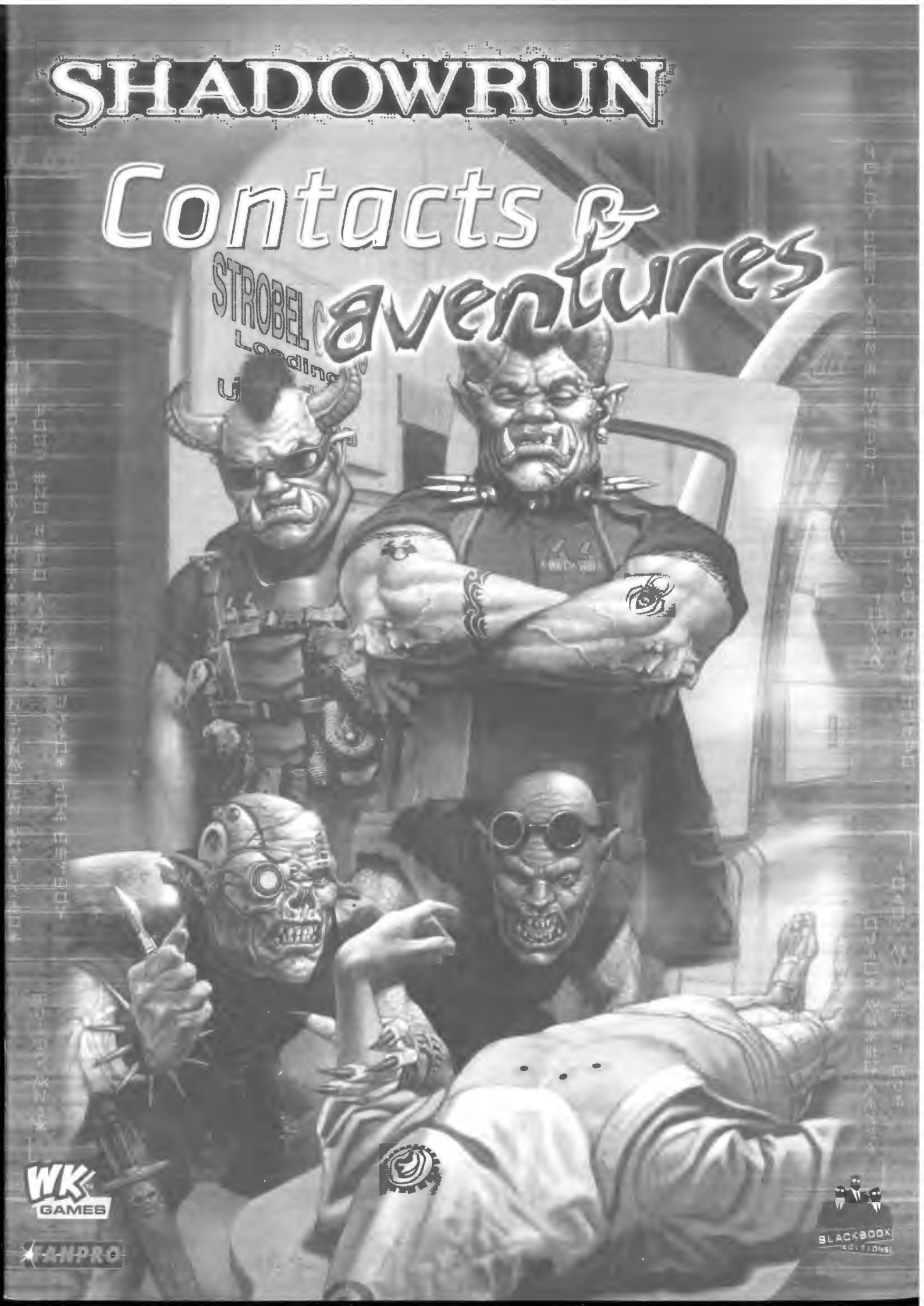


SHADOWRUN

Contacts & Adventures

STROBEL
Loading
Unit



WK
GAMES

FANPRO



BLACKBOX
EDITIONS

...TABLE DES MATIÈRES...

DES RELATIONS...

Contacts	4
Agent d'entretien	4
Anthropologue urbain	4
Armurière	4
Cadre corporatiste	5
Chasseur de têtes	5
Chauffeur de taxi	5
Expert en sécurité paranimale	6
Faussaire	6
Flic-à-louer	7
Ganger motard	7
Garde du corps	7
Indic	8
Infirmier	8
Joueur	9
Membre d'un groupe raciste	9
Membre du Tamanous	9
Nomade	10
Patron de club	10
Pirate	10
Pirate tridéo	11
Politicien militant	11
Prêteur sur gages	12
Proprio véreux	12
Radical	12
Scientifique corporatiste	13
Secrétaire corporatiste	13
Shestiorka du Vory	13
Spider	14
Stagiaire politique	14
Strip-teaseuse	14

...ET DU TAF

Suggestions d'aventures	16
Arnaque / Contrefaçon	16
Assassinat	16
Cassage de bras	16
Chantage	17
Contrebande / Courrier	17
Cryptage / Décryptage	18
Destruction	18
Distraction	19
Extraction (Enlèvement)	20
Garde du corps	20
Guerre	20
Insertion	21
Investigation	21
« Jeu du chat et de la souris »	21
Métacréatures	21

Récupération	22
Sécurité	22
Vol de données	22
Générateur de runs à la volée	23
MÉNAGE À TRIDÉO	25

CRÉDITS : ÉCRAN DU MJ / CONTACTS & AVENTURES

Rédaction contacts : Davidson Cole, Adam Jury, Robyn King-Nitschke.
Rédaction aventures : Elissa Carey.
Caractéristiques contacts : Drew Little.
Rewriting : Rob Boyle, Davidson Cole.
Développement : Rob Boyle.
Direction artistique : Rob Boyle.
Maquette de l'écran et du livret : Jason Vargas.
Illustrations de l'écran : Shane Coppage, Fergus Duggan, Steve Ellis, Michael Komarck.
Couverture du livret : Marc Sasso.
Illustrations du livret : Klaus Scherwinski.
Inspiration : Dazzling Malicious (musique de développement et de rewriting).
Grosse dédicace à : l'équipe des convs SR et à la bande des SR Missions : continuez à runner !

ÉDITION FRANÇAISE

Le collectif Ombres Portées : Ghislain Bonnotte, Jérémie « Blacky » Bouillon, Anthony Bruno, Thomas Moreau.
Traduction : Anthony Bruno.
Ménage à Tridéo : Ghislain Bonnotte.
Relecture : Ghislain Bonnotte, Jérémie « Blacky » Bouillon.

PORTÉES OMBRES

Maquette : Romano Garnier et Damien Coltice.
Support online : Jérémie « Blacky » Bouillon.
Remerciements : Ghislain Bonnotte, pour avoir généreusement offert son scénario.
Titre original : SR4 Gamemaster's Screen.
Copyright © 2006 WizKids Inc.
Tous Droits Réservés :
Shadowrun, la Matrice et WK Games sont des marques déposées et/ou des marques de fabrique de WizKids, Inc. aux États-Unis et / ou dans d'autres pays. Aucune partie de cet ouvrage ne peut être reproduite, placée dans un système de partage de données, ou transmise sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite préalable du Propriétaire du Copyright, ni être mise en circulation sous une autre forme que celle sous laquelle elle a été publiée.

Photocopie autorisée pour usage personnel uniquement.

Version américaine publiée par FanPro LLC, Chicago, Illinois, USA.

Tous droits réservés. Marque utilisée par Black Book Éditions sous licence de FanPro, LLC.

En application de la loi du 11 mars 1957, il est interdit de reproduire intégralement ou partiellement le présent ouvrage sans l'autorisation de l'éditeur ou du centre français d'exploitation du droit de copie.

Imprimé en janvier 2007 par Grafo industrias Graficas, Avda. Cervantes, 51 - Edif. 21 - DENAC 48970 Basauri (Vizcaya)

Édité par Black Book éditions, 26 rue Thomassin, 69002 Lyon

Dépôt légal janvier 2007

ISBN 2-915847-15-0

Retrouvez Shadowrun sur le Net ! :

EN FRANÇAIS :

<http://www.shadowrun.fr> (portail web communautaire Shadowrun)

info@shadowrun.fr (questions relatives à Shadowrun)

<http://www.shadowforums.com/forums> (principal forum francophone)

<http://www.sden.org/forums/viewforum.php?f=34> (forum Shadowrun du site de l'Elfe Noir)

et sur le site de Black Book Éditions : www.blackbookeditions.fr

EN ANGLAIS :

<http://www.shadowrunrpg.com> (site officiel de Shadowrun)

<http://www.dumpshock.com> (principal forum anglophone)

ET EN ALLEMAND :

<http://www.shadowrun.de> (site officiel de FanPro Allemagne)

Également dans la collection SHADOWRUN, QUATRIÈME ÉDITION

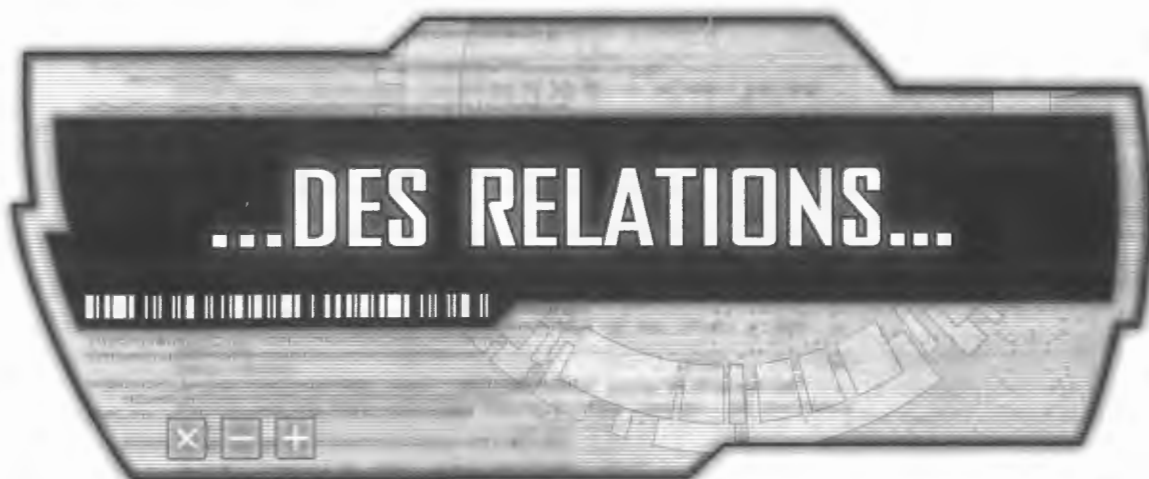
Shadowrun, Quatrième Édition (SR4) : livre de règles de base

En pleine course (EPC) : aventure introductive pour débutants et vétérans

À paraître en 2007

Capitales des Ombres (CdO) : supplément géographique

La Magie des Ombres (MdO) : règles avancées sur la magie



Le bouge régulier de Jake était tel que d'habitude : sombre et miteux. La salle suintait le désespoir à vous donner la nausée et c'est comme ça que les habitués l'aimaient. Jake remua son verre de synthalcool. Ce truc chlinguait, mais après le cinq ou sixième coup, il le remarquait à peine. Le type massif qui venait de s'asseoir à côté de lui, Eddie, regarda brièvement la scène et grogna.

« Finis ton verre, petit homme. Je vais pas rester. »

« Quoi, t'as encore un drone de surveillance au cul ? » rétorqua Jake avec méfiance avant de se raviser vite fait. Eddie avait généralement une grande tolérance à l'égard des petits malins, mais il pétait facilement une durite dès qu'il s'agissait de faire preuve de patience. Il ignora la remarque.

Jake se leva, près à partir.

« Où on va alors ? »

« On parlera dans la bagnole. J'fais le taxi. » Jake acquiesça et les deux hommes sortirent pour se glisser dans la nuit. Une fois au volant de sa vieille Honda Spirit, Eddie s'acharna sur l'interface RA un peu naze et vieillote, ordonnant à l'autopilote de se diriger à faible allure vers le centre-ville. Le véhicule se mit en mouvement, respectant scrupuleusement les limites de vitesse et le code de la route, ce qui rendit furieux les autres conducteurs pressés.

Après quelques minutes et autant de clopes fumées en silence, Jake relança la conversation. « Ça me surprend de te voir en ville. Je croyais que t'avais raccroché. »

« C'est le cas. Mais je suis revenu. » Eddie exhala un long filet de fumée tourbillonnante et sourit. Il avait une faveur à demander, et il fallait qu'il se déride un peu. Les trucs avec les nuages de fumée, ça marchait toujours pour l'y aider.

« Welcome back, alors. »

« Je décroche de nouveau. » Eddie choisit de la boucler après ça et de donner à Jake l'occasion de poursuivre la conversation. Effet dramatique, pour éveiller son intérêt.

Jake plissa les paupières en regardant Eddie, sentant la faveur arriver. Faire une faveur à Eddie était en général synonyme de gros pépins – pas que ce soit nécessairement une mauvaise chose, hein. La vie de Jake était aussi excitante qu'un box corporatiste en plastique. Jake savait qu'il était en train de se faire appâter, mais il goba quand même l'hameçon. « À quoi tu joues au juste ? »

« Je te charge de me retrouver, Jake. »

« Je t'ai pile sous les yeux, espèce de couillon. C'est quoi ton arnaque ? »

« T'es chargé de me retrouver. » Eddie sortit un créditube de la poche de son manteau et le jeta sur les genoux de Jake. Jake ne prit même pas la peine de demander combien. Eddie s'assurait de toujours dédommager généreusement pour les services qu'il demandait. « Mais tu me trouveras pas. »

« Je te trouverai pas. » Jake empocha le créditube. « Considère-toi comme perdu. »

« Et si quiconque vient fouiner, une source sûre t'a certifié que j'ai été vu à un endroit où je ne suis pas. Pigné ? »

Jake gloussa. « Tu me paies pour foirer. Bonjour ma réputation. »

« Quelle réputation ? » rétorqua Eddie avec un sourire mauvais. C'était son tour de balancer quelques piques à son vieux pote. « Mais ça va pas être évident d'avoir toujours tort... »

« Mon gagne-pain c'est de percer les écrans de fumée et de briser les miroirs, Edward. » Eddie détestait qu'on l'appelle Edward. « Et je suis plutôt pas mauvais quand il s'agit de s'en servir, de la fumée et des miroirs. J't'ai déjà dit que j'étais un putain de bon acteur dans le temps ? »

« Ouais. Et ça me gave de l'entendre à chaque fois. »

« Ben tu vas continuer à l'entendre. J'avais vraiment du talent. » Les rêves brisés avaient en général une sale tendance à vous faire désaouler. « Et pendant combien de temps je suis censé entretenir cette mascarade ? »

« Six mois, disons huit, et ça ira très bien. »

« Alors on a un deal. À partir de maintenant, t'es le mec le plus inchovable que j'aie jamais eu le déplaisir de traquer. » Jake remarqua un bar sur la droite, un peu plus haut dans la rue. « Arrête-toi là. »



Eddie ordonna à la voiture de s'arrêter dans le virage. Jake ouvrit la portière et grogna en extirpant son corps douloureux et un peu imbibé du véhicule. Sans un coup d'œil pour son vieil ami et nouvel employeur, Jake claqua la portière et se dirigea vers le bar, les mots « Eddie qui ? » virevoltant sans cesse dans son esprit.

CONTACTS

La présente section fournit toute une sélection de contacts utiles dans laquelle les joueurs et les meneurs de jeu peuvent piocher. Toutes les règles et les conseils supplémentaires concernant les contacts se trouvent dans le chapitre *Alliés et Ennemis*, pp. 280-287 de *Shadowrun*, quatrième édition. Les informations présentées dans le chapitre en question ne sont pas reprises ici.

AGENT D'ENTRETIEN

Utilisations : accès illicite, infos internes

Endroits favoris : trou à gnôle du coin, lieu de travail spécifique

Contacts similaires : balayeur, ouvrier d'usine, secrétaire corpo

Quand tout le monde dort chez soi, l'agent d'entretien passe la serpillière, vide les poubelles et débouche les toilettes du monde corporatiste. Bien peu de gens font attention à lui, et c'est tant mieux ; il est la main silencieuse qui gratte la crasse alors que tout le monde est occupé. Un agent d'entretien nettoie la merde pour un salaire qui ne vaut pas bien mieux qu'elle, ce qui en fait un contact de prix : relativement anonyme, il est prêt à trahir son employeur contre des nuyens sonnants et trébuchants.

Il vous faut une paire d'yeux supplémentaires dans une installation, des plans, ou peut-être avez-vous besoin d'insérer de fausses preuves quelque part ? Faites leur passer quelques nuyens, et la plupart des agents d'entretien exerceront avec joie leur vengeance contre les costards. Traitez-les bien, et il se peut qu'ils vous gratifient d'un bonus ; imaginez ce que vous pourriez faire avec une demi-douzaine d'uniformes des services de travaux publics de la ville de Seattle. Bien qu'il semble être le contact idéal, souvenez-vous que sa loyauté envers un runner a ses limites quand son gagne-pain se trouve menacé.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
2	2	2	3	2	2
Log	Vol	Chance	Ess	INIT	PI
2	3	2	6	4	1

Compétences Actives : Armes contondantes 2, Crochetage 2, Étiquette 1 (Corpos +2), Infiltration 2, Intimidation 2, Perception 3

Compétences de Connaissances : Politique corporatiste 3, Produits d'entretien 4, Rumeurs corporatistes 4, Sport 3

ANTHROPOLOGUE URBAIN

Utilisations : contacts supplémentaires, histoire locale

Endroits favoris : café, musée, rassemblement d'activistes

Contacts similaires : sociologue, graffeur

L'anthropologue urbain étudie les cultures modernes, une matière rarement enseignée à l'université, mais plutôt transmise entres collègues et amateurs. Il a étudié les forces sociales et politiques de la cité depuis des années, et comprend l'influence de la magie, de la métahumanité et de la Matrice sur la population. Il peut tout vous dire sur l'Underground ork de Seattle, et pour une somme modique pourrait même vous y emmener faire un tour vite fait pour y jeter un œil. Si vous cherchez

MÉTATYPE DES CONTACTS

Les contacts présentés ici peuvent être de n'importe quel métatype. Les caractéristiques fournies sont valables par défaut pour un contact humain ; pour modifier son métatype, appliquez simplement les modificateurs ci-dessous. Remarquez qu'aucun attribut ne peut être réduit à moins de 1.

Métatype	Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log	Vol	Chance	INIT
Elfe	—	+1	—	—	+2	—	—	—	-1	—
Nain	+1	—	-1	+2	—	—	—	+1	-1	-1
Ork	+3	—	—	+2	-1	—	-1	—	-1	—
Troll	+4	-1	—	+4	-2	-1	-1	—	-1	—

une relation dans le monde criminel vous ne frappez pas à la bonne porte, mais l'anthropologue pourra vous mettre en relation avec des dizaines d'explorateurs urbains, d'activistes politiques, de photographes, et plus généralement avec toutes les personnes intéressées et concernées par la vie urbaine.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
2	3	3	2	3	4
Log	Vol	Chance	Ess	INIT	PI
4	3	3	6	7	1

Compétences Actives : Déguisement 4, Esquive 3, Étiquette 4, Infiltration 3, Informatique 4, Navigation 3, Perception 4, Recherche de données 3, Survie 2

Compétences de Connaissances : Coins secrets 4, Connaissance des environs 4, Identification de Gangs 4, Paradis à runners 2, Planques 2, Politique locale 4, Psychologie 3, Rumeurs de la Rue 3

ARMURIÈRE

Utilisations : armes et armures, réparations et améliorations

Endroits favoris : stand de tir, bar, atelier, dojo

Contacts similaires : fourgue, fabricant d'armes, spécialiste des armes

Quelque part en ville, l'armurière a une planque d'armes, de pare-balles et d'autres jouets sympas, avec leurs numéros de série soigneusement effacés (physiquement et électroniquement), prêts à tomber entre vos petites mains empressées. Si vos goûts en matière de quincaillerie sont plus exotiques ou tendent vers le militaire, elle se débrouillera quand même pour vous donner satisfaction ; que ce soit en vous trouvant le matos ou la bonne personne qui pourra mettre la main dessus. Elle pourra aussi vous indiquer un bon doc des rues qui pratique l'implantation de systèmes d'armes cybernétiques.

L'armurière sait que ses marchandises sont très demandées par toutes sortes d'organisations peu scrupuleuses, des deux côtés de la loi, et il est probable qu'elle emploie des gardes du corps pour assurer sa sécurité et celle de ses marchandises. Elle est probablement suffisamment compétente pour se défendre et dispose des savoir-faire techniques pour faire des réparations sommaires d'armes et d'armures. Son réseau de contacts comprend des runners, des contrebandiers, d'autres fourgues, des docs des rues, des militaires et même des costards corpos. En gros, elle connaît à peu près toutes les personnes qui valent quelque chose dans les Ombres... et au-delà.

Le meilleur moyen de nouer des relations avec une armurière est de faire du business avec elle, un max de business. Difficile pour l'acheteur occasionnel de dépasser le simple statut de client. Des visites régulières, des pots-de-vin généreux et un penchant à discuter des derniers développements en matière d'armes à feu mettront vite fait un runner dans les petits papiers de l'armurière. Bien qu'il puisse se révéler coûteux de développer et d'entretenir une relation avec un tel contact, elle a le bras long et son influence peut s'avérer inestimable.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
2	3	2 (3)	3	3	3





Log	Vol	Chance	Ess	INIT	PI
3	3	2	5,4	5	1

Compétences Actives : Armes à feu (GC) 2, Armurerie 5, Escroquerie 2, Étiquette 2 (La Rue +2), Explosifs 2, Hardware 2, Négociation 3, Perception 2

Compétences de Connaissances : Armes 5, Balistique 3, Chimie 2, Conception d'armes à feu 5, Ingénierie 3

Cyberware : Booster olfactif 3, Accroissement de réaction 1, Smartlink

CADRE CORPORATISTE

Utilisations : codes d'accès, informations internes

Endroits favoris : réunion de parents d'élèves, événementiel corporatiste, happy hours

Contacts similaires : bureaucrate municipal

Le cadre s'est frayé un chemin jusqu'à son poste actuel au milieu de l'échelle corporatiste à coups de langue et de griffes, et il n'ira probablement pas plus haut. Il a obtenu un peu d'autorité et compte bien s'y accrocher comme si sa vie en dépendait. La plupart des cadres ne sont pas appréciés par leurs subordonnés, et mènent une vie solitaire et aliénée au boulot : ceux d'en dessous considèrent le cadre corporatiste comme un vendu et ceux d'au dessus ne voient en lui qu'un rouage anonyme supplémentaire. Plus que quiconque dans l'organigramme de la corpo, le cadre corporatiste est celui qui a le plus de chances de craquer, et un runner opportuniste peut en tirer avantage s'il sait comment jouer sur l'égo de cette véritable bombe à retardement.

Même si son microcosme de quinze employés, son bureau avec fenêtre et sa place de parking réservée semblent être tout ce qui compte pour le cadre corpo, il peut aller plus loin si on lui donne l'opportunité de prendre sa revanche sur l'entité qui a fait de lui un paria.

Le cadre corporatiste est l'un des rares contacts corpos qui pourraient ne même pas demander de backshish pour peu que

vous le preniez au bon moment, au bord de la rupture. Un employé standard, stable et contenté est à peu près inexploitable ; il se satisfera longtemps d'afficher une simple façade d'approbation et de loyauté envers la corpo. Mais pour ceux qui en ont par-dessus la tête... rien n'est impossible.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
2	3	2	3	3	3
Log	Vol	Chance	Ess	INIT	PI
3	3	2	5,9	5	1

Compétences Actives : Informatique 2, Étiquette 4 (Corpos +2), Intimidation 1, Leadership 2, Négociation 3, Recherche de données 2

Compétences de Connaissances : Affaires 3, Coachs personnels 2, Droit mégacorporatiste 4, Politiques corporatistes 3, Rumeurs corporatistes 2, Sport 3

Cyberware : Datajack

CHASSEUR DE TÊTES

Utilisations : contacts supplémentaires

Endroits favoris : en ligne, clubs

Contacts similaires : fixer, M. Johnson

Le rayon du chasseur de têtes n'est pas l'acquisition de matos, la fourgue, les planques et autres activités dans lesquelles trempent en général la plupart des fixers. Ils préfèrent se concentrer sur une seule chose et la faire très bien : trouver des runners doués et procurer leurs services à un client. Quel que soit le job, le chasseur de têtes vous constitue une équipe en moins de 24 heures. Ses contacts ne se limitent pas à la conurb', il en a dans le monde entier, alors s'il vous faut quelqu'un pour un run à Amsterdam et que vous n'avez jamais mis les pieds en Europe, il vous mettra en relation avec les bonnes personnes ; ou vous filera au moins les tuyaux nécessaires pour que vous sachiez où chercher.

Doubler ou tromper un chasseur de têtes est une très mauvaise idée : si vous envoyez les meilleurs éléments d'un chasseur de têtes *ad patres* trop souvent, n'espérez plus qu'il vous monte encore une équipe. La plupart de ces chasseurs n'exigent pas que vous payiez tout le temps la commission sur recrutement si vous bossez régulièrement avec eux, mais leur filer un bonus est une marque de politesse appréciée si vous traitez sur le long terme avec une équipe qu'il vous a assemblée. Dans la mesure où ces gens disposent d'une quantité impressionnante d'informations sur ceux qui sont quelqu'un dans les Ombres, il est probable que vous ne traitiez jamais face-à-face avec un chasseur de têtes : l'anonymat dans ce secteur d'activité n'est pas tant un choix qu'un mode de vie. Certains chasseurs de têtes n'opèrent que par le biais d'un intermédiaire, ou bien via la Matrice.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
2	3	3	2	5	3
Log	Vol	Chance	Ess	INIT	PI
3	4	3	6	6	1

Compétences Actives : Escroquerie 3, Esquive 2, Étiquette 4, Falsification 2, Hacking 2, Informatique 3, Négociation 4, Perception 3, Pistolets 2, Recherche de données 3

Compétences de Connaissances : Clubs branchés 4, Clubs fétichistes underground 3, Grands restaurants 3, Psychologie 3, Shadowrunners 5, Sport 3

CHAUFFEUR DE TAXI

Utilisations : directions, informations locales

Endroits favoris : station de taxi, la rue

Contacts similaires : chauffeur, employé des transports en commun

De nombreuses compagnies de taxis ont remplacé leurs chauffeurs par des taxis automatiques capables de vous mener



d'un point A à un point B par une navigation logicielle sans faille. Ces taxis automatiques ne prennent pas de pause-déjeuner, n'écoutent pas de musique forte, et ne prennent (en général) jamais la route la plus longue pour augmenter le prix de la course et arnaquer le client. Ils ne racontent pas non plus d'histoires invraisemblables, ne recommandent pas de restaurants, ne puent pas la clope importée... en gros, ils n'ont rien d'un bon vieux chauffeur de taxi. La plupart des conurbs ont quelques taxis traditionnels, pour ceux qui préfèrent le contact humain et deux mains sur le volant. Les passagers sont isolés du conducteur par une épaisse couche de verre pare-balles, mais ils peuvent communiquer par le biais d'un système d'interphone. À part vous livrer les derniers potins, un taxi acceptera souvent d'accomplir de petits boulots de livraison / récupération, tant qu'il est assuré que la marchandise est sûre et qu'il sera correctement payé. Ce n'est pas non plus forcément le moyen le plus sûr ni le plus fiable pour quitter un endroit en catastrophe, mais sur le coup, si vous avez un taxi dans la poche, il pourrait bien se retrouver au bon endroit au bon moment.

Con 2	Agi 3	Réa 4	For 2	Cha 2	Int 3
Log 2	Vol 2	Chance 2	Ess 6	INIT 7	PI 1

Compétences Actives : Escroquerie 2, Étiquette 3 (La Rue +2), Navigation 4, Perception 3, Pistolets 2, Véhicules Terrestres 4

Compétences de Connaissances : Connaissance des environs 3, Identification de gangs 3, Lieux intéressants des environs 4, Planques 3, Raccourcis 4, Rumeurs de la rue 4, Identification de flics en civil 3

EXPERT EN SÉCURITÉ PARANIMALE

Utilisations : connaissances sur les créatures, connaissances magiques, acquisition de créatures, codes d'accès

Endroits favoris : chenil, animalerie, exposition animalière, en forêt

Contacts similaires : exterminateur, activiste pour les droits des animaux, agent des services vétérinaires, magicien de sécurité

L'expert en sécurité paranimale comprend souvent les créatures *avec lesquelles* il travaille mieux que les gens *pour lesquels* il travaille. Il est Éveillé, comme ses animaux, et dispose des compétences et de l'expérience nécessaires pour s'occuper de créatures imprévisibles, difficiles à dresser et encore plus difficiles à contrôler ; en général, il s'y connaît également en esprits et en runes de garde. Il vous dira que le respect est la clé : pour que les esprits et les créatures vous respectent, il faut commencer par les respecter. L'expert a une piètre opinion des responsables de la sécurité corporatistes qui ne traitent les paracréatures que comme de simples systèmes de sécurité. Les runners peuvent en tirer avantage quand ils tentent de développer une relation avec un expert en sécurité paranimale : montrez un rien de compassion face à la condition de ces créatures ou donnez l'impression que vous vous y connaissez un poil, et vous ne pourrez plus arrêter ces obsédés des animaux quand ils vous détailleront par le menu leur passion des bêtes.

Mais n'oubliez pas : entendre en boucle à quel point Foulou ou Brutus est intelligent et a l'air humain brisera la patience du plus saint des auditeurs. Comme tous les maillons de la chaîne sécuritaire, l'expert en sécurité paranimale peut être votre pire ennemi ou votre meilleur ami, vous clouant sur place ou vous laissant passer avec un clin d'œil complice. Sa loyauté envers son employeur n'est que marginale, bien qu'il soit plus attaché à son job que le type de la sécurité moyen, car on lui offre la possibilité de travailler avec des créatures et des esprits. Il trouvera sans doute les nuyens intéressants, mais comme avec la plupart des contacts, il existe des manières bien plus créatives de gagner sa confiance.

Bordel, sauvez une espèce menacée et les gosses de vos gosses auront un contact loyal pour la vie. Inversement, vous vous



créerez un ennemi mortel en faisant sous ses yeux du mal à une créature : votre gueule sera imprimée sur ses rétines jusqu'à la fin de vos jours.

Con 3	Agi 4	Réa 3	For 3	Cha 3	Int 3
Log 4	Vol 3	Chance 3	Ess 6	INIT 7	PI 1

Compétences Actives : Analyse astrale 3, Arme de mêlée exotique (Attrape-bestiaux) 4, Conjuration (GC) 3, Esquive 2, Fusils 2, Lancement de sorts 2, Perception 3, Premiers soins 2

Compétences de Connaissances : Esprits 3, Parazozoologie 4, Poisons 3, Procédures de sécurité corporatistes 4, Psychologie animale 3, Sims naturalistes 3, Théorie magique 4

FAUSSAIRE

Utilisations : passes d'accès, fausses identités, documents contrefaits

Endroits favoris : en ligne, repaires de geeks

Contacts similaires : blanchisseur d'argent, vendeur de données

Vous voulez devenir quelqu'un d'autre ? Si c'est le cas, voilà la personne qu'il vous faut. Besoin d'un faux vite fait qui passera une simple inspection visuelle ? Pas de souci. Un badge corporatiste bidon pour bluffer la réceptionniste qui s'ennuie dans le hall d'entrée ? No problemo, *omae*. Et que diriez-vous d'une nouvelle identité, avec un SIN, un permis de conduire, un passeport et deux douzaines de documents pour rendre le nouveau « vous » plus crédible ? Le faussaire est la personne à contacter. Ça va vous coûter un max, mais que sont quelques nuyens quand vous avez la Star aux fesses et qu'il devient nécessaire de disparaître pendant un moment ? À la fois artiste, surfeur matriciel et détective privé, le faussaire est un professionnel aguerri dont les services sont très demandés.

S'ils sont toujours prêts à vendre leur came, les faussaires qui conçoivent des identités protègent jalousement leurs

sources. Ils ne vous apprendront pas les ficelles du métier et ne vous lâcheront pas leurs codes d'accès aux systèmes gouvernementaux de haute sécurité. D'un autre côté, ils cherchent toujours des moyens nouveaux et plus efficaces pour fabriquer et blinder leurs identités, alors si vous avez des infos, il se peut qu'ils soient prêts à négocier un peu, dans les limites du raisonnable.

Con 2	Agi 3	Réa 3	For 2	Cha 2	Int 5
Log 5	Vol 3	Chance 2	Ess 6	INIT 8	PI 1

Compétences Actives : Art 2 (Photographie +2), Déguisement 2, Électronique (GC) 4, Escamotage 2, Étiquette 2 (La Rue +2), Falsification 5, Négociation 2

Compétences de Connaissances : Bases de données 3, Hacks d'administrations 5, Procédures policières 3, Repaires matériels 3, Technologies d'identification de pointe 5

FLIC-À-LOUER

Utilisations : infos internes, codes d'accès

Endroits favoris : aéroport, hôtel, centre commercial, complexe résidentiel privé

Contacts similaires : chasseur de primes assermenté, flic des rues, détective privé, videur

Un flic-à-louer sait que vous n'avez aucun respect pour lui, mais en fait il s'en fout. Il se contente de faire son job, qui consiste l'essentiel du temps en une patrouille lente et ennuyeuse et à garder les yeux rivés sur les écrans des caméras de sécurité. Il ne voudrait pas qu'il en soit autrement : ce boulot n'attire pas exactement les individus les plus motivés que la société a à offrir. Une carrière dans la Lone Star ou une autre compagnie de sécurité corporatiste se profile peut-être à l'horizon pour certains mais, dans l'ensemble, ce poste est un cul-de-sac. Si un flic-à-louer est employé dans une installation relativement moderne, il y fait des patrouilles régulières, à pied ou à bord d'un véhicule selon la taille de l'endroit, tout en surveillant les autres secteurs par le biais de retransmissions vidéos vers son commlink. Dans des installations plus anciennes, il divise son temps entre patrouilles et surveillance des caméras en circuit fermé depuis un bureau trop petit, et le temps fort de sa semaine de taf consistera à observer des cadres réunis en séminaire se mettre minable en se congratulant mutuellement dans une salle de bal vide. Le flic-à-louer moyen est sous-entraîné et complètement épuisé, et il n'est pas rare qu'il se shoote aux stimulants pour tenir ses 12 heures de boulot ennuyeuses à mourir.

Les endroits qui emploient des flics-à-louer n'ont en général pas grand-chose de très important à garder ; les responsables veulent juste avoir quelqu'un sur place pour dissuader les excités violents et les vandales, et pour appeler les vrais flics si les choses partent vraiment en vrille. Si vous deviez vous rendre dans de telles installations, les grosses menaces et les pots de vins convaincront les flics-à-louer de la boucler. Les seuls qui sont prêts à risquer leur vie pour leur boulot sont les plus brillants (ou les plus stupides) qui croient fermement qu'ils vont sauver le monde en rejoignant les rangs de la Lone Star. Mais leur enthousiasme disparaîtra dès que vous leur collerez un fusil d'assaut sous le menton.

Con 3	Agi 3	Réa 2	For 3	Cha 2	Int 2
Log 2	Vol 3	Chance 2	Ess 6	INIT 4	PI 1

Compétences Actives : Armes contondantes 2, Combat à mains nues 2 (Immobilisation +2) Course 2, Esquive 2, Étiquette 2, Intimidation 3, Perception 2

Compétences de Connaissances : Anecdotes sportives 4, Rumeurs corporatistes 2, Systèmes de sécurité 3

GANGER MOTARD

Utilisations : marchandises volées, rumeurs de la rue, motos
Endroits favoris : terrains vagues, repaires de gangs, sur la route

Contacts similaires : gangster, petite frappe, contrebandier

Le « go-ganger » est un biker qui fait partie d'un gang de motards composé comme suit : un tiers d'assoiffés d'adrénaline, un tiers d'esthètes de la moto et un tiers de brutes épaisses. Contrairement aux autres gangsters qui s'engagent en général dans les gangs des rues pour des raisons de protection, pour faire partie d'un groupe ou parce que tel est leur unique perspective de survie, le go-ganger a rejoint son gang parce qu'il veut faire la course et avoir l'air d'un vrai lascar en le faisant. Les rodéos sauvages, les virées chez les putes, les paris et les fêtes interminables n'étaient que les prémices d'une vie de crime guidée par une mentalité de meute. Maintenant qu'il est jusqu'au cou dans le vol de véhicules, la contrebande et les deals minables, le go-ganger doit faire gaffe aux gangs rivaux et aux flics. Mais quand sa meute est sur la route une fois la nuit tombée, les rues s'offrent à lui et lui appartiennent.

Le meilleur moyen de s'attirer les faveurs d'un go-ganger, c'est d'en connaître un rayon quand la conversation part sur les motos de course et les choppers customisés. Si vous êtes bon pour réparer ces engins, c'est encore mieux. Le go-ganger vous aidera à trouver des pièces ou des véhicules au marché noir, ou même les dernières marchandises de contrebande. Ne comptez pas sur lui pour vous servir de taxi ou couvrir vos arrières, parce que sa loyauté va toujours à son gang, et il y a certaines limites de territoires qu'il ne peut pas franchir sans se mettre dans de grosses galères.

Con 3	Agi 3	Réa 4	For 3	Cha 3	Int 3
Log 2	Vol 2	Chance 2	Ess 6	INIT 7	PI 1

Compétences Actives : Armes contondantes 3, Combat à mains nues 2, Esquive 2, Étiquette 1 (La Rue +2), Mécanique automobile 3, Perception 2, Pistolets 2, Véhicules terrestres 4

Compétences de Connaissances : Anecdotes de sims pornos 3, Identification de gangs 4, Motos de course 4, Routes 4

GARDE DU CORPS

Utilisations : informations internes, sécurité

Endroits favoris : événement, club

Contact similaire : videur

Le job du garde du corps a l'air simple : éviter qu'il y ait du vilain et protéger le client. Pour le garde du corps moderne, cela implique davantage que connaître la topographie des lieux et dégager le passage pour une starlette simsens. Il doit suivre le fil de multiples transmissions de drones surveillant la zone et bosse généralement avec un hacker pour s'occuper des menaces électroniques et un magicien pour s'occuper des menaces magiques. Une équipe de gardes du corps qui n'est pas capable de protéger son client des trois types de menace (physiques, matriielles et magiques) a bien peu de chances de signer un contrat juteux. Rarement en congé, le garde du corps travaille souvent 16 heures par jour, gardant un œil sur son équipe et l'autre sur le reste du monde. Reste que le garde du corps consciencieux est bien rétribué pour sa peine : ceux qui dealent avec la haute finissent bien souvent millionnaires eux-mêmes.

Il existe plusieurs catégories de gardes du corps : les corporatistes employés par une seule et même corporation, souvent assignés à la protection à long terme d'un seul VIP ; les indépendants, professionnels accrédités qui bossent fréquemment pour des corporations telles que la Lone Star lorsque qu'un surcroît de sécurité est nécessaire pour un événement ; et les clandestins, qui travaillent illégalement pour des syndicats du crime ou pour des corpos en tant que personnel sacrificiable.



La plupart des gardes du corps rechignent à trahir leurs clients, quelle que soit le pot-de-vin. La réputation fait tout dans leur business et une fois qu'elle est ternie, rien ne dit que le garde du corps retrouvera un jour du travail. Il existe toutefois des gardes du corps sans scrupules dans le milieu, même aux échelons les plus élevés ; mais même ces rares individus ne vendraient pas leurs clients pour moins que plusieurs années de salaire (ils en auront bien besoin pour se reconstruire une réputation dans une autre ville). Il est en revanche plus facile de leur faire lâcher des infos sur leurs anciens clients (notamment sur leurs comportements et leurs habitudes) ou de simples ragots sur leur vie privée. Ils disposent également parfois de détails utiles sur la sécurité et les plans d'installations qu'ils ont visités.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
4	3	3 (4)	3	2	3
Log	Vol	Chance	Ess	INIT	PI
2	4	3	3,3	6 (7)	1 (2)

Compétences Actives : Athlétisme (GC) 2, Combat rapproché (GC) 3, Esquive 3, Intimidation 4, Perception 4, Pistolets 3, Véhicules terrestres 2

Compétences de Connaissances : Droit 3, Contrôle des paparazzi 4, Procédures Lone Star 3, Stars des médias 4

Cyberware : Réflexes câblés 1, Yeux cybernétiques (Indice 2 avec Compensation anti-flash, Vision thermographique, Zoom)

Bioware : Orthoderme 3

INDIC

Utilisations : infos de la rue

Endroits favoris : bar, la rue, une soirée, buffet

Contacts similaires : beau gosse, artiste, type mondain

Vendeuse d'infos de bas étage, l'indic fouine pour trouver des infos dans la rue et les balance à quiconque lui en offre quelques nuyens. Elle est hautement sociable, elle appelle tous les videurs et les barmen de la ville par leur prénom et elle sait toujours quand une soirée a lieu. Elle voit rarement la lumière du jour : elle vit essentiellement la nuit. Charismatique, une indic sait mettre les gens à l'aise (en particulier s'ils sont bourrés) et gagner leur confiance, même si elle vient à peine de les rencontrer.

Bien que l'essentiel des infos auxquelles une indic a accès soit d'un niveau à peine supérieur à celui du ragot, elle est quelquefois capable de dénicher une information inestimable ; et elle s'y connaît quand il s'agit de la monnayer. Les ragots classiques et innocents ne vous coûteront qu'un verre ou deux. La bonne came, c'est une autre histoire ! Deux comme ça, et l'indic gagnera de quoi financer sa dure vie de fêtarde pendant une année entière. Elle n'a aucun scrupule à vendre plusieurs fois la même information, donc vous pouvez être certain que tout ce vous a dit une indic est déjà tombé dans une bonne douzaine d'autres oreilles au moins.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
2	3	3	2	4	4
Log	Vol	Chance	Ess	INIT	PI
2	2	2	6	7	1

Compétences Actives : Escamotage 2, Escroquerie 4, Esquive 2, Étiquette 4, Négociation 3, Recherche de Données 3

Compétences de Connaissances : Chatrooms 3, Clubs de gym 3, Drogues récréatives 3, Milieu des clubs 4, Mode 4, Rumeurs de la rue 4, Politique des Ombres 3

INFIRMIER

Utilisations : soins, produits pharmaceutiques

Endroits favoris : supérette 24/24, hôpital, clinique

Contacts similaires : infirmier DocWagon, infirmière, cyber-chirurgien clandestin, guérisseur chamanique, pompier

Les infirmiers voient le pire de la métahumanité, étripée sur le trottoir, bourrée souillant son froc en public dans une stupeur ahurie, ou agonisante, seule dans un appartement plein de chats affamés. Leur job est d'aider les personnes dans le besoin, mais leurs conditions de travail très stressantes, le manque de personnel et leurs heures d'astreinte obligatoires poussent leur faculté d'empathie dans ses derniers retranchements ; en particulier quand chaque appel les jette face à des scènes de violence et de mort. Quand ils ne se shootent pas aux stims pour rester éveillés lors de leur troisième relève, ils tentent d'oublier les images gravées dans leurs esprits dans l'alcool ou les puces, espérant se blinder en prévision de la prochaine nuit de souffrance.

Avoir un contact infirmier peut s'avérer sacrément pratique quand vous vous êtes fait trouer la peau et que vous avez besoin de travaux de couture urgents sans qu'on vous pose de questions ou que vous cherchez des produits pharmaceutiques rares. N'attendez en revanche aucune sympathie : l'infirmier n'en a plus la moindre depuis un bon moment. Et n'espérez pas qu'il risquera sa peau pour sauver la vôtre, ça, c'est la raison d'être des contrats DocWagon. Si vous prenez le temps d'écouter les histoires sordides de l'infirmier ou de lui fournir de quoi se distraire un peu de son quotidien, alors vous vous serez fait un contact solide.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
3	3	3	3	2	3
Log	Vol	Chance	Ess	INIT	PI
4	4	2	6	6	1

Compétences Actives : Cybertechnologie 2, Esquive 2, Étiquette 2, Médecine 2, Perception 3, Premiers soins 4, Véhicules terrestres 2

Compétences de Connaissances : Biologie 3, Docs des rues 3, Médicaments 3, Psychologie 2, Rues de la ville 3



JOUEUR

Utilisations : informations sur les casinos et les paris
Endroits favoris : casino, nightclub à la mode, bar d'hôtel
Contacts similaires : turfiste ruiné

La plupart des joueurs se divise en deux catégories : ceux qui parient sur les matches sportifs et ceux qui pratiquent les jeux de casino (poker, roulette, machines à sous). En 2070, la plupart des parieurs ne lèvent pas leurs fesses de leur fauteuil – à la maison ou au bureau – pour parier quelques nuyens sur leur équipe de combat urbain favorite ou pour disputer un tournoi de poker. Pour certains cependant, les paillettes et les lumières des casinos restent ce qui fait en bonne partie le charme de la chose, et ils y passent des nuits entières à s'imprégner de l'atmosphère et à s'efforcer de faire sauter la banque. Le parieur de casino garde l'œil sur un paquet de monde, et son appréciation d'un congénère peut avoir des applications à l'extérieur de leur établissement favori.

Si vous avez besoin qu'une petite mise se transforme en une montagne d'or, un joueur peut vous filer un coup de main, pour peu que vous lui lâchiez l'avance. À l'occasion, un parieur peut même approcher un runner pour lui demander quelques thunes afin d'entrer dans une partie, en lui proposant un pourcentage sur les gains histoire de le convaincre.

Le joueur typique est un excellent négociateur et un observateur attentif, qui sait garder la tête froide et agir promptement. Il a probablement ses démons, qui ressortiront lors de situations stressantes.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
2	3	2	2	4	4
Log	Vol	Chance	Ess	INIT	PI
2	2	4	6	5	1

Compétences Actives : Escamotage 3, Escroquerie 4, Esquive 2, Étiquette 3, Négociation 3, Perception 4, Pistolets 1

Compétences de Connaissances : Probabilités des jeux 4, Politique de la pègre 3, Psychologie 3, Repaires de la pègre 3, Sport 4



MEMBRE D'UN GROUPE RACISTE

Utilisations : théories de conspirations, informations sur les rivaux
Endroits favoris : meetings racistes, concerts de musique néo-folk, rassemblements religieux, zones rurales, prison
Contacts similaires : activiste

Les groupes racistes concentrent leur haine vers un certain groupe de personnes : un membre du Policlub Humanis crache sur tous les métahumains alors qu'un homme de main des Fils de Sauron préfère planter un brandon enflammé dans l'œil de toute personne qui n'est ni un ork ni un troll plutôt que de lui adresser la parole. Une haine de ce genre n'est pas toujours déversée pour des motifs raciaux. Elle peut viser les Éveillés, les technomanciens ou les personnes d'un certain sexe, ayant des préférences sexuelles différentes, une autre religion ou elle peut se baser sur des critères ethniques. Difficile quand même de détester tout le monde. Même le plus vindicatif des tordus psychopathes a besoin de se sentir épaulé. C'est là la raison d'être de ces abominables organisations.

Les membres de groupes racistes font profil bas la plupart du temps, et n'apparaissent sous leur vrai jour qu'entourés d'une foule de bigots comme eux. Au boulot ou dans la rue, ils garderont leurs convictions pour eux, et il se peut bien que vous ne sachiez jamais que l'ork affable qui bosse à trois bureaux du vôtre passe ses week-ends à psalmodier pour la damnation de tous les homosexuels, les païens et les généticiens.

Malgré sa vision écoeurante du monde, le membre d'un groupe raciste peut se révéler un contact utile de temps à autre. Le garder près de vous (sans lui lâcher d'info importante) vous donnera un avantage quand vous interférerez (ou aiderez quelqu'un à interférer) avec leurs activités.

Il peut être assez difficile de développer une relation avec une personne issue d'un tel milieu. La plupart des membres de ces groupes sont de nature méfiante et, comme mentionné plus haut, ils ne sont généralement pas bavards sur leurs liens avec l'organisation. Un membre de groupe raciste est souvent au départ un contact d'un autre type ; finalement, le runner peut découvrir la vérité et accéder à certaines informations. Le runner doit quand même faire gaffe : si un membre de groupe raciste a le moindre soupçon et se doute que vous n'êtes pas un sympathisant, il deviendra immédiatement un ennemi. La parano est un mode de vie dans ce genre de milieu.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
3	3	3	3	2	2
Log	Vol	Chance	Ess	INIT	PI
2	3	2	6	5	1

Compétences Actives : Armes contondantes 2, Armes de jet 1, Combat à mains nues 2, Esquive 2, Étiquette 1 (La Rue +2), Filature 2, Intimidation 3

Compétences de Connaissances : Blogs racistes 4, Calendrier du combat urbain 2, Rumeurs de la rue 4, Territoires de gangs 3, Trash rock engagé 3

MEMBRE DU TAMANOUS

Utilisations : faire disparaître un corps, trouver du cyberware d'occasion
Endroits favoris : ruelles sombres, la morgue, hôpitaux, cliniques clandestines
Contacts similaires : goule, trafiquant d'organes, employé de bodyshop

Le membre du Tamanous fait partie de l'un des réseaux les plus clandestins et les plus discrets de la conurb'. Vous ne savez pas exactement ce qu'il fait, mais cela vous va très bien comme ça, tant qu'il peut se révéler utile. Lui-même sait rarement qui est son employeur ou ce que sont ses objectifs : tout ce qu'il sait, c'est que ramener des corps, vivants ou morts, leur permet de vivre confortablement. Vous prenez pas la tête avec votre



saleté de morale : un membre du Tamanous n'en a aucune. Faites gaffe si vous devenez pote avec l'un d'entre eux, car si lui vous fichera probablement la paix, ses partenaires ne sentiront aucunement liés par les mêmes restrictions.

Les membres du Tamanous préfèrent taire leurs liens avec le réseau, se faisant passer pour des fournisseurs d'organes pour les cliniques clandestines, pour des infirmiers, etc. Ils ne diront pas non à de l'équipement, de l'argent ou des informations sur la police locale ou les activités des hôpitaux du coin, et peuvent en général vous fournir des informations sur les mêmes sujets. Si vous leur fournissez des infos à propos de « donateurs » potentiels sans les ruiner, ils sauront se montrer généreux. Cela dit, en tant que membre situé au bas de la chaîne alimentaire de l'organisation, il n'est pas au fait de ses plus sombres secrets.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
3	3	3	3	2	3
Log	Vol	Chance	Ess	INIT	PI
3	3	2	6	6	1

Compétences Actives : Armes tranchantes 3, Esquive 2, Infiltration 2, Médecine 1, Négociation 2, Perception 3, Pistolets 2, Premiers soins 3

Compétences de Connaissances : Anatomie 3, Contrebandiers 3, Fast foods 3, Fourgues 2, Implants 3, Protocoles d'hospitalisation 4, Rumeurs de la rue 3, Trafiquants d'organes 4

NOMADE

Utilisations : contacts supplémentaires, conseils pour voyager
Endroits favoris : café, hôtel-cercueil, bar, aires de chargement, auto-stop

Contacts similaires : squatter, contrebandier, travailleur immigré, marginal

Dans le monde hyper-urbain de 2070, peu de personnes comprennent comment quelqu'un pourrait *ne pas* vouloir vivre dans une conurb' high-tech comme Seattle ou Néo-Tokyo. En vérité, de nombreux nomades aiment passer du temps dans ce genre de conurb', mais ils ne veulent tout simplement pas s'y installer plus d'une année. Ils se déplacent vers un nouveau lieu, trouvent un endroit où pieuter, peut-être un job, puis ils explorent, rencontrent des gens et apprennent tout ce qu'ils peuvent sur la ville. Ce sont des puits d'informations, toujours prêts à parler des endroits d'où ils viennent et de là où ils comptent se rendre. Ces nomades-là sont souvent très actifs dans la Matrice et se documentent soigneusement pour leurs voyages.

Le nomade maintient une longue liste de contacts, même s'il est rare qu'il les connaisse vraiment bien. Il peut probablement vous donner le nom de quelques adresses de restos, d'hôtels et de coins sympas pour sortir dans toutes les villes par lesquelles il est passé – et certainement plus encore.

Autrement, le nomade est peut-être en fuite pour diverses raisons peu reluisantes : échapper à la justice, à une mégacorporation, au crime organisé... Il doit alors faire profil bas plutôt que de poursuivre ses activités criminelles.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
3	3	3	3	4	3
Log	Vol	Chance	Ess	INIT	PI
3	2	3	6	6	1

Compétences Actives : Athlétisme (GC) 2, Crochetage 2, Escroquerie 2, Esquive 3, Furtivité (GC) 2, Informatique 2, Perception 3, Recherche de données 3, Survie 3, Véhicules terrestres 3

Compétences de Connaissances : Arnaques en voyage 3, Bons plans hébergement 4, Identification de gangs 3, Rumeurs de la rue 3

PATRON DE CLUB

Utilisations : contacts supplémentaires, informations, salles de réunion privées

Endroits favoris : club, meeting politique des environs

Contacts similaires : patron de bar, clubber, pillier de bar

Faut pas se voiler la face. Les gens entrent dans le business des boîtes pour deux raisons : les nuyens et la gloire dans le milieu, chacun à son échelle. Ils ne veulent qu'une chose : faire plaisir aux clients afin de les voir revenir (avec leurs portefeuilles) en faisant marcher le bouche-à-oreille. Les gens qui débarquent dans le business sont toujours chauds pour bien s'éclater, et feront des pieds et des mains en dépensant énergie et ressources pour que les clients soient contents. Dix ans plus tard, les patrons de boîtes sont souvent blasés par le milieu et remplissent leur rôle mécaniquement – du genre : « la vie est dure mais faut bien que quelqu'un soit là pour vous bourrer la gueule. » Quand un patron en est arrivé là, en général seule la thune fonctionne, tout le reste n'a plus aucune prise. Un patron de club traitera toujours ses réguliers avec un certain degré de respect et de camaraderie, mais plus il aura pataugé dans la fange, plus il sera difficile de pénétrer dans son cercle intime.

Pour rester en vie dans le coupe-gorge qu'est le monde des clubs, le patron de club a dû briser l'échine de ses congénères, de quelques tricarats du coin (dont certains sont des habitués), et aussi des autorités de la ville, qui lui ont pourri la vie à la moindre occasion. Il a passé plus de temps à se prendre le bec avec les agents d'inspection municipaux et à rencontrer son avocat et ses conseillers financiers que la plupart des patrons de petites entreprises, et il a plus d'un tour dans son sac. Il connaît des groupes et des comédiens, des strip-teaseuses et des putes, des politiciens et des banquiers, des gangers et des runners, des *dons* de la Mafia et des *oyabun* du Yakuza.

Il n'est pas indispensable que vous jouiez les piliers de bar pour qu'il vous file un coup de main, mais c'est certain que ça aide. Faites juste gaffe à pas lui apporter d'embrouilles, sinon vous ne passerez plus jamais le videur à l'entrée.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
3	3	3	2	5	3
Log	Vol	Chance	Ess	INIT	PI
3	4	2	6	6	1

Compétences Actives : Escroquerie 3, Étiquette 4, Falsification 2, Intimidation 2, Négociation 3, Perception 2

Compétences de Connaissances : Affaires 3, Cuisine fine 3, Culture locale 3, Gnôle 3, Grands restaurants 3, Politique locale 4, Potins sur la haute société 4

PIRATE

Utilisations : marchandises au marché noir, infos clandestines

Endroits favoris : trou à gnôle du coin, docks, aire de chargement portuaire

Contacts similaires : fourgue, contrebandier, gangster

« À l'abordaaaaage ! » Qu'ils détournent des véhicules, qu'ils volent ou qu'ils trafiquent, les pirates du Sixième Monde n'écument pas que les mers, mais aussi les autoroutes et les ruelles sombres de la conurb', toujours au courant des coins pour trouver la meilleure came avec la sécurité la plus minime. Quasiment sans exception, les pirates travaillent en équipes. Savoir conduire une voiture ou un bateau est obligatoire, et le pirate moyen sait également piloter un drone et faire un peu de hacking, compétences nécessaires pour pouvoir discrètement surveiller et intercepter les cargaisons en partance. Les cargos de toutes sortes sont leurs proies de choix, des navires de petit tonnage aux zeppelins de transport de marchandises en passant par les trains routiers.

Les équipages de pirates fonctionnent souvent sur une base de troc, échangeant leurs marchandises volées contre d'autres marchandises volées, plutôt que de les vendre. Cela leur évite



d'avoir à payer un intermédiaire, mais les groupes de pirates ne sont pas toujours en bons termes, et il n'est pas rare qu'ils tentent de se doubler. Les runners peuvent se retrouver impliqués dans les activités d'une organisation de pirates de nombreuses manières : employés par les pirates eux-mêmes comme mesure préventive, pour exercer une vengeance ou pour fournir une puissance de feu supplémentaire lors d'une opération régulière. Il se peut fort bien que les runners se retrouvent dans le camp des « méchants » du point de vue des pirates, s'ils ont été employés pour faire merder un raid ou piquer des choses dans le butin d'une organisation.

La plupart des pirates ont quand même la mémoire courte, et accepteront sans doute de dealer de nouveau avec vous même si vous les avez entubés par le passé. Ils savent bien que cela fait partie du business, comme une règle non écrite : potes un jour, ennemis le suivant.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
3	4	3	4	3	3
Log	Vol	Chance	Ess	INIT	PI
2	2	2	6	6	1

Compétences Actives : Armes automatiques 3, Athlétisme (GC) 2, Combat rapproché (GC) 3, Filature 2, Navigation 2, Piratage (GC) 2, Recherche de données 2, Véhicules aquatiques 2

Compétences de Connaissances : Drogues 3, Évaluation de marchandises, Navires cargo 3, Procédures de patrouille 3, Routes de contrebande 4

PIRATE TRIDÉO

Utilisations : informations, diffusion d'informations, divertissement

Endroits favoris : café louche, trou à gnôle, conférence sur les médias, en ligne

Contacts similaires : journaliste d'investigation, activiste, blogueur

Un pirate tridéo diffuse sur les ondes une émission tridéo pirate non autorisée. Certains le font pour l'argent, interceptant et rediffusant des émissions en pay-per-view en-dessous du prix du marché. D'autres importent sous forme numérique des contenus illégaux dans le pays : après toutes ces années, les deathmatches aztlanais sanglants sont toujours aussi populaires à Seattle. Certains pirates et indépendants produisent leur propre contenu, le diffusant sur la Matrice à destination du monde entier, interrompant parfois les émissions normales, les remplaçant par le contenu pirate.

Le pirate tridéo typique connaît tout le monde en ville, et passe autant de temps au téléphone à dénicher des infos crades (ou des financements) que derrière ou devant leur caméra, enregistrant leur dernier scoop tonitruant sur « ces putains de banques qui nous entubent, man. » Un pirate tridéo peut embaucher des runners pour voler ou enregistrer la vidéo (ou d'autres données de valeur) d'une cible, agir comme gardes du corps ou voler du matériel high-tech. Les shadowrunners doivent également se souvenir que les pirates sont toujours à la recherche d'informations, et ils peuvent se faire un petit extra en vendant au pirate des nouvelles et des infos bouillantes. D'un autre côté, les pirates tridéos rechignent en général à lâcher toute information ou extrait d'enregistrement qu'ils considèrent comme exclusif. Seule une somme astronomique pourrait pousser un pirate tridéo à révéler ses informations, s'il pense qu'elles peuvent faire de lui une légende. L'ego est parfois plus important que le porte-monnaie.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
2	3	3	2	4	3
Log	Vol	Chance	Ess	INIT	PI
3	4	3	6	6	1

Compétences Actives : Escroquerie 3, Étiquette 2 (La Rue +2), Guerre électronique 5, Hacking 4, Informatique 4, Recherche de données 2, Perception 4

Compétences de Connaissances : Endroits médiatiques 4, Droit audiovisuel 4, Rumeurs corporatistes 4, Rumeurs de la Rue 4, Science-fiction 4

POLITICIEN MILITANT

Utilisations : crasses politiques, influence des politiques, contacts de haut niveau dans le milieu des affaires

Endroits favoris : meeting politique, séance de photos, mairie

Contacts similaires : activiste, lobbyiste corporatiste, porte-parole des médias, icône médiatique

Le politicien est un individu qui croit dur comme fer qu'il s'exprime au nom du peuple. C'est parfois vrai, mais assez souvent le militant a juste le doigt dans l'œil, complètement déconnecté de la réalité de la vie de ses administrés et de leurs véritables besoins. Que son programme reflète la volonté populaire ou non, une chose est bien certaine : il est infatigable pour défendre les communautés qu'il souhaite représenter, serrant des mains à qui mieux mieux, hochant la tête d'un air contrit quand un ouvrier d'usine égraine ses doléances devant les caméras ou coupant un ruban pour inaugurer un nouveau centre communautaire.

Quelques soient les opinions du runner à propos des politiciens et de leurs tactiques, les politicards peuvent se révéler des contacts extrêmement intéressants. Gagner la confiance d'un politicien militant n'est cependant pas facile. Contribuer financièrement à sa campagne est certainement un bon début, mais les politiciens sont plus attirés par le pouvoir que par les nuyens. Une fois qu'ils ont le pouvoir, les nuyens suivront. Un politicien sera plus facilement intéressé par quelqu'un qui lui présentera les squelettes planqués dans les placards de son rival, qui l'aidera à « mobiliser » un réservoir de voix ou qui lui offrira quelques milliers de votes-surprise juste avant la fin d'une élection. Il se peut même que vous trouviez occasionnellement un politicien convaincu par sa propre rhétorique, cas dans lequel les runners devront agir dans l'intérêt de la communauté concernée pour



gagner ses faveurs. Mais une fois le poste conquis, la corruption et le népotisme suivront toujours assez vite.

Une fois entré dans le cercle intime d'un politicien, un runner peut accéder à toute une myriade de potins et de contacts supplémentaires potentiels. Les politiciens semblent connaître tout le monde, et tout le monde leur veut quelque chose. Une des choses que le politicien n'a jamais assez, c'est le temps : si un runner est suffisamment tenace pour faire l'effort de développer une relation avec un politicien militant, il doit garder à l'esprit la disponibilité de son contact. Il est facile de perdre l'intérêt que vous porte un politicien par excès d'exigence.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
2	2	2	2	5	4
Log	Vol	Chance	Ess	INIT	PI
3	4	3	5,15	6	1

Compétences Actives : Art 2, Esquive 2, Influence (GC) 4, Perception 3

Compétences de Connaissances : Droit 4, Golf 4, Intérêts des mégacorporations 4, Politique locale 4, Politique nationale 3

Bioware : Régulateur de sommeil, Phéromones adaptatives 3

Cyberware : Modulateur vocal

PRÊTEUR SUR GAGES

Utilisations : informations, marchandises d'occasion

Endroits favoris : boutique de prêteur sur gage, marché aux puces

Contacts similaires : usurier, fourgue, dealer de BTL

La plupart du temps, le prêteur sur gages deale dans les produits de consommation courante : les vieux appareils tridéo, les commlinks de l'an 40, le mobilier bien cheap, l'électroménager d'occase, etc. Il fait parfois dans la quincaillerie soft (pistolets légers, couteaux, fusils basiques, le genre de trucs qu'on peut ranger dans la catégorie de l'« équipement de chasse »). Le prêteur sur gages tient un compte précis (et en théorie, un registre irréprochable) des personnes qui lui achètent et qui lui vendent des choses. Au-delà de ça, il a le doigt sur le pouls du quartier : si les temps sont durs, seuls les familles et les parents lui reflent leurs objets encore neufs pour payer le loyer, et les ventes de tels produits diminuent. Pas facile pour le commerçant, qui peut voir ses investissements ne pas être récompensés pendant des semaines ou des mois, avant que le quartier ne se remette.

Pour continuer les affaires en période de vaches maigres, le prêteur sur gages fait parfois un peu dans le marché noir, vendant des armes ou de la drogue « sous le comptoir ». De telles activités sont peut-être encore plus mauvaises pour l'économie du quartier, mais les gains à court terme peuvent quand même valoir le coup. Rien ne dit qu'il ne sera pas prêt à vous lâcher quelques infos sur les gens du cru, d'ailleurs... ou à garder pour vous du matos un peu bouillant dans son coffre. Faites juste gaffe de bien venir le récupérer à la date prévue, si vous ne voulez pas qu'il atterrisse entre les mains de quelqu'un d'autre.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
3	2	2	3	3	3
Log	Vol	Chance	Ess	INIT	PI
3	3	2	6	5	1

Compétences Actives : Escroquerie 2, Étiquette 2 (La Rue +2), Fusils 2 (Shotguns +2), Négociation 4, Perception 3, Recherche de données 2

Compétences de Connaissances : Affaires 3, Évaluation de marchandises, Fonderie 3, Fourgues 3, Patrouilles Lone Star 3, Rumeurs de la rue 3

PROPRIO VÉREUX

Utilisations : planques, infos

Endroits favoris : trou à gnôle, bâtiment de bureaux désaffecté

Contacts similaires : responsable d'hôtel-cercueil

Un proprio véreux possède un paquet d'endroits bien nazes : d'anciens appartements condamnés dans les quartiers les plus pauvres de la ville, des duplex saucissonnés pour pouvoir accueillir huit familles différentes ou un motel-cercueil si crasseux et moisi qu'il y loge un million de cafards pour un être humain. Le proprio véreux peut être un escroc qui se fait quelques yens sur les pauvres et les déshérités, ou avoir manqué de bol lui-même et se retrouver dans l'incapacité de maintenir ses propriétés dans un état décent. Il se peut même qu'il ne possède pas les lieux qu'il loue, détournant illégalement l'eau, l'électricité et les autres services municipaux vers des bâtiments abandonnés et prétendant en être le propriétaire.

Vous pouvez très bien vous retrouver à bosser pour ou contre un tel proprio véreux : une équipe de runners peut avoir pour mission de remonter la piste de l'un d'entre eux pour rembourser ses « hôtes », ou se faire embaucher par un de ces propriétaires pour retrouver des délinquants qui n'ont pas payé leurs nuits ou leurs loyers et ont transformé leur appartement ou leur chambre en champ de ruines. Un Johnson aussi peu orthodoxe est susceptible de ne pas payer l'équipe de façon conventionnelle, mais il pourrait lui filer des tuyaux pour trouver une nouvelle planque ou l'aider dans tout autre projet immobilier. Le proprio véreux a également une certaine expérience dans le domaine de l'arnaque de bureaucrates tels que les inspecteurs sanitaires et les agents des services publics municipaux ; toujours intéressant quand votre piaule n'est plus aux normes ou que ça fait deux ans que vous n'avez pas réglé votre facture d'électricité.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
3	2	3	3	1	2
Log	Vol	Chance	Ess	INIT	PI
3	2	2	6	5	1

Compétences Actives : Armes contondantes 1, Combat à mains nues 2, Crochetage 3, Escroquerie 2, Falsification 3, Intimidation 2

Compétences de Connaissances : Droit immobilier 3, Identification de gangs 3, Planques 5, Rumeurs de la rue 3, Territoires de gangs 3, Vermine 2

RADICAL

Utilisations : informations sur les opposants de son gouvernement / de sa corpo, armes

Endroits favoris : meeting d'activistes, centre de ressources politiques, café, squat collectif

Contacts similaires : activiste, terroriste / résistant, guérillero, insurgé

Un rad est dévoué à une cause politique, qu'il s'agisse de protéger l'environnement, de détruire les mégacorporations ou de renverser le gouvernement. Contrairement aux activistes normaux, cependant, les radicaux ne sont pas intéressés par les réformes, le vote de nouvelles lois ou l'élection de candidats défendant leurs idées : ils veulent provoquer eux-mêmes des changements fondamentaux dans le système. Fondant leurs modes d'action sur toutes sortes d'idéologies politiques (parfois convergentes, parfois divergentes), les radicaux tentent d'atteindre leur but par l'action directe, car ils ne croient pas que ceux qui sont au pouvoir soient prêts à lâcher quoi que ce soit sans combattre. Anarchistes, néo-communistes, anti-capitalistes, éco-radicaux et autres mènent des stratégies qui vont de la désobéissance civile et des actions psychologiques jusqu'à la destruction de biens, aux atteintes au système et dans les cas les plus sérieux à l'agression violente et à l'assassinat.

Les rads sont très favorables à ceux qui montrent de la sympathie pour leur cause, en particulier si vous leur refliez des infos, du matos ou de la thune pour financer leurs opérations. Si vous ne les soutenez pas, alors vous êtes à leurs yeux une des composantes du problème. Même les loosers les plus apathiques peuvent se révéler utiles : pour peu que vous les arrosiez régulièrement d'informations, d'armes ou de quoi

que ce soit dont ils puissent avoir besoin, ils travailleront avec vous ; mais ne vous attendez pas à gagner leur confiance.

Con 3	Agi 4	Réa 3	For 2	Cha 3	Int 3
Log 3	Vol 4	Chance 2	Ess 6	INIT 6	PI 1

Compétences Actives : Armes automatiques 2, Athlétisme (GC) 2, Esquive 2, Étiquette 2, Furtivité (GC) 3, Informatique 3, Perception 2, Piratage (GC) 2, Recherche de données 3

Compétences de Connaissances : Films d'émeutes 3, Groupes politiques 3, Mégacorporos 4, Tactiques de guérilla 3, Procédures de police 3

SCIENTIFIQUE CORPORATISTE

Utilisations : information scientifiques, prototypes

Endroits favoris : en ligne, conférences scientifiques, extractions

Contacts Similaires : historien

Un scientifique corporatiste est lié par contrat à une corporation : tout ce qu'il fait, tout ce qu'il pense est la propriété de cette dernière. Les scientifiques sont une denrée de valeur et font l'objet d'une protection stricte, souvent d'une isolation. La manière la plus plausible par laquelle des runners peuvent développer une relation avec un scientifique corpo est l'extraction : le vol d'un scientifique à une corporation par une autre corporation ; parfois le scientifique est consentant, et parfois non. La menace d'une extraction plane en permanence sur les membres de la communauté scientifique, notamment les plus brillants. Cette réalité a pour effet de rendre le scientifique corporatiste un peu nerveux et méfiant. En dehors d'une situation d'extraction, il sera très difficile pour une équipe de runners de gagner la confiance d'un scientifique corpo. Lors d'une telle opération en revanche, si un des runners la joue sympa, rassure la « cargaison », voire passe des moments privilégiés avec elle avant la livraison, il est possible qu'il se fasse un contact de valeur – genre syndrome de Stockholm. Un scientifique est loyal à ses recherches, pas à son employeur. Si un scientifique croit vraiment que balancer des infos ou « perdre » un prototype peut servir ses travaux, il est possible qu'il tende l'oreille à ce qu'un runner a à lui proposer. Si les nuyens ont quelque poids sur un scientifique, ils sont en général secondaires par rapport à son travail. Les personnages disposant d'un contact scientifique peuvent s'en servir pour des questions relatives à des recherches ou pour obtenir une opinion sur un artefact ou un équipement technologique étrange qu'ils viennent de dénicher.

Con 2	Agi 2	Réa 2	For 2	Cha 2	Int 5
Log 5	Vol 3	Chance 2	Ess 5,9	INIT 7	PI 1

Compétences Actives : Hardware 3, Informatique 4, Instruction 2, Perception 4, Recherche de données 4, Software 4

Compétences de Connaissances : Avancées médicales 3, Chatrooms 3, Chimie (ou autre compétence scientifique du même ordre) 4, Clubs de gym 2, Technologies de pointe 5

Cyberware : Datajack

SECRÉTAIRE CORPORATISTE

Utilisations : codes d'accès, informations internes

Endroits favoris : chatroom de rencontres en ligne, club de lecture, restau, happy hours

Contacts Similaires : vendeuse

La (ou le) secrétaire corporatiste est juste une fille (ou un gars) comme les autres qui fait son boulot en gérant les affaires de quelqu'un d'autre qui n'a du coup pas à s'en charger. Elle est douée pour la paperasse, les coups de téléphone, le café et les ragots (incessants). Son job est d'un ennui consternant, tout comme le costard bouffi dont elle gère la vie.

C'est la raison pour laquelle elle passe un temps non négligeable à collecter des potins sur tous ses collègues et à tailler un short à son boss, souvent assez pernicieusement. Dans certains cas, menacée de se faire virer, elle se retrouve à faire des heures sup' pour satisfaire le patron, ce qui entretient encore plus son dégoût de la corporation. Amère et sous-payée, la secrétaire corpo peut servir vos intérêts. Elle a les codes d'accès, les itinéraires et sait qui reste tard au bureau et qui se contente de dire ça à sa femme... Comme la plupart des larbins, une secrétaire ne se mouillera pas trop, mais pour une somme correcte elle sera ravie de tirer quelques ficelles pour vous faciliter la vie.

Con 2	Agi 2	Réa 2	For 2	Cha 4	Int 4
Log 3	Vol 3	Chance 2	Ess 5,9	INIT 6	PI 1

Compétences Actives : Étiquette 4 (Corpos +2), Informatique 3, Gymnastique 1 (Pilates +2), Perception 3, Recherche de données 3

Compétences de Connaissances : Anecdotes de simsens 4, Affaires 3, Droit mégacorporatiste 2, Politiques corporatistes 3, Rumeurs corporatistes 4

Cyberware : Datajack

SHESTIORKA DU VORY

Utilisations : informations sur le Vory, marchandises volées, données-butin

Endroits favoris : bains russes, club privé, bar

Contacts similaires : homme de main de la Mafia / du Yakuza / des Triades, gangster, marchand d'informations

Un *shestiorka* — « porteur de valises », ou « garçon de courses » — se trouve tout en bas de l'échelle dans la hiérarchie du Vory v Zakone, le syndicat du crime organisé russe. La plupart des factions du Vory engagent des gangsters locaux pour effectuer la plupart des boulots de gros bras, mais certaines tâches doivent être assurées en interne par l'organisation, et c'est là que le *shestiorka* entre en scène. Si le Vory fait largement dans la contrebande en Amérique du Nord, son activité principale reste le commerce d'informations. La plupart des données dont ils font le trafic concernent les autres pontes de la pègre, la police et les agences de maintien de l'ordre, ainsi que le système carcéral, où le Vory ancre son histoire et ses principes fondateurs. En Russie, ils contrôlent une part bien plus vaste des opérations et des marchés criminels, et trempent dans presque tous les business.

Le Vory respecte un code d'honneur entre voleurs, et un *shestiorka* tient à montrer sa valeur. Comme les autres membres, il participe à la caisse commune, l'*obshchak*, et le montant qu'il apporte personnellement à la communauté détermine la vitesse à laquelle il va pouvoir grimper les échelons. Un porteur de valise ne sait pas grand-chose des affaires les plus secrètes du Vory, et n'a accès à aucune info confidentielle, et même si tel était le cas, seuls des trésors d'ingéniosité en matière de torture ou un pot-de-vin à faire pâlir un magnat du pétrole pourraient le convaincre d'ouvrir son clapet. Cela dit, un *shestiorka* crédule peut évidemment être dupé. Ils ne souhaitent rien de plus qu'impressionner leurs supérieurs (dont la plupart n'ont jamais posé les yeux sur eux). Si ça n'éveille aucune idée en vous, alors développez votre talent pour les magouilles tordues ou quittez le métier de runner. Même l'organisation la plus discrète et *a priori* impossible à noyauter peut être infiltrée.

Con 2	Agi 3	Réa 3	For 2	Cha 3	Int 4
Log 4	Vol 3	Chance 3	Ess 6	INIT 7	PI 1

Compétences Actives : Armes contondantes 3, Combat à mains nues 3, Étiquette 2 (Syndicats +2), Informatique 2, Intimidation 4, Négociation 2, Pistolets 2



Compétences de Connaissances : Identification de gangs 2, Paris 4, Politique des Ombres 4, Procédures de police 3, Rackets criminels 3

SPIDER

Utilisations : plans de bâtiments, infos internes, codes d'accès
Endroits favoris : conférence sur le high-tech
Contacts similaires : vendeur de matériel de surveillance, détective privé, hacker

La toile du spider (« l'araignée ») est le bâtiment qu'il protège contre les intrus, lesquels constituent son repas. Le spider est un élément essentiel de l'équipe de sécurité dans toute installation de grande taille. Il surveille les transmissions vidéo et audio ainsi que les rapports de toute une variété de senseurs : détecteurs de mouvement, senseurs auditifs, scanners à phéromones, etc. Les bons jours, c'est tout ce que le spider a à faire. Les jours intéressants, il prend une part active dans l'enquête sur les menaces et la défense des installations, manipulant les systèmes de sécurité et les drones pour soutenir la sécurité magique et physique.

Les spiders se délectent des pièges qu'ils tendent, et sont souvent obsédés par les défis qu'ils posent aux intrus, les forçant dans leurs derniers retranchements avant de les attraper proprement. Rien n'apporte plus de satisfaction au spider que de voir son système détecter et piéger un intrus, avant même que la sécurité physique ne puisse intervenir. Cela provoque souvent des tensions entre le spider et la sécurité traditionnelle, chacun tentant de prouver à son employeur à quel point il est indispensable.

Alors que les shadowrunners se retrouveront souvent face à un spider, il se peut qu'à l'occasion ils aient les mêmes objectifs. Un spider pourrait par exemple agir en M. Johnson, embauchant secrètement une équipe de runners pour pénétrer dans son installation, dans laquelle il les attrapera facilement, prouvant ainsi sa valeur aux yeux de ses supérieurs. Un spider peut également embaucher une telle équipe et la laisser s'infiltrer (en gardant naturellement un œil sur eux) pour détecter les faiblesses de son système ou pour se tenir au courant des dernières techniques employées par les shadowrunners.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
2	3	3	2	2	3
Log	Vol	Chance	Ess	INIT	PI
4	3	2	4,7	6	1

Compétences Actives : Armes de véhicules 3, Électronique (GC) 3, Perception 2, Piratage (GC) 4, Véhicules aériens 3, Véhicules terrestres 3

Compétences de Connaissances : Architecture 3, Jeux matriciels 3, Procédures de sécurité 3, Rumeurs corporatistes 4, Systèmes de sécurité 5, Techniques d'effraction 4

Cyberware : Commlink, Datajack, Interface de rigging, Simrig

STAGIAIRE POLITIQUE

Utilisations : crasses politiques, documents gouvernementaux
Endroits favoris : meetings politiques, bureaux de campagne, magasin de fournitures de bureau, bar
Contacts similaires : étudiant en Sciences-Po, juriste

Avec des yeux de faon malade emplis d'un fol espoir (celui de penser qu'elle peut changer le monde) la stagiaire politique est l'un des meilleurs moyens pour un runner d'infiltrer le monde de la politique. Bien que son temps libre puisse être encore plus réduit que celui du politicien pour lequel elle travaille, l'exubérance de sa jeunesse et son énergie sont sans limites. Elle est également extrêmement ambitieuse, et prête à aider toute personne susceptible de la faire monter dans la hiérarchie prédatrice du monde politique. Si un runner parvient à la jouer fine, il peut obtenir des informations extrêmement intéressantes de la part d'une stagiaire.

Malgré leur obsession malade à gravir les échelons du microcosme politique, la plupart des stagiaires sont bien éduquées et particulièrement malignes. Même si vous avez l'impression de complètement contrôler la relation que vous entretenez avec cette jeune idéaliste impressionnable, c'est peut-être totalement l'inverse. Pour autant que vous le sachiez, la stagiaire fait peut-être un rapport de tous ses arrangements louches avec vous à ses supérieurs, dans l'espoir de gagner quelques faveurs au sein du parti. La probabilité d'un coup de poignard dans le dos n'est jamais nulle dans les eaux troubles du milieu de la politique. Vous êtes prévenus...

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
2	2	3	2	3	3
Log	Vol	Chance	Ess	INIT	PI
3	4	2	5,8	6	1

Compétences Actives : Esquive 2, Influence (GC) 3, Perception 2

Compétences de Connaissances : Droit 4, Fraternités d'étudiants 3, Intérêts des mégacorpos 4, Politique locale 4, Politique nationale 3, Psychologie 2

Cyberware : Datajack, Datalock

STRIP-TEASEUSE

Utilisations : contacts (majeurs) supplémentaires, informations, lap dances
Endroits favoris : clubs, hôtels, restauroutes
Contacts similaires : prostituée, top model de charme

Parente isolée avec enfants, camée en manque de thune, étudiante qui cherche à payer ses droits de scolarité ou les trois à la fois, on peut faire confiance à la strip-teaseuse (ou « danseuse exotique », d'après le vocable officiel) pour faire chaque jour deux choses : voir une tonne de gens, et les manipuler grave. Elle vit pour les pourboires que lui laissent les clients, alors, vous vous doutez bien qu'elle n'a aucun scrupule à se faire quelques nuyens en vendant des informations. Une strip-teaseuse qui travaille dans un petit club de quartier disposera d'informations au sujet des clients du coin, des membres de gangs et autre menu fretin, alors qu'une danseuse d'un club de Downtown en saura peut-être un peu plus sur les gens qui ont un nom dans la communauté des runners, et connaîtra sans doute des histoires un peu plus bouillantes.

Certaines danseuses ne travaillent pas dans un club particulier, mais sont plutôt employées à l'heure pour se produire en privé ou à l'occasion d'une soirée, souvent dans des hôtels. Ces dames (et ces messieurs !) travaillent en général dans des conditions plus classes et entendent parfois des ragots qui valent leur pesant de nuyens. Il est également possible de les convaincre d'aller à la pêche aux infos auprès d'un client : les langues des gens ont une certaine tendance à se délier quand ces derniers sont suffisamment alcoolisés et « divertis ». Enfin, si vous avez besoin de quelqu'un de bien fichu à votre bras pour une soirée, elles peuvent peut-être vous rendre ce service ou vous indiquer quelqu'un qui peut le faire.

Pour autant, n'espérez pas ramener ces gens chez vous. On ne mélange pas business et plaisir, et vous, vous êtes strictement du business.

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int
2	4	3	2	4	2
Log	Vol	Chance	Ess	INIT	PI
3	3	3	6	5	1

Compétences Actives : Armes tranchantes 2, Escroquerie 1 (Imposture +2), Déguisement 2, Étiquette 2 (La Rue +2), Gymnastique 2 (Danse +2), Négociation 2

Compétences de Connaissances : Anecdotes sur les stars du simsens 3, Clubs de strip 4, Personnalités des Ombres 3, Politique des Ombres 2, Rumeurs de la rue 3



Trois heures du mat', c'était l'heure favorite de Pistons, à mi-chemin entre la nuit noire et l'aube. L'air était chargé d'opportunités et le calme et la lassitude endormaient la vigilance des gardes qui approchaient du milieu de leur service, rendant leurs faiblesses exploitables. L'entrepôt d'expédition qu'elle comptait infiltrer cette nuit employait la ribambelle habituelle de flics-à-louer ; en gros, on ne pouvait pas rêver mieux. Tout s'annonçait exactement comme l'avait promis son fixer. Du gâteau.

Elle dépassa facilement le premier obstacle : les gardes. Elle connaissait leurs schémas de patrouille, et avait demandé une faveur à une fille de joie de sa connaissance pour garder les plus ambitieux et les plus attentifs d'entre eux occupés pendant une heure. C'était plus que ce dont elle aurait besoin pour franchir la clôture sans être vue et se glisser à l'intérieur.

Bien que les gardes ne communiquaient pas autant qu'ils le devraient avec leurs collègues, ils restaient néanmoins un problème potentiel. Pistons ne voulait surtout pas qu'ils appellent du renfort en cas d'alerte. Elle trouva rapidement une alcôve isolée et pirata le réseau local, désactivant leurs communications. Si l'un des gusses s'intéressait au bug, il apparaîtrait comme un problème technique de routine qu'ils avaient déjà rencontré et pour lequel, à son grand plaisir, ils avaient fait un rapport quelques jours auparavant.

Pistons s'intéressa aux registres de l'entrepôt pour voir à quel endroit son colis avait été stocké. Elle fronça les sourcils. Pas difficile à trouver, mais visiblement on lui avait attribué des mesures de sécurité supplémentaires. Elle pouvait s'occuper de certaines d'entre elles de là où elle se trouvait, mais les autres allaient requérir sa présence. Elle aurait dû se douter que les choses ne se dérouleraient pas conformément au plan ; elles le faisaient rarement, et le savoir était ce qui séparait les amateurs des vrais pros.

Après avoir désactivé à distance le système de suivi qui déclencherait une alarme si les marqueurs RFID du colis cessaient de transmettre leur signal au récepteur situé dans l'entrepôt, Pistons se déplaça pour atteindre sa cible. Quelques instants plus tard, elle était en train d'étudier le mécanisme de verrouillage quand trois silhouettes apparurent soudain dans la lueur tamisée qui baignait l'entrepôt. Deux types armés d'Ares Predator flanquaient une femme rousse à l'air amusé, appuyée sur un bâton couvert d'ornements. Tous trois portaient des uniformes de Knight Errant.

« Tiens tiens, mais ne serait-ce donc pas notre vieille amie, » lança la femme. « J'imagine que je devrais t'appeler "Pistons" désormais, » finassa-t-elle. « Ce que ça va me plaire de te passer les bracelets moi-même, je te jure... » Un sort prenait forme comme elle bougeait ses longs doigts fins.

« Jehana, » acquiesça poliment Pistons avant de balancer une grenade flashbang aux pieds de la mage. Le chaos du souffle fit avorter le sort et poussa les deux gorilles à se jeter à couvert. Pistons en profita pour s'emparer du paquet et fuir à toutes jambes, évitant de peu un rideau de balles sifflantes. Quelques secondes plus tard, elle était à l'extérieur et se précipitait vers la clôture.

Elle se serait enfuie d'ici quelques instants, mais elle savait que ce n'était pas terminé. Il aura droit à un face-à-face avec son ancienne collègue, mais pas aujourd'hui. Elle serra les dents et accéléra sa course. Elle avait d'abord une promesse à tenir et un paquet à livrer.

CADRES D'AVENTURES

Vous vous retrouvez sans doute parfois à court d'idées pour un run, surtout si vous avez besoin d'un scénario « one-shot » (unique et indépendant, contrairement à une campagne qui consiste en une succession de scénarios liés les uns aux autres). Ou bien vous avez déjà une petite idée mais il vous faudrait un coup de pouce. Peut-être qu'il vous faut un run court et rapide pour vous permettre de donner de la consistance à une campagne plus large. Ou alors vous venez de vous mettre à *Shadowrun* et vous n'êtes pas tout à fait sûr des différentes possibilités. Les cadres d'aventures qui suivent doivent fournir au meneur de jeu une structure générale qu'il peut utiliser comme point de départ. Chaque catégorie de *shadowrun* comprend au moins un cadre destiné à un meneur et à des joueurs débutants, et un pour des personnes qui ont une certaine expérience. Certains comprennent même une aventure à destination des joueurs expérimentés. Tout peut être étendu, modifié, combiné, rendu plus difficile ou plus facile, ou mutilé sauvagement selon les désirs du meneur de jeu.

ARNAQUE / CONTREFAÇON

1. Le couple qui habite en face de la piaule d'un des runners a toujours été plutôt bruyant, mais ces dernières semaines ont vraiment été les pires. Un jour, le mari, un humain, se pointe à la porte du runner en lui demandant de l'aide. Sa femme orke l'a battu jusqu'au sang, et il n'en peut vraiment plus. Il sait ce que fait le runner, et lui propose 3 000 ¥ pour l'aider à mettre en scène sa mort et disparaître. Il n'a rien d'autre à offrir, mais il craint pour sa vie et est suffisamment désespéré pour accepter n'importe quels termes raisonnables que lui proposera le runner.

2. Certains collectionneurs feraient n'importe quoi pour acquérir les objets qu'ils recherchent. Cela inclut l'embauche de personnes pour voler un objet et le remplacer par un faux pour masquer le vol. Mais ce n'est pas tous les jours que l'objet en question est magique.

Adelaide Nyame a appris grâce au fournisseur en matériaux magiques de l'équipe que les runners disposent des compétences ou des contacts nécessaires pour réaliser un faux magique. Elle leur demande de réaliser une contrefaçon d'un masque exposé au musée, afin de conserver l'original pour sa collection. Elle a passé un autre deal avec une autre équipe pour réaliser le vol, et a besoin du faux avant qu'ils n'infiltrerent le musée une semaine plus tard.

Le groupe doit faire face à une petite complication : l'un des matériaux nécessaires pour réussir le faux est extrêmement rare, et nécessite un arrangement délicat pour pouvoir l'acquérir. Le paiement initial d'Adelaide aurait tout couvert, mais avec cet imprévu les runners vont devoir la contacter pour lui demander un supplément. Il leur faut acheter le matériau, aller le chercher dans la nature ou le voler. Quelles que soient leurs méthodes, cela leur coûtera plus d'argent qu'ils ne peuvent se permettre d'en dépenser, tout en les mettant sous pression pour respecter leurs délais.

ASSASSINAT

1. Dans tous les mariages, il y a des hauts et des bas, mais dernièrement tout est vraiment parti en vrille pour Mme Johnson depuis que M. Johnson a commencé à claquer tout leur argent en putes *bunraku* (des « poupées de chair » décérébrées). Ce jeune couple jusque-là si paisible, répondant aux vrais noms de Regina et Travis Mathis, est employé sur la caisse noire du département de la publicité d'une grosse mégacorpo. Le problème est bien plus grave que la simple volonté de Mme Mathis de ne pas voir l'argent s'envoler, ou que sa tristesse de voir son époux lui faire pousser des cornes : elle ne laissera jamais personne, pas même son propre mari, l'empêcher de grimper dans les échelons de la compagnie ; et elle sait que ce n'est

qu'une question de temps avant que les nouvelles du dernier hobby de son mari ne commencent à filtrer. Elle n'a aucune confiance dans le détective privé qu'elle vient d'engager pour surveiller son mari (un type du nom de Casey Elton) et craint qu'il ne la boucle pas : il est selon toute vraisemblance bien cupide, et pourrait déjà être en train de vendre les informations au supérieur de M. Mathis.

C'est la raison pour laquelle il est absolument indispensable que le mari de Mme Johnson soit tué d'ici la semaine suivante. Elle offre 5 000 ¥ à l'équipe, mais peut être convaincue de monter jusqu'à 10 000 ¥. Un bonus de 2 000 ¥ est prévu s'ils peuvent également faire taire le détective d'une manière ou d'une autre (de préférence définitivement, mais temporairement fera l'affaire), mais Regina se fera autrement un plaisir de s'occuper personnellement de son cas.

Les runners peuvent rencontrer plusieurs complications potentielles : ils peuvent se retrouver confrontés aux Yakuzas qui tiennent l'hôtel de passe des *bunrakus* et qui s'intéressent eux aussi aux fréquentes visites de M. Mathis. Il se trouve par ailleurs que Casey Elton a déjà balancé les secrets de M. Mathis à un bookmaker auprès duquel il avait contracté de lourdes dettes. Enfin, M. Mathis est chargé d'un projet sensible à propos duquel la station KSAF tente de faire l'un des scoops pour lesquels elle est bien connue ; les informations relatives au projet se trouvent sur le commlink de Mathis, protégé par un mot de passe.

2. L'assassinat n'a peut-être rien de nouveau pour les runners, mais la cible pourrait bien n'être autre... qu'une autre équipe de *shadowrunners*. Les détails en expliquant les raisons sont peu nombreux : visiblement l'équipe en question a doublé leur ancien fixer ou Johnson, ou peut-être qu'ils savent quelque chose qu'ils ne devraient pas savoir ; en revanche, on sait qu'ils sont d'un niveau à peu près équivalent à celui des personnages joueurs, recommandant donc la plus grande précaution et le plus grand soin dans la planification. Les personnages ne se voient peut-être pas offrir que de l'argent, mais de l'équipement, l'effacement de dettes, ou toute chose dont ils pourraient avoir besoin pour accomplir un objectif personnel.

Les problèmes surviennent quand il devient évident que quelqu'un vise également les personnages joueurs : plusieurs tentatives d'élimination ont lieu, sur un individu de l'équipe ou sur l'équipe toute entière. Les personnages devraient à chaque fois s'en sortir de justesse, en ayant ou pas été blessés. Quelques recherches leur apprennent que la source de ces attaques est l'équipe de runners qu'ils ont pour mission de tuer. Il s'avère (bien que cela ne sera pas aisé à découvrir) que les deux équipes ont été employées par la même personne pour s'éliminer mutuellement.

Le raisonnement est insidieux : les deux équipes ont par le passé travaillé pour un même Johnson qui fait aujourd'hui l'objet d'une enquête sur ses activités passées. Dans l'espoir de détruire les pistes et d'éliminer toute personne en mesure de l'incriminer, Johnson tente désormais de pousser les deux équipes à s'entretuer. Et si la destruction mutuelle ne fonctionne pas, il sortira l'artillerie lourde.

CASSAGE DE BRAS

1. Un nouveau mac est dans la place, son nom est Smoove Frankie et il a des soucis avec des gens qui embêtent ses filles. Il n'a pas encore de casseurs de bras sous la main, et a besoin que les runners se chargent du problème.

Un groupe religieux militant qui tente d'établir une « mission » dans le quartier a quant à lui attaqué les prostituées en leur lançant des pierres et des débris ; soit la Lone Star ignore la situation, soit elle arrête les membres des deux camps, ce qui nuit aux affaires de Frankie à cause du temps perdu, des blessures infligées aux filles et de la trouille qui fait fuir les clients. Frankie demande aux runners de filer la frousse de leur vie au groupe religieux et à ses dirigeants pour qu'ils laissent au

moins ses filles tranquilles (peu importe s'ils s'en prennent à celles des autres). Il est prêt à payer 2 000 ¥ pour cela.

Le groupe religieux, qui se fait appeler la « Divine Lumière de la Source » a pris ses quartiers dans une ancienne église en ruine que ses membres tentent de retaper, prenant peu à peu le contrôle de tout le quartier alentour dans leurs efforts pour « construire une communauté pour le Seigneur. Tout membre que les runners rencontreront leur indiquera avec joie où trouver leurs chefs – et le salut.

2. Un bookie que connaissent les runners appelle l'équipe pour leur offrir du boulot : l'un de ses plus riches clients, un patron de boîte, lui a posé quelques soucis à propos du règlement de ses derniers paris, et vu que ce client a des gardes du corps et des assistants personnels capables de reconnaître les casseurs de bras habitués du bookie, ce dernier n'a pas pu suffisamment « discuter » du problème avec lui. Le patron de boîte et ses gusses ne connaissent cependant pas les runners, et le bookie est convaincu que ceux-ci seront en mesure de rencontrer le patron et de lui délivrer le message. Dans la mesure où ledit message consiste en une menace de révéler les trafics de drogue et les backshishes de la Mafia dans lesquels trempe le patron, l'espoir est grand qu'une solution rapide et efficace soit trouvée.

En contrepartie, le bookie est prêt à oublier une partie des dettes des runners, à les payer 10 000 ¥, ou bien les deux, si les runners parviennent à convaincre le patron de boîte de régler ses dettes sous 24 heures.

CHANTAGE

1. L'un des personnages qui a des relations dans un syndicat (Yakuza, Mafia, Vory, Anneau Séoulpa, etc.) est contacté pour un boulot. L'organisation criminelle souhaite « recruter » un membre du clergé du nom de Daniel Donovan. L'équipe doit toucher 1 000 ¥ pour le job, et peut espérer en gagner mille de plus s'ils peuvent persuader le Père Donovan de rejoindre les rangs du syndicat en moins de 24 heures. L'équipe dispose de dix jours maximums pour remplir son contrat, et cent yens sont retirés du bonus pour chaque journée écoulée.

Le Père Donovan est convoité pour ses talents de hacker : le syndicat a en effet découvert qu'avant le Second Crash, Donovan était en réalité un hacker talentueux recherché par la Division de Surveillance des Grilles (GOD, pour *Grid Over-watch Division*) de la Cour Corporatiste. Le Second Crash permit à Donovan de disparaître et de se créer une nouvelle identité alors que toutes les traces de ses données personnelles et de ses nombreux crimes étaient effacées. Cherchant la rédemption, il commença une nouvelle vie au sein de l'Église catholique romaine. Le syndicat dispose néanmoins des infos nécessaires pour faire chanter Donovan, et menace de les livrer à la GOD si l'ancien hacker n'accepte pas de réaliser pour lui quelques « travaux d'intérêt général. »

De son côté, Donovan croit qu'il a trouvé sa véritable vocation en entrant dans la prêtrise, en particulier depuis qu'il a commencé à entendre ce qu'il croit être la voix de Dieu. Donovan est en réalité un technomancien, mais n'est nullement conscient de son « don », et la voix qu'il entend « vit » dans le réseau local de son église. Il résistera aussi longtemps que possible à moins que les runners ne puissent trouver des moyens de persuasion adaptés.



2. Les étoiles montantes de tout business ont en général un gros paquet de squelettes dans leurs placards : drogue, meurtres, vices sexuels, dettes de jeu, liens criminels, etc. Mais peu consistent en une rivalité entre frères et sœurs. Le goblin rocker Tregnor Rantz, chanteur du groupe Nine Foot Tusk, est sur une trajectoire ascendante, et son frère, Durzan, lui aussi ork, est en train de se faire un nom dans le circuit des combats de gladiateurs clandestins. Durzan est également un mage, ce qui ne fait qu'accroître sa popularité auprès de ceux-là même qui écoutent la musique de Tregnor.

Le problème n'est pas de garder l'existence de Durzan secrète, mais au contraire de diffuser l'information. Les deux frères ne veulent rien avoir à faire l'un avec l'autre, alors que les promoteurs des deux camps crèvent d'envie devant la publicité que cela engendrerait. Les deux frères contactent les runners dans un effort conjoint pour éviter cela ; et c'est la seule chose sur laquelle ils sont prêts à collaborer. Ils offrent à l'équipe 20 000 ¥ pour dénicher le linge sale de leurs managers et de leurs promoteurs et s'en servir pour les faire chanter afin qu'ils abandonnent leurs rêves publicitaires. Ils acceptent de laisser aux runners tout l'argent qu'ils parviendront à extorquer, tant qu'ils réussissent leur mission.

Les runners peuvent attaquer le problème par plusieurs angles. Willy « Weasel » Vorelli, l'agent de Nine Foot Tusk, trempe jusqu'au cou dans la production et la vente de BTL pédophiles. La chargée de com' du groupe, Arabelle McKenzie, a un frère humain qui milite activement dans la direction du Policlub Humanis. L'agent de Durzan est connu pour ses liens avec la Mafia (on parle d'un circuit de combats underground, quand même), mais il file aussi discrètement des infos au Vory, qui s'est efforcé d'exploiter toutes les opportunités offertes à lui. Le Vory aimerait tout particulièrement racheter un club appartenant à la Mafia qui sert de centre névralgique au réseau, et a promis à l'agent de Durzan un pourcentage sur les bénéfices s'il peut leur livrer certaines informations capitales qui lui permettront de piquer le club sous le nez de la Mafia.

COURSIER / CONTREBANDE

1. La plupart des jobs de coursier impliquent de travailler en solo ou à la limite en petite équipe dont le rôle essentiel est de soutenir la personne qui réalise la récupération et la livraison à proprement parler. Ce boulot-là, explique le Johnson, nécessite une team toute entière parce qu'il n'y a pas une, mais plusieurs livraisons à effectuer en même temps. C'est un



travail relativement simple dont la seule difficulté consiste à coordonner la livraison des messages.

Le monde des actions, des obligations et des opérations de courtage a continué à tourner de plus belle, bien qu'avec un peu d'hésitation, après le Crash de 2064. Se méfiant de la technologie cependant, quelques investisseurs en revinrent à des méthodes archaïques pour communiquer leurs ordres de courtage, et l'un d'entre eux en particulier le fait par l'intermédiaire de courriers. M. Johnson ne révèle pas de qui il s'agit, mais fait comprendre que c'est un vieux gentleman assez important (le MJ est libre de donner un nom aux personnages ou de les laisser deviner. Au final cela importe peu, à moins qu'il ne s'agisse d'un élément capital dans le cadre d'une intrigue plus large).

Les runners doivent se partager 2 000 ¥, mais peuvent négocier 500 ¥ supplémentaires ainsi que des abonnements gratuits sur certains nœuds matriciels d'investissement particulièrement lucratifs. Le job consiste à livrer trois messages, chacun contenant des instructions différentes (l'un pour acheter plusieurs centaines d'actions d'une filiale d'Ares, l'un pour en vendre le même montant dans une filiale différente, et le dernier qui conseille de vendre à perte une compagnie destinée à être acquise par Ares). Ils doivent être livrés en même temps à trois firmes d'investissement différentes.

Le hic (évidemment), c'est qu'un investisseur rival a découvert le pot-aux-roses grâce à des mesures de surveillance et a bien l'intention de faire capoter le projet. Tout au long de leur mission, les coursiers tombent dans des embuscades ou sont retardés d'une manière qui doit suffire à faire foirer le projet.

2. La contrebande ne sert en général pas les intérêts des corpos, mais dans ce cas précis, si. Les personnages joueurs ont pour mission de récupérer une cargaison dans la région de Hong Kong et de la faire entrer en douce à Seattle. Problème : la « cargaison » est humaine : il s'agit d'un chercheur corporatiste et de sa famille, enlevés de force d'une corpo de Hong Kong. Un seul corps n'est pas bien difficile à planquer, mais cinq personnes en chair et en os, c'est une autre paire de manches, en particulier quand deux sont des vieillards et un autre un nourrisson.

En menant l'enquête ou en parlant à la cargaison, les runners apprennent les infos suivantes : le scientifique (nommé Cheung) travaillait pour le département R&D en biotechnologie d'Evo, et tentait de décrypter les langues et l'appareil vocal utilisé par diverses formes de vie marines dans l'espoir de mieux adapter les métahumains aux conditions de travail en milieu sous-marin. Entrevoyant la possibilité de redorer leur situation peu reluisante, des décideurs de Shiawase ont autorisé l'extraction du chercheur et de sa famille, afin de s'assurer qu'il ne s'inquiéterait pas de leur situation et puisse travailler sereinement. Shiawase offre 30 000 ¥ à l'équipe, et se montre prêt à monter jusqu'à 50 000 ¥ si les runners sont bons négociateurs.

Ce que Shiawase ignore, c'est que Cheung a réussi son pari avec une forme de vie marine intelligente, le triton (voir *SR4*, p. 285), et qu'il est capable de communiquer avec eux de manière limitée (il dispose d'implants cybernétiques spéciaux à cet effet). Cheung aimait aussi pas mal la vie qu'il menait chez Evo, et il suppliera les runners de les ramener à Hong Kong sa famille et lui. S'ils refusent, il tentera de se glisser sur le pont une fois la nuit tombée et de communiquer avec les tritons qui se trouvent dans le coin pour leur demander de l'aide. Les tritons coordonneront ensuite l'aide d'autres créatures marines et attaqueront le navire des runners jusqu'à ce qu'ils relâchent la famille ou que le bateau soit détruit ; permettant ainsi la libération des otages.

CRYPTAGE / DÉCRYPTAGE

1. Une pote runneuse vient de terminer un petit job tranquille, et maintenant elle a sur les bras un fichier crypté dont elle veut vérifier la valeur. Elle ne dira rien de son origine, mais

vu qu'elle a touché un bon pactole, elle est prête à payer plus cher que la moyenne, offrant 5 000 ¥ à l'équipe.

Casser le code est en soi un exercice intéressant, car il utilise un algorithme de cryptage inhabituel qui rend l'opération plus longue. Une fois cracké, le fichier semble on ne peut plus banal : il s'agit d'une simple liste de noms. Quelques recherches ne font qu'épaissir le mystère, dans la mesure où les personnes listées semblent n'avoir aucun lien entre elles. Avant que l'équipe ne puisse en découvrir plus, cependant, l'amie qui leur a fourni le fichier disparaît.

S'ensuit une série d'événements dignes d'un sim d'espionnage. Les runners découvrent qu'ils sont surveillés par un inconnu : dans l'intervalle, les noms présentés sur la liste commencent à apparaître au journal télévisé, subissant des événements étranges et calamiteux. Ce qui se passe en réalité est laissé au choix du meneur de jeu, mais les runners devraient sentir que la liste est maudite et penser qu'il serait bon de s'en débarrasser. La liste donne peut-être le nom de personnes méthodiquement visées et contrôlées par des esprits, celui des membres d'une conspiration vieille de dix ans qui se retournent les uns contre les autres, ou celui de témoins protégés ayant bénéficié de nouvelles identités après avoir témoigné contre quelqu'un de puissant qui a décidé de se venger.

2. L'arrivée de la réalité augmentée en a mis plein les yeux à tout le monde, et les graffiti en RA sont désormais répandus dans les zones urbaines. Les runners sont embauchés par un Johnson inconnu pour retrouver un de ces graffeurs et l'enlever. Afin de retrouver le tagueur, les runners devront trouver et analyser les marqueurs utilisés pour diffuser le graffiti, tout en menant parallèlement l'enquête à l'ancienne. Les runners retrouveront finalement le tagueur, qui meurt accidentellement lors de sa capture (en se faisant percuter par une voiture, en tombant d'un toit ou en se tirant une balle dans la tête). Les runners découvrent cependant que ces actes de « vandalisme digital » contiennent en réalité des messages cryptés, véritables instructions à destination d'une cellule d'activistes politiques radicaux qui ont infiltré plusieurs corporations et prévoient de déclencher une attaque coordonnée contre le système dans un futur proche. Lorsque les runners font leur rapport à leur employeur (qui appartient à l'une des corpos menacées et soupçonnait l'existence d'une telle conspiration), ce dernier tente de retourner la situation à son avantage : les runners doivent poursuivre les graffiti, diffusant des messages pour que la cellule gêne les activités des concurrents de la corporation. Les radicaux risquent néanmoins de découvrir la magouille et de se lancer à la poursuite de l'équipe.

DESTRUCTION

1. Votre petit gang du coin, connu pour leur activité de production de drogue, a quelques problèmes. Un gang rival a établi son propre labo de came et commence à menacer les bénéfices du premier gang. Celui-ci offre 5 000 ¥ pour faire irruption sur place et y foutre le feu. Il leur faudra naturellement d'abord traverser le territoire du gang rival, sachant que tous ses membres savent pour qui bosse l'équipe, ce qui rendra l'approche du labo difficile sans avoir auparavant éliminé une partie des adversaires au passage.

Ici, la complication est double. Un, la Lone Star surveille l'endroit depuis que quelqu'un l'a tuyauté et qu'elle a (pour une fois) décidé de faire quelque chose. Deux, des enfants vivent dans le bâtiment, et la plupart d'entre eux ont moins de huit ans.

2. Ce n'est pas souvent que l'équipe a l'occasion de parler affaires avec des politiciens, et à en juger par le costume et les manières de l'homme, M. Johnson est à la solde de l'un d'entre eux. Alors qu'il présente le job, l'équipe apprend que ce commanditaire est en réalité un politicien de la pire espèce.

M. Johnson veut de la destruction, et bien. Il semble que son boss aime particulièrement les enfants métahumains, et



qu'il a cette fois provoqué un beau foutoir qui doit être nettoyé physiquement, magiquement et technologiquement. M. Johnson est prêt à offrir aux runners 30 000 ¥ pour détruire toutes les preuves qui pourraient incriminer son patron dans un scandale potentiel. Il espère qu'il n'aura pas à acheter également le silence des runners, parce qu'il n'a pas vraiment l'argent pour le faire, mais si cela lui est demandé, il offrira 10 000 ¥ supplémentaires.

Si les runners n'acceptent pas l'argent destiné à s'assurer qu'ils la bouclent, ou découvrent que M. Johnson a menti en prétendant disposer de dix mille de plus et tentent de lui mettre la pression, leur ex-employeur trouvera un moyen pour faire taire ou discréditer les runners. Il leur faudra diffuser le linge sale du politicien avant ça s'ils espèrent survivre à l'enfer que M. Johnson va déclencher sur eux pour être débarrassé. Il est également possible qu'ils décident d'utiliser ces informations pour faire chanter le politicien sur une longue période et en tirer certains avantages.

DISTRACTION

1. La bonne nouvelle : la star favorite de l'équipe donne un concert dans quelques jours. La mauvaise : l'équipe va devoir bosser pendant le spectacle. M. Johnson, dont le vrai nom est Artie Johnson, représente une autre compagnie de disques qui souhaite que la star change de label. Pour pouvoir ne serait-ce que discuter avec la star et lui exposer sa proposition, Artie, a besoin d'être débarrassé de ses gardes du corps. Les runners doivent se glisser dans les coulisses et créer une diversion suffisante pour qu'Artie puisse faire son numéro.

Il existe plusieurs manières de conclure ce scénario. Le job se déroule pile comme prévu, les runners sont payés (1 000 ¥), et la star est ravie (Artie lui offre un bien meilleur contrat que le torchon qu'il a actuellement). Ou bien le job se déroule pile comme prévu, mais les runners apprennent le lendemain qu'il s'agissait d'une couverture pour accomplir un meurtre. Ils sont désormais recherchés et ne seront pas

payés. Une autre option : alors que l'équipe distrait les gardes du corps, quelqu'un remarque qu'Artie tente de kidnapper le musicien avec l'aide d'un esprit.

À moins que l'équipe ne puisse arrêter Artie, ils s'échappent tous et l'équipe n'est pas payée à moins que l'équipe ne retrouve le musicien et le ramène à son manager (un service pour lequel ils peuvent toucher jusqu'à 10 000 ¥).

2. L'équipe reçoit un message inhabituel les invitant à une réunion virtuelle dans un bordel lui aussi virtuel. L'établissement appartient au Yakuza, et la personne qui reçoit les runners est une cyber-geisha anonyme. Elle a besoin d'une distraction coordonnée entre monde physique et Matrice, qui lui permette de se libérer de sa servitude involontaire.

La geisha est une jeune femme qui se donne pour nom Amanda. Elle est tombée dans la prostitution il y a de ça plusieurs années, comptant au départ ne faire que des strip-teases pour financer ses études. Sa chance a vite tourné avant de l'entraîner dans une spirale de désespoir : elle est désormais « esclave » dans un harem de poupées de chair *bunraku*. Elle explique que le Yakuza l'a dotée d'un raccourci personafix BTL et d'un interrupteur mémoriel pour les demandes les plus étranges et les plus dures. Quand elle ne prend pas de clients physiquement, Amanda le fait virtuellement. Elle a du coup appris deux trois trucs en matière de hacking, et s'est débrouillée pour que cette réunion apparaisse comme une passe faite à un client virtuel. Elle en connaît suffisamment sur la manière dont les transactions sont réalisées dans le bordel pour, non seulement créer un faux paiement pour le faux client virtuel, mais également montrer aux runners comment récupérer l'argent de l'établissement s'ils acceptent le job et la libèrent d'abord.

Il y a néanmoins une astuce. Le Yakuza n'a jamais fait installer sur Amanda d'interrupteur mémoriel ou de p-fix. La santé mentale de la jeune fille a en effet craqué sous le stress de sa situation, et elle a développé une double personnalité qui non seulement prend le contrôle de ses actes pour gérer



les rapports les plus difficiles, mais est également une hackeuse compétente, peut-être même une technomancienne potentiel. Cela peut s'avérer positif ou négatif pour les runners, selon la manière dont tout ça se termine.

EXTRACTION (ENLÈVEMENT)

1. C'est dingue comme les riches sont parfois capables d'en faire des tonnes pour s'encanailler. Aerial, une fille à papa pleine aux as, contacte l'équipe alors qu'elle prend du bon temps dans son bouge favori, leur offrant une fort belle somme pour un service assez particulier : elle veut être enlevée, et est convaincue que son papa paiera une somme coquette pour que sa petite chérie lui revienne en un morceau. Elle paie 10 000 ¥ d'avance, leur indiquant d'exiger plusieurs centaines de milliers de nuyens de rançon : elle sait que son père a cet argent, et qu'il n'hésitera pas à payer. Aerial veut 75% de la rançon, mais peut descendre à la moitié après négociation.

Il s'avère que papa est salement endetté, et qu'il ne peut offrir que 10 000 ¥. Les runners vont-ils prendre la somme et filer, ou garder la fille et tenter de lui faire cracher plus que ça ? Si tel était le cas, ils pourraient se retrouver en compétition avec un usurier connu pour être mouillé dans un trafic d'organes de donneurs non consentants. Quand il dit qu'il va vous arracher les bras, en général il le pense *vraiment*. En entendant cela, il se peut qu'Aerial décide d'annuler toute l'opération et de filer à l'anglaise.

2. Marcus Mancil a passé une année de merde. Non seulement il *déteste* son taf (en tant qu'ingénieur parmi les plus doués du monde dans le domaine des nanomachines, il est virtuellement emprisonné dans un complexe très sécurisé (et confortable) de NeoNET. Mais il vient de rompre avec sa petite amie, qui se trouve être également sa partenaire (imposée) de laboratoire. La situation le rend dingue, et il s'arrange pour trouver un fixer qui puisse lui arranger son extraction vers une autre compagnie.

Le soir où les runners viennent le chercher, cependant, la chance de Marcus tourne. Sa petite amie et lui parviennent à résoudre leurs problèmes et à se remettre ensemble, et leur demande de mutation vers un autre site (aux conditions moins difficiles), déposée depuis longtemps, est finalement acceptée. Quand les runners débarquent, il résiste à leur tentative d'enlèvement et essaie de les convaincre que c'est *lui* qui a commandité l'opération. Mais même si les runners finissent par en avoir confirmation, leur fixer a déjà « vendu » Marcus à Shiawase, dont une équipe se trouve en stand-by pour le récupérer. Il est peu probable que l'équipe de Shiawase se contente d'un « non » comme réponse, et elle se lancera à la recherche des runners et de Marcus.

GARDE DU CORPS

1. L'Underground ork s'occupe seul de ses affaires, tout le monde dans la rue sait ça. Ce que presque tout le monde a oublié en revanche, c'est qu'il fut bâti avec l'aide des nains, qui l'abandonnèrent quand il devint de plus en plus clair qu'ils étaient devenus indésirables. Même certains nains l'ont oublié – certains, mais pas tous. Depuis près d'un an, un petit groupe de nains et de représentants de l'Underground ork négocient un retour possible, ou au moins une trêve entre les deux communautés. Cela ne plaît naturellement pas à tout le monde.

Craignant que certains des leurs puissent tenter de les assassiner, les négociateurs nains (un quatuor mené par une naine du nom de Sophia Metzger) veut employer les runners comme gardes du corps. Ils doivent les escorter dans l'Underground ork, rester dans le coin pendant les discussions, puis assurer leur protection jusqu'à leur sortie. Les leaders orks les ont, eux aussi, prévenus que certains des habitants de l'Underground pourraient tenter de saboter la réunion, ajoutant encore un degré de complexité à la mission.

On leur offre 500 ¥ chacun, plus 200 ¥ par jour supplémentaire. Les négociations peuvent faire monter le salaire journalier à 300 ¥, mais pas plus. On leur offrira néanmoins des contacts avec des nains que les membres de la délégation connaissent, et un sauf-conduit à travers certains quartiers nains.

2. Être garde du corps pour les riches n'est pas extraordinaire, et veiller sur leurs gamins non plus. En général, il faut protéger les lardons, qu'ils aient encore l'âge de porter des couches ou d'aller à la fac, des ennemis de leurs parents. Mais ce coup-ci, les runners doivent protéger un gosse de riche de lui-même.

Nigel Hartley III est le fils d'un cadre de la mégacorporation Evo, connue pour sa politique pro-métahumaine. Bien que né humain, il a contracté la souche Krieger du virus VVHMH à force de fricoter avec des Éveillés peu recommandables l'année passée, et est devenu une goule. Engager les runners est tout ce que son père peut faire pour l'empêcher de filer à l'anglaise pour retrouver ses congénères la nuit et traîner dans la rue avec eux. Nigel fait partie de ces goutes « chanceuses » qui a conservé une grande partie de ses facultés mentales à l'issue de sa transformation. Sa condition le rend tellement amer, cependant, qu'il souhaite la vivre de la manière la plus débridée et sans scrupules possibles.

Naturellement, le père de Nigel s'y oppose et paie les runners pour empêcher son fils de faire d'autres victimes alors qu'il consulte un nouveau thérapeute. Jusqu'à ce qu'il soit convaincu qu'il peut mener une vie relativement normale sans avoir à grignoter de la chair d'humain vivant et pas du tout consentant, Nigel fera tout son possible pour prouver aux runners qu'il est aussi mauvais que le pense la société, notamment en attaquant les runners s'il se sent acculé. Les runners sont payés chacun 1 000 ¥ par jour, avec couverture médicale gratuite, tant que Hartley deuxième du nom les emploie.

GUERRE

1. Les gangs sont généralement en état de guerre constant pour conquérir et tenir des territoires : ainsi va la vie dans la conurb'. Il s'agit en général d'un jeu à somme nulle, les gagnants et les perdants équitablement répartis. Cette fois-ci cependant, les runners sont engagés pour assurer l'annihilation totale d'un gang. Deux gangs de Chinois se mènent une guerre sans merci, mais depuis que l'un d'entre eux a renié l'étiquette et profané l'autel ancestral de son rival, les événements ont empiré. Les deux gangs souhaitent désormais l'extermination complète de leur concurrent. Bien qu'ils ne s'attendent pas à ce que les runners travaillent gratuitement, ils n'ont aucun nuyen à offrir. Les runners sont cependant autorisés à conserver tout ce qu'ils trouveront ou prendront chez leurs adversaires. Dans la mesure où la cible contrôle un labo de production de drogue et deale dans les produits d'importation de toutes sortes, la prise peut s'avérer considérable.

2. Le fixer appelle un jour les runners, mais il ne leur propose pas un job pour le compte de quelqu'un d'autre : ce coup-ci, c'est pour lui. Une autre fixer, une femme du nom de Shiloh, le calomnie à la moindre occasion, menace les messagers qui travaillent pour lui et refusent de changer d'employeur, et tente plus généralement de détruire ou de piquer tout ce qui lui appartient. Il est très énervé, à juste titre, mais ne veut pas se contenter d'une simple vengeance. Il veut voir Shiloh complètement humiliée, fichue pour de bon.

Le fixer est prêt à payer initialement les runners 10 000 ¥, mais reste prêt à monter plus haut si cela s'avère nécessaire pour atteindre ses objectifs. Le meurtre de Shiloh ne le dérange pas, mais il préférerait un peu plus de créativité (vu qu'en général, l'assassinat coûte, en outre, plus cher). Shiloh dispose d'un garde du corps vampire, adepte mystique, et possède également des relations solides au sein d'au moins un groupe de hackers du coin.

INSERTION

1. Jason Sanders détourne l'argent de sa compagnie. Lorsqu'une enquête est lancée, il embauche les runners pour insérer des preuves incriminant l'un de ses collègues. Le boulot se déroule sans incident et le pauvre gusse prend son plomb... Problème : cette cible est le neveu ou la nièce préféré(e) d'un patron mafieux local, qui décide de lancer sa propre enquête.

2. Ce boulot est si facile qu'il en est suspect. Tout ce que les runners ont à faire est d'insérer à une heure précise une valise dans un coin excentré d'un des étages inférieurs de la vieille arcologie Renraku de Seattle, le tout pour 20 000 ¥. Le fixer ne sait pas qui l'emploie, simplement qu'il a la valise et la maille. Rien ne pourrait être plus simple.

Naturellement, tout cela est trop beau pour être vrai. La valise est remplie d'agents biologiques mortels conçus pour tuer l'intégralité ou presque des habitants de l'étage spécifié. La bombe est dotée d'un détonateur à distance pour pouvoir être activé quand l'opérateur le souhaite. Si les runners font le job exactement comme prévu, ils ne découvriront pas le pot-aux-roses avant qu'il ne soit trop tard, mais ils recevront leur paie. S'ils ne le font pas, ils risquent eux-mêmes d'être éliminés en cherchant qui se trouve derrière la tentative d'attentat (le groupe terroriste anti-métahumain Alamos 20 000) et ses motivations.

INVESTIGATION

1. La disparition d'une pute, d'un squatter ou d'un spécimen quelconque de la faune urbaine n'est en général pas du tout le problème des runners, mais ce coup-ci un ami fait partie des disparus. Pour compliquer la situation, cet ami a un enfant en bas âge, et les runners vont devoir veiller sur le même pour lui éviter de se retrouver perdu dans le dédale administratif cauchemardesque des services d'aide à l'enfance. Il n'y a aucun salaire à la clé, et les runners vont devoir taper dans leurs propres ressources pour financer leurs recherches. L'appartement de leur ami et tout ce qui s'y trouve est à leur disposition.

Les seuls indices dont disposent les runners sont l'heure de la disparition (entre 1 et 3 heures du matin), une idée générale de l'endroit où leur pote a été vu pour la dernière fois (une laverie automatique) et le fait qu'il soit en train d'arrêter de fumer avec l'aide d'un nouveau produit expérimental d'*Aztechnology* qui n'est pas encore légalement en vente sur le marché. Si les runners creusent assez loin, ils découvriront que la laverie est en réalité une façade que les corpos utilisent pour distribuer des produits expérimentaux dans ce quartier pauvre.

2. La politique, comme les Ombres, est un véritable coupe-gorge. Le maire en exercice a reçu des menaces de mort, et la promesse que sa cervelle allait repeindre son bureau s'il ne démissionne pas de lui-même. Ses gens sont occupés par la campagne, et il leur est difficile de traiter correctement les menaces. Le maire ne fait pas confiance à la Lone Star (suspect potentiel depuis que leurs relations ont tourné au vinaigre). Les autres suspects possibles sont légion, mais un certain nombre d'entre eux se détache du lot : l'autre candidat et la famille mafieuse qui le soutient, une bande de la branche locale des Fils de Sauron, et la femme du gouverneur, avec laquelle il a eu une histoire longue et sordide. Les runners ne bénéficieront pas seulement de la gratitude d'un homme de pouvoir (avec toutes les faveurs potentielles), mais aussi 5 000 ¥ par jour et des passes pour certains clubs VIP très select.

« JEU DU CHAT ET DE LA SOURIS »

1. Faire un coup contre la doc des rues, ça peut sembler dingue : elle a tellement rafistolé tout le monde qu'on l'appelle « Stitches » (« points de suture »). Mais on offre à l'équipe

2 000 ¥ pour le faire, le job provient d'un Johnson à la réputation solide, et tout ce qu'il semble vouloir est un œil en provenance des cuves de croissance *in vitro* de la doc. Le fait est que le fils de 15 ans du Johnson a accédé aux fichiers secrets de papa. Inspiré par la vision digne d'un sim qu'il a des shadowrunners, il a organisé une réunion virtuelle et poussé les runners à faire quelque chose. Une fois que les runners ont terminé le premier boulot, une série de missions plus bizarres et insensées les unes que les autres s'ensuit, consistant par exemple à détourner une cargaison de jeux vidéo facilement trouvables dans le commerce ou à vandaliser un lycée du coin. Si les runners ne s'y intéressent pas eux-mêmes, le Johnson se rendra finalement compte que son fils dépense l'argent de sa caisse noire et mettra un terme à cette mascarade, payant royalement les runners pour la peine.

2. Foutre le boxon lors d'une soirée de la haute société est ce que le docteur vous a prescrit cette fois. M. Johnson, alias le docteur Franklin Steinberger, un homme nerveux d'âge moyen qui n'a clairement que peu d'expérience des deals avec les shadowrunners. La paie est néanmoins tentante : qui ne se frotterait pas à la haute société pour 50 000 ¥ ?

L'inconvénient : les runners doivent s'infiltrer dans la bibliothèque de leur hôte et voler une certaine formule magique. Leur hôte est un mage initié d'*Aztechnology* assez compétent. De nombreux textes magiques, au format papier ou numérique, se trouvent dans la bibliothèque, et certains ont été écrits par le mage lui-même. Selon le plan qui leur a été fourni, la bibliothèque est située sous la maison, dans une pièce à laquelle on peut accéder depuis un passage fermé par une porte verrouillée dans la bibliothèque principale de la demeure. Le niveau de sécurité de toute la maison est très sérieux, tant sur le plan magique que technologique, le tout complété par quelques gardes qui se tiennent à disposition. Les zones dans lesquelles se retrouvent les convives sont relativement épargnées, mais pour peu que les bonnes alarmes soient déclenchées, ces zones se retrouveront isolées, au grand dam de leurs occupants.

Quelque soit le résultat de la mission, les tentatives de contact du docteur Steinberger se révéleront sans succès : il a tout simplement disparu. Aucun salaire ne leur sera versé (à part les avances éventuelles qu'ils auraient pu préalablement négocier). Si les runners sont parvenus à filer avec des formules, quelles qu'elles soient, ils pourront tenter de les vendre pour une somme modique par le biais de leur fixer.

MÉTACRÉATURES

1. Un ami d'un ami des runners, dealer de drogue de son état pour la haute société, contacte l'équipe pour un boulot urgent. Il est l'heureux propriétaire de deux chiens de l'enfer qui se sont accidentellement fait la malle lors d'une tentative de cambriolage dont il a été victime, et il souhaite que les runners les retrouvent. Ils lui sont chers, ce sont ses animaux de garde, et plus ils se baladeront en ville, plus ils oublieront ce pour quoi ils ont été dressés. Pour un job avec un préavis aussi court, il est prêt à lâcher 5 000 ¥ ; un peu plus que le prix standard. Si les runners insistent, il pourra également s'arranger pour les présenter à plusieurs de ses contacts.

Retrouver les molosses ne s'avère pas très compliqué, mais le vrai challenge est dans le transport. Il se trouve qu'un des chiens de l'enfer est en fait une chienne qui vient de mettre bas à toute une portée de chiots, qu'elle protège féroce avec son partenaire. Trouver de l'équipement ignifugé et du retardant ne sera que la première galère dans laquelle vont se retrouver les runners.

2. Un marchand d'objets et d'ingrédients magiques a besoin que les personnages joueurs récupèrent pour lui un élément magique bien particulier, qu'il est prêt à payer généreusement : du venin de naga. Les runners doivent dans un premier temps localiser ces animaux rares, une tâche qui s'avère tout



sauf facile. Ils doivent ensuite trouver un moyen de récupérer le venin sans se faire mordre, opération dangereuse face à des créatures qui ont une haute idée de l'inviolabilité de leur territoire. Pour chaque dose de venin, les runners seront payés 5 000 ¥. Si les runners le demandent, le dealer est prêt à arranger un moyen de transport adapté, une aide médicale et de l'équipement spécial, mais ne leur donnera pas d'avance.

Quelques recherches et enquêtes auprès des contacts permettra aux runners d'apprendre qu'un couple au moins de nagas vit dans un secteur en ruines à l'extérieur de Hong Kong. Il s'agit d'un terrain accidenté et difficilement praticable, avec ou sans équipement adapté. L'astral y est envahi d'esprits veilleurs et élémentaires. La configuration des lieux, tant physique qu'astrale, semble indiquer que les nagas et les esprits se trouvent là pour garder quelque chose...

RÉCUPÉRATION

1. Un gang qui a accès aux entrepôts des docks s'est fait plaisir avec une cargaison de commlinks Sony bon marché. La corpo le sait, vous explique Mlle Johnson, parce que les caméras ont pu les filmer bien comme il faut avant que les punks dégomment quelques-unes d'entre elles. L'équipe est embauchée pour récupérer la cargaison en raison de ses contacts connus avec les gangs en général et celui-là en particulier. L'offre consiste en 10 000 ¥, plus un abonnement temporaire à plusieurs services proposés par Sony. Elle est prête à augmenter le prix de 2 000 ¥, mais n'ira pas plus haut. Les commlinks peuvent passer à la trappe, s'il le faut. Dans ce cas, les runners peuvent peut-être obtenir un bon prix sur un commlink neuf auprès d'un bon ami gangster...

2. C'est déjà assez gênant de perdre un objet comme ses clés de voiture. C'est encore plus gênant quand il s'agit d'un objet magique. L'employeur, un magicien du nom de Horatio Havenisle, s'est mis à dos un chaman Escroc qui a décidé de lui donner une leçon en volant son focus de pouvoir et en le vendant à un musée comme un artefact culturel. Horatio est trop embarrassé pour se contenter de contacter le musée et expliquer sa situation, et il n'est de toutes manières même pas sûr que les conservateurs le croiraient. Et puis le chaman était sacrément convaincant. Il préférerait vraiment payer les runners pour le récupérer pour lui, en s'asseyant sur sa fierté et en se délestant de 20 000 ¥.

Une fois le job terminé, les runners doivent contacter M. Havenisle immédiatement. Une mauvaise surprise les attend tous quand ils découvrent que ce qu'ils ont récupéré est un faux, et que l'original est toujours dans la nature ; mais personne ne sait exactement où. Le jeu commence alors lorsqu'ils tentent de remonter les indices que le chaman Escroc sème sur leurs pas comme des miettes de pain.

SÉCURITÉ

1. Quand l'oyabun Yakuza du coin a commencé à se renseigner pour assurer la sécurité de sa fille, il n'était pas évident de prime abord que la demande venait d'elle. Ce n'est pas la fille qui a besoin de sécurité, c'est son léopard apprivoisé. L'oyabun,

sa fille et leurs meilleurs hommes partent en week-end et ils ont besoin que les runners veillent sur leur animal de compagnie en leur absence. La fille de l'oyabun a reçu de nombreuses menaces de la part de groupes éco-activistes qui veulent libérer le félin. Les runners pourront rester dans les chambres d'ami pendant le week-end, mais il est clair que toute autre fantaisie dans la demeure sera sévèrement sanctionnée. Les runners sont payés 5 000 ¥ et dotés d'une petite sélection d'armes pour compléter leur arsenal au cas où les activistes décident de leur rendre une visite imprévue. Le léopard est quant à lui relativement docile, mais il est probable qu'il n'aimera pas un ou plusieurs membres de l'équipe et refusera de lui obéir.

2. Garder un compartiment dans un hôtel-cercueil n'est pas le taf de sécurité le plus inhabituel, mais celui-là n'est pas mal dans son genre : le locataire, a priori M. Johnson, a contacté le fixer et l'équipe, négocié le deal, donné des détails sur ses besoins de sécurité et effectué le paiement, le tout via la Matrice.

Personne ne sait de quoi il (ou elle) a l'air, seulement que l'icône de Johnson ressemble à une goule d'un sim d'horreur, qui a besoin de protection aussi vite que possible.

En échange de la garde du compartiment pendant une semaine, qui implique de maintenir à l'écart tout visiteur, tout colis et d'éviter toute curiosité physique, magique ou technologique, les runners recevront 100 000 ¥. Après avoir repoussé toute une série de visiteurs et de paquets, certains plus étranges que d'autres (du pire des autistes à la grande créature androgyne flippante encapuchonnée), la tentation est peut-être trop forte.

Jeter un œil en physique est pratiquement impossible sans alerter son occupant, et les moyens technologiques ne donnent aucun résultat. Si les runners sont capables d'observer dans l'astral, l'occupant du compartiment apparaît à chaque fois sous une forme différente. Personne ne sait vraiment ce qui se passe, mais il semble clair qu'une partie de la paie est destinée à garantir le silence des runners.

VOL DE DONNÉES

1. Un runner qui sort de la rue ne la quitte jamais vraiment. Un gang que connaît ou dont faisait partie les personnages joueurs les contacte et leur demande de l'aide. Un flic semble avoir une sacrée dent contre eux, alors même qu'ils restaient clean. Vu que les shadowrunners sont des hackers doués, les gangers leur demandent de causer des embrouilles semblables au flic : en vidant tous les comptes sur lesquels ils peuvent s'introduire, et en volant le fichier du personnel du flic pour le remplacer par celui d'un criminel recherché. Le gang souhaite également que chaque opération fasse figurer le logo du gang pour que le flic sache d'où ses misères viennent. Bien que revendiquer ainsi les crimes ne soit pas forcément la décision la plus brillante, risquant d'énervier un peu plus le flic, le gang se montrera intraitable sur cette condition. Après tout, ils ont une réputation à protéger.

Le gang offre aux runners 500 ¥, c'est là tout ce qu'ils peuvent rassembler. Ils peuvent également fournir certains contacts de leur connaissance (essentiellement des armuriers et maquereaux) et promettre qu'ils fileront un coup de main en cas de besoin, considérant cette opération comme une faveur qui leur est faite.

2. Durant une réunion on ne peut plus classique dans un bar, M. Johnson demande à l'équipe d'effectuer un boulot lui aussi classique : un vol de données pour le compte d'une corpo. La cible : GMC (General Motors Corporation). Il ne



s'agit cependant pas exactement d'un vol de données, mais plutôt d'un *échange* de données.

Federated-Boeing a appris que GMC préparait un nouveau design pour leur t-bird Banshee, une nouvelle qui énerve profondément la première corpo dans la mesure où ces modifications emploient une technologie que Fed-Boeing a développé dans le plus grand secret. Il est clair que quelqu'un a laissé filtrer des informations. Les runners doivent pirater le système de GMC (ce qui peut impliquer une infiltration sur site), trouver les plans du véhicule, les récupérer, puis uploader une version modifiée des plans. Ce job est payé 40 000 ¥, et M. Johnson s'y tiendra tout en acceptant de confier aux runners la moitié de la somme en avance et de leur offrir une réduction sur les produits Fed'-Boeing.

Pendant le run, les runners auront peut-être l'occasion d'apprendre qui chez Fed'-Boeing a vendu la mèche (un petit cadre du nom de Darien Blackwell) ainsi que la nature des autres données qui ont été vendues. M. Johnson est prêt à leur offrir 10 000 ¥ supplémentaires pour cette information.

GÉNÉRATEUR DE RUNS À LA VOLÉE

Vous débutez à *Shadowrun* ? Vous voulez faire votre propre aventure, mais vous n'êtes pas sûr de la manière dont vous devez mettre ça en place ? Vous êtes à la bourre, vous devez boucler votre scénario pour la partie de demain, et aucune des idées présentées ci-dessus ne vous intéresse ? Ou alors vous êtes un meneur de jeu confirmé, et vous souhaitez apporter quelque chose de nouveau à vos parties ? Les tables qui suivent vous fournissent des lignes directrices pour créer à la volée un *shadowrun* personnalisé, que vous ayez des semaines pour la créer ou quelques minutes seulement.

Pour constituer un scénario de A à Z, commencez par la première table et passez à la suivante, en lançant 1D6 (ou plus, selon ce qui est indiqué) à chaque fois et en notant le résultat. Si vous cherchez simplement un élément original à insérer dans votre partie, choisissez une table correspondant à la phase de jeu que vous voulez modifier, et lancez le(s) dé(s). De toutes les manières, notez les résultats pour garder une trace de ce qui doit se produire et quand.

L'équipe est contactée par :

Résultat du jet	Résultat
1	un ami, l'ami d'un ami ou un contact qui recherche de l'aide
2	le fixer de l'équipe
3	un employeur (M. Johnson), directement
4	un étranger, un inconnu, ou une personne gardant son identité secrète
5	personne, le job est dicté par des circonstances ou une situation affectant directement un membre de l'équipe
6	quelqu'un d'inhabituel (un esprit, une paracréature intelligente, un dragon, etc.)

Le motif du job est d'ordre :

Résultat du jet	Résultat
1	moral : l'employeur cherche à corriger un mal réel ou imaginaire
2	revanchard : l'employeur cherche à se venger d'une trahison ou d'une exaction passée
3	monétaire : le run doit faire gagner de l'argent à l'employeur
4	corporatiste : l'employeur doit remporter un avantage contre une corporation
5	personnel : l'employeur poursuit un objectif personnel (politique incluse)
6	inconnu : l'employeur ne révèle pas sa motivation et la cache délibérément ; relancez pour obtenir la motivation véritable

Le rendez-vous a lieu :

Résultat du jet	Résultat
1	dans un endroit isolé, ou en pleine nature
2	dans un endroit où l'équipe n'est jamais allée
3	à l'endroit favori de l'équipe
4	dans la Matrice ou l'astral
5	dans une autre ville
6	un endroit peu commun ou exotique (dans une installation sous-marine, dans l'espace, dans un avion, etc.)

Le job implique :

Résultat du jet	Résultat
1-2	un boulot intellectuel. Lancez sur la Table 1.
3-4	un boulot physique. Lancez sur la Table 2.
5-6	un boulot inhabituel ou exotique. Lancez sur la Table 3.

Table 1

Résultat du jet	Résultat
1	Arnaque / Contrefaçon
2	Cryptage / Décryptage
3	Investigation
4	Vol de données
5	Chantage
6	Distraction



Table 2

Résultat du jet	Résultat
1	Garde du corps
2	Extraction (enlèvement)
3	Sécurité
4	Destruction
5	Cassage de bras
6	Insertion ou Récupération d'objet

Table 3

Résultat du jet	Résultat
1	Guerre
2	Assassinat
3	Courrier / Contrebande
4	Métacréatures
5	« Chat et souris »
6	deux jobs ou objectifs : relancez sur la (les) table(s) des boulots et notez les deux résultats.

Le paiement offert est :

Résultat du jet	Résultat
1	un peu plus bas que d'habitude.
2	un peu plus haut que d'habitude
3	habituel pour l'équipe
4	inhabituel (équipement, information, services, etc.)
5	très inhabituel (objet rare, équipement magique, etc.)
6	sous une, deux ou plusieurs formes (argent et équipement ; information, équipement et services ; etc.)

L'employeur est :

Résultat du jet	Résultat
1	relativement honnête ; il raconte toute l'histoire aux runners
2-3	dans l'ensemble honnête, mais il dissimule certains éléments à l'équipe
4-5	dans l'ensemble malhonnête, il maquille sa présentation du job pour convaincre l'équipe plus facilement
6	complètement malhonnête, et en fait il se fout que l'équipe se fasse éliminer pendant le run

Le localisation physique est :

Résultat du jet	Résultat
1	une autre ville, dans le même pays
2	dans la même ville
3	dans une autre ville, dans un autre pays
4	dans une zone naturelle sauvage (forêt, rivières, montagne, etc.)
5	dans un environnement hostile (sous la mer, dans l'espace, dans le désert, etc.)
6	dans un environnement vraiment exotique (les métaplans, la Matrice, le repaire d'un dragon, etc.)

Le niveau de sécurité est :

Résultat du jet	Résultat
1	inexistant ; une armée passerait sans se faire repérer (quoi, vous devenez paranoïaque ?)
2	faible ; pas bien dur de rentrer et de sortir (quelques caméras, quelques alarmes, peut-être quelques gardes)
3	moyenne ; niveau de sécurité normal (réseau de caméras, senseurs et alarmes ; bonne équipe de gardes ; peut-être un peu de sécurité magique)
4	haute ; mesures de sécurité supplémentaires, sécurité exotique (plus de magie, paracréatures, riggers de sécurité, etc.)
5-6	très haute ; bien peu de chances de s'en sortir indemne

Les complications rencontrées au cours du run :

Résultat du jet	Résultat
1	aucune. Plutôt rare !
2	les paramètres de missions sont très différents de ce que promettait l'employeur
3	sécurité supplémentaire / imprévue
4	runners doublés par leur employeur ou ses agents
5	un ennemi de l'équipe, un membre de l'équipe ou l'employeur apparaît
6	quelque chose d'imprévu arrive à l'un des membres de l'équipe (maladie, crise d'un des contacts, kidnapping, etc.)

Une fois le job réussi (2D6), l'employeur :

Résultat du jet	Résultat
2	ne vient pas au meeting
3-4	paie en rechignant le reste du salaire prévu
5	paie le reste du salaire et promet de recommander les runners pour un futur boulot
6-7	tente de renégocier le salaire à la baisse
8-9	tente d'éliminer l'équipe
10	livre les runners à un ennemi pour éviter de devoir payer
11	est si satisfait qu'il offre un bonus, en y ayant été invité ou pas
12	envoie un intermédiaire pour traiter avec les runners. Relancez pour obtenir un résultat final

Gardez à l'esprit que ces tables ne sont qu'indicatives. Si vous commencez vos jets et qu'une idée géniale germe dans votre esprit, laissez tomber les tables ci-dessus et laissez faire votre imagination. Il se peut également que certains résultats soient incompatibles : modifiez-les ou changez-les pour les rendre cohérents. D'un autre côté, si vous trouvez un moyen de faire fonctionner tout ça – même si ça a l'air bizarre – allez-y ! Secouez tout ça, et présentez à vos joueurs quelque chose qu'ils vont apprécier, et vous aussi.



INTRODUCTION

Ce scénario, conçu pour l'initiation et prévu pour au moins 3 joueurs, peut aussi bien se jouer avant que après le scénario *En pleine course*, voire être adapté à des joueurs plus expérimentés. Nous vous conseillons d'utiliser des personnages débutants (idéalement les personnages prêtirés, p. 97, *SR4*) si vous jouez avant *En pleine course*. Comme dans toute aventure se déroulant dans le monde de *SR4*, un hacker vous sera des plus utiles. Des compétences en infiltration seront également un gros plus pour le groupe.

Voici une liste de situations que le scénario va proposer aux joueurs :

- hacker un nœud sécurisé (avec tout le temps nécessaire pour effectuer une reconnaissance)
- hacker un nœud sécurisé (en plein milieu de l'action)
- voler une voiture
- participer à une course-poursuite
- le sacro-saint entretien avec M. Johnson
- mener des investigations
- et pour couronner le tout : une bonne grosse fusillade !

SYNOPSIS

Il y a deux ans, Sally Krenshaw, journaliste chez PLEX ONLINE, fit la connaissance de David Bradford, un de ses collègues de travail, journaliste et accessoirement homme marié. Ils décidèrent d'entamer une liaison qui s'interrompit brutalement lorsque Sally découvrit que, non content de tromper sa femme avec une maîtresse, David trompait en plus ladite maîtresse avec plusieurs autres femmes ! La rage de s'être ainsi fait posséder se mua rapidement en une soif de vengeance qui la consuma et la changea en une femme froide et lunatique et elle se mit à ruminer un plan visant à se venger de l'humiliation que David lui avait fait subir. Pour ce faire, la journaliste mena des investigations pour son propre compte, détournant l'argent et les moyens de PLEX ONLINE afin de récolter des preuves susceptibles de salir la réputation de David, devenu entre-temps présentateur vedette du JT de SEANEWS, une chaîne rivale.

L'occasion se présenta finalement lorsqu'elle découvrit que SEANEWS préparait un reportage dénonçant certaines pratiques contraires à l'éthique de certains journalistes de PLEX ONLINE. Lorsque sa hiérarchie lui donna carte blanche pour contrer ce coup dur, Sally sut que son heure était venue... Et c'est à ce moment de l'histoire que nos runners entrent en scène.

Sally va les engager afin de dérober le reportage réalisé par SEANEWS. Elle va également demander aux runners de remplacer le reportage volé par un autre reportage de sa propre conception...

Ce « documentaire » présente par le détail les mœurs libertines et atypiques de Bradford, et vise à l'humilier en public, humiliation censée ruiner la carrière du journaliste. Ce faisant, elle s'offre un petit « bonus » sur le dos de ses employeurs en accomplissant sa vengeance. Elle agit donc de sa propre initiative et bien entendu, les runners ne le sauront que lorsqu'il sera trop tard...

LE BAR

DITES-LE AVEC DES MOTS

Lisez ce qui suit lorsque les runners arrivent dans le bar :

Le « Fire-Watering Hole » est un bar qui a connu des jours meilleurs.

Le lambris qui devait à l'origine couvrir tous les murs n'est plus qu'un vague souvenir, remplacé par quelques lames de synthébois encore accrochées ici et là et une nette démarcation entre un mur sale et jauni et sa partie basse un peu moins défraîchie. Les tables métalliques sont ternes et souvent bosselées et nombre de chaises rembourrées ont été déchirées et laissent entrevoir leur chair de mousse jaunie et tachée. Aux murs, les holos défraîchis sont concurrencés par des formes surréalistes de tâches et projections de liquides divers et variés, dont certains doivent être d'origine corporels. Seul le bar est à peu près intact, si ce n'est la paroi verticale qui a subi les assauts des clients comme du temps, et a été protégé par des plaques métalliques mal ajustées.

La réalité augmentée semble la raison de ce laisser-aller : le patron a tout misé sur la déco ERA. Malgré un entretien aussi inexistant que celui du bar et les teintes verdâtres des ORA qui renforcent l'aspect glauque des lieux, toutes semblent fonctionnelles, à quelques tressautements et lags près. Si vous acceptez l'environnement ARE, vous pourrez alors vous extraire à cet environnement déprimant pour voir le bar comme à son premier jour : colonnes métalliques chromées, chaises rembourrées, fauteuils et rotondes en cuir noir, tables rutilantes en zinc assorties au bar, murs blancs lambrissés de lames de bois sombre, arborant des holos des divers chanteurs et groupes qui passent actuellement sur le sound system.

À peine entrés dans le bar, vous êtes assaillis par une myriade de pubs pour diverses marques de bières, spiritueux et autres boissons aux ingrédients douteux, tandis que quelques professionnelles assises au comptoir vous proposent leurs « prestations » via des messages particulièrement explicites. Vous les ignorez et commandez un des succulents breuvages de la carte que vous présente l'hôtesse virtuelle, transférant la poignée de nuyens dans la caisse enregistreuse verdâtre du « bar augmenté », tout en vous dirigeant vers la back-room où doit avoir lieu le rendez-vous avec Johnson.

Le moins qu'on puisse dire, c'est que le mobilier de cette salle de réunion cadre avec le reste du bar – succinct et miteux : une rotonde au cuir craquelé et une table métallique pleine de rayures qui commence à s'oxyder (à force de se faire vomir dessus, l'acide gagne peu à peu du terrain) et qui n'a semble-t-il pas été essuyée depuis belle lurette, si on en juge par les traces de liquide restantes. La décoration des murs est assurée par un carrelage, fendu par endroit et jauni (par le gras, la cigarette, la saleté, la pollution ?), qui va du sol jusqu'à un peu plus haut que les dossiers de la banquette et par un papier peint du plus mauvais goût, déchiré ici et là et constellé de diverses tâches de tailles allant du mouchetis artistique, mélange de sang, de larmes et de morve, jusqu'à la grosse tâche laissée par une choppe qui devait être pleine lorsqu'elle a été fracassée contre le mur...

Pour éclairer ce délicieux décor, trois néons tamisés, dont un ne va pas tarder à rendre l'âme (les signes évidents de son décès imminent sont classiques : léger bourdonnement et intermittence de l'éclairage).

Que rêver de mieux comme endroit pour déguster une onctueuse soybeer ?

Lisez ce qui suit lorsque le Johnson arrive :

Alors que vous attendez vos consommations et Johnson en vous regardant les uns les autres, le brouhaha produit par un morceau de goblin rock annonce l'entrée d'une femme. Grande et élancée, une humaine de type caucasien, aux cheveux bruns bouclés descendant jusqu'aux épaules et aux yeux noirs. Elle

porte un tailleur bleu nuit de la collection « Actionnaire Majoritaire », de confection et de coupe néo-japonaise, qu'elle a assorti à une paire de bottines à talons aiguilles. Elle ne semble pas armée mais, comme chacun sait, la collection « Actionnaire Majoritaire » intègre souvent un holster dissimulé dans la coupe même du costume. La RA vous indique que la nouvelle venue ne porte pas de commlink – ou que celui-ci est en mode caché.

« - Bonsoir, mon nom est Rachel... Johnson. »

Les présentations étant faites, Mlle Johnson se glisse sur la banquette de cuir craquelé faisant face aux runners. Elle approche ses mains manucurées de la table, mais ayant observé avec attention l'état de propreté de la surface, se ravise et finit par trouver un endroit à peu près propre pour y poser ses coudes.

Le bruit en provenance du bar s'amplifie à nouveau, tandis qu'une serveuse orke aux formes généreuses, mises en valeur par des vêtements qui les font ressortir entre dans la pièce, tenant contre sa poitrine opulente les commandes du groupe (on va dire que la couleur jaunâtre des soybeers est due aux néons, ok ?).

« - Vous êtes ici parce que j'ai besoin qu'une équipe, composée de gens discrets et professionnels, s'infilte dans des locaux, pour y effacer des données et les remplacer par d'autres que je fournirai. Le tout dans moins de 24h. Pour ce travail, je suis prête à vous offrir 3000 ¥. Des relations communes m'ont informée que vous étiez des gens sérieux et m'ont fourni vos coordonnées. Si ce travail vous intéresse, je suis prête à pour suivre pour vous expliquer l'affaire en détail »

Lisez ce qui suit lorsque les runners ont accepté l'offre de Johnson :

« - Je travaille pour PLEX ONLINE, un petit groupe de média qui, entre autres, produit le JT sur Channel 253. PLEX ONLINE est actuellement aux prises avec SEANEWS (qui travaille avec Channel 248) dans une guerre d'audience et c'est dans le cadre de ce conflit d'intérêt que nous souhaitons faire appel à vous. SEANEWS a concocté un reportage spécial sur les reportages de PLEX ONLINE, qui prétend démontrer que plusieurs histoires que nous avons présentées dans nos éditions du soir étaient en fait des « fakes », créés pour faire grimper l'audimat.

Votre travail consiste à

- vous infiltrer dans les locaux de SEANEWS juste avant la diffusion du reportage du JT du prime de demain ;
- détruire le fichier du reportage sur le point d'être diffusé ;
- le remplacer par celui que je vais vous fournir.

DANS LES COULISSES

Le Fire-Watering Hole

Bar miteux, qui a connu des jours meilleurs, mais qui vit aujourd'hui d'une clientèle plus louche et bas de gamme. Le décor en a beaucoup souffert. Seuls les plus accros à la RA peuvent espérer y trouver un endroit vraiment agréable.

M. Johnson

Voir p. 286, SR4, pour les caractéristiques standard de Johnson. « Rachel » travaille dans le monde des médias. Si vous avez déjà fait jouer le scénario *En Pleine Course*, qui voyait s'affronter plusieurs groupes médias pour un enregistrement audio, les personnages joueurs ont pu gagner la confiance de certains acteurs de ce milieu. Rachel a alors peut-être appris l'existence des runners par l'intermédiaire de Darius St. George ou de JetBlack et les a contactés via les canaux habituels (c'est peut-être l'occasion de ressortir Smiley, le fixer évoqué dans *En Pleine Course*). Elle n'est pas armée pour ce rendez-vous, mais elle est venue avec son garde du corps, Brick, un troll qui attend devant la porte de la back room (Test de Perception + Intuition, seuil 2, pour le remarquer quand Johnson puis la serveuse entrent) et intervient

au moindre pépin. Utilisez la Brute p. 101, SR4. Elle utilise un Transys Avalon (p. 322, SR4), un produit de luxe donc, mais standard. L'OS installé est un Novatech Avi (p. 322, SR4).

Le nerf de la guerre

Johnson accepte d'emblée de régler une avance de 10%.

Les runners peuvent également négocier leur paie et / ou une avance plus importante : demandez aux PJ de donner quelques arguments et en fonction de ceux-ci, octroyez-leur éventuellement un bonus de +1 ou +2 dés au test de négociation.

Demandez ensuite un Test Opposé de Négociation + Charisme entre Rachel et le PJ qui dirige le groupe (ou celui qui s'impose comme leader naturel dans cette négociation), ou contre le groupe en entier (voir pp. 120-121, SR4, pour plus de détails sur l'utilisation de la compétence Négociation). Chaque succès excédentaire obtenu par les PJ leur permet d'obtenir un bonus de 10%.

En cas de complication, cependant, ils auront froissé Johnson d'une manière ou d'une autre, qui s'en souviendra le moment venu. La nature de la tension entre Johnson et les PJ ainsi que les conséquences sur la réputation de l'équipe sont laissées à la discrétion du MJ.

En cas d'échec critique, les runners se laissent embobiner ou se « tirent une balle dans le pied » au cours de leur argumentaire, les obligeant à accepter un paiement inférieur de 20% à l'offre initiale et aucune avance.

Le taff

Les runners peuvent demander des précisions sur le travail avant d'accepter l'offre de Johnson, mais Rachel refusera de donner la moindre information pouvant permettre d'identifier plus précisément ses employeurs ou sa cible.

Une fois que les runners ont accepté le travail et que Rachel a décrit plus en détail la mission, voici les détails supplémentaires qu'elle fournit aux PJ :

- elle donne la localisation de la station de SEANEWS où le reportage est stocké et depuis laquelle il sera diffusé : une adresse dans le sud-est de Tacoma.
- elle fournit un agent (Pilote 4, Bombe matricielle 4, Édition 4) qui est programmé pour ouvrir une connexion vers un nœud dont il a l'adresse, afin de remplacer le fichier du reportage par un autre. Rachel prévient qu'un déclenchement prématuré compromettrait la mission et son paiement. Il faut que le remplacement ait lieu juste avant le début du JT. Rachel veut éviter que les techniciens qui vérifient les reportages avant le lancement du JT ne puissent se rendre compte de la substitution.
- Rachel précise qu'elle souhaite un travail tout en discrétion de la part des runners : tout grabuge prématuré ferait trop de publicité pour SEANEWS. Elle demande également aux runners de limiter les « dommages collatéraux » : il ne s'agit pas de prendre le mot « guerre des chaînes » trop au pied de la lettre... Elle est prête à promettre une rallonge de 10 à 20% en prime pour motiver les runners sur ce point.

REPÉRAGE DE L'OBJECTIF

Il est probable (et souhaitable ?) que l'équipe de runners se renseigne sur la cible. Ils peuvent obtenir les informations suivantes par des recherches matricielles ou via leurs contacts.

LA STATION DE SEANEWS, DANS LA MATRICE

Le délai avant le JT du prime est trop court pour qu'une reconnaissance en RA donne plus d'informations qu'une reconnaissance physique. En réalité virtuelle, le nœud de la station a l'apparence d'un phare, dont la lumière est le flux de données qu'il échange avec d'autres relais de la chaîne.

Le nœud

Système 4, Firewall 4.

En RV, le nœud est une banque.

CI « Search » : indice 4, Analyse 4, Pistage 3. Icône : un vigile avec lampe torche.

CI « Destroy » : indice 4, Blackout 4. Icône : Ares Citymaster avec canon à eau (Blackout) qui débarque dans la banque et curieusement peut sans problème passer dans les couloirs.

Trouver le nœud : Informatique + Catalogue (4, 1 Tour)

Reconnaissance matricielle : Hacking + Exploitation (8 [+ privilège], 1 heure [en RV])

Hacking improvisé : Hacking + Exploitation (4, 1 PI)

Une fois introduit dans le nœud de la station, le hacker a accès à un certain nombre d'informations, en fonction du compte qu'il a piraté et de ses privilèges : le programme de la chaîne pour les jours à venir, le registre des entrées et des sorties des visiteurs, l'état du stock des distributeurs de boissons. Le hacker peut aussi pirater la chaîne pour voir le programme en cours, il a accès aux caméras des plateaux, de la sécurité, aux communications entre la régie et le plateau, etc. Toutefois, il n'aura pas accès au contenu du prochain JT du prime. Que faire de toutes ces informations ? Voici quelques idées que pourrait avoir un hacker et qui seraient susceptibles d'aider le groupe dans sa mission :

- Un Test de Perception matricielle (3) réussi permet au hacker de localiser un nœud d'accès inactif. Une analyse de ce nœud d'accès révèle qu'il est programmé pour attendre l'appel d'un nœud qui est actuellement hors ligne, et qui doit servir de « coffre-fort » virtuel pour la station. C'est un système très sécurisé, puisqu'un hacker qui voudrait forcer ce coffre devrait d'abord savoir à quelle heure il est en ligne. C'est sans aucun doute le nœud où se trouve le reportage qui intéresse Johnson.
- Le hacker peut évidemment télécharger un plan des lieux, et localiser physiquement la seule salle qui n'est pas reliée au réseau wifi en dehors du plateau : une petite pièce derrière la régie. C'est sans aucun doute la salle où se trouve la partie hardware du coffre-fort virtuel.
- Le hacker peut également penser à se créer un faux badge ouvrant le maglock de la pièce du coffre-fort.
- En se connectant aux caméras de sécurité, le hacker peut repérer le personnel et les différentes mesures de sécurité à l'intérieur des locaux. Voir *La sécurité à l'intérieur des locaux*.
- Le hacker serait bien avisé de se créer un compte falsifié qu'il pourra réutiliser lors de « l'incursion » physique du groupe, afin de pouvoir renseigner en direct l'équipe sur les positions des caméras et autres systèmes de sécurité, mais aussi pour leur signaler la position des gardes et l'état des serrures des différentes portes (ouvertes, fermées, verrouillées). Aidez-vous éventuellement de la nouvelle d'intro de *Shadowrun 4*, Buzzkill, afin de décrire à vos joueurs ce « plan interactif ».
- Si le hacker fait une visite des lieux au travers des caméras de sécurité, il peut se familiariser avec les lieux et mieux repérer les « petites planques » et les coins qu'il vaut mieux éviter. Il peut également avoir la liste des véhicules présents dans le parking souterrain (cette liste ne sera à jour que si l'intrusion matricielle a lieu moins de 2h avant le JT du prime).
- Si le hacker s'intéresse au programme des émissions de la chaîne, il apprend que juste avant le JT du prime, a lieu « Des hauts et débats », une émission en direct et en public où des gens venus régler leurs problèmes privés se castagnent en public. Non seulement le hacker peut glisser son équipe dans la liste du public, mais il peut aussi connaître la liste des invités de l'émission ainsi que les surprises qui les attendent. Ainsi, le dernier sujet de l'émission sera un couple d'orks



dont l'homme veut avouer à sa femme sa liaison avec une humaine, sans savoir que celle-ci le trompe aussi et compte le quitter pour la patronne de son futur-ex, une elfe qui plus est ! Le frère de l'elfe et deux des fistons du couple ork sont au courant et bien décidés à dire le fond de leur pensée sur ces liaisons. Bref, une belle bagarre en perspective...

- Si le hacker s'intéresse aux dossiers du personnel, il lui faudra un compte administrateur pour pouvoir réinitialiser le mot de passe du Responsable du Personnel ou de son assistante, et ainsi accéder à la liste du personnel et au dossier de chaque employé (dont le présentateur du JT, un certain David Bradford). La réinitialisation d'un mot de passe se remarquera dès que les véritables titulaires des comptes tenteront de les utiliser, ou lorsque l'administrateur du nœud lira la notification de cette réinitialisation. Utilisez ce petit grain de sable pour compliquer la vie de vos PJ si besoin est : l'administrateur pourrait, par exemple, se rendre compte qu'il y a un problème au bout d'une dizaine de Tours de Combat et accéder au nœud en RV pour voir ce qui se passe).

LA STATION, REPÉRAGE PHYSIQUE

Test de Perception + Intuition :

Succès Informations

- | | |
|----|--|
| 0 | C'est marrant ces poteaux sur le toit : mais y sont où les drapeaux ? |
| 1 | Le bâtiment a un parking souterrain et une entrée principale.
Il y a deux gardes à l'entrée principale le jour. Le soir, un des deux gardes a un chien (p. 293, SR4). Arme de poing, matraque, protection légère. |
| 2 | Les gardes sont armés de pistolets légers ou de tasers et d'électro-matrasques.
Une caméra de surveillance scrute l'entrée du parking souterrain.
L'accès du parking se fait avec un badge à passer devant un lecteur de cartes de proximité à RFID placé sur une borne à l'entrée. |
| 3 | Tard dans la nuit, un groupe de personnes n'ayant pas l'air de techniciens ordinaires quitte la station.
Dans la journée, la station est un vrai moulin et les contrôles des visiteurs sont plutôt succincts.
Il y a un bâtiment désaffecté juste à côté de la station. Il peut faire un bon point d'observation de l'étage du bâtiment de la station, à l'abri des vigiles. |
| 4 | Le groupe quittant la station tard la nuit semble en fait être un groupe d'étudiants, d'après leur âge et leurs sujets de conversation (filles, bière et bagnoles), sans parler de leurs moyens de locomotion (scooters ou vieilles voitures aux couleurs vives).
Un SDF squatte la ruelle flanquant le bâtiment de la station.
Une relève du personnel de sécurité a lieu à 8h et à 16h. Cette relève peut donner aux PJ des informations sur le personnel de sécurité à l'intérieur de la station. Voir <i>La sécurité dans les locaux de la station</i> . |
| 5+ | Les gardes semblent au courant pour le SDF et ont l'air de s'en foutre.
Un des deux gardes de nuit est une tête à puce, même s'il arrive encore dissimuler son statut de toxico aux yeux des autres. |

Utilisez le *Groupe de sécurité corporatiste*, p. 277, SR4, pour les caractéristiques des vigiles de la station. Utilisez les caractéristiques p. 293, SR4, pour le chien.

Le lecteur de cartes de proximité à RFID de l'entrée du parking a un Indice 3.

Tard dans la nuit, un groupe de personnes quitte la station. Les personnages peuvent découvrir qu'il s'agit d'un groupe

d'étudiants de la fac voisine en stage chez SEANEWS s'ils les suivent ou s'ils discutent un peu avec eux. Ils apprendront ainsi que ce groupe d'étudiants varie souvent en nombre (les étudiants en cinéma sont des gens *vraiment* fantasques, n'est-ce pas ?), à tel point que les vigiles ont renoncé à suivre leurs mouvements.

En fin d'après-midi, un groupe hétéroclite de personnes se rassemble peu à peu devant le bâtiment de la station. Si les PJ approchent ces gens, ils peuvent apprendre qu'ils sont là pour assister à « Des hauts et débats », une émission en direct où le citoyen lambda peut laver son linge sale en public. Cette émission passe juste avant le JT du prime qui intéresse les PJ.

LA STATION, REPÉRAGE ASTRAL

Deux veilleurs patrouillent la nuit : un du côté de l'entrée principale, un du côté de la sortie de garage. En cas d'alerte, un mage de sécurité en projection astrale arrive sur les lieux en 2 Tours de Combat accompagné d'un esprit contrôlé de l'homme de Puissance 4 (p. 298, SR4). Utilisez le *Lieutenant de la sécurité*, p. 277, SR4. La mission du mage est de localiser la menace, de l'évaluer et de la tenir en respect le temps que des renforts arrivent. Contre le groupe de PJ, il demandera à son esprit d'utiliser son pouvoir de Confusion pendant qu'il enverra un esprit veilleur faire un rapport. En projection astrale, le mage ne pourra pas agir directement contre les PJ, sauf si l'un d'entre eux passe lui-même en astral. Il ne prendra aucun risque inconsidéré et se mettra « à couvert » en cas d'opposition sérieuse.

INVESTIGATIONS

« RACHEL » JOHNSON

Si un des personnages joueurs a mis sur écoute le commlink de Johnson

À un moment durant l'enquête, « Rachel » passe un appel télécom. Arrangez-vous pour que le PJ puisse intercepter le trafic, mais se fasse repérer :

« ... été payé. Il aura ce qu'il mérite. Qu'est-ce que... Quelqu'un écoute ma ligne. Je dois raccrocher. *click* »

Si les personnages joueurs cherchent la véritable identité de « Rachel » Johnson

Avec les bons contacts (dans les médias ou des runners de bas étage qui auraient déjà bossé pour elle, etc.), une bonne description (ou une holopic prise discrètement pendant le rendez-vous) et une bonne réussite, les PJ peuvent apprendre le véritable nom de Johnson, Sally Kenshaw.

SALLY KENSHAW

Succès Informations

- | | |
|----|---|
| 0 | Un peu que je connais, t'as vu son dernier film, il est trop chaud ! |
| 1 | C'est une reporter people je crois, pour une chaîne locale. |
| 2 | Elle bosse pour PLEX ONLINE. |
| 3 | Cette Kenshaw avait de l'avenir dans l'analyse politique corpo, mais elle a dû merder, pask'y a deux ans, elle semble avoir été mise au placard. Journaliste people, quelle blague, non ? |
| 4 | Si tu veux mon avis, mec, c'est une histoire de fesses. Un homme marié, un chaud lapin, elle a pas encaissé de pas être la seule qu'il se tapait. |
| 5+ | Je peux t'arranger un rencard avec sa secrétaire de l'époque. Dans 2 jours, pour 100 nuyens. |

PLEX ONLINE & SEANEWS

Les deux chaînes locales n'ont pas vraiment de différence notable, si ce n'est leur nom et leurs adresses, évidemment. Utilisez cette table indifféremment pour les deux chaînes.

Succès Informations

- | | |
|---|--|
| 0 | Aucune idée, un médicament ? |
| 1 | C'est une chaîne locale, non ? |
| 2 | C'est une chaîne d'info locale. |
| 3 | C'est une chaîne d'information locale qui fait tout pour attirer l'audience : racolage, télé réalité, la totale. Probablement qu'ils hésitent pas à broder si la réalité suffit pas, si tu vois ce que je veux dire. |
| 4 | Ah, et David Bradford, c'est le présentateur vedette du JT de SEANEWS, mais avant il bossait pour PLEX ONLINE. En deux ans, il a bien mené sa barque, ce requin. |

DAVID BRADFORD

Si les PJ apprennent l'existence de l'ex-ami de leur Johnson, il devrait être relativement tard par rapport à l'heure du JT du prime. Ils ne devraient donc pas avoir le temps d'en apprendre beaucoup plus sur lui, à part les informations de base du citoyen ordinaire qu'il est : 35 ans, marié, 2 enfants, vit à Renton, dans les beaux quartiers résidentiels.

LA SÉCURITÉ DANS LES LOCAUX DE LA STATION

À l'intérieur de la station, on trouve deux types de personnel de sécurité : des vigiles en uniforme comme ceux de l'extérieur (qui s'occupent des parties réservées au personnel) et des « videurs » en civil (avec badge « sécu ») qui assurent la sécurité des plateaux d'enregistrements et renforcent les vigiles de l'entrée lors de l'accueil du public.

Il y a en permanence deux vigiles en uniforme à l'intérieur des locaux : utilisez le *Groupe de sécurité corporatiste*, p. 277, SR4 pour les caractéristiques de ces vigiles, mais considérez l'un des deux comme un Lieutenant. Ce vigile est le chef de la sécurité du site.

Il y a trois videurs dans les locaux de la station. Ils commencent leur journée à 14h00. Deux sont des orks, le dernier est humain. Utilisez également le *Groupe de sécurité corporatiste* pour les caractéristiques de ces videurs, mais remplacez leur équipement par des électro-gants (p. 308, SR4) et appliquez les modificateurs raciaux pour les deux orks. Si vous trouvez que ces videurs ne posent pas assez de difficultés lors d'un éventuel affrontement, vous pouvez considérer que le videur humain a sur lui une dose d'une drogue « de combat » (au choix Cram, Jazz ou Kamikaze) pour en remonter à ses collègues orks. C'est une bonne alternative à l'augmentation du nombre de vigiles et une bonne raison pour une montée soudaine du niveau de l'opposition.

ENTRER

PLAN A : RENTRER SANS SE FAIRE VOIR

Il n'y a pas 36 moyens d'entrer dans les locaux de SEANEWS sans se faire repérer.

Par la ruelle

La ruelle est le domicile de Clutch, un SDF ork. S'il repère les PJ, sa première réaction sera l'indignation (« kes'foutez ch'moi ? ») puis la peur de se faire agresser, qui le fera amener

tout le quartier, à moins que les PJ ne trouvent un moyen de le faire taire (ils peuvent l'intimider, le neutraliser ou plus simplement le soudoyer pour ce faire). Clutch est un ork aux caractéristiques moyennes (3 + modificateurs raciaux) et possède la compétence Perception à 1, ainsi que toute compétence qui vous semblera plausible.

Les PJ peuvent tenter de pénétrer discrètement dans le bâtiment par une des fenêtres de l'étage, du côté de la ruelle. Cette approche nécessite soit d'escalader le mur de la ruelle opposé à celui du bâtiment, soit d'y accéder par le bâtiment adjacent, soit encore d'escalader le mur du bâtiment de la station dans cette ruelle.

Le garde meuble

Le bâtiment adjacent est un garde meuble, et le mur donnant sur la ruelle le séparant du bâtiment de la station est découpé en une série de box individuels. Escalader ce mur peut se faire depuis la ruelle, au risque d'attirer l'attention de Clutch, ou du côté des box, à condition de s'introduire dans le garde meuble. Pour ce faire, les runners peuvent se faire passer pour des clients, ou s'introduire avant l'aube dans les locaux pour ne pas être repérés. Les locaux ne disposent d'aucune surveillance humaine sur place hors des horaires d'ouverture (9h-12h, 14h-18h), les locaux sont alors placés sous télésurveillance (le garde-meuble a un contrat auprès de la Knight Errant) : détecteurs sonores et de mouvement, caméras de sécurité, maglocks (Indice 3) avec systèmes anti-ouverture (Indice 2). En cas d'alerte, une alarme sonore se déclenche, une version Knight Errant du Lone Star iBall se déclenche et, après avoir localisé les intrus, les gaze au Neuro-Étour. Si les intrus s'enfuient malgré tout avant que Knight Errant puisse être sur place, ils déclenchent un MCT Fly-Spy qui a pour mission de tagger par RFID au moins un des intrus (voire leur véhicule), sans se faire repérer.

Escalader la façade

Le mur du bâtiment de la station côté ruelle n'a aucune vitre au rez-de-chaussée, mais dispose de larges vitres au premier niveau, à 5 mètres de hauteur. Escalader le mur avec une corde nécessite d'accrocher cette corde au rebord du toit, à 7 mètres de haut. La corde a l'inconvénient de pouvoir être repérée par un employé à l'intérieur (Test de Perception + Intuition, seuil 4).

Passer directement par le premier étage

De jour, aucune alarme n'est activée, mais il faudra repérer une zone de bureaux « open space » inoccupée, sans se faire repérer soi-même. Gérez cette recherche comme un Test Étendu de Perception + Chance (4, 30 minutes), vu que la réussite dépend aussi bien de l'absence des employés (pause café, etc.) que des capacités d'observation du PJ. De même, vérifiez toutes les 30 minutes si le ou les PJ en observation se font repérer. Effectuez un Test Opposé d'Agilité + Infiltration (pour chaque PJ) contre la Perception + Intuition des éventuels employés à l'intérieur (valeurs respectivement de 1 et de 3, pour une réserve de dés de base de 4). Appliquez les modificateurs que vous jugez appropriés (voir la *Table des modificateurs de perception* p. 117, SR4). En cas d'échec critique, le PJ malchanceux ne se rend pas compte qu'il s'est fait repérer. En cas de complication, c'est Clutch, le SDF, qui repère le PJ. Si c'était déjà fait, trouvez un impondérable quelconque qui vous convienne : un objet glisse des mains ou d'une poche du PJ et tombe dans la ruelle, le PJ chute sans gravité de son point d'observation, un employé qui semblait parti en pause revient à son bureau suite à un coup de téléphone, ou encore deux employés manifestement très liés décident d'utiliser le bureau à des fins non professionnelles...

Une fois que la voie est libre, il « suffit » de découper la vitre en évitant de la briser ou de la faire tomber dans la ruelle ou à l'intérieur, puis de se faufiler à l'intérieur.

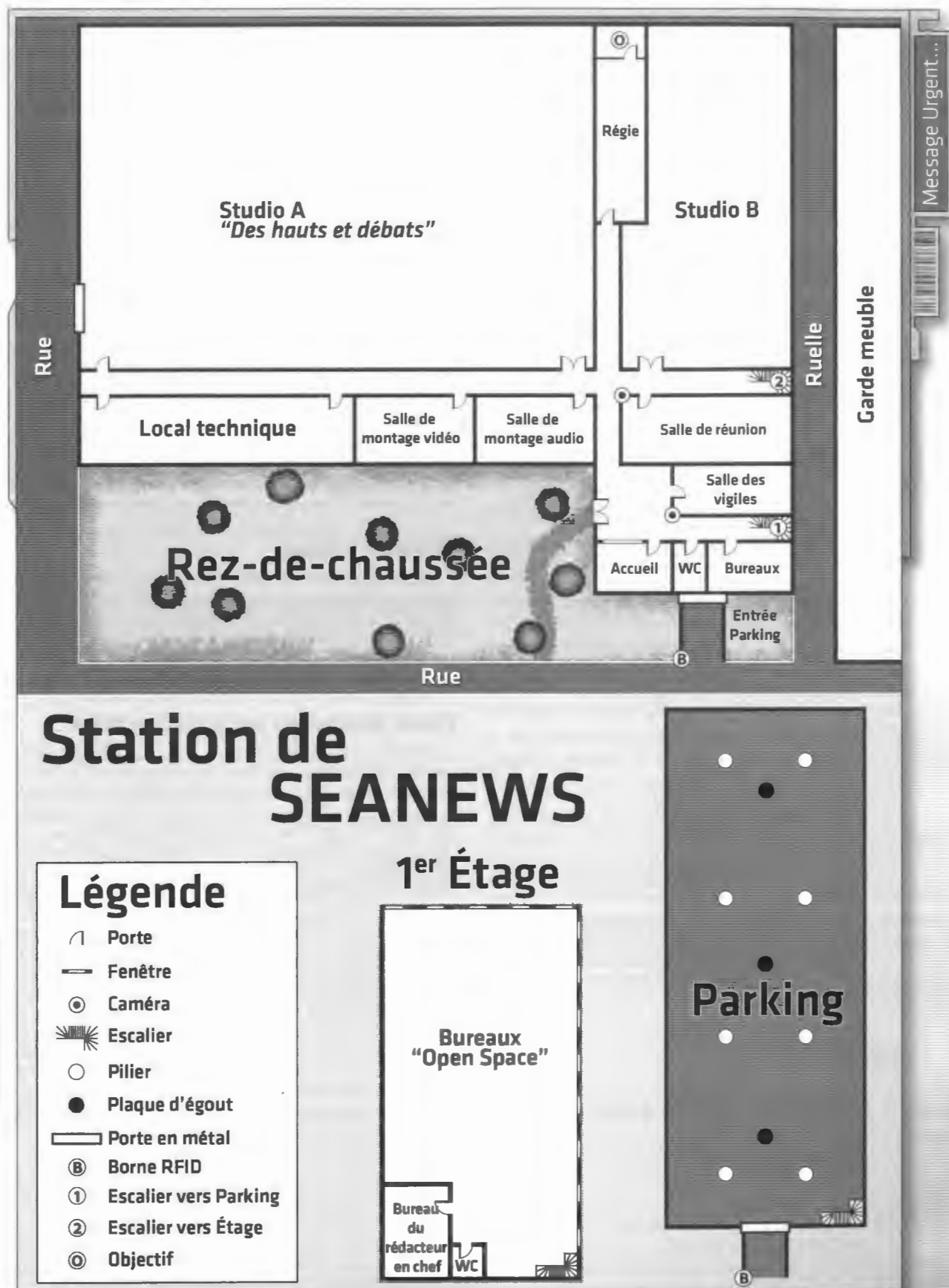
De nuit, les « open spaces » sont vides, mais une alarme protège les vitres. Pour la désactiver, un piratage du nœud de la station s'impose.



Par les égouts

Le parking souterrain de la station a une bouche d'égout par laquelle les PJ peuvent tenter d'entrer. pourvu qu'ils puissent trouver une autre bouche dans le coin et, une fois à l'intérieur, faire appel à leur sens de l'orientation, ou dénicher un plan des égouts du quartier. Le hacker semble tout indiqué pour cette mission, mais un contact bien utilisé peut également

faire l'affaire. Ne donnez pas cette information trop facilement aux PJ, mais ne perdez pas non plus trop de temps sur le sujet. Une petite intrusion matricielle dans le serveur de la mairie du district ou des archives municipales du district, avec un compte utilisateur falsifié adéquat fournira un plan peu détaillé mais suffisant pour retrouver le collecteur d'évacuation des eaux de pluie du parking souterrain. Un contact politique, dans un syndicat du crime ou un gang local (voire dans l'Underground



Ork), pourra aussi fournir cette indication, pour quelques dizaines de nuyens ou la promesse d'un retour d'ascenseur.

Dans les égouts, si les PJ se perdent ou font une chute dans les eaux usées, vous pouvez mettre en scène un groupe de rats du diable (p. 294, *SR4*) qui, dérangés par le bruit des PJ aux abords de leur tanière, prendront la fuite, non sans croiser les PJ et donc les attaquer d'instinct. Utilisez une douzaine de rats du diable et considérez que tous les rats du diable survivants s'enfuient au bout de 3 Tours de Combat. Utilisez les règles sur les brutes pour gérer les rats du diable, avec un Indice de Professionnalisme de 0.

Après le départ des rats, les runners ne tardent pas à découvrir ce qu'ils faisaient là : le cadavre grignoté d'un homme en costume cravate gît dans le coude suivant du conduit. L'homme n'est pas identifiable et n'a rien sur lui, mais le costume est de toute évidence assez chic. Deux succès sur un Test de Perception permettent de remarquer qu'il manque des doigts au cadavre, et 3 succès permettent de retrouver l'un d'entre eux, grignoté par les rats, avec une chevalière encore accrochée. Elle arbore un symbole représentant une licorne. Laissez les PJ méditer sur cette découverte (qui n'est d'autre qu'une possible séquelle à ce scénario) jusqu'à la bouche d'égout dans le parking souterrain de la station, en notant éventuellement les bonnes idées qu'ils pourraient imaginer pour expliquer cette mort et ses circonstances. Qui sait, vous tenez peut-être votre prochain scénario !

PLAN B : SE MÊLER « À LA FOULE »

Si les PJ optent pour une infiltration en douceur au nez et à la barbe de la sécurité, plusieurs options s'offrent à eux (qui pourraient d'ailleurs être combinées) :

- Créer des faux badges d'étudiants et modifier la base de données du nœud de la station pour que les infos correspondent.
- S'infiltrer dans le public de l'émission « Des hauts et débats » qui passe en direct juste avant le premier JT du soir.
- Mettre au point une diversion lors de l'émission pour laisser les coudées franches aux autres PJ afin qu'ils puissent agir sans se faire remarquer.

Attention cependant : au plus les PJ s'infiltreront tôt dans le bâtiment, au plus ils auront de chances de se faire repérer.

PLAN C : ENTRER EN FORCE

Autant le dire tout de suite, cette tactique n'est pas la plus appropriée. En effet, Johnson a été clair sur ce qu'elle voulait : un boulot propre fait par des professionnels avec un minimum de dégâts collatéraux. Si les PJ décident d'attaquer la station, les employés s'enfuient et les runners se retrouveront tous seuls dans les locaux de la station et le JT sera remplacé par un direct dont ils seront les vedettes ou par un interlude quelconque. Autant dire que dans les deux cas, la mission des PJ aura été un échec total.

LE SABOTAGE

Les runners doivent accéder à la pièce non reliée au réseau wifi qui se trouve derrière la régie. Cette pièce n'est accessible qu'en passant par cette même régie et un maglock (Indice 4) en verrouille l'accès. Seuls l'équipe de maintenance informatique et le réalisateur de la station ont un badge permettant d'ouvrir cette porte. Le réalisateur entre dans la régie 15 minutes avant le prime, après une pause pipi.

Les PJ peuvent

- forcer la porte, déclenchant du même coup l'alarme (à moins qu'un hacker ne puisse la couper),
- « crocheter » le maglock, par hacking ou via le hardware,

- utiliser un passe, éventuellement un faux réalisé grâce aux infos glanées par le hacker dans le nœud de la station
- subtiliser le badge du réalisateur, ou lui prendre de force, voire le prendre en otage et le forcer à utiliser son badge. (Si vous voulez corser un peu le tout, le maglock peut effectuer un contrôle biométrique, comme des empreintes digitales ou palmaires, en plus de celui du badge). Le réalisateur n'opposera pas de résistance particulière (il n'a pas une vocation de martyr de la liberté de la presse) ; utilisez des caractéristiques moyennes pour ce PNJ si besoin est.

Une fois à l'intérieur, il faut hacker le nœud de ce coffre et s'y connecter en tant qu'administrateur (obligatoire pour charger l'agent).

LE NŒUD

Système 4, Firewall 4.

En RV, le nœud ressemble à une salle du coffre, avec un comptoir. Le coffre est fermé par une grille, mais la lourde porte est ouverte. Elle ne se ferme que pour représenter que le serveur s'éteint ou se plante.

Le comptoir est tenu par un employé maigrichon, bouton-neux et avec des lunettes double foyer à l'ancienne. Il est vêtu simplement, et sa chemise blanche à manches courtes est froissée. Il est plongé dans la contemplation de son écran d'ordinateur. Il s'agit d'une CI (Autopilote 4, Analyse 4, Pistage 3) qui ne prête pas attention au hacker tant qu'il ne déclenche pas d'alerte. En cas d'alerte, il lève la tête et demande au hacker ce qu'il fait là, et s'il a l'accréditation nécessaire pour entrer dans le coffre.

Une autre CI peut intervenir en renfort : Autopilote 4, Attaque 4, Exploitation 4, Furtivité 4. L'icône de cette CI est une immense brute au regard meurtrier, qui porte un smoking. Il semble que l'admin du nœud ait aimé l'histoire du Docteur Jekyll et Mr Hide... La CI peut adopter deux tactiques : tabasser copieusement le hacker avec son programme Attaque, ou tenter de lui arracher le cœur ou la trachée (planter le comlink du hacker avec son programme Exploitation).

Une fois le hacker connecté avec un compte administrateur dans le nœud du coffre, il lui reste à trouver le fameux reportage (Informatique + Catalogue, seuil 2), représenté par une antique cassette vidéo, l'effacer (détruire la cassette) puis charger et lancer l'agent (jeter au sol une petite boule de verre qui explose en un nuage de fumée au contact du sol, pour révéler un commando cagoulé qui se mettra aussitôt au travail). L'action de l'agent prend un Tour de Combat entier. Après cela, il n'y a plus qu'à filer sans laisser de traces.

SORTIR

Si tout s'est bien passé à l'intérieur et que les PJ ne se sont pas fait repérer, ils auront bien mérité de sortir sans encombre. Passez à *Épilogue*.

En cas d'alerte, les PJ ont plusieurs manières de s'enfuir :

LE PARKING SOUTERRAIN

Le parking souterrain est un chemin de fuite possible. Un van banalisé y est garé, parmi d'autres véhicules plus petits ou trop voyants (des véhicules avec les logos SEANEWS partout et du matos sur le toit). Utilisez les caractéristiques du GMC Bulldog Step-Van, p. 345, *SR4*.

Pour démarrer le van, il faut réussir un Test Étendu de Logique + Hardware (4, 1 Tour de Combat) avec un modificateur de réserve de dés de -1 à cause de l'accès difficile (sous le véhicule) et du stress (des gardes approchent !).

La voiture démarre en mode actif. Ses caractéristiques matérielles et électroniques sont celles d'un « appareil standard » (p. 215, *SR4*) soit un indice d'Appareil de 3. Le van n'a pas de



module de rigging, sauf si vous ne voulez pas décevoir un de vos joueurs qui joue un rigger et qui trépigne d'impatience de montrer ce qu'il sait faire.

Il faudra encore ouvrir la porte du parking, bien entendu, avant de pouvoir filer sur les chapeaux de roues.

Les PJ peuvent aussi avoir prévu un ou plusieurs véhicules pour s'enfuir, et décider de sortir à pied du parking pour les rejoindre ou d'abandonner le van qu'ils viennent de voler pour leurs propres véhicules. Le changement de véhicule peut éventuellement faire l'objet d'une courte fusillade.

LA SORTIE PRINCIPALE

La sortie principale est le chemin de fuite le plus évident, mais il est aussi mieux défendu par le personnel de sécurité. Les PJs devront passer devant le PC sécurité dont la baie vitrée est blindée (Blindage 8, Structure 9) et où sont entreposés un Fichetti Pain Inducer, un Remington Roomsweeper, deux grenades lacrymogènes et des masques à gaz.

COURSE-POURSUITE

Une fois tout le monde dehors, une petite course-poursuite s'engage entre les PJ et la sécurité de la station. Les gardes sont à bord de 2 Mercury Comet.

Décomposez la course-poursuite en 6 Tours de Poursuite maximum, au bout desquels la sécurité laisse tomber s'ils n'ont pas stoppé les runners. Voici une suite de décors possibles que vous pouvez utiliser pour cette poursuite :

- 1^{er} tour : la zone d'activités où est située la station. Des rues larges prévues pour le passage fréquent de camions, elles sont désertes à cette heure.
- Le 2^e Tour de Poursuite entraîne les runners dans une artère principale, où il leur faudra slalomer entre quelques véhicules.
- 3^e tour : dans cette même artère jusqu'à l'accès à la voie rapide, avec un imprévu, un feu rouge que les runners devront griller pour ne pas se faire rattraper.
- 4^e et 5^e tours : la voie rapide dans laquelle les runners se sont engouffrés pour rejoindre un quartier où les poursuivants ne se risqueront pas. La circulation est fluide, même si les runners et leurs poursuivants ne sont pas à l'abri d'une collision avec une voiture ou un camion. Un drone Lockheed Optic-X (p. 345, SR4) de la Lone Star intervient lors du 4^e tour pour tenter d'identifier les véhicules : les runners devront se débarrasser de lui (ou brouiller ses communications) avant qu'il ait le temps de donner leur signalement à la Lone Star.

ÉPILOGUE

L'ÉMISSION DE SEANEWS

Après avoir semé leurs poursuivants, un des runners mettra probablement les news de SEANEWS pour voir le résultat de leur travail.

« ... équipe de reporters d'investigation a découvert que notre concurrent, PLEX ONLINE, avait volontairement falsifié ses reportages dans le but de faire monter l'audimat. Ces pratiques nuisent à notre profession et à notre réputation, et nous entendons les faire cesser en dénonçant nos confrères à chaque fois que c'est possible. Un reportage en exclusivité pour Seanews, la chaîne qui ne fait pas de compromis avec la vérité.

L'écran montre ensuite quelques images brouillées qui deviennent de plus en plus nettes, pour finir par zoomer sur une scène très crue et bruyante impliquant le présentateur du JT

en cours, une fille de joie elfe et... un nain ? faisant un usage très peu conventionnel d'objets en tous genres... En bas de l'écran, un texte défile :

« Qu'est-ce que Mme Bradford penserait de ça ? Téléphonnez-lui au SEA05-256-36-48-6593 et posez-lui la question ! »

La scène se poursuit pendant une bonne minute et quinze secondes avant que les technicos de la station ne reprennent leurs esprits et décident de tout interrompre pour une page de publicité. Il est temps d'encaisser la fraîche...

LE RENDEZ-VOUS

Ce que les runners ignorent, c'est que l'argent que Sally a piqué dans la caisse de PLEX ONLINE appartient aux Yakuza. Or le yakuza est très en colère de s'être fait rouler et il entend bien faire passer un message clair aux candidats éventuels : on ne vole pas le Yakuza.

Lorsque Sally arrive au Fire Watering Hole, elle tombe dans une embuscade devant le bar et se fait abattre d'une rafale. Si les PJ sont à l'intérieur et qu'ils attendent sagement leur Johnson, ils entendent le bruit caractéristique d'une rafale. S'ils surveillaient d'une manière ou d'une autre l'extérieur, ils peuvent voir un homme asiatique tirer depuis le trottoir d'en face. Si vous estimez qu'ils ont été très bons dans leur dispositif de surveillance et / ou qu'ils font une réussite critique lors de leur Test de Perception, vous pouvez même leur autoriser une Phase d'Action voire plus avant que Sally ne se fasse tuer.

Les Yakuza sont 3 : un hacker de combat (utilisez le *Lieutenant samouraï rouge*) et deux soldats (utilisez le *Détachement de samouraïs rouges* ou le *Lieutenant des Triades* si un des PJ est un adepte). Si le groupe de runners comporte un magicien, vous pouvez remplacer un des soldats par un mage (utilisez le *Lieutenant de la sécurité*). Vous trouverez ces PNJ décrits p. 277 et 278, SR4. Le hacker de combat est armé d'une mitrailleuse ou pistolet-mitrailleur (au choix) et dispose de la compétence Véhicules terrestres 2. Les trois Yakuza ont un Indice de Professionnalisme de 3. Désignez un des 3 yakuza comme lieutenant de ce trio.

Leur tactique est simple : abattre Sally puis s'emparer de son commlink. Un seul s'approchera de son cadavre pour effectuer la récupération (un soldat, l'adepte si possible), pendant que ses collègues le couvriront. Le hacker sert de chauffeur et de couverture matricielle. Dès qu'ils ont le commlink ils s'enfuient dans une Mercury Comet (p. 345, SR4), à moins que les runners ne viennent ruiner leurs plans en leur tirant dessus. Si vous sentez que les yakuza vont être trop facilement mis en déroute, renforcez-les d'un ou deux soldats supplémentaires (et remplacez la Mercury par un GMC Bulldog Step-Van).

Il y a peu de chances pour que Sally survive à cette scène, à moins que les PJ n'aient très bien géré la surveillance de cette rencontre. Cette scène est une occasion pour vous de mettre en scène votre première fusillade, si les runners ont exécuté leur mission en finesse.

Si les runners n'empêchent pas les yakuza de s'emparer du commlink avant d'avoir pris leur argent, ils en seront pour leurs frais. S'ils mettent en déroute les Yakuza, ils touchent leur paie, mais se font des ennemis dans la pègre.

Si vous avez pitié des runners et que vous êtes un MJ sympa, vous pouvez déclencher cette fusillade quand Sally quitte le bar, après qu'elle ait payé les PJ.

KARMA !

Pour un premier shadowrun, attribuez 1 point aux runners qui ont survécu et 1 point pour la réussite de la mission. Si les joueurs vous surprennent par un plan ingénieux, ajoutez 1 point de karma. Si Sally survit grâce aux PJ, attribuez leur 1 point de Karma en plus. Pour le reste, suivez les conseils pour l'attribution de karma, p. 264, SR4.