaze, surtout Issei qui verra presque sa sœur.

D'un sang innocent

LES PJs

PREMIERE PARTIE

Les PJs sont des adolescents, d'autant plus liés qu'ils n'ont pas d'amis hors du groupe. Ils sont tous sous la protection de Tamura, même s'ils ont chacun une vie hors de son dojo.

Kaoru est fille de yakuza. Surdouée, elle est à seize ans en première année d'université, et possède une très bonne culture scientifique, même si son principal centre d'intérêt est constitué par la mécanique automobile. C'est un vrai garçon manqué, mais cela ne l'empêche absolument pas d'être amoureuse d'Issei, qu'elle connaît depuis l'âge de dix ans et qui a été pendant de longues années son unique compagnon de jeux.

Issei est issu d'une famille d'exorcistes. Il a dès l'âge de cinq ans manifesté des dons magiques importants, et a donc été formé très jeune, principalement par sa grand-mère. Lorsqu'il avait dix ans, ses parents et sa sœur jumelle ont été assassinés, il a alors fui le Japon pour s'installer à San Francisco avec sa grand-mère. C'est là qu'il a rencontré Kaoru, qui a pris dans son cœur la place d'Hokuto, sa sœur. Issei possède une sensibilité à fleur de peau, il est très tourmenté par sa conscience, mais à seize ans c'est déjà un magicien capable, et il possède un esprit allié : Shiki.

Cf. l'annexe sur ses capacités magiques.

Charlie, d'un an son cadet, est un occidental baigné de culture japonaise, passionné par le sabre. Quand il se sont rencontrés au collège, lui et Issei sont devenus instantanément amis. Depuis, Charlie est élève au dojo de Tamura. C'est un très bon kendôka, studieux et taciturne. Etre un gaijin à San Francisco n'est pas facile tous les jours.

Reiichi est le benjamin du groupe. A onze ans, il est en dernière année de lycée, et c'est un decker de bon niveau. Son intelligence extrême effraie jusqu'à ses professeurs, pourtant habitués aux surdoués (il fréquente le même établissement que Kaoru, il s'y sont rencontrés). Ses amis sont les seuls en dehors de sa mère à ne pas le regarder comme un monstre.

Kôji a rejoint les autres lorsqu'il a été envoyé au dojo de Tamura par un juge qui avait estimé qu'il devait apprendre à maîtriser son agressivité - il avait tué quelqu'un à mains nues, en position de légitime défense. C'est un gosse des rues, un ganger rebelle, mais il s'est particulièrement lié à Reiichi qu'il considère comme son petit frère. Il est adepte mais l'ignore toujours (même si Tamura prépare lentement le terrain). Cf. sa vraie fiche de personnage en annexe.

SECONDE PARTIE

En cinq ans, nos jeunes PJs ont bien grandi. Ils sont devenus de très bons professionnels.

Kaoru s'est fait une place enviable au sein du yakuza : elle a encore peu de responsabilités directes, mais elle fait partie des personnes en qui l'oyabun Shigeda a le plus confiance, elle est donc au courant de la plus grande partie des affaires du clan. Sa passion pour les belles voitures n'a pas diminué, mais elle a abandonné sa façade de garçon manqué et est devenue une charmante jeune femme.

Issei a suivi sa voie magique, seulement accompagné de son esprit allié. Il a monté une équipe de shadowrunners spécialisée dans les libérations d'otages, et autres missions délicates. Il répugne toujours énormément à tuer ; bien qu'il se soit un peu endurci au contact de la rue, il reste un jeune homme sensible, plein de compassion.

Charlie et Kôji, après un an comme maîtres auxiliaires dans un dojo, ont fini par devenir chacun de leur côté shadowrunner. Charlie ne l'est pas resté très longtemps, mais l'expérience acquise lui a permis de devenir un garde du corps efficace. Kôji par contre court toujours les ombres, mais dans l'unique but de ramener des fonds au dojo qu'il a construit dans les barrens.

Reiichi a eu de sérieux problèmes à son arrivée, mais il a ensuite rejoint une communauté d'otaku où il a pu développer son don et sa connaissance de la Matrice. Il y forme de très jeunes deckers, les guidant vers la Résonance qu'il a lui-même vécue, tout en gardant un œil sur ses vieux amis. Depuis environ six mois, il voit régulièrement Kôji.

LES PNJs

On distingue deux "grands types de PNJs. Les PNJs importants et les autres. Parmi ces derniers, on a fait la distinction entre les lieutenants, qui sont des personnages ayant un peu de bouteille et les soldats, qui eux en manquent cruellement. L'escorte classique d'Ishikano comporte trois lieutenants et quinze soldats. Le tout dans quatre voitures blindées (des limousines noires, aux vitres teintées). Habituellement il y a aussi un mage ou un chaman en support magique quand ce n'est pas Onikaze qui s'en charge.

Il se peut que vous vous étonniez de l'absence de magicien dans cette liste. Cependant, les magiciens ne sont absents, ni de la Mafia, ni du Yakusa, ni même de la troupe d'Ishikano. Il est juste plus simple de prendre le Mage de Combat des archétypes (il n'y aura cependant pas que des trolls).

Même si ce n'est pas précisé, tous ceux qui ont des interfaces d'armes n'utilisent que des armes interfacées.

ISHIKANO

Co 6

Ra 5

F 5

I 4

V 2

Ch 6

E 2

Re 4

Initiative : 4+2D6

Compétences : Leadership 6 ; étiquette (rue, corpo...) 4 à 6 ; négociation 5 ; pistolets 6 ; armes lourdes 4 ; combat armé 5

Notes / équipement : réflexes câblés (1) ; interface d'arme ; mémoire ; datajack ; griffes rétractiles

Ishikano fut en son temps un grand homme, honnête et bon. Mais il est tombé sous la domination d'Onikaze. Depuis, il n'est plus que l'ombre de lui-même. Il a peu à peu intégré à sa personnalité la folie d'Onikaze. Il est entré au Yakusa et a gravi les échelons très vite, faisant montre d'un manque de pitié incroyable.

Après son exil, à San Francisco, il est devenu entièrement dépendant d'Onikaze. Celui-ci l'a asservi, il n'est plus qu'une marionnette exécutant les ordres de son maître, lui prêtant ses compétences de diplomate et de combattant émérite.

En 2059, la folie a encore progressé et il ne reste presque rien de son ancienne personnalité. Elle refait surface de temps en temps mais est vite masquée par Onikaze.

TAMURA

Il n'a pas besoin d'être chiffré. C'est un adepte physique de très haut rang. Il est très capable et intègre. Entièrement dévoué au père de Kaoru. Il est le percepteur idéal et ne recule devant rien, n'échoue jamais. Mais il a beau être parfait, il ne courre pas plus vite qu'une balle.

PROFESSEUR DE « JUDO »

Co 5

Ra 6

F 5

I 4

V 4

Ch 6

E 6

Re 5

Initiative : 5+1D6

Compétences : combat à mains nues (6) ; pistolet (3) ; enseignement (4)

Notes / équipement : kimono ; gant énergétique

Il est avant tout professeur dans divers arts martiaux. Mais il est aussi un membre du Yakusa. En tant que tel, il n'a aucun des scrupules habituels des professeurs d'arts martiaux à utiliser leurs compétences en dehors du tatami. Il connaît Kaoru et sait l'importance de son père. Il fera donc tout pour lui être agréable.

LAUREL

Co 3

Ra 5

F 2

I 3

V 2

Ch 1

E 6

Re 4

Initiative : 4+1D6

Compétences : combat à mains nues (2) ; pistolet (4)

Notes / équipement : vêtements blindés (3/0) ; Ceska Black Scorpion

HARDY

Co 6
Ra 3
F 6
I 3
V 4
Ch 5
E 6
Re 3
Initiative : 3+1D6

Compétences : combat à mains nues (4) ; pistolet (2)

Notes / équipement : lecteur simsense avec tous les Laurel&Hardy ; lunettes noires ; Fichetti Security 500a

Ces deux soldats d'Ishikano sont la copie conforme (en version japonaise) des deux fameux acteurs. Mais en lieu et place de la bonhomie naturelle de ces célébrités, ces deux crapules font montre des plus mauvaises manières et parlent grossièrement un anglais plus qu'approximatif.

LIEUTENANT D'ISHIKANO

Co 5
Ra 5
F 4
I 5
V 4
Ch 3
E 2.5
Re 5(6)
Initiative : 3D6+6

Compétences : arme en main (5) ; furtivité (5) ; combat armé (4) ; leadership (3)

Notes / équipement : réflexes câblés (2) ; interface d'arme ; couteaux ; uzi III ; Colt L36 ; veste renforcée (5/3)

Ce pauvre homme était bien parti dans la vie mais il a eu le malheur de rencontrer Ishikano et Onikaze. Ils ont réussi à l'embrigader et il les suit depuis un moment déjà. Ils lui ont permis de se former mais il sait qu'il ne vivra pas vieux. Alors il en profite. Il fuirait bien pendant un combat si il ne savait pas que c'est la meilleure façon de se faire tuer par ses employeurs.

SOLDAT D'ISHIKANO

Co 4

Ra 4
F 3
I 4
V 3
Ch 3
E 6
Re 4

Initiative : 4+1D6

Compétences : combat armé (3) ; pistolet (4) ; moto/voiture (3) ;

Notes / équipement : Ares Predator ou Defiance T250 ; couteau ; cuir renforcé (4/2)

Il était l'idiot du village dans son ancienne vie et simple ganger dans celle-ci. Mais on lui a mis un gros jouet dans les mains et on lui a dit où tirer. Alors il obéit et pense à sa paye à la fin du mois.

LIEUTENANT DE LA MAFIA

Co 6
Ra 5
F 6
I 5
V 3
Ch 3

E 3.5

Re 5

Initiative : 5+2D6

Compétences : armes lourdes (5) ; pistolet (5)

Notes / équipement : réflexes câblés (1) ; interface d'arme ; veste blindée 5/3 ; Ingram Valiant ; chapeau mou (0/1) ; Ares Viper Silvergun

Gros dur, c'est certain qu'il en jette dans son long imperméable noir. Et son costard blindé il est pas mal non plus. Et son accent italien donne un charme fou à ce dangereux criminel. Et attention, amis où ennemis, lui il tire dans le tas avec sa grosse mitrailleuse. Faut dire qu'il a reçut un entraînement militaire " de base ".

SOLDAT DE LA MAFIA

Co 5
Ra 4
F 5
I 3
V 3
Ch 3
E 6
Re 3

Initiative : 3+1D6

Compétences : armes lourdes(2) ; pistolet (4) ; combat à mains nues (3)

Notes / équipement : Ruger super Warhawk ; manteau rembourré 4/2

C'est un pauvre paumé comme il y en a beaucoup à Seattle. Son seul atout étant d'être d'origine (lointaine) italienne. Alors il est entré dans la Mafia. Mais c'est loin d'être un pro.

LIEUTENANT YAKUSA

Co 5

Ra 6

F 3

I 5

V 3

Ch 4

E 1.45

Re 6(7)

Initiative : 7+3D6

Compétences : pistolet ou pistolet mitrailleur (4) ; combat armé (6) ; furtivité (2)

Notes / équipement : réflexes câblés (2) ; interface d'arme ; radio ; griffes rétractiles (3M) ; katana (6M) ; Browning max power ou Ingram Smartgun ; chemise avec plaques 4/3

Il est bon, très bon même. Il est entré au Yakusa par conviction, pour un quartier plus tranquille, sans gang. Mais il a vite du déchanter et accepter les ordres. Cependant il est resté fidèle à l'idéal et combat à long terme les agissements de ces brutes de mafieux.

SOLDAT DU YAKUSA

Co 4

Ra 5

F 3

I 3

V 3

Ch 3

E 6

Re 4

Initiative : 4+1D6

Compétences : pistolet/fusil (4) ; combat armé (4) ; voiture (4)

Notes / équipement : poste de radio ; Browning Max power ou Remington 750; chemise ultra renforcée 3/2 ; Lames d'avant bras (3M)

Entré au Yakusa car il voulait gagner de l'argent facilement, il doit maintenant en accepter les contraintes et se contenter d'obéir. Pas toujours facile.

ONIKAZE

C'est un sorcier chamanique d'un genre très particulier. En effet il suit le totem cerisier. Il est particulièrement incompréhensible, parfois très doux, parfois très violent. Il influence beaucoup son entourage, manipulant autant qu'il peut l'esprit des gens. Il a soif d'un certain pouvoir mais peut à tout instant s'en désintéresser.

C'est bien un sorcier chamanique et non un chaman. Il ne peut PAS invoquer des esprits, quels qu'ils soient. Il ne peut que lancer des sorts. Il n'a pas la projection astrale mais il peut utiliser la perception astrale.

C'est un initié de rang 5. Il s'est initié seul et n'a jamais fait appel à aucun groupe de magie.

CARACTERISTIQUES

Co 5

Ra 5

F 3

I 5

V 8

Ch 4

E 6

Re 5

COMPETENCES DE COMBAT

Armes de trait : 4

Combat à mains nues : 4

COMPETENCES MAGIQUES

Sorcellerie 10

Orientation 5

Lecture d'aura 5

COMPETENCES PHYSIQUES

Athlétisme 2

Furtivité 4

COMPETENCES SOCIALES

Etiquette (japon) 5 (8)

Intimidation 5

Négociation 3

COMPETENCES DE CONNAISSANCES

Théorie magique (création de sort) 4(8)

Récitation de mantras 6

Horticulture (cerisier) 6(10)

Botanique 5

Para-botanique 6

COMPETENCES DE LANGUES

Japonais 8/4

Anglais 6/3

Sanscrit 4/2

SORTS :

TROUDANLBID NIV 10

Type: M .Seuil: 4 .Durée: P .Drain: 2 cases du moniteur de condition (non régénérées)

Cible : champ de vision.

Construit à partir d'un sort d'effet élémentaire d'acide contrôlé par télékinésie. Ce sort détruit les tissus de la cible et libère le cœur humain de son carcan de chair. Le cœur vole alors en direction du lanceur.

La cible peut résister avec sa constitution contre le niveau du sort avec un code de dégât fatal sans armure.

Ce sort ne peut être enseigné qu'à des chamans cerisiers.

CONTROLE MENTAL D'ISHIKANO NIV 5

Lançable uniquement sur Ishikano, il contrôle entièrement la cible.

Déjà lancé et maintenu par un focus de sort complètement dissimulé. Ishikano n'a aucune chance de s'en débarrasser.

TOUCHER DE LA MORT NIV 7

Type: M .Seuil: V. Durée: E .Drain: (dégâts -1)

DETECTER DES ENNEMIS NIV 4

Type: M .Seuil: Cf. p291 Durée: M . Drain: (M)

SONDE MENTALE NIV 5

Type: M .Seuil: V. Durée : M .Drain: (G)

AUGMENTER LA REACTION NIV 4

Type: M .Seuil: Réaction. Durée: M .Drain: +1 (G)

AUGMENTER LES REFLEXES +3 NIV 5

Type: M .Seuil: Réaction. Durée : M .Drain: +3 (F)

CONFUSION DE MASSE NIV 4

Type: M .Seuil: V. Durée: M .Drain: (F)

MASQUE PHYSIQUE NIV 4

Type: P .Seuil: 4 .Durée: M .Drain: + 1 (M)

VAGUE TOXIQUE NIV 5

Type: P .Seuil: 4 .Durée: E .Drain: + 1 (dégâts +2)

DOIGTS TELEKINESIQUES NIV 3

Type: P .Seuil: 6 .Durée: M .Drain: +2 (M)

LEVITATION NIV 3

Type: P .Seuil: 4 .Durée: M .Drain: +2 (M)

Et tout autre sort à votre avis nécessaire

SAN FRANCISCO

Faisant théoriquement partie de l'Etat Libre de Californie, la ville est en réalité sous contrôle de l'empire impérial japonais. La population est composée à 40% de japonais et leur culture imprègne fortement la ville. Cependant cela engendre un certain ressentiment (très peu exprimé à cause des marines impériaux omniprésents) au sein de la population non-asiatique.

GEOGRAPHIE ET CLIMAT

Le climat est très doux, il fait environ 10°C en décembre et l'air est relativement pur, lavé par les vents marins.

POLITIQUE

Il y a un maire et un conseil municipal mais ceux-ci brassent plus d'air que d'affaires. Ils sont là pour la figuration ; le véritable pouvoir appartient au gouverneur impérial. C'est un marine japonais résidant au Présidio (repère 19). Il se nomme Shiro Kawanaga et c'est un homme très ferme, mais juste (pour les japonais).

LA LOI, L'ORDRE ET LE CRIME

SF est une ville très, très calme. Et pour cause : les criminels y sont interdits de séjour. Ceux-ci sont déportés pour purger leur peine à l'extérieur de la ville, selon les lois de l'ELC.

Le San Francisco Police Department (SFPD) traite la plupart des affaires avec efficacité et diligence. Tous les postes importants sont occupés par des asiatiques mais la plupart des 6000 policiers "de base" sont des non-asiatiques.

Les marines impériaux sont la force armée du Japon. Ils défendent "les biens et les personnes de nationalité japonaise". Autant dire qu'ils peuvent intervenir très souvent. Ils sont mieux armés et plus entraînés que le SFPD mais interviennent moins souvent.

De très nombreuses mauvaises langues parlent de marché noir et de trafic de

marchandises illégales ou très (trop) taxées (alcool, cigarettes, BTL, etc). Bien entendu, les autorités combattent violemment ces trafics avec plus ou moins de succès.

Le port d'un passe est obligatoire à SF. En cas de contrôle, le manquement à cette obligation risque de vous coûter un exil rapide. Il existe différents passes : les passes de travail (pour les personnes ne résidant pas à SF mais y travaillant le jour) et le passe résidentiel (pour les bienheureux vivant dans la ville même).

TRANSPORTS

Le métro aérien a été conservé, uniquement pour les touristes bien sur tant son utilité est réduite. Par contre, le métro a été condamné. Le mode de transport le plus commun reste le bus, même si les taxis sont très prisés et abordables.

STATUT DES METAHUMAINS

Un froid racisme règne à SF, même si c'est là qu'arrivent de nombreux métahumains japonais, à qui on promet monts et merveilles. Le fait est qu'ils sont traités comme des sous-hommes et confinés à des tâches mineures et sous payées. Ils sont nombreux à quitter la ville rapidement, de leur plein gré ou pas.

ECONOMIE

L'économie de SF repose presque uniquement sur les corporations japonaises, même si celles-ci emploient de nombreux non-asiatiques aux échelons inférieurs.

DIVERTISSEMENTS

Les divertissements japonais sont les plus prisés de tous : kabuki et no (théâtre). Cependant, les sports américains ont toujours leurs fans et les groupes de rock fréquentent les boîtes de nuit de SF.

SEATTLE EN 2059

LA PLUIE, LA MAFIA, LE YAKUSA & LA LONE STAR

CLIMAT

C'est l'hiver, il fait froid, il pleut. En plus, les pluies sont acides. Il y a beaucoup de monde dehors, à cause des achats de noël et les publicitaires rivalisent d'inventivité.

LA PEGRE & LE CRIME

Je ne saurai trop vous recommander de vous reporter à la section " la pègre de Seattle" de Seattle 2060 (page 97 à 107). Au cas où vous ne l'auriez pas, voici un très bref résumé :

La mafia et le Yakuza se trouvent en guerre depuis plusieurs dizaines d'années. Cependant, la nomination de Maurice Bigio "The butcher" à la tête de la Mafia et la sécession du Yakuza de Seattle (dont le chef est Shotozumi) a donné un nouveau feu à la guerre larvée entre les deux forces.

Parmi la Mafia, il existe cependant des forces qui peuvent se montrer moins opposées aux Yakuzas qu'à Maurice lui-même. En tête, on trouve les Finnigan. Ils sont décidés à tuer Bigio (suite au meurtre de leur patron). Certaines mauvaises langues parlent même d'alliance possible avec des yakusas contre Maurice.

Parmi les yakuzas, on retrouve différentes tendances, dont une plus progressiste que les autres, celle au sein de laquelle Kaoru a

trouvé refuge : les Shigeda. Ils contrôlent les activités de jeu et sont opposés à la Mafia qui leur dispute ce marché.

Plus importante encore est la sécession du yakusa. En effet, l'Oyabun local a décidé qu'il n'avait plus besoin du soutien de la mère patrie et qu'il pouvait gérer ses affaires comme bon le lui semblait. Bien entendu, on peut se douter que les Japonais n'aient pas apprécié, cependant, ils n'ont pas encore fait face à ce problème.

LA LONE STAR

Une fois encore, cette étoile solitaire brillera par son absence. Non pas qu'elle soit inactive, mais elle fait autre chose c'est tout. Elle a embarqué des journalistes et préfère montrer des interventions plus à son honneur. Le fait qu'elle ait été soudoyée par ALI y est peut-être pour quelque chose.

Cependant, même si elle est plus permissive, elle intervient toujours lorsque des tirs d'armes automatiques ont lieu en pleine rue. Elle sera simplement plus longue à réagir, faisant résonner la ville de ses sirènes un peu partout, sauf là où il y a réellement du danger.

CAPACITES MAGIQUES D'ISSEÏ

TRADITION : OMYONJI

Isseï est un omyonji. C'est une tradition particulière assez proche du chamanisme dans son approche (très mystique), mais sans notion de totem. La plupart des Omyonji sont formés comme des exorcistes (d'où la spécialisation en bannissement). Ils peuvent invoquer les esprits des ancêtres, des hommes, de l'air et de l'eau.

Isseï a +2D pour les esprits des foyers et les esprits des ancêtres.

Si leur rapport aux esprits les rapproche des chaman, l'approche de la sorcellerie des Omyonji est par contre à tendance hermétique, acquise en apprenant les concepts ésotériques extrême-orientaux. De même, les omyonji ne possèdent pas de loge chamanique, mais utilisent des cercles hermétiques.

De plus, les omyonji possèdent quasiment toujours un esprit allié, qu'ils invoquent très tôt dans leur carrière et auquel ils donnent la forme d'un faucon. La relation de l'Omyonji avec son Shiki (c'est ainsi qu'ils appellent l'allié) est quasiment symbiotique, et il n'est pas rare que l'allié d'un omyonji le suive jusqu'à sa mort, bien qu'il ait eu de nombreuses occasions de devenir libre au cours de la vie mouvementée de l'exorciste. Devenus libres, l'écrasante majorité des shiki deviennent animus (ou anima : esprits libres s'identifiant à des métahumains et curieux de la métahumanité).

DON EMPATHIQUE

Isseï a de plus un don. Lorsque son aura recouvre une autre aura (le rayon de l'aura d'une personne est de Magie mètres), il peut faire une lecture d'aura afin de déterminer si la personne est magiquement active et il connaît son état émotionnel.

Ce pouvoir fonctionne de manière inconsciente mais il peut se concentrer afin de l'exploiter au mieux.

ESPRIT DES ANCETRES

CARACTERISTIQUES

Con P+2 ; Rap Px3 ; For P+1 ; Int P ;
Vol P ; Cha P ; Ess P ; Rea P
Attaque : (P) M Et.

INITIATIVE

Physique : P + 10 +1d6

Astrale : P + 20 + 1d6

POUVOIRS

Accident, Confusion, Divination, Garde, Matérialisation, Recherche

Notes : Les esprits des ancêtres n'ont pas de frontière à leur domaine. Leur pouvoir s'étend dans un rayon de Puissance x 5 kilomètres à partir de leur lieu d'invocation.

INVOCATION

Les esprits des ancêtres demandent une cérémonie particulière. Il est notamment utile de posséder trois objets ayant appartenu au disparu (ou un lui ayant appartenu et deux qu'il aimait bien). De plus, la présence des proches du défunt aidera beaucoup à l'invocation. Le rituel en lui-même dure un nombre d'heure égal à la puissance du l'esprit divisé par le nombre de proche du disparu présents. Un seul ancêtre peut-être invoqué à chaque fois. L'ancien disparaît et tous les services restants sont perdus.

SHIKI

PREMIERE PARTIE

Con 1 ; Ra 4 ; For 1 ; Int 5 ; Vol 7 ; Cha 4 ;
Ess 1 ; Rea 4

Plan d'origine : Plan des hommes

Puissance : 4

Compétence sorcellerie(combat astral) 3(5)

Réserves de Combat : 7d

Réserves de Combat astral : 8d

Réserves de Sorcellerie 1d

Réserves de Karma 1d

Sort éclair étourdissant : 3

Pouvoirs

aide, matérialisation, lien sensoriel, sorcellerie, lien télépathique, mouvement tridimensionnel.

SECONDE PARTIE

Con 2 ; Rap 4 ; For 2 ; Int 5 ; Vol 7 ; Cha 4 ;
Ess 4 ; Rea 4

Compétences

sorcellerie (combat astral) : 3(7)

Réserves de Sorcellerie 4D

Réserves de karma 3D

Sorts

Eclair Etourdissant 3

Monde chaotique 4

VRAIE FICHE DE PERSONNAGE DE KOJI

DESCRIPTION DU PERSONNAGE

Kôji, 15 ans, humain.

1m70, 75 kg. Pas spécialement imposant, mais athlétique.

Cheveux noirs, yeux noirs. Il a les idéogrammes 'kuro' et 'yume' tatoués chacun sur une pommette.

Vêtements habituels : jean fatigué et t-shirt. Pour la moto : combinaison en synthécuir noir. Bottes de moto.

Note au MJ : Kôji est un adepte qui s'ignore. Vous trouverez en italique ce que le joueur ne sait pas.

ATTRIBUTS

Constitution	4
Rapidité	6
Force	5
Charisme	4
Intelligence	3
Volonté	4
Magie	6
Essence	6
Réaction	4
Initiative	1d6

RESERVES DE DES

Combat 6d

ARMURE

Synthécuir 0/1

COMPETENCES ACTIVES

Combat à mains nues	6
Furtivité	4
Athlétisme	4
Etiquette (La Rue) 1 (4)	
Armes tranchantes	3
Motos	3
Initimidation	2

Langues

Japonais 3/1

Anglais (langue des rues) 2(4)/ 1(-)

Connaissances

Gangs de San Francisco 4

Quartiers défavorisés de San Francisco 3

Néo-anarchisme 3

POUVOIRS D'ADEPTE

Mains tueuses niveau M

Se déclenche inconsciemment sous le coup d'une émotion forte

Initiative améliorée niveau 1

Compétence améliorée : combat à mains nues niveau 2

Déjà pris en compte dans la compétence

ARMES DE MELEE

Couteau 5L

VEHICULE

Moto : une Yamaha Rapier qui a vécu (mais en état de marche)

Handling 3/6 ; Vitesse 195 ; Accel 10 ; Bod 2 Armure 0 ; Sig 2 ; Autonav 1 senseurs 0 ; cargo 1 ; charge 40

RESSOURCES

Niveau de vie bas : nourri et logé au dojo, en échange de menus travaux (entretien des salles de cours, du matériel, du jardin) qui lui occupent les matinées en semaine ; et à partir de 15 heures il doit suivre les cours d'arts martiaux (cela a été stipulé lors de son jugement).

Le gang a un niveau de vie squatter, et organise divers petits trafics. Kôji continue à y participer un peu, et a environ 100 nuyens de cash à l'heure actuelle.

CAPACITES D'UN OTAKU : LE CAS REIICHI

" Otaku, c'est sous ce nom que l'on désigne ce que je suis devenu ce jour-là... Le jour où la Matrice a ouvert ses bras en grand pour m'accueillir dans son sein, faire de moi un de ses enfants. Mon cyberdeck aux puces brûlées n'était plus qu'une carcasse inutile qui avait trop longtemps restreint ma créativité... A côté de cette transformation, la mort pourtant horrible de mes parents est sans importance, même si c'est le chagrin de leur perte qui m'a poussé vers la Matrice ce jour-là. Avec le recul, je pense qu'Elle m'avait choisi bien avant, mais attendait que disparaîsse cette attache-là, que plus personne à qui je tenais ne m'appelle Takuto... Je n'ai plus d'autre nom que Reiichi désormais."

-Reiichi

OTAKU

On a commencé à entendre parler d'eux vers 2057... Les autoproclamés "enfants de la Matrice" n'ont pas besoin de deck pour se connecter au réseau. Gosses des rues pour la plupart, toujours monstrueusement intelligents, ils ont été très tôt deckers et sont devenus ce qu'ils sont le jour où ils ont ressenti ce qu'ils appellent la Résonance Profonde, que tous décrivent comme une expérience mystique.

Les capacités matricielles d'un otaku diffèrent de celles d'un decker normal.

PERSONA

Les caractéristiques du persona dépendent des caractéristiques mentales de l'otaku, ici :

MPCP 8 ; Masque 7 ; Evasion 8 ; Senseurs 7 ; Solidité 8 ; Initiative 8+3D6 ; Armure 7 ; Renfort 4 ; E/S 800 Mp

VOIES

Les voies sont cinq compétences correspondant aux cinq sous-systèmes des hôtes matriciels. Elles sont utilisées en lieu et place des utilitaires opérationnels pour réduire les seuils de difficulté des opérations système. Cf. compétences.

FORMES COMPLEXES

Les autres utilitaires (utilitaires spéciaux, utilitaires d'attaque et de défense) sont remplacés par les "formes complexes", que l'on peut comparer à des programmes en dehors du fait qu'ils résident dans le cerveau de l'otaku et non dans une mémoire informatique (pas de chargement).

Formes complexes de Reiichi :

ralentissement 9

mystification 8

invisibilité 9

Lecture/Ecriture 4

Décryptage 3

Catalogue 2

Voile 7

Attaque 8F

Marteau Noir 5

SPRITES

L'équivalent des structures autonomes chez les otakus s'appelle un sprite. Il s'agit d'un cœur autonome qui parcourt la matrice seul. Il possède les programmes/formes complexes que son créateur lui apprend.

Reiichi a créé un sprite puissant qu'il appelle SCRIBE (Système Capable de Recherche d'Information par des Biais Etonnans). Il y a inclus certaine formes complexes.

Il l'a aussi rendu immortel : il se reconstitue à chaque nouvelle connexion s'il est vaincu. Il a un indice de cœur de 16 et un DEDLAB (le DEcker est Dans LA Boite ; compétence d'informatique) de 8. Il est capable d'effectuer des recherches et l'accompagne lors de ses runs matriciels. Son initiative est de 3D6.

SCRIBE

MPCP	16
------	----

Mas.	7
------	---

Eva.	2
------	---

Sens.	5
-------	---

Sol.	2
------	---

Init.	16+3D6
-------	--------

Armure	non
--------	-----

Renfort	non
---------	-----

E/S	NA
-----	----

Formes complexes

lecture écriture : 4

catalogue : 2

mystification : 8