

**Le cerveau
commande (Dossier
E-Cell 001).**

Le cerveau commande (Dossier E-Cell 001).

<i>Introduction.....</i>	<i>3</i>
<i>Premier Jour.....</i>	<i>3</i>
<i>Mission Log.....</i>	<i>4</i>
<i>Aller à la pêche au renseignement.....</i>	<i>5</i>
<i>Les folles soirées de l'ambassadeur</i>	
<i>Désiré N'Donghba.....</i>	<i>7</i>
<i>La filature.....</i>	<i>12</i>
<i>Epilogue.....</i>	<i>18</i>
<i>Bonus.....</i>	<i>202</i>

Introduction.

Important: Information à l'usage du lecteur, Shadowrun décrit un monde dystopique, dans lequel une société formidablement violente à vu le jour, la violence est présente, dans la forme, le langage Lorsque vous lirez ce scénario conserver l'idée que rien de ceci est lié à notre monde. Qui souffre déjà bien assez.

Octobre 2060, cela fait 4 mois qu'AreSpace déplore la perte d'un cerveau commande: le cerveau commande est un appareil servant de système automatique d'aide à l'arrimage des navettes spatiales d'AreSpace avec les stations orbitales. Le cerveau a été volé pendant son convoyage à Cap Canaveral. Bien que le crime est eut lieu hors territoire UCAS, il est difficile pour le gouvernement UCAS de ne pas enquêter sur cette disparition, car ce type d'appareil peut ôter la suprématie spatial de la première compagnie présente aux UCAS. Il s'en suivrait des licenciements de masse si un concurrent d'Ares Macrotech mettait la main sur ce cerveau commande et en découvrait ses secrets technologiques. C'est pourquoi l'attorney général a décidé de crée un groupe d'investigation et d'intervention secret nommer **Enforcement Cell** ou **E-Cell**. Ce groupe comprenant des enquêteurs spéciaux capable d'agir en zone de combat, ou dans des situations stratégiquement complexes pour l'état travail sous les ordres d'une Haute fonctionnaire nommé Sue Ann Calipaud, plus connu sous le nom **Velvet Queen** ou **VQ**. E-Cell opère depuis FDC et possèdent des bureaux dans un immeuble de Durmbator Street. Les joueurs sont tous des membres à l'essai de cette nouvelle agence

Premier Jour.

Le scénario commence avec un rendez-vous des joueurs à FDC dans le QG provisoire de l'agence, une usine désaffecté du début du 21^{ème} siècle, à Reston Town, près de l'Astroport International de Dulles. Les joueurs incarnent de futures membres de l'E-Cell, ils sont "l'Elite" des Agences Fédérales, ou du moins passent pour l'être. Le ministre de la justice vient de confier la mission à Velvet Queen de créer l'**E-Cell** pour retrouver le cerveau commande qui à disparut de Cap Canaveral, ceci afin de d'éviter une crise économique aux UCAS... Les joueurs ont donc tous été détachés au ministère de la justice par leurs agences respectives. Raconté à chacun de vos joueurs comment ils ont accueillis cette nouvelle affectation auprès de l'E-Cell, rappelez-leur comme dans un flash-back tous ce qu'il ignore et surtout gardez-vous de leur parler de l'agence avant de rencontrer leur nouvelle employeuse.

Leur accueils se fait de la manière la plus courtoise qui soit dans une usine d'assemblage de pièce détachée, sans activité. (l'usine est une couverture et les bureau de l'agence comme nombre de bâtiments fédéraux de FDC ont en réalité le cœur de leur activité au sous sol. La Haute Fonctionnaire (HF), c'est le titre par lequel les agents de l'agence se réfèrent à leur employeuse prend le temps de leur rappeler leurs états de services, parcourt professionnel et personnel, au milieu de l'usine. Prenez le temps de leur faire remarquer que le décor ne sied pas vraiment

à un entretien d'embauche de style feutré. Elle leur demandera au milieu de ce qui à tord paît être un fatras de débris industriels (Drone de défense au repos camouflé), d'entrer dans "une sorte de cellule spéciale de crise" du ministère de la justice... Les joueurs peuvent difficilement refuser, car c'est la meilleure promotion qu'ils peuvent espérer obtenir avant longtemps...

Bien entendu ils disposeront de matériel à la pointe de la technologie pour accomplir leur mission, mais pour accéder à ce matériel, ils devront l'acheter ou le louer avec leur budget de mission (voir Mission Log).

Après leur avoir fait le topo sur leur statu d'agent fantôme, d'une organisation fantôme, agissant sous les ordres du département de la justice, (Sue Ann Calipaud), leur proposera d'entrer dans le vif du sujet: **Retrouver le Cerveau commande d'AreSpace, pour le bien des travailleurs UCAS...**

*Les joueurs apprendront d'elle : qu'il y a 4 mois de cela, un Cerveau commande, appelé Cerveaux commande, pour la raison qu'il est simplement inséré et retiré d' un tube avant d'être opérationnel (Du moins c'est la raison "officielle" invoqué par AresSpace pour nommer son produit. (Gardez pour vous le fait que l'ordinateur en question peu s'écraser contre les parois en cas de soucis de sécurité lors d'un arrimage, car Arès Macrotech n'est pas à proprement parler une compagnie de Philanthrope) a été volé à AreSpace à Cap Canaveral. Tous porte à croire qu'il ne s'agissait pas de l'œuvre de professionnel travaillant pour un concurrent d'AreSpace, mais de voleur privé. Velvet Queen, ajoutera que selon ses contacts personnels avec les ombres d'FDC, le Cerveau est à la capital, certainement pour y être vendu au plus offrant... Le ministre de la Justice demande à ce que soit **Retrouvé le Cerveau commande, sans attirer l'attention du publique, ou des agences de sécurités publiques et privées opérant à FDC!***

(Conservez à l'esprit que le ministre de la justice comme Velvet Queen teste l'équipe et ses capacités à gérer une situation de crise réel).

Mission Log

Les joueurs Reçoivent 12'000 UCAS \$, soit selon le cour de change pratiqué du moment 3'345 ¥ pour leur frais de mission. Ils se voient également confier une Ford Canada Bison pour les facilité leur déplacement et deux Yamaha Rapier. Sinon ils disposeront d'armes légères comme des Beretta 101T avec Silencieux et des chargeurs de Balles Gels... Quand à l'équipement le plus important, offert pour la mission : il correspondra à un gilet par balle classique + un headphone par personne + une console Battletac pour le chef d'équipe. Si les joueurs veulent du matériel sympa, ils doivent l'acheter où le louer au prix d'usine c'est-à-dire sans tenir compte de la disponibilité. Louer revient à payer 1/10 de la valeur de l'objet pour en disposer pendant 1 semaine. Il est impossible de louer des implants. Le matériel magique ne se loue pas. Le matériel loué doit être rendu en un seul morceau ou les joueurs le paient avec leur salaire.

Aller à la pêche au renseignement:

*Les joueurs ont tous des contacts utiles, le plus utile de ses contacts est sans équivoque L'agent Endraty du FBI (Le FBI au travers de sa branche de sécurité urbaine; **la PoIFed**, la seule force de sécurité habilitée à faire respecter la loi à FDC, cela exclut les rares zones ayant mandat exterritorialité, telles les ambassades, ou des filiales de compagnie AAA). Endraty est un agent infiltré dans le milieu d'FDC, pour un renvoi d'ascenseur, il peut aider les joueurs à trouver qui sait quoi. Bien entendu un teste d'étiquette Force de l'ordre, ou corpo sera nécessaire pour obtenir qqch. de lui.*

Agent Endraty

- 0 - 1 Rien vu rien entendu, quoique qu'il y a pas mal de gens qui cherchent du matériel de pointe en ce moment.
- 2 J'ai entendu qqch. là-dessus chez la Fouine un indic du FBI de FDC, il disait qu'une vente aux enchères aura bientôt lieu.
- 3+ Ah oui, ça me revient, il y aura une vente aux enchères de matériel de sécurité à l'ambassade Pan Africaine dans deux jours, si vous voulez mon avis il n'y aura rien d'intéressant, mais à tout hasard je tenterai d'y jeter un coup d'œil...

(Les joueurs peuvent aussi contacter Acide un mage branché qui connaît tout les secrets occultes de la petite communauté des magiciens d'FDC. Bien que ce ne soit pas directement la personne la plus intéressée par la technologie, ce qu'il sait peut être utile aux joueurs).

Acide

- 0 - 1 Salut, tu veux un talisman contre les mauvais sorts ???
- 2 L'ambassadeur Désiré N'Donghba a des soucis de financement, paraît que son pays ne paie plus les dépenses de l'ambassade, aussi faut qu'il vende les biens de l'ambassade pour continuer à la faire tourner. Si ce n'est pas triste cela?
- 3+ Que ne peut-on faire quand on est dos au mur sans un UCAS dollar? Vendre des biens illicites sous couvert, de vente anodine. L'ATF n'est pas encore au courant que l'ambassade va écouler des marchandises illicites et je crois bien qu'ils s'en foutent...

L'agent Peers de l'ATF est une sorte de dinosaure très intègre de cette agence, qui est dépassé par les fraudes douanières, le bougre ne désespère pas de ramener la situation à la normale par son travail. Il est possible de le convaincre d'échanger des informations, selon qu'il vous prend pour des agents intègres d'une agence fédérale.

(Peers d'effectuer une surveillance de l'ambassade, cela va demander aux joueurs de s'impliquer dans la relation qu'il entretient avec son contact).

Agent Peers (ATF)

0 – 1 Rien de spéciale à me raconter?

2 L'ambassadeur Désiré N'Donghba à des soucis de financement, paraît que son pays ne paie plus les dépenses de l'ambassade, aussi faut qu'il vende ce qu'il a dont de la décoration pour continuer à la faire tourner. L'ATF devrait jeter un œil à ses marchandises...

3+ C'est louche cette vente dans l'ambassade mais tous ce que nous pouvons faire c'est surveiller de l'extérieur la vente. Je paris même que mes supérieur ne souhaiteront pas que nous intervenions... Ca m'énerve ces conneries de politique qui se foute de notre gueule.

(Les joueurs peuvent faire appel à des contacts éloignés du monde de la sécurité, comme le sénateur Holm, la journaliste Stella Ratcliff du Washington Post, the Skull un trafiquant notoire de BTL...)

Sénateur Michael Holm

0 - 1 Aucune idée...

2 – 3 L'ambassadeur Désiré N'Donghba vous dites? C'est vrai qu'il a des soucis de financement, il semble et cela est fort regrettable, je ne crois pas pour autant que son ait cessé d'honorer les dépenses de l'ambassade. Hélas le plénipotentiaire se retrouve dans la bien difficile obligation de vendre des biens de l'ambassade pour continuer sa mission, mais à mon avis il a un autre agenda. Qu'il serve d'intermédiaire dans une opération de blanchiment d'argent non, mais d'hôte pour vente de produit illégaux...

4+ La politique est devenu un art difficile depuis que des sociétés ont un siège à l'ONU, toutefois, vous voulez je peux vous introduire "légalement" dans l'ambassade comme l'un(e) de mes assistant(e)s. Personne ne posera de question quand à votre présence.

Après tout les amis sont faits pour cela ?

Stella Ratcliff (Journaliste)

0 - 1 Bien sûr que je vais couvrir l'événement, mais à mon avis il n'y aura que des seconds couteaux de la politique... (Soupir).

2 L'ambassadeur ne vend rien, mais organise la vente, donc il touche une commission sur ce qui est vendu...

3+ Si vous voulez je peux vous introduire "légalement" dans l'ambassade comme l'un(e) de mes assistant(e)s. Personne ne posera de question quand à votre présence.

Mais c'est à charge de revanche...

The Skull (Trafiquant de BTL)

0 – 1 La soirée à l'ambassade? Si vous voulez mon avis vous perdez votre temps, enfin c'est mon avis.

2 C'est parce que c'est vous: j'ai entendu dire que le Miyabi Rengo (Clan de Yakusa), allait y envoyer une de ses huiles pour parler avec un acheteur potentiel de matériel "licite". Vous voyez, pas de quoi fouetter un chat!

3+ Le nom de l'acheteur je ne m'en rappelle pas, pourquoi? Par contre le nom du négociateur du Yakusa je ne pourrai pas l'oublier, il s'appelle Misuzu.

Les folles soirées de l'ambassadeur Désiré N'Donghba

VQ, la veille chouette ne désire qu'une chose, c'est qu'E-Cell évite l'incident diplomatique. Aussi supervise-t-elle les opérations depuis le QG.

Pour pouvoir arrêter qui que ce soit dans le périmètre de l'ambassade les joueurs doivent recevoir la permission express du ministre de la justice. Les joueurs ne doivent pas être pris (vivant) par les services de sécurité de l'ambassade en cas d'infiltration raté, ni être repérés par les services de sécurité UCAS ou privé. Après tout E-Cell n'existe pas sauf pour quelques sénateurs de la commission des services secrets...

Interdiction absolue de tuer quiconque dans l'ambassade, d'où l'équipement limité. Pour s'infiltrer les joueurs ont plusieurs moyens, ils peuvent se faire passer pour des assistants du sénateur Holm, ou de la journaliste Stella Ratcliff. Ils peuvent aussi pirater le serveur de l'ambassade pour obtenir des accréditations. Ils peuvent aussi entrer par effraction, et dans ce cas, auront du mal à jouer les espions.

(Pour information, contrairement à ce qui est développé par les contacts des joueurs, l'ambassade PanAfricaine n'a pas de soucis d'argent, c'est ce que l'on appelle un écran de fumée).

Ce chapitre décrit la sécurité de l'ambassade.

La GTLP de l'Ambassade panafricaine n'est sommairement composée que d'un unique serveur. Il permet d'accéder directement aux informations de la petite ambassade, il n'est que très mal protégé. Il sert aussi de système de contrôle domotique pour l'ambassade. Une telle architecture sert de leurre pour les curieux. Car bien qu'il soit vrai que les panafricains n'ont pas les moyens de se payer un système de sécurité matricielle de pointe, ils le compensent par une sécurité magique extrêmement sérieuse...

GTLP Ambassade Pan Africa

Noeud Bleu: Système 1, Firewall 2, Réponse 2, Signal 2.

+ 2 dès aux actions de cracking du joueur.

Réaction du serveur:

– Track IC, Pilot 1 Analyse 1, Init. 2 (3 pass)

– Shut Down

La défense physique:

Les équipes de sécurité appartiennent à Lone Eagle dont c'est certainement l'unique contrat à FDC. L'extérieur de l'ambassade est protégé par des membres de la police Fédérale ou PolFed. La sécurité magique est aux mains d'un puissant sorcier africain nommé **Louloumbo**.

Louloumbo (Sorcier Humain)

Co Ag Ré F Ch Int Log V Ed Ess M

3 4 3 2 5 3 3 4 2 6 4

Initiative: 6

Init. Astrale: 6

Compétence Active: Etiquette (corpo) 1(3), Conjuración 5, Herboristerie 4, Leadership 5, Lecture d'aura 6, Négociation 3, Perception 1, Lancement de sort 4, esquive 1.

Compétence de connaissance: Environnement Magie 6, Identification des gangs d'FDC 2.

Sort: Boule Etourdissant, Eclaire étourdissant, Eclaire de force, Lien Mental,

Équipement: Gilet à plaque (6/ 4), Système BattleTac communicateur (2).

Street Credit: 1 Notoriety: 0 Public Awareness: 0

Ressource: 6600 ¥

Le sorcier a placé dans tout le bâtiment des veilleurs de puissance 3, qui doivent l'avertir au cas où un acte belliqueux est commis dans l'ambassade.

Agent de Sécurité Lone Eagle (Humain)

Co Ag Ré F Ch Int Log V Ed Ess M

3 2 3 3 2 3 4 2 4,65

Initiative: 5

Compétence Active: Etiquette (corpo) 2(4), Jiu-Jitsu 4, Leadership 3, Négociation 3, Pistolet 4, Pistolet-mitrailleur 3, Voiture 3, Cybertechnologie 2, Tactique Lone Eagle 3, esquive 2.

Compétence de connaissance: Identification des gangs de Washington 2,

Cyberware: Datajack (0,1), Radio (0,75), Yeux cybernétique 2 (0,2), Unité d'enregistrement Oculaire (*), Image liée (*), Vision nocturne (0,1), module battleTac (0,2)

Armes: Bombe à gaz poivre Contact ou Inhalation – 1 tour – 3S, Gant Electrochoc 5S(e) Fichetti Executive 24(c) – SA / RAF 4P, HK227-S 28(c) – SA / RAF – 5P – RC (1).

Équipement: Gilet à plaque (6/ 4), Détecteur d'Anomalie Magnétique portable (6), Système BattleTac communicateur (6).

Street Credit: 1 Notoriety: 0 Public Awareness: 0

Ressource: 4200 ¥

Il y a dans le bâtiment 16 hommes de Lone Eagle commandés par le lieutenant Jahuska. Le lieutenant est un professionnel qui est presque certain qu'il y aura des intrus à la soirée, aussi a-t-il mis ses hommes en alerte.

Lieutenant Jhuska (Humain)

Co Ag Ré F Ch Int Log V Ed Ess M

4 3 4 4 3 3 3 3 2 6 -

Initiative: 7

Compétence Active: Etiquette (corpo) 2(4), Combat à main nue (Jiu-jitsu) 4, Leadership 3, Négociation 3, Pistolet 5, Pistolet-mitrailleur 4, Voiture 4, Cybertechnologie 2, Tactique Lone Eagle 5, esquive 3

Compétence de connaissance:, Identification des gangs de FDC 2.

Cyberware: Datajack (0,1), Radio (0,75), Yeux cybernétique 2 (0,2), Unité d'enregistrement Oculaire (*), Image liée (*), Vision nocturne (0,1), module battleTac (0,2)

Armes: **Bombe à gaz poivre** Contact ou Inhalation – 1 tour – 3S, **Gant Electrochoc** 5S(e) **Fichetti Executive** 24(c) – SA / RAF 4P, **HK227-S** 28(c) – SA / RAF – 5P – RC (1).

Equipement: Gilet à plaque (6/ 4), Détecteur d'Anomalie Magnétique portable (6), Système BattleTac communicateur (6).

Street Credit: 3 Notoriety: 0 Public Awareness: 1

Ressource: 7800 ¥

La vente à lieu comme prévu dans le hall d'accueil qui a été transformé en salle de vente aux enchères pour l'occasion. La vente se passe normalement rien d'anormal ne semble vendu excepté que l'ambassadeur Panafricain converse secrètement avec un interlocuteur non localisable grâce à une radio céphalique (0.3) **Signal (8)**, **Brouilleur CME (6)** / **système CCME (2)**. Bien entendu si les joueurs ont le bon matériel sur eux, ils peuvent écouter la teneur de la conversation:

Ambassadeur N'Donghba: Comment dois-je vous appeler?

L'inconnu: Appeler moi Cypher.

Ambassadeur N'Donghba: Mr. Cypher, j'ai la marchandise que vous vouliez, mais ça n'a pas été facile de me la procurer, Arès a fait des difficultés à mes hommes... Mes honoraires ont donc augmentés.

Cypher: Et a combien se montent-ils désormais?

Ambassadeur N'Donghba: 1'000'000 de nuyens.

Cypher: Vous n'y aller pas de main morte ambassadeur, puis-je savoir ce qui vous a décidé à doubler le montant de vos honoraires?

Ambassadeur N'Donghba: J'ai le FBI sur le dos et ma marge de manœuvre politique sans trouve amoindrit à cause de cette affaire...

Cypher: 1'000'000 pour un Cerveau commande d'occasion c'est trop. 600'000 c'est plus que suffisant, et vous le savez, alors accepter cette offre je n'irai pas plus haut.

Ambassadeur N'Donghba: Vous rigoler vous savez ce que je vais perdre avec votre tête de missile? Si vous vouliez des missiles pas cher, il fallait vous procurer des Stingers on les vend une bouchée de pain au marché noire.

Cypher: Ambassadeur, vous jouez avec des forces qui vous dépassent, n'oubliez pas que vous représenté un état fantôme qui ne peut même pas payer vos honoraires... Alors à votre place je réfléchirais à qui sont mes alliés et qui ne le sont pas...

Ambassadeur N'Donghba: Vous me menacez?

Cypher: Allons tout de suite les grands mots! Non je ne vous menace pas, je vous conseil en ami de ne pas prendre de risque inconsidéré, car nous savons que cette ville est traître avec les impulsifs.

Ambassadeur N'Donghba: Si vous monter jusqu'à 700'000 le commande est à vous, d'ailleurs qu'avez-vous l'intention d'en faire?

Cypher: Vous êtes nouveau dans ce business, disons que je n'ai pas l'intention de construire d'ICBM si c'est ce que vous voulez entendre. Par ailleurs 700'000 nuyen ça me convient parfaitement.

Ambassadeur N'Donghba: Dans ce cas allons dans mon bureau, je vous donnerai ce que vous êtes venus chercher.

Après la discussion le diplomate et Cypher qui est inconnu des services de polices vont dans le bureau d' N'Donghba. Dans le bureau se trouve posée une briefcase contenant le commande. Au moment ou Cypher va se saisir de la caisse Loulumbo et 6 gardes de sécurités veillent au grain dans le bureau de l'ambassadeur, il est presque impossible d'éviter les effusions de sang avec les gardes de sécurité...

(Gardez à l'esprit que l'ambassadeur N'Donghba est sous l'emprise de son interlocuteur, inutile de le dire à vos joueurs mais si l'un d'entre eux le remarque ou se pose la question aidez-le à confirmer ses impressions).

La filature

Une fois l'échange terminé, Cypher monte sur le toit, et rejoint un hélicoptère immatriculé dans les CAS, pas de bol pour les joueurs il s'agit d'un hélicoptère diplomatique... Aux joueurs de se débrouiller avec les moyens du bord pour réussir à connaître sa destination.

Voici les caractéristiques de l'appareil:

Agusta Cierva Plutocrat

Luxueux rotorjet...

Manoeuvre Accel. Vitesse Pilote Structure Armure Senseur Disponibilité

O 15/30 130 2 14 10 - 12(R)

Coût: 110'230

Pilot de l'Hélicoptère (Humain)

Co Ag Ré F Ch Int Log V Ed Ess M

3 2 4 3 3 2 3 3 2 3,85

Initiative: 6

Compétence Active: Piloter Véhicule Aérien (Rotor jet) 3(5), Piloter Véhicule Terrestre (Voiture) 2(4), Pistolet (Tir défensif) 2(4)

Compétence de connaissance: Identification des gangs de Washington 2,

Cyberware: Datajack (0,1), Radio (0,75), Control Rig (0,4), Pain Editor (0,3)

Armes: Beretta 200ST – 26(c) – SA/RAF – 4P.

Equipement: Gilet à plaque (6/ 4).

Street Credit: 0 Notoriety: 0 Public Awareness: 0

L'hélicoptère vol en direction d'Anacostia Barren une zone d'FDC classé (Z). Il se pose sur un hélicoptère dans l'une des rares zones de sécurité de la zone... Ce lieu se nomme "OSS 1.1.7", c'est l'un des anciens centres de formation pour espion au commencement de la guerre froide entre les USA et l'URSS... Aujourd'hui ce bâtiment est officiellement la propriété Bligh Technologie, une corporation de petite envergure spécialisée en temps normal dans la sous-traitance de test d'arme en condition simulée proche du réel, qui navigue dans l'océan corporatiste de la sécurité.

BlighTech est accessible par la matrice mais attention à la sécurité du site...

La GTLP connu de BlighTech est un serveur bleu public, certainement une machine virtuelle créée pour tromper les curieux elle n'a pas de fonction de défense, cependant ses programmeurs l'ont rendu très sensible à la manipulation illégale et elle a une fâcheuse tendance à se mettre en place...

Le Serveur Alpha Ce serveur est entièrement dédié à la reconnaissance d'identité. Ce serveur est aussi sensible que la machine virtuelle qu'il commande (La GTLP de BlighTech est un esclave de ce serveur...)

Le Serveur Bêta est un serveur où il vaut mieux ne pas se promener, ce serveur contient toutes les données sur les recherches en cours de l'entreprise. Il est quasiment impossible au premier regard de savoir sur quoi travaille BlighTech. Le serveur contient aussi les données personnelles de chacune des personnes travaillant pour BlighTech.

BlighTech n'emploie que des mathématiciens ce qui paraîtra étrange aux joueurs... Mais la raison de la présence de ces personnes ne sera révélée que dans un autre scénario: Rescuing Dr.Green.

GTLP BlighTech

Noeud Bleu: Système 1, Firewall 2, Réponse 2, Signal 2.

+ 2 dès aux actions de Hacking du joueur.

Réaction du serveur:

- Track IC, Pilot 2 Analyse 1, Init. 4 (3 pass)
- Shut Down

Serveur Alpha – Vert

Noeud Vert: Système 2, Firewall 3, Réponse 2, Signal 2.

+ 1 dès aux actions de Hacking du joueur.

Réaction du serveur:

- Track IC, Pilot 2 Analyse, Init. 4 (3 pass) - Ban IC (Provoque l'éjection involontaire de sa cible tous en maintenant la connexion ouverte pour une Track IC grâce au programme Dumpshock), Pilot 3 Analyse 2, Attaque 2, Dumpshock 2 Init. 4 (3 pass)
- Alerte
- Track & Slash IC (Cette IC engage le joueur en combat et trace durant la durée du combat la localisation du joueur).
- Shut down

Serveur Bêta – Orange

Noeud Orange: Système 5, Firewall 3, Réponse 4, Signal 2.

Réaction du serveur:

- Track IC, Pilot 2 Analyse, Init. 6 (3 pass) - Ban IC (Provoque l'éjection involontaire de sa cible tous en maintenant la connexion ouverte pour une Track IC grâce au programme Dumpshock), Pilot 5 Analyse 2, Attaque 4, Dumpshock 4, Init. 9 (3 pass)
- Alerte
- Track & Slash IC (Cette IC engage le joueur en combat et trace durant la durée du combat la localisation du joueur) Pilote 4 Analyse 4 Attaque 4, Init. 8 (3 pass).
- Shut Down

WoD - III (Decker de sécurité Ork)

Co Ag Ré F Ch Int Log V Ed Ess M

4 3 5 3 4 4 5 5 1 5,9

Initiative: 9

Initiative Matrice:

Compétence active: Mécanique Industriel (Système d'alimentation électrique) 1(3) , Electronique 5, Etiquette (Matrix) 4(6), Cracking 5, Leadership 4, Négociation 3, Moto 3, Pistolet 3.

Compétence de connaissance: Enclave de donnée 5, Théorie informatique 4, Environnement Electronique 3, Environnement Electricité 3, Mathématique (2 + 4), Planque 3.

Langue pratiquée: Anglais (L/E) 2(4), Français (L/E) 1(3), Latin (L/E) 2(4).

Cyberware: Datajack (0,1).

Armes: Colt Asp. 6 (cy) – SA – 4P.

Equipement: Kit & Boutique électronique, Kit informatique, Kit électricité, Kit de Programmation, Patch stimulant 6, Secrétaire de poche, Téléphone cellulaire de poignet avec écran, Veste pare-balles (6/4)

Renraku Kraftwerk

Réponse: 3, **Système:** 4

Firewall: 4, **Signal:** 4

Utilitaire: Analyse 4, Scan 4, Armure 4, Biofeedback Filter 4, BlackHammer 4.

Ressource: 13000 ¥.

Du point de vue de la sécurité magique, le lieu comprend une série de **runes de gardes permanentes de niveau 6, et un magicien**. Sinon du point de vue de la sécurité physique l'intérieur des locaux de BlighTech est patrouillé par un groupe de 32 gardes, bien entraîné et bien équipé. Ni les gardes, ni le mage ne font parti d'une agence de sécurité connue, ils font partis du personnel de BlighTech. **Le mage (Sniffer) contrôle deux élémentaires de feux de puissance 8, plus 8 veilleurs de puissance 3.**

Dr. Maeson Capshow Aka. Sniffer (thaumaturge Elfe Noire)

Co Ag Ré F Ch Int Log V Ed Ess M
3 4 2 6(9) 4 4 4 2 6 6 4

Initiative: 8

Init Astrale: 8 (3 Passe)

Compétence Active: Etiquette (corpo) 1(3), Conjuración 6, Herboristerie 4, Leadership 1, Lecture d'aura 6, Négociation 5, Pistolet 3, Sorcellerie 4.

Compétence de connaissance: Environnement Magie 6, Identification des gangs d'FDC 1.

Sort: Boule Etourdissante, Eclaire étourdissant, Eclaire de force

Armes: Seco LD-120 12(c) – SA – 4P.

Équipement: Gilet à plaque (6/ 4), Système BattleTac communicateur.

Street Credit: 6 Notoriety: 5 Public Awareness: 2

Ressource: 22'320 ¥.

Garde de sécurité BlighTech (Humain)

Co A Ré F Ch Int Log V Ed Ess M
4 4 4 4 3 2 3 4 2 4,75 -

Initiative: 6

Compétence Active: Cybertechnologie 2, Etiquette (corpo) 2(4), Combat à main nue (Close Combat) 2(4), Leadership 3, Négociation 3, Pistolet 4, Pistolet-mitrailleur 3, Tactique UCAS Marines 3, Voiture 2

Compétence de connaissance: Identification des gangs de Washington 2, Politique UCAS 2, Alamos 20k 1, Théorie de conspiration 1.

Cyberware: Datajack (0,2), Radio 1 (0,75), Yeux cybernétique (0,2) Unité d'enregistrement Oculaire (*), Image liée (*), Vision nocturne (0,1).

Armes: HK227 - 28(c) – SA / RAF / AU – 5P **Ruger Super WarHawk** – 6(cy) – CC – 6P

Équipement: Gilet à plaque (6/ 4), Système BattleTac communicateur (6).

Indice de Professionnalisme: 2

Ressource: 2'500 ¥.

Les gardes de sécurité de BlighTech ne sont pas des tendres, ils tirent pour tuer, et ne font pas dans la dentelle.

Ils proviennent de sympathisant à Alamos 20k, donc n'aime pas les méthahumains. Le pire dans l'histoire, c'est qu'ils doivent travailler sous les ordres d'un mage elfes. Mais bref, ils arrivent pour le moment à s'en accommoder.

Epilogue

Si E-Cell parvient à capturer tout le petit monde de BlighTech ils sont vernis, et peuvent apprendre qu'une personne appeler George les a contacter pour qu'ils travaillent pour lui sur le craquage d'un code secret. Ils ne révéleront rien de plus et demanderont à voir leur avocat...

L'enquête sera confiée au FBI, afin que ce dernier approfondisse l'affaire, car E-Cell est avant tout un groupe de crise, pas une cellule d'enquête classique... (En réalité les adversaires de l'agence et des UCAS ont d'autre moyen que le recourt à la violence ou à la corruption pour obtenir ce qu'ils cherchent, ils ont des sympathisants politiques, parlementaires)

En attendant Ares récupérera son joujou (le cerveau commande).

Encore un détail Cypher ne sera pas présent, lors de l'intervention des joueurs à BlighTech.

Ce scénario n'est qu'un prologue d'une suite de scénario ayant pour cadre un complot ourdit contre le continent Nord Américain, invitant vos joueurs à agir du mieux qu'il peuvent pour limiter le pire et sauver la démocratie.

D'ailleurs la possession de Threats 2, peut aider à mieux discerner ce qui se passe. Si vous possédez Threats 2, je vous conseil de lire le chapitre intitulé One nation under God et le danger représenté par La New Revolution Army.

Sinon a Bientôt dans un nouveau scénario...

Bonus :

Que serait une série sans des bonus pour les Fan?

Ce premier bonus à pour but de vous aider à préparer cette saison d'épisode pour Shadowrun 4.0 L'idée est la suivante, chaque mois paraîtra un des 10 scénarios Shadowrun racontant les aventures de l'E-Cell, que comprend la saison. Si vous avez bien entendu, tous les mois... Je ferai de mon mieux pour qu'il ait un suivi.

Comment crée une agence comme E-Cell? Simple créer une équipe de shadowrunner classique et essayer d'imaginer dans quelle agence du gouvernement UCAS ils pourraient travailler. Pour vous aider, voici la liste des Personnage de L'E-Cell que j'utilise.

UCAS Departement of State, Civilian Personal

Dr. Serena Mayers "Beacon" – Foreign Office Task Force Coordinator (Elfe – feminine 32 ans).

Co Ag Ré F Ch Int Log V Ed Ess M
3 4 3 3 7 5 5 5 1 4,36 -

Initiative: 8, 1 pass

Compétence Active: Déguisement 2, Infiltration 4, Influence (Diplomatie) 6(8), Pistolet 3

Compétence de connaissance: Politique UCAS (Politique présidentiel) 4(6), Anglais (Technique d'interprétation) 4(6), Spéréthiel (Technique d'interprétation) 4(6), Linguistique 5.

Cyberware: Datajack (0,1), Datalock 6 (0,1), Modulateur Vocal + second motif Vocal 6 (0,18) Radio 6 (0,68), Yeux cybernétique 4 (0,4), Unité d'enregistrement Oculaire (*), Image liée (*).

Armes: Morissey Élan 5(c) – SA / RAF – 5P.

Équipement: Gilet par balle Arès (6/ 4), Ligne seconde peau de Zoé (2/2), Ligne Futura (Tailleur complet) de Zoé (2/2), Créditube Certifié Ebony, Faux sin (6) Andréa Waid (Ms. Johnson indépendante), Faux SIN (6), Alice Fairsight (Négociateur FBI), Faux Sin (6). Atelier de déguisement, Kit de déguisement.

Street Credit: 0 Notoriety: 0 Public Awareness: 0

Contacte:

Senator Michael Holm (Parti Technocratique) **Loy:** 3 **Conn:** 5

Stella Ratcliff (Journaliste au Washington Post) **Loy:** 2 **Conn:** 1

"Shorty" (Arrangeur) **Loy:** 2 **Conn:** 4

Directeur Aaron Selding (FBI) **Loy:** 2 **Conn:** 5

Brigadier General Josh Seether (UCASAF) **Loy:** 3 **Conn:** 5

Ressource: 19'435 ¥

Toyota Elite

Manoeuvre / Accel.	Vitesse	Pilote	Structure	Armure	Senseur	Disponibilité	
0	15/30	110	2	10	6	1	–

Coût: 14'230

Le Dr. Mayers est le personnage le plus compétant pour coordonner l'équipe sauf peut-être en situation de combat si elle est elle-même engagée. En situation de combat le Dr. Mayers se reposera volontier sur l'expertise du Lt-Raynor pour gérer les situations, toutefois c'est souvent à elle qu'il reviendra de prendre les décisions d'ordre morale, si elle est présente dans le groupe.

Habitué aux salons parlementaires détendus et aux discussions techniques sur le vif, le Dr. Mayers n'en est pas moins un esprit synthétique et conscient, en situation de crise elle est capable en employant autant son intuition que sa logique de parer au pire. Son profil la rapproche de beaucoup de Velvet Queen. Même en situation de combat pour autant qu'elle ne soit pas engagée, elle reste un esprit brillant capable de retourner bien de situations.

Une communication matricielle avec un responsable corporatiste au milieu d'une fusillade imprévue pour le convaincre d'agir au côté de la cellule, contre une troisième partie menaçant les intérêts de son équipe comme de celle de l'entreprise pour laquelle travaille l'agent en question peut avoir de conséquences dévastatrices pour la troisième partie.

Car quelque soit la situation l'elfe perd rarement son sang froid ou sa capacité à chercher et trouver des consensus.

Tactical Weapon Operative

Agent Robert Dunst "Gungrave" – CIA Operative (Troll – Masculin – 22 ans)

Co Ag Ré F Ch Int Log V Ed Ess M

5 3 2 9 3 3 3 3 1 5,4

Initiative: 5, 1 pass

Compétence Active: Arme à feu (Fusil Sniper) 4(6), Arme Lourde 4, combat à main nue 4, Infiltration 4,

Compétence de connaissance: Physique (Balistique) 4(6), Connaissance des armes à feu (Fusil Sniper) 4(6),

Cyberware: Datajack (0,1), Datalock 6(0,1), Yeux cybernétique 4 (0,4), Unité d'enregistrement Oculaire (*), Image liée (*).

Bioware: Muscle Augmenté 3 (0,6).

Armes: **Colt Manhunter** 16(c) – SA / RAF – 5P, **FN HAR** 35(c) SA / RAF / AU – 6P – AP (-1) – RC (2), **RangerArms SM-III** 15(c) – SA – 8P – AP (-1) – RC (1)

Équipement: Caméléon Suit Cross AT (6/ 4).

Street Credit: 0 Notoriety: 0 Public Awareness: 0

Contacte:

Carmelita (Arrangeuse Matriciel) **Loy:** 2 **Conn:** 3

Agent Norman Wade (CIA) **Loy:** 1 **Conn:** 4

Agent Shawn Peers (CIA) **Loy:** 3 **Conn:** 2

Ressource: 2'800 ¥

Spécialiste de l'armement Robert Dunst est l'équipier de soutien indispensable, ces connaissances en balistique lui permettent d'éviter à beaucoup d'être la cible d'autres. Il est plus efficace en solo, à veiller sur les autres joueurs.

Military Special Operative

Lieutenant James Raynor "Draft" UCAS Marines Corps (Humain – Masculin – 27 ans)

Co Ag Ré Ch Int Log Ed Ess M
5 5 5(7) 5 3 3 2 2.7

Initiative: 10, 5 pass

Qualité: Mémoire Photographique

Compétence Active: Arme à feu (Fusil d'Assaut) 4(6), Lame 4, Esquive 4 Infiltration 4, Leadership (Tactique UCAS Marines) 4(6), Nager 4.

Compétence de connaissance: Bureaucratie (militaire) 2(4), Environnement Militaire (3), Anglais (Lire/Ecrire) 2(4).

Cyberware: Datajack (0,1), Datalock 6 (0,1), Réflexe Câblé 3 (2,4) Symbiote 3 (0,6), Yeux cybernétique 2 (0,3), Unité d'enregistrement Oculaire (*), Image liée (*) Vision Thermographique (*).

Armes: **Colt American L36 11(c)** – SA – 4P, Ares Predator III 15(c) SA – 5P – AP (-1) – Contient un module d'interface.

Équipement: Casque +1/+2, Armure Corporel complète 10/8, Vêtement de camouflage 8/6 (-2 dès au teste de perception de l'adversaire la nuit, +2 dès au teste de perception de l'adversaire le jour)

Street Credit: 0 Notoriety: 0 Public Awareness: 0

Contacte:

Colonel Ryan (UCAS Marines corps) **Loy:** 2 **Conn:** 4

Veronica (Arrangeuse) **Loy:** 1 **Conn:** 3

Ressource: 50 ¥

Eurocar Westwind 2000

Manœuvre /Accel.	Vitesse	Pilote	Structure	Armure	Senseur	Disponibilité
+3 20/60	2	0	3	10	6	1 -

Coût: 80'000

Le lieutenant est moins débile qu'il y paraît, sa spécialité consiste à s'assurer qu'une fois l'équipe engagée au combat, tous s'en sorte avec le moins de dommage possible. Le lieutenant est entraîné à pouvoir réagir à toute sorte de situation potentiellement dangereuse, sur différent terrain, lors des interventions musclé il peut s'avère être un leader aussi compétant que le Dr. Mayers, mais préférera éviter d'interférer elle dans toute autre situation.

Le Lt-Raynor déteste les situation de combat, tant il sait que la violence ne résous que peut de chose et que tous combat conduit toujours à des situations imprévisibles. Il préfère la discrétion, contourner les sécurité et réussir sa mission sans que personne ne se soit douté qu'il ait accompli son objectif depuis des heures.

Il appréciera les opération planifié avec soin, comportant de nombreuses échappatoire en cas de revers.

Military Paranormal Trooper

Sgt. Lex Harrison "Withebeard" UCAS Airborn Rangers (Nains – Masculin – 29 ans)

Co Ag Ré F Ch Int Log V Ed Ess M

3 2 2 3 3 2 5 5 1 6 6

Initiative: 6, 1 pass

Astral Init: 4, 3 Pass

Qualité: Magicien, Caméléon Astral.

Compétence Active: Sorcellerie 5, Invoquer, Banir 4, Infiltration 4, Parachute 3, Pistolet 1.

Compétence de connaissance: Military 3, Environnement Magie (Magie Légale) 5(7), Anglais 2, Psychologie 3.

Sorts: Eclaire Etourdissant, Eclaire Mana, Invisibilité étendu, Furtivité.

Équipement:

Street Credit: 0 Notoriety: 0 Public Awareness: 0

Contacte:

Capitaine Raines (UCAS Airborn Rangers elite troops) **Loy:** 2 **Conn:** 4.

Veronica (Arrangeuse) **Loy:** 1 **Conn:** 3.

Ressource: 0 ¥

Lorsque la situation est désespérée, quoi de mieux qu'un mage de combat direz-vous? Laissez le style baroudeur aux mercenaires, le sergent est un professionnel de terrain plus qu'adroit dont on peine souvent à saisir les talents. Vous pensez que le sergent sort tout droit d'un roman de J.R.R Tolkien, et bien croyez-le, Vous pensez que le mage va vous griller les neurones et bien allez-y.

Le sergent est un spécialiste de la furtivité magique, il aura fini la mission bien avant que vous vous sentiez obligé de mettre en place une sécurité, là où il comptait se rendre.

Comme nombre de sous officier des UCAS, il a reçu une formation psychologique suffisante pour évaluer l'état mental de son équipe et lui remonter le moral si besoin en jouant le nain romanesque. Toutefois ne vous y trompez pas il méprise l'idée de devoir vous griller les neurones, cela voudrait dire que vous avez réussi à le repérer, un gageure pour un ranger.

Field Surgeone

DR. Catherine Willammet "Paramedic" Medicare Agent (Humain–Féminin– 31 ans)

Co Ag Ré F Ch Int Log V Ed Ess M
3 3 2 2 3 3 5 5 2 6 6

Initiative: 6, 1 pass

Astral Init: 6, 3 Pass

Qualité: Magicienne.

Compétence Active: Biotech 5, Infiltration 4, Moto 4, Sorcellerie 4.

Compétence de connaissance: Chimie (Pharmaceutique) 2(4), Biologie (Parabotanique) 4 (6), Anglais 2.

Sorts: Augmenter Attribue, Augmenter Réflexes, Barrière Mana, Barrière Physique, Soigner Maladie, Soins.

Équipement: Medikit (6), Contract DocWagon™ basique, 10 patch stimulant (6), 10 Trauma patch.

Street Credit: 0 Notoriety: 0 Public Awareness: 0

Contacte:

Doc Eon (Matrix Blogger) **Loy:** 4 **Conn:** 3.

Acide (Street Mage) **Loy:** 4 **Conn:** 3.

Ressource: 0 ¥

Yamaha Rapier

Manoeuvre / Accel.	Vitesse	Pilote	Structure	Armure	Senseur	Disponibilité	
+2	20/50	200	1	6	4	1	-

Coût: 14'300

Tôt ou tard vous serez blessé c'est une évidence, et cette ancienne médecin de haut vol de Medicare est le mieux que vous puissiez trouver en l'absence de toute clinique, voir dans une clinique.

Catherine a été engagé par l'agence pour ses compétence et talents d'expert en matière de soin en échange d'une aide de l'état dans les différents hôpitaux ou elle travaillait que ce soit en bénévole ou salariée. Idéaliste et appliquée elle est le cœur de l'équipe, celle qui retourne les situations désespérée en situation d'espérance.

Le Dr Williammet crois sincèrement dans l'activité qu'effectue l'agence, elle a vu tous au long de sa carrière les danger et désagrément causé par la violence urbaine, les coup de forces politiques et engagement militaire. Elle connaît les dangers que représentant les suprématistes pour toutes démocratie. Ceci dit, ne soyez pas surpris si elle soigne les blessés qu'elle rencontre sans se préoccuper de savoir s'ils sont des alliés.

Civilian Expert

Lin Hou Long "Tchatroom" NSA Communication Expert (Ork-Féminin – 26 ans)

Co Ag Ré F Ch Int Log V Ed Ess M
4 3 4 4 3 4 6 4 1 5,7 -

Initiative: 8, 1 pass

Init Matriciel: 7, 2 passes

Compétence Active: Cracking 6, Electronique 4, Infiltration 4, Influence (Etiquette Matrix) 2(4), Voiture 1.

Compétence de connaissance: Histoire (histoire du 6^{ème} monde) 2(4).

Anglais (Lire/Ecrire) 4(6). Chinois (lire Ecrire) 4(6), Russe (Lire/Écrire) 2(4)

Cyberware: Datajack (0,1), Datalock 6 (0,1)

Armes: Colt American L36 11(c) – SA – 4P, Ares Predator III 15(c) SA – 5P – AP (-1)
– Contient un module d'interface.

Cyberdeck: Renraku Kraftwerk Réponse: 3 **Système:** 8, **Firewall:** 4

Signal: 4

Programmes: Analyse (6), Browse (8), Edit (6), Armure (8), Attaque (8), Biofeedback (6), Décryptage (6), Furtivité (6), Sniffer (6).

Street Credit: 0 Notoriety: 0 Public Awareness: 0

Contacte:

Tommy Hou (La Chandelle dorée à Manathan (Triade)) **Loy:** 1 **Conn:** 3

Joe Leng (Mr. Johnson) **Loy:** 4 **Conn:** 4

Sloth (Arrangeuse Matricielle) **Loy:** 2 **Conn:** 4

The Skull (Contrebandier BTL) **Loy:** 1 **Conn:** 3.

Ressource: 50 ¥

Eurocar Westwind 2000

Manœuvre / Accel.	Vitesse	Pilote	Structure	Armure	Senseur	Disponibilité	
+3	20/60	210	3	10	6	1	-

Coût: 80'000

Nous compté sérieusement entreprendre quoique ce soit sans un decker? Un affaire sans Tchatroom c'est un peu comme laisser son cerveau au placard pendant que vous travailler. Véritable magicienne des arcanes matricielles, elle accède à ce qui ne peut être accède, inutile de dire qu'en dehors des UCAS sont travail est rigoureusement illégale.

C'est Ork est une singularité à plu de miles titres peut-être parce qu'elle n'est pas juste doué dans ce qu'elle fait, mais parce qu'elle est LA Meilleure. Tchatroom a aquis un très haut niveau d'éducation alors qu'elle n'appartient à aucun milieu capable de les lui fournir. C'est tous simplement un Génie, pas juste une petite génie comme il y en a tant dans les holos matricielles, mais un Génie tel Léonard de Vincy, Michel-Ange, Raphael

ou le Titien. Toujours occupées à miles choses, capable de répondre à miles problèmes techniques insolubles par ses seul capacités de raisonnement et un brin d'astuce et de bricolage, elle donne à l'informatique nettement en ce qui concerne les consciences informatiques le rang d'art.

Membre INDISPENSABLE de l'agence elle ne peut être remplacé par un autre dans ses fonction, en revanche elle peut prendre les fonction de nombre d'agent de soutient.

Civilian Expert

Jason Seven "Race" Secret Service (Humain – 23 ans)

Co Ag Ré F Ch Int Log V Ed Ess M
3 3 6 3 3 6 3 3 4 4.8 -

Initiative: 12, 1 pass

Compétence Active: Artillerie 2, Eléctronic Warfare 1, Mécanique (Véhicule roulant) 4(6), Pilotage de véhicule terrestre (pilotage de Limousine) 4(6), Pilotage de Rotor 4, Pilotage de VTOL 4, Pistolet (semi Automatique) 4.

Compétence de connaissance: Anglais (Lire/Ecrire) 3(5), Politique UCAS (Politique Présidentiel), Ares Macrotech (connexion avec le gouvernement) 1(3), Procédure de sécurité (Ares) 4(6), Géographie (Lecture de carte) 2(4), Cuisine 1.

Cyberware: Datajack (0,1), Datalock 6 (0,1), Control Rig (0,4), Yeux cybernétique 4 (0,4), Unité d'enregistrement Oculaire (*), Image liée (*).

Armes: Hammerli 610 6(c) – SA – 4P – RC (1), Utiliser la table de portée des pistolets lourds.

Equipement: Gilet par balle (5/3)

Street Credit: 0 Notoriety: 0 Public Awareness: 0

Contact:

Allan Parker (Ford Mid LvL Manager) **Loy:** 3 **Conn:** 4

Liv Logan (Secrétaire corporative (Ares)) **Loy:** 5 **Conn:** 2

Ressource: 5'850 ¥

Ford Canada Bison

Manoeuvre/Accel.	Vitesse	Pilote	Structure	Armure	Senseur	Disponibilité
0	5/10	90	2	14	8	1

Coût: 80'000

Facile d'entrer, dur d'en sortir, pensent la plupart des spécialiste de l'infiltration, toutefois avec un bon pilote et le bon véhicule, les choses peuvent être toute différente. Qui n'a jamais rêvé de voir arriver son appareil d'extraction en plein milieu

d'une fusillade pour s'envoler loin d'une zone de combat, alors qu'il est entouré d'adversaires.

Sauf que l'emploi constant de drone, et d'autre pilote rend la tâche difficile. Peut-être pas pour l'agent Seven, autant dire que ce pilote chevronné rompu au pilotage de divers appareil à travaillé pour les service secret, ses connaissance en procédure de sécurité Arès (les meilleurs au monde), sa maîtrise d'u pilotage d'un nombre élevé d'un véhicule, ses compétence de mécanicien en font un équipier de soutient de premier choix.

L'agent seven le sait comme il sait qu'un plan de vol bien étudié peut transformer un mission périlleuse en un promenade de santé. Il peut diminuer le danger subit par ses coéquipier en rusant, en manoeuvrant sur un échiquier géant ou lui son véhicule et ses drones peuvent faire la différence.

Civilian Technical Expert

Alexander Trudeau "Hot Fix" FBI Bomb Squad Agent (Troll – Masculin – 29 ans)

Co Ag Ré F Ch Int Log V Ed Ess M
3(5) 3 6 3(4)3 4 4 3 4 5 -

Initiative: 12, 1 pass

Compétence Active: Démolition (déménagement) 6(8), Electronique (Deck C/R) 3(5), Mécanique (Système l'alimentions électrique) 4(6) Pistolet 2, Investigation 3 (Zone de sinistre).

Compétence de connaissance: Anglais (Traduction) 3(5), FrancAis2, Architecture (fondation) 3(5), Chimie 4, Procédure d'intervention (FBI) 4(6).

Armes: Colt American L36 11(c) – SA – 4P

Équipement: Gilet par balle (5/3), Garage auto, Kit Electronique, Kit Mécanique.

Street Credit: 0 Notoriety: 0 Public Awareness: 0

Contact:

Shield (High Level Mr.Johnson) Loy: 2 Conn: 5

Agent Raymond Endraty (FBI Covert Agent) Loy: 2 Conn: 3

Ressource: 13'650 ¥

Ford Canada Bison

Manoeuvre Accel. Vitesse Pilote Structure Armure Senseur Disponibilité

5 /10 90 2 14 8 1 -

Coût: 80'000 27 28

Un expert Technique coûte cher toutefois ses compétences modifient toute les interventions, c'est le joker, celui qui ramasse un pive de pain, de la cire d'arbre, du fil de fer, de la mousse, et deux pièce métal vous fabrique un batterie pour lampe torche, ou avec l'aide d'un trombone et d'un miroir et d'une tige métallique désactive un dangereux appareil.

D'un Seul regard cet ingénieur peut vous dire comment protéger un musée des pires déprédations, comment renforcer une structure de bâtiment déjà endommagée de effondrement. Il est le pire ennemi des artificier et pionnier mal heureux de découvrir qu'avec d'infimes charges l'on peut réduire leur travail de sape, l'on peut même s'assurer qu'il ne puisse recommencer.

Son esprit est capable de concrétiser matériellement nombres de réflexion abstraites, mais également le contraire partir d'objet concret pour offrir le support à une réflexion abstraite. En temps qu'agent du FBI c'est un expert de l'enquête en zone de sinistre. Ses connaissance en matière de procédure d'intervention du FBI en font également un bon agent de liaison ces procédures sont communes à nombre d'agence.

Si Tchatroom et lui collaborent ensemble rien ne peut les arrêter.