

Un homme très demandé

Un scénario pour Shadowrun

1 L'histoire

Hans Ebeling est employé par la petite corpo Allemande Matrix Ge. dont la spécialité est la mise au point de contres-mesures d'intrusion. Ses parents étaient employés dans cette corpo et Hans, fils unique, n'a connu que la corpo durant toute sa vie.

Hans a une particularité : c'est un magicien spécialisé invocateur. Il s'en est rendu compte dès sa petite enfance (vers l'âge de 5-6 ans). Il arrivait à appeler des "amis invisibles" qui lui évitaient des accidents et le prévenaient à temps des dangers de la vie courante. Il a caché ses talents à ses parents et à la corpo et a étudié des livres de magie en secret.

Un des rares mages de la sécurité de Matrix Ge. a découvert le secret de Hans alors que ce dernier avait 19 ans. Le mage s'est alors empressé de révéler ce qu'il venait d'apprendre sur Hans à ses employeurs. Les dirigeants de Matrix Ge. prennent alors une décision : transformer Hans en decker, contre son gré, et le faire travailler sur un projet ambitieux appelé MM (Magic Matrix). Hans doit mettre au point un système de glace couplé à la magie. Quand la glace repère l'adresse de connexion physique du decker, elle déclenche l'envoi d'un élémentaire pour le neutraliser (les élémentaires sont connus pour poursuivre leur mission jusqu'au bout). En 5 ans, le projet MM n'a que peu avancé et ce, pour deux raisons. Premièrement, c'est un projet complètement utopique élaboré par des cadres corpo qui n'ont aucune notion de ce qu'est la magie et deuxièmement, Hans ne se plait pas du tout au sein de Matrix Ge., corpo au sein de laquelle les mages ne sont pas très bien considérés.

Hans rêve de travailler pour Yamatetsu. Il se dit qu'une corpo dirigée par un esprit libre et par un ork est plus sensible aux problèmes des éveillés. Hans a également reçu une proposition très intéressante de la part de Renraku, mais il a décliné l'offre.

Matrix Ge. a l'intention de s'installer à Seattle. Elle a d'ailleurs commencé à prendre des contacts avec les UCAS.

Elle décide donc d'envoyer Hans à Seattle pour qu'il renforce ces contacts. La corpo pense que Hans va ainsi prendre un peu de recul par rapport au projet MM et peut-être même trouver des renseignements qui relanceraient son travail. Matrix Ge. ne se doute pas que Hans souhaite passer chez Yamatetsu.

Durant son séjour à Seattle, Renraku, qui a eu vent des recherches en cours chez Matrix Ge., va tout faire pour récupérer Hans, pendant que ce dernier va tout faire pour passer chez Yamatetsu (avec qui il a pris contact quelques semaines avant son départ pour Seattle).

Les PJ vont être engagés pour protéger Hans pendant son séjour à Seattle.

2 Introduction

Un des contacts habituels des PJ les prévient qu'un Mr. Johnson veut les rencontrer pour leur proposer une affaire juteuse. Si les PJ acceptent, ils doivent se rendre le lendemain à 11H30 au Twentieth, un petit bar-restaurant de Puyallup. Ils devront dire au barman qu'une table a été réservée au nom de Mr. Steiner.

Quand les PJ se rendent au bar, ils découvrent un bar comme tant d'autres, ni meilleur, ni pire.

Si un mage fait un repérage astral, il constate qu'il y a plusieurs magiciens dans le bar (c'est un lieu de rendez-vous des magiquement actifs), mais rien d'anormal.

Si les PJ demandent la table au nom de Mr. Steiner, on les installe à une table un peu à l'écart. A 11H45, un homme bien habillé vient s'installer à leur table. L'homme s'exprime avec un très léger accent : "Bonjour Messieurs(-dames), je suis Mr. Steiner, ou Mr. Johnson si vous préférez." Un test d'Intelligence SR=5

permet de déterminer que c'est un accent allemand (SR=3 si le PJ parle allemand).

”J'ai une affaire à vous proposer. Bien entendus, les risques sont minimes et la rémunération intéressante.”

Mr. Johnson explique alors que le travail consiste à jouer les gardes du corps pour un decker d'origine étrangère en visite à Seattle. La rémunération est de 25.000 nuyens par personne pour une semaine de travail. La somme est négociable de façon classique. Si les PJ le demandent, il est prêt à verser une avance de 2.000 nuyens (non-négociables).

Une fois que les PJ ont accepté, Steiner fournit quelques informations supplémentaires. Le decker à protéger s'appelle Hans Ebeling, c'est un decker et il est européen. Il arrive dans deux jours à l'aéroport de Seattle à 8H30 escorté par des agents de sa corpo. Les PJ doivent alors prendre le relais des agents corpo (qui ne seront pas là durant la mission des PJ) pour la semaine à venir car ils connaissent Seattle et ses mœurs. Les PJ doivent venir avec leur propre véhicule, décent cela va de soit. Tout le monde sera logé au Warwick Hotel, un hôtel de luxe dans Downtown. Hans devra rencontrer différentes personnes en différents lieux. Les PJ devront se rendre partout où Hans le souhaite, mais ils peuvent lui indiquer que certains lieux sont peu fréquentables. Si les PJ refusent d'escorter Hans quelque part, le contrat prend fin, sans dédommagement.

Si les PJ demandent pour quelle corpo ils vont travailler, Steiner refuse de répondre. S'ils demandent la nationalité de Hans ou de la corpo, Steiner indique seulement l'Europe.

Steiner sera à l'aéroport avec les PJ pour faire les présentations puis laissera Hans et les PJ vaquer à leurs occupations. Il leur remet également l'adresse d'une BAL où les PJ pourront le contacter en cas de problèmes, ”mais je suis certains qu'il n'y en aura aucun, n'est-ce pas?”. Pour toutes les dépenses courantes, Hans aura ce qu'il faut.

Pendant les deux jours qui précèdent l'arrivée de Hans, les PJ peuvent chercher à se renseigner sur Steiner, mais ils ne trouveront rien car c'est la première fois qu'il vient à Seattle. Il a trouvé les PJ via quelques contacts qu'il possède à Seattle.

Les PJ vont devoir également se procurer un véhicule correct s'ils n'en possèdent pas (la location d'une berline de qualité fera parfaitement l'affaire, mais peut-être souhaiteront-ils un véhicule blindé, ce qui est un peu plus dur à trouver mais pas impossible). S'ils cherchent des renseignements sur le Warwick Hotel, ils apprendront que c'est un hôtel de très bonne qualité avec une bonne réputation. Ils peuvent même aller faire un repérage en allant boire un verre au bar de l'hôtel.

3 Premier jour

Si les PJ veulent rentrer dans l'aéroport de Seattle, ils vont devoir laisser leurs armes à l'extérieur. Les PJ possédant du cyberware de combat trop apparent devront le faire désactiver ou rester à l'extérieur.

Dans le hall de l'aéroport, les PJ retrouvent Steiner. A 8H30, un avion en provenance de Berlin se pose. Un peu plus tard, un jeune homme blond en jean-tee-shirt-blouson sort de la zone de transit accompagné de deux grands types très bien habillés avec de grands manteaux. Steiner leur fait signe et ils s'approchent. Steiner fait les présentations et tout le monde se salue. Steiner prend alors la parole et s'adresse aux PJ et à Hans : ”Et bien Messieurs, maintenant je vous laisse à vos occupations”. Il fait signe aux deux gardes du corps et s'éloigne. Les PJ se retrouvent seuls avec Hans. Il demande à récupérer ses bagages et à partir directement à l'hôtel. Il tend ses deux sacs aux PJ et demande à regagner la voiture.

C'est maintenant que le boulot commence pour les PJ. A eux de faire que Hans reste vivant.

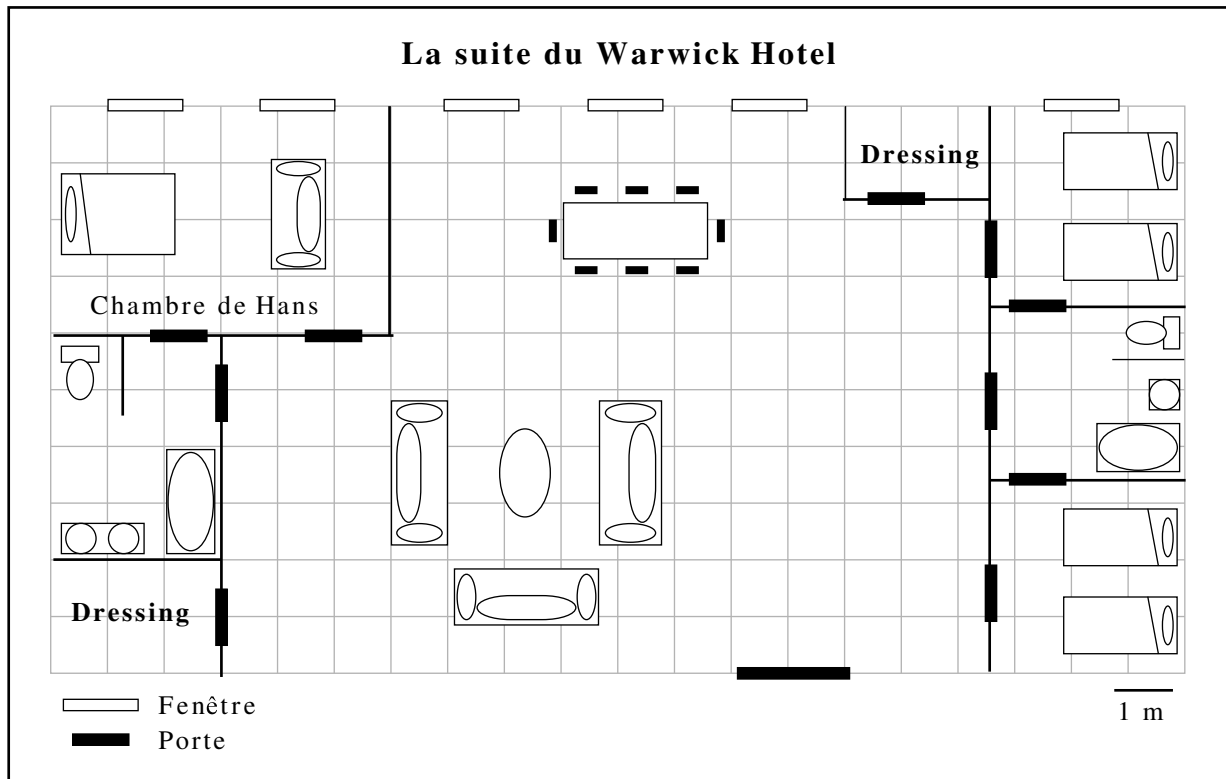
En route pour l'hôtel

Le trajet jusqu'à l'hôtel se passe sans aucun problème. Les PJ ne sont pas suivis. Arrivés devant l'hôtel, un groom leur propose de prendre leurs bagages et un autre de garer leur(s) véhicule(s) dans le parking en sous-sol.

Dans l'entrée de l'hôtel se trouve un détecteur de métaux. Il se déclenchera au passage de tout ce qui est plus gros qu'un pistolet lourd. Si les PJ essayent de passer d'autres armes, ils seront priés de laisser tout cela dans le coffre de l'hôtel.

Hans va à la réception, donne son nom et le groom qui s'est chargé des bagages conduit tout le monde

à l'ascenseur. Ce dernier s'arrête au quinzième étage. Tout le monde descend et suit le groom. Les PJ découvrent alors la suite dans laquelle tout le monde sera logé. C'est assez spacieux et confortable, Matrix Ge. a soigné son protégé.



Hans commande au service d'étage son repas de midi (assez léger) et demandent aux PJ s'ils désirent quelque chose (tout est payé par Matrix Ge., dans la limite du raisonnable...). Vers midi, tout leur est livré dans leur suite par un garçon d'étage poussant un chariot recouvert d'une nappe, avec des cloches argentées dessus. Hans déjeune avec les PJ. Si les PJ sont ouverts, il parlera avec eux de tout et de rien, de Seattle, des boîtes à la mode, de leur boulot ; mais lui ne parlera jamais de son travail (il dira juste qu'il est decker) ni de sa corpo. Il dira juste qu'il travaille pour Matrix Ge.

Après le déjeuner, Hans ira s'isoler pour l'après-midi dans sa chambre. Il commencera par scanner ses bagages à la recherche d'un émetteur ou d'un micro que les PJ pourraient avoir placé (scanner d'indice 8). Si Hans trouve quelque chose (il a scanné ses bagages avant de partir et sait qu'ils sont propres). Si les PJ ont placé un mouchard et que Hans le trouve, il sort de sa chambre en criant aux PJ qu'ils sont là pour le protéger et pas pour l'espionner. Il leur dit également que si l'incident se reproduit, ils seront virés, sans dédommagement.

Hans passe l'après-midi dans sa chambre à passer plusieurs coups de vidéophone pour arranger ses différents rendez-vous de la semaine. Si un decker se branche sur le réseau télécom de la suite, un test d'informatique (SR=5) lui apprendra les informations suivantes :

Succès Résultats

- 0 Impossible de savoir si Hans a utilisé le réseau télécom.
- 1 Hans a passé quatre appels.
- 2 Le premier à Al Wellington.
- 3 Le deuxième à Mike Denford.
- 4 Le troisième à Jack Mac Hellon.
- 5 Le dernier à Miguel Ramirez.

Des recherches sur les trois premiers individus ne donneront rien. En revanche des contacts dans la rue avec un test d'étiquette SR=8 permettront d'apprendre que Ramirez sert d'intermédiaire avec des corpos

(1 ou 2 succès) et presque exclusivement avec Yamatetsu (3 succès).

Vers 18H00, Hans demande aux PJ s'ils veulent dîner et il passe commande à la réception. C'est la que Matrix Ge. va vérifier que les PJ font correctement leur travail. Matrix Ge. s'est mis d'accord avec la direction de l'hôtel (moyennant finance) pour que deux de ses agents remplacent les garçons d'étage à la livraison des repas, avec le même type de chariot que pour le repas de midi. Ces deux agents vont donc frapper à la porte et attendent qu'on leur ouvre. Un magicien en astral constatera rapidement qu'il y a un problème. Si les PJ laissent entrer les deux gardes sans prendre de précaution, ces derniers sortent leurs armes, mais ne tirent pas. Les PJ ont droit à un test de surprise pour essayer de réagir. En cas de début de fusillade, les services de sécurité de l'hôtel (qui sont informés) interviennent à la fin du premier tour et calme tout le monde. Même si certains PJ ont le temps de réagir, les agents de Matrix Ge. feront savoir à Steiner que la sécurité ne leur paraît pas aussi bonne qu'il serait en droit de le penser. Les agents de Matrix Ge. donnent une puce aux PJ avec un enregistrement de Steiner indiquant qu'il s'agit d'un test de sécurité. C'est un enregistrement en bonne et due forme, avec toutes les authentifications nécessaires; le directeur du Warwick Hotel est au courant et confirmera que c'est un test. Les PJ peuvent demander à Steiner confirmation par l'intermédiaire de la BAL.

Si les PJ prennent toutes les précautions et peuvent empêcher l'intervention des agents corpo, ceux-ci leur présente la puce avec l'enregistrement de Steiner (le directeur de l'hôtel confirmera). Les agents diront aux PJ que la sécurité leur semble bonne.

Si les PJ regardent sous le chariot, ils trouveront une bombe (en fait c'est une copie de bombe, les explosifs sont faux, un test d'Explosifs SR=4 le confirmera). Un deuxième test d'Explosifs SR=5 permettra de couper la minuterie. Peu de temps après, les agents de Matrix Ge. frapperont à la porte et diront aux PJ qu'ils ont bien passé le test.

Si les PJ n'ont pas vérifié le dessous du chariot, 5 minutes après le départ des agents corpo, une sonnerie stridente sort de dessous le chariot. Les agents frappent à la porte et en entrant, passent un savon aux PJ en leur disant qu'il faut faire attention à tout. Si en plus, les agents ont surpris les PJ 5 minutes plus tôt, les agents seront vraiment très en colère. Matrix Ge. fait tout cela pour mettre la pression sur les PJ. La corpo tient beaucoup à Hans et les PJ devraient le comprendre.

Quoique il puisse arriver, Hans ne montre ni enthousiasme, ni énervement. La soirée se termine tranquillement et Hans dit aux PJ que tout le monde doit être debout à 8H00. La nuit se passe sans problème.

4 Deuxième jour

Tout le monde se lève à 8H00. Hans commande le p'tit déj' et pendant que tout le monde mange, il annonce qu'il a un rendez-vous dans un bar de Downtown, le The Retirement, à 10H00. Si les PJ posent des questions, Hans répond qu'ils doivent juste le protéger et n'ont pas à en savoir plus. S'ils se renseignent rapidement sur le Murphy's Lawn, ils apprendront que c'est un bar plutôt minable mais où la nourriture est excellente.

En entrant dans le bar, Hans demande à être seul à une table. Les PJ ne peuvent qu'accepter. Il leur dit que s'il a un problème, il leur fera signe.

À 10H05, le rendez-vous de Hans arrive. C'est un elfe en jean et blouson de cuir. Un test de perception (SR=6) permettra de se rendre compte qu'il cache une arme sous son blouson (1 ou 2 succès), probablement un pistolet léger (3 succès et plus). Dans le plan astral, un test de lecture d'aura montre que l'elfe est nerveux mais n'a pas d'intentions violentes. L'aura de Hans est toujours masquée par les élémentaires. Les deux hommes semblent parler tranquillement. Au bout d'environ 45 minutes, Hans et l'elfe procèdent à l'échange de petits paquets. L'échange est très discret et il faudra 2 succès à un test de perception SR=6 pour le remarquer (+2 si les joueurs n'ont pas précisés qu'ils surveillent attentivement la table).

Au bout d'une heure, l'elfe quitte la table et sort tout de suite. Hans rejoint les PJ et leur dit qu'il souhaite rentrer à l'hôtel. Si les PJ l'interrogent sur l'échange de paquets, Hans niera toute transaction. Si les PJ insistent lourdement, Hans leur dira que cela ne les concerne pas et que leur boulot, c'est de le protéger.

Il est un peu plus de 11H00, tout le monde rentre à l'hôtel et Hans commande le déjeuner.

L'après-midi, Hans demande à se promener dans les rues de Downtown. Cela risque de mettre les PJ très mal à l'aise de se promener dans des rues très fréquentées en devant protéger quelqu'un. Hans en profite pour visiter l'Aiguille Spatiale et faire quelques achats vestimentaires.

Faites faire des jets de dés bidons pour rendre les PJ nerveux. Si les PJ précisent qu'ils surveillent la rue, faites leur faire des jets de perceptions et indiquez leur ce groupe de trois samouraïs qu'ils remarquent à plusieurs reprises, cet autre individu qui se dirige vers eux avec une main sous sa veste... pour en sortir un téléphone, etc... Tout cela n'a qu'un but : mettre la pression sur les PJ. Il serait d'ailleurs recommandé qu'ils gardent leur calme et ne sortent pas des armes à tout bout de champ. L'après-midi se passe sans incident et tout le monde rentre à l'hôtel.

Le soir, pendant le repas, Hans annonce qu'il souhaite sortir en club. Les PJ risquent de faire une CRISE. S'ils refusent, Hans leur rappellera qu'ils se sont engagés à le suivre partout et qu'autrement, ils sont renvoyés. De toute façon, Hans ne renoncera pas à sa sortie. Il veut aller au club Psychedelic Pirate (situé dans Downtown). Il est environ 20H30 et les PJ ont environ trois heures devant eux pour se renseigner sur ce club. Par le réseau d'informations locale, ils apprendront que la musique y est bonne et qu'il n'y a pas de discrimination à l'entrée. S'ils ont un contact dans les milieux des clubs, les PJ apprennent que ce club est surtout fréquenté par les jeunes mages et chamans. Les PJ pourront se dire que c'est un choix curieux pour un decker. S'ils en font la remarque à Hans, il leur répondra seulement qu'on lui a dit beaucoup de bien de ce club et qu'il a envie de voir ce qu'est une vraie boîte de magiciens. En réalité, Hans se sent beaucoup plus à l'aise parmi les magiciens que parmi les deckers.

A l'entrée du club, les PJ constatent qu'un videur passe tout le monde au scanner portable (scanner d'indice 5). Si les PJ tentent de passer une arme et se font prendre, on leur demandera de la laisser au vestiaire. Hans réussit à passer son Walther PB-120.

Dans la boîte, il y a beaucoup de fumée, la musique est forte mais bonne et les lumières agressives. Beaucoup de jeunes portent des amulettes ou des bijoux d'aspect ethnico-magique.

Hans s'éclate comme un fou et son charisme lui vaut un certain succès auprès des filles présentes ; il ne danse jamais seul. Tout cela devrait probablement rendre les PJ nerveux. A un moment, Hans se fait "accrocher" par un pauvre type qui veut se faire remarquer. Il bouscule Hans puis commence à chercher la bagarre. Si les PJ interviennent, "l'agresseur" se calme rapidement à la vue de tout ce monde ; quand les videurs de la boîte arrivent, tout est rentré dans l'ordre et la soirée peut continuer. En revanche, si les PJ ne font rien pour calmer le jeu, Hans sort son pistolet et tout le monde se fait virer avec pertes et fracas.

Si les PJ ont réussi à éviter la bagarre, tout le monde rentre à l'hôtel vers 5H00 du matin. En revanche, si les videurs sont intervenus, le retour à l'hôtel se fait vers 2H00 et Hans est très mécontent de sa soirée. Dans tous les cas, Hans demande à ce qu'on le reveille à 11H00.

5 Troisième jour

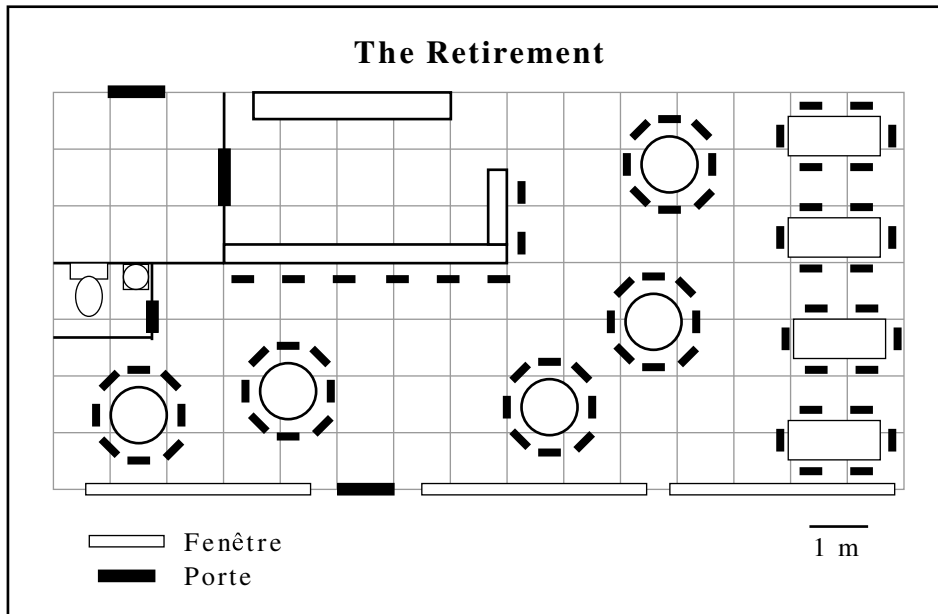
La nuit du mardi au mercredi est calme. Hans dort jusqu'à 11H00. Pendant le petit déjeuner-déjeuner, Hans annonce qu'il a rendez-vous à 15H00 dans un bar-restaurant de Puyallup, The Retirement. Si les PJ se renseignent rapidement, ils apprennent que c'est en endroit correct, sans discrimination raciale.

En fait, c'est un rendez-vous bidon. Hans sait qu'en réalité, Yamatetsu va tenter de l'exfiltrer au The Retirement. Hans est un peu nerveux mais essaye de se contenir.

Tout le monde se rend au bar. Si les PJ arrivent en avance, ils ne repèrent rien de particulier. Un magicien en astral effectuant une lecture d'aura ne repérera quelques personnes légèrement chromées, mais pas d'agressivité particulière. Hans s'installe dans le bar et demande à être seul à une table. A 15H15, le rendez-vous de Hans n'est toujours pas là. Si un mage est resté en perception astrale, un test de lecture d'aura réussi lui montrera l'arrivée de quatre auras agressives. Quatre agents corpos de Yamatetsu vont entrer dans le bar, bien décidés à neutraliser les PJ pour que Hans puisse les rejoindre. Si les Pj n'ont pas été prévenus par un magicien, ils ont droit à un test de Réaction (SR=4 ou 5 selon l'état de vigilance des PJ) pour savoir comment ils réagissent.

Succès Résultats

- 0 Le PJ n'agit pas à ce tour.
- 1-2 Le PJ a -3 à son test d'initiative.
- 3+ Le PJ agit normalement à ce tour.



Les agents arrosent les PJ de balles gel tout en se mettant à couvert derrière des tables. Il n'est pas nécessaire d'indiquer aux PJ qu'ils ne sont pas blessés et juste étourdis. Si un PJ demande pendant le combat à examiner ses blessures, une action simple lui permettra de constater qu'il n'a été touché que pas des balles gel. A aucun moment, Hans ne demande à ses élémentaires d'intervenir. Si après l'attaque, les PJ lui posent des questions à ce sujet, il leur répondra que ce qu'il fait avec les élémentaires qu'on lui a attaché ne les regarde pas. Les agents corpo essaient d'éviter au maximum de tirer dans la direction de Hans. Si deux agents sont gravement touchés, ils se replieront derrière des grenades fumigènes. De même s'ils entendent la Lone Star arriver. Cette dernière arrive au bout de 6 tours de combat (l'un des employés du The Retirement a utilisé le Panicbutton). Si l'un d'eux est neutralisé (tué ou assommé), les autres font tout pour l'évacuer, sauf s'ils se sentent trop menacés. Les agents s'enfuient dans une voiture qui les attendait (avec chauffeur et moteur tournant) près du bar.

Si les PJ essaient de repérer le numéro de la voiture, ils constateront qu'elle n'a pas de plaque. Un test de perception SR=6 indiquera que c'est une voiture noire (1 succès), une Ford Americar (2 succès et plus).

Les PJ vont certainement chercher à s'occuper de Hans ; il n'a rien et est resté caché sous la table. En fait, s'il n'a pas cherché à fuir, c'est qu'il se doute que les PJ utilisent des balles réelles et il ne tient pas à être blessé. Tout le monde devrait penser à dégager le terrain avant l'arrivée de la Lone Star. Si les PJ demandent à Hans pourquoi il ne s'est pas défendu (ils ont du voir son arme la veille au club), il répondra que ce n'est pas à lui de le faire et que les PJ ont été engagés pour ça. S'ils demandent également à Hans s'il a une idée de qui peut être à l'origine de cette attaque, il leur dira qu'il n'en sait rien mais qu'on a certainement voulu l'enlever pour demander une rançon à sa corpo. Les PJ devraient également constater qu'ils n'ont pas de blessures ouvertes et que les assaillants ont utilisé des armes non-létales.

Si les PJ ont des images de l'attaque (The Retirement est doté d'un système de vidéo-surveillance et moyennant 2.000 nuyens, les PJ peuvent visualiser les images), un jet de Tactique ou d'Unités d'intervention corpo (SR=5) leur apprendra les choses suivantes :

Succès Résultats

- 0 Impossible de tirer quoique ce soit de ces images.
- 1-2 La technique utilisée est typique des unités spéciales corpo.
- 3 Ils combattaient pour neutraliser et pas pour tuer, et ils ont soigneusement éviter Hans.
- 4 Cette technique est typique de chez Yamatetsu.

Si les PJ interrogent Hans sur son rendez-vous, il dira qu'il a dû arriver pendant la fusillade et a certainement pris la fuite. Il va réorganiser un nouveau rendez-vous.

La journée se finit tranquillement à l'hôtel. Avant de se coucher, Hans annonce aux PJ qu'il n'a rien de prévu avant demain 14H30 et qu'il faut donc le laisser dormir.

6 Quatrième jour

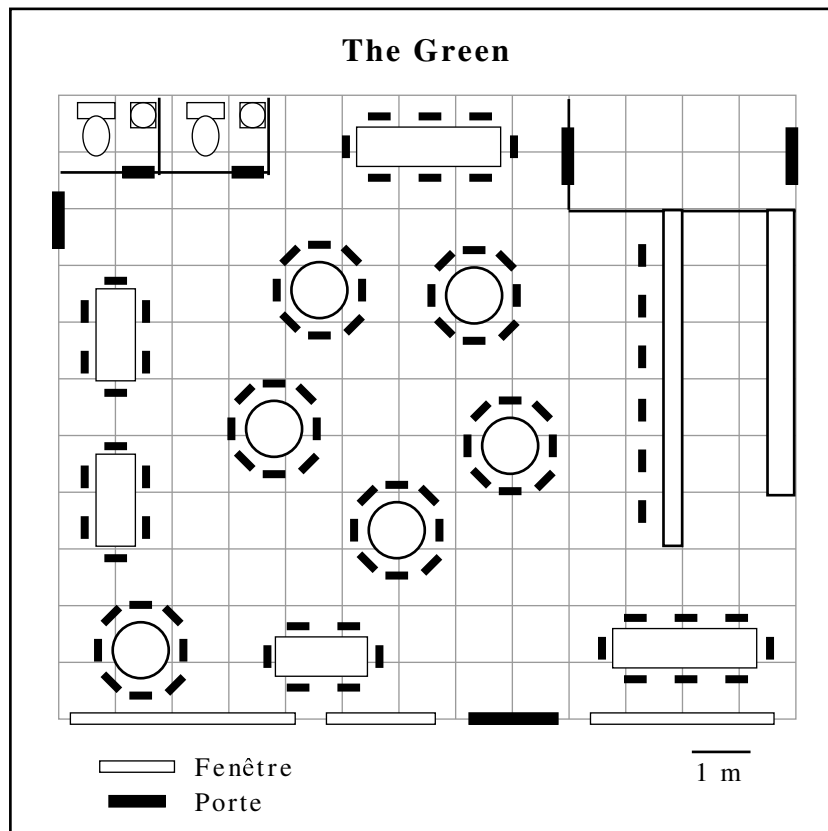
Durant la matinée, Renraku réussit à retrouver la trace de Hans. La corpo en profite donc pour installer un drone de surveillance devant le Warwick Hotel. Maintenant, dès que Hans sortira, accompagné ou non, le drone le suivra à distance. Si les PJ indiquent qu'ils surveillent particulièrement les alentours, ils ont droit à un test de perception (SR=8) pour repérer le drone.

Succès Résultats

- 0 Le PJ ne remarque rien.
- 1-2 Le PJ a une impression bizarre mais pas de certitude.
- 3 Le PJ repère le drone.

Hans se lève en fin de matinée et confirme qu'il a rendez-vous au Green, un bar au nord de Downtown. Si les PJ cherchent des renseignements sur ce bar, ils ne trouveront rien. C'est le genre de bar sur lequel il n'y a rien à dire, qui ouvre et qui ferme sans que l'on ne s'en aperçoive.

Si les PJ arrivent en avance pour un repérage, ils trouveront un bar banal. Une surveillance visuelle ou astrale n'indiquera rien de particulier. L'ambiance dans le bar est irlandaise : shamrocks au mur et Guinness (de synthèse...) au bar. Hans demande comme d'habitude à être seul à table. Le contact de Hans arrive vers 14H15. C'est un humain qui présente bien. La discussion entre les deux est calme.



Vers 14H40, si un magicien est dans l'astral, il remarque l'arrivée d'un sort de barrière physique. Ce sont 5 agents et un mage de Renraku qui arrivent pour récupérer Hans. Le sort de barrière est maintenu

par un focus. Si un magicien n'est pas en astral, alors les PJ doivent faire un test de Réaction (SR=4 ajusté en fonction de leur degré d'attention).

Succès Résultats

- 0 Le PJ n'agit pas à ce tour.
- 1 Le PJ a -3 à son test d'initiative.
- 2 Le PJ a -2 à son test d'initiative.
- 3+ Le PJ agit normalement à ce tour.

Les agents de Renraku utilisent des balles gel et des sorts de sommeil. Il est hors de question pour eux de blesser Hans. Si Hans sent que les événements tournent mal pour les PJ, il demandera à son élémentaire de feu d'intervenir ; il sait que cette attaque n'est pas orchestrée par Yamatetsu. Si deux des portes-flingues ou le mage sont tués, les agents de Renraku se replient. L'un d'eux lance une grande à effet de choc dans le bar et reste en arrière pour mitrailler à tout va afin de couvrir les autres. Ils ne cherchent pas à évacuer les morts, seulement les blessés.

Si les PJ réussissent à obtenir des images de l'attaque, ils n'apprendront pas grand chose. Les agents ne sont pas des réguliers de Renraku et n'utilisent donc pas les tactiques de la corpo. Les PJ apprendront juste que ce sont des professionnels. Les agents se sont enfuis à bord d'un van sans plaque.

Si les PJ ont l'occasion de fouiller le cadavre d'un des agents, ils découvriront un laisser-passer de chez Renraku. Cela devrait mettre les PJ sur la voie et les inciter à se renseigner.

Renraku

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

Auprès d'un contact corpo : test d'Etiquette SR=5.

Auprès d'un contact de la rue : test d'Etiquette SR=6.

Succès Résultats

- 0 Rien à signaler sur eux.
- 1 Le service action semble un peu nerveux en ce moment.
- 2 Ils voudraient récupérer quelqu'un ici, à Seattle.
- 3 C'est un decker européen. Ils veulent l'exfiltrer contre son gré.
- 4+ Il semble que Renraku soit en concurrence avec Yamatetsu sur ce coup là.

7 Cinquième jour

Hans demande à ce qu'on le laisse dormir. Il se réveille vers 9H00 et demande à aller faire un tour dehors après le petit-déjeuner. Il a envie de s'aérer un peu. Tout le monde sort de l'hôtel vers 10H30. A 11H00, dans une rue peu fréquentée, les PJ sont attaqués par un commando de chez Yamatetsu. Les PJ ont droit à un test de Réaction (le seuil est modulable en fonction de leur degré d'attention) pour savoir s'il peuvent agir tout de suite.

Succès Résultats

- 0 Le PJ n'agit pas à ce tour.
- 1 Le PJ a -2 à son test d'initiative.
- 2+ Le PJ agit normalement à ce tour.

Au bout de 6 tours de combat, si les PJ n'ont pas encore réglé le problème, un groupe de chez Renraku, qui vient de voir la scène grâce au drone, intervient à son tour. Hans, ne sachant que faire avec ses élémentaires, ne leur demande pas d'intervenir.

Les PJ devraient profiter de la confusion générale et des équipes occupées à se neutraliser mutuellement pour fuir discrètement et limiter la casse.

Hans demande à rentrer à l'hôtel après ce petit intermède et les PJ devraient être d'accord. Tout le

monde est donc de retour vers 12H30 dans la suite.

A 13H00, les PJ reçoivent un coup de téléphone d'un mystérieux informateur prétendant qu'il connaît la vérité sur tout ce qui se passe et donne rendez-vous à tout le monde en banlieue. Hans tiendra absolument à se rendre au rendez-vous, pensant que c'est une nouvelle tentative de Yamatetsu. Mais c'est Renraku qui est en fait au bout du fil. Si un decker tente de piste l'appel téléphonique, il découvrira qu'il provient en fait d'une cabine publique.

Sur la route, les PJ vont se faire attaquer par un hélicoptère qui cherchera à les faire sortir de la route. Renraku essaiera de récupérer Hans vivant. Mais s'ils ne peuvent pas le récupérer alors personne ne l'aura. Le pilote doit l'éliminer. Si les PJ ont pris plusieurs véhicules et qu'ils ont embarqués dans la rue, alors le pilote sait grâce au drone dans quelle voiture Hans se trouve et cherchera d'abord à détruire les autres véhicules. Si l'embarquement s'est fait dans un parking en sous-sol (comme celui de l'hôtel par exemple), alors le pilote cherche à faire sortir de la route tous les véhicules. Il faut profiter de cette phase pour mettre en scène du grand spectacle. Les PJ n'auront probablement pas de lance-missile avec eux ; il leur faudra donc ruser pour s'en sortir. Si l'interfacé arrive à neutraliser les véhicules, il dépose 5 agents de Renraku qui fait tout pour récupérer Hans (prendre les caractéristiques des agents de chez Renraku, mais cette fois, ils utilisent des balles normales!). Si les PJ arrivent à regagner la ville, l'hélicoptère ne continuera pas. L'intervention de l'hélicoptère se fait à 35 km des zones urbaines où l'hélicoptère ne pourra plus continuer la poursuite.

Une fois que les PJ se seront débarrassés de l'hélicoptère de Renraku (ils se débrouillent comme ils veulent), ils vont certainement vouloir rentrer à l'hôtel. La mission touche à sa fin et les PJ vont certainement vouloir comprendre ce qui se passe.

Si les PJ se sont toujours montrés sympas et compréhensif avec Hans (à la discrétion du MJ), ce dernier va tout leur expliquer : ses "pouvoirs" particuliers, son désir de quitter Matrix Ge. pour Yamatetsu, les attaques organisées par cette dernière, le fait qu'il a été contacté par Renraku. Il leur dit alors qu'ils doivent pouvoir s'entendre avec Yamatetsu et qu'il est prêt à appeler son contact. Les PJ peuvent refuser et Hans fera tout pour s'échapper avant d'être contraint de retourner en Allemagne.

Si les PJ acceptent, Hans contacte Yamatetsu et leur passe les PJ. Yamatetsu leur propose alors de se retirer la tête haute en organisant une récupération bidon, avec beaucoup de balles et de sorts, et durant laquelle les PJ se "coucheront". Bien sûr, ils recevront une compensation pour ces "désagréments" : 20.000 nuyens par personne (négociables de manière classique ; prendre les caractéristiques de Mr. Johnson).

Si les PJ acceptent, Yamatetsu met au point avec eux les modalités de la récupération pour le lendemain : lieu de l'opération, nombre d'agents...

En revanche, si les PJ refusent l'offre, Yamatetsu est très mécontente (et ça, c'est pas cool pour les PJ).

Les PJ peuvent également contacter Renraku pour leur livrer Hans. Renraku leur proposera 50.000 nuyens par personne (négociables jusqu'à 75.000 nuyens). Pendant la discussion, Renraku s'excusera pour tous les désagréments qu'ont subi les PJ pendant la semaine. Les modalités de la récupération seront les mêmes qu'avec Yamatetsu. Le jour de la récupération, Renraku fera tout pour éliminer les PJ pendant l'opération.

Si les PJ ont été odieux avec Hans, celui-ci ne leur dit rien et fait tout pour s'échapper avant d'être obligé de repartir pour l'Allemagne le surlendemain.

8 Sixième jour

Selon ce qui s'est passé la veille, la journée peut avoir plusieurs déroulements :

1. Yamatetsu récupère Hans avec l'aide des PJ. Ces derniers sont en vie et un peu plus riches. Les PJ sont en bon terme avec Yamatetsu, Hans devient un contact des PJ et Renraku leur en veut un peu.
2. Renraku récupère Hans. Les PJ ont toutes les chances de mourir pendant la récupération. S'ils s'en

sortent, les PJ ont Renraku aux fesses (pour éliminer les témoins) mais aussi Yamatetsu (qui est très mécontente de ne pas avoir récupéré Hans). La vie des PJ risque de devenir un enfer.

3. Hans réussi à s'évader. Tout le monde se fout des PJ et ils ne touchent pas de salaire.

9 Septième jour

Si les PJ ont toujours Hans avec lui, il repart en Allemagne avec Steiner et ses deux gardes du corps. Ce dernier les paye comme prévu. Yamatetsu va vouloir demander des comptes aux PJ.

Si les PJ n'ont plus Hans avec eux (qu'il se soit évadé ou que les PJ aient participé à sa récupération), Steiner, accompagné de ces deux gardes du corps, est très fâché mais il ne pourra pas faire grand chose. Bien sûr, il ne paye pas les PJ et leur dit qu'il ne leur fera pas une bonne publicité. Mais il n'a quasiment aucune influence à Seattle.

10 Attribution du karma

- Pour avoir survécu : 1 point.
- Les PJ ont aidé Hans à passer chez Yamatetsu : 2 points.
- Hans est passé chez Yamatetsu sans l'aide des PJ : 1 point.
- Hans est reparti en Allemagne avec Steiner : 1 point.
- Hans a été récupéré par Renraku : 0 point.

11 Personnages non joueurs

Hans Ebeling

Hans à l'air jeune, dynamique et est plutôt beau garçon. Il est de taille moyenne, assez mince (1m75 pour 70 kg) et a les cheveux blonds. Il porte un datajack dissimulé sous ses cheveux. Il n'a aucune raison de faire confiance aux PJ et ne leur révélera donc pas ses vraies intentions. Mais il sait que s'il veut s'enfuir, les PJ doivent relâcher un peu leur attention. S'ils acceptaient de l'aider ce serait encore mieux... Hans essaiera donc de gagner la sympathie des PJ.

Lors de ses demandes aux PJ, Hans s'adressera préférentiellement aux éveillés du groupe plutôt qu'aux deckers, bien qu'il ait été présenté comme un decker. Hans essaiera pourtant de se faire passer pour un decker afin de protéger son secret.

Hans est protégé en permanence par un élémentaire de feu de puissance 6 et un élémentaire de terre de puissance 5 qu'il a invoqué. Si un mage passe en astral, l'élémentaire de feu s'interposera systématiquement pour masquer l'aura de Hans. Questionné, ce dernier répondra que c'est une sécurité que lui a alloué sa corpo.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
3	4	3	6	6	5	5,84	5	5

INIT : 5 + 1D6

Réserve de dés : Combat 7

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 1/1

Race : Humain

Compétences actives : Combat à mains nues 2, Electronique 2, Etiquette 2 (Corpo 3), Informatique 4, Invocation 5, Pistolets 3, Voitures 2

Compétences de connaissances : Politique des Mégacorporation 2, Psychologie 2, Théorie informatique 3, Théorie magique 5

Armes :

Walther PB-120 [PLé, SA, 6L, 10(c) avec 1 chargeur supplémentaire]

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

Armure : Veste renforcée [5/3]

Cyberware : Datajack (alphaware)

Équipement : Holster dissimulable, Novatech Slimcase-10 avec tous les logiciels nécessaires (mais dont Hans ne se servira quasiment jamais, a part pour surfer sur la Matrice).

Les élémentaires de Hans

Hans a invoqué deux élémentaires pour masquer son aura et le protéger. Il ne tient pas à ce que quelqu'un découvre qu'il possède des talents magiques. Questionné, il affirmera que des mages de sa corpo lui ont fournis ces élémentaires. Un test de théorie magique (SR=5) permettra de savoir si les PJ le croient ou non.

Succès Résultats

- 0 Cela doit être possible, mais rien n'est jamais certain avec les esprits.
- 1-2 C'est ce qu'on appelle un service à distance demandé par un mage.
- 3+ Peu de mages acceptent de fournir des élémentaires à distance car ces derniers lui sont liés (et donc décompté du nombre d'élémentaires qu'il peut invoquer).

Steiner

Steiner est le "responsable de la sécurité" chez Matrix Ge. C'est en fait le Johnson de la corpo. Il a bien senti que Hans n'a plus envie de travailler pour Matrix Ge. et voit ce voyage à Seattle d'un très mauvais œil. Il a fait part de ses doutes au comité directeur, seulement il est bien obligé d'exécuter les ordres venant d'en haut.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
3	3	4	5	6	5	5,44	0	5

INIT : 5 + 1D6

Réserve de dés : Combat 7

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 2/3

Race : Humain

Compétences actives : Electronique 3, Etiquette 6, Informatique 5, Interrogation 4, Négociation 6, Pistolets 4

Compétences de connaissances : Architecture 3, Finances corporatiste 4, Politique des Mégacorporations 6, Protection rapprochée 4, Psychologie 6, Sécurité des Mégacorporations 5

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

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

Armure : Veste renforcée [5/3]

Cyberware : Datajack (alphaware), Mémoire céphalaware (alphaware) [150 Mp]

Équipement : Holster dissimulé, Ordinateur individuel de poignet (1000 Mp), Téléphone portable, Vêtements chics

Les deux agents chargés de vérifier la sécurité et les deux gardes du corps de Steiner

Les agents chargés de vérifier la sécurité font partie des quelques effectifs que Matrix Ge. possède à Seattle. Ils sont spécialisés dans les problèmes de sécurité. Ce sont des professionnels, ils sont bien payés par matrix Ge. et donnent donc leur maximum.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
5 (9)	6	5	4	5	5	0,62	0	5 (9)

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

Réserve de dés : Combat 8

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 3/3

Race : Humain

Compétences actives : Biotech 3, Combat à mains nues 6, Furtivité 4, Négociation 4, Pistolets 6, Pistolets-mitrailleurs 5, Voitures 5

Compétences de connaissances : Allemand 5, Politique corpo 4, Procédures de sécurité 4, Psychologie 4

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

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

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

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

Armure : Veste blindée [5/3]

Cyberware : Armure dermale 3 (alphaware), Filtre à air 2, Interface neuromusculaire 3 (alphaware), Interface câblée, Réflexes câblés 2

Équipement : Holster de tir rapide dissimulé, Médiokit, Réflexogiciels (Armes tranchantes 3, Electronique 3, Etiquette 3, Hélicoptères 3), Secrétaire de poche, Téléphone portable, Vêtements chics

Mike Denford, l'elfe du Murphy's Lawn

Si les PJ se renseignent sur lui, ils ne trouveront absolument rien. C'est un sombre revendeur de matériel informatique. Hans a besoin de quelques puces optiques et il a eu son nom par Al Wellington.

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
2	5	2	4	5	6	5,8	0	5

INIT : 5 + 1D6

Réserve de dés : Combat 8

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 1/2

Race : Elfe

Compétences actives : Electronique 5, Etiquette 4, Motos 3, Informatique 3, Négociation 5, Pistolets 4

Compétences de connaissances : Identification des gangs 3, Psychologie 3, Receleurs de matériel informatique de Seattle 5, Territoires des gangs 3

Armes : Colt America L36 [PLé, SA, 6L, 11(c) avec 1 chargeur supplémentaire]

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

Armure : Chemise ultra renforcée (3/2)

Cyberware : Datajack

Équipement : une vingtaine de puces optiques vierges, Yamaha Rapier

Notes : Vision nocturne naturelle

Les agents de Yamatetsu au The Retirement (4) + 1 mage

Ce sont les membres de la section "action" de Yamatetsu. Ce sont des professionnels entraînés, habitués des missions délicates. Ils utilisent des balles gel car ils ne veulent pas prendre le risque de blesser Hans.

Les 3 combattants de Yamatetsu

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
5	5	4	2	4	4	2,44	0	4 (8)

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

Réserve de dés : Combat 6

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 2/3

Race : Humain

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

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

Armes : FN-HAR [FA, SA/RAF/AU, 8M (6M Etourd.), 35(c) avec 2 chargeurs supplémentaires de balles gel, crosse pliante (-1 au recul), système pneumatique III (-3 au recul), interface câblée interne]

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

Ares Predator [PLo, SA, 9M (7M Etourd.), 15(c) avec 2 chargeurs supplémentaires de balles gel, système pneumatique II (-2 au recul), interface câblée interne]

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

Armure : Veste blindée [5/3]

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

Equipement : Holster dissimulé

Le mage de Yamatetsu

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
3	4	3	4	5	6	5,44	5 (6)	5

INIT : 5 + 1D6

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

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 2/3

Race : Humain

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

Compétences de connaissances : Environnement magique 4, Esprits 2, Métacratures 3, Para-botanique 3, Théorie magique 4

Sorts : Analyser la vérité 3, Armure 3, Boule étourdissante 5, Boule de feu 5, Barrière mana 3, Détection des ennemis 4, Invisibilité 5, Soins 5

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

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

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

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

Armure : Veste blindée [5/3]

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

Equipement : Focus de pouvoir Ni 1, Holster dissimulé, Micro émetteur-récepteur Ni 3, Vêtements chics

Al Wellington, le decker au Green

Al est un humain de 25 ans, brun, au physique passe-partout, le genre de gars qu'on ne remarque pas. Il est là pour discuter avec Hans de matrice et n'a aucune intention hostile. Il a été repéré par les membres de Matrix Ge. qui préparent l'installation de la corpo à Seattle. Matrix Ge. a chargé Hans d'essayer de le recruter. Le decker, qui est un jeune indépendant de talent, est plutôt intéressé par cette opportunité. Al est venu au rendez-vous sans son deck (un Transys Highlander).

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

INIT : 5 + 1D6

Réserve de dés : Combat 8

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 2/2

Race : Humain

Compétences actives : Electronique 5, Electronique C/R 5, Etiquette 3, Informatique 6, Informatique C/R 5, Négociation 3, Pistolets 3

Compétences de connaissances : Deckmeisters 5, Enclaves de données 4, Gangs de la Matrice 5, Lieux de connexion 3, Théorie informatique 6

Armes : Colt America L36 [PLé, SA, 6L, 11(c) avec 1 chargeur supplémentaire]

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

Armure : Chemise ultra-renforcée [3/2]
Cyberware : Datajack, Mémoire céphalaware [150 Mp]
Équipement : Holster dissimulable, Vêtements ordinaires

Les agents de Renraku au Green (5) + 1 mage

Renraku souhaite agir le plus vite possible. Elle sait que Hans n'est pas à Seattle pendant très longtemps. Les consignes sont strictes, ils doivent récupérer Hans vivant. Mais ils ont également pour ordre de limiter la casse de leur côté. S'ils arrivent à capturer Hans, tant mieux. Sinon, cette attaque servira à Renraku à estimer les forces en présence du côté de Hans. Ce sont des semi-indépendants, qui travaillent en free-lance quasi exclusivement pour Renraku. Cela évite à la corpo de trop se salir les mains. Les PJ ne trouveront rien sur eux car ils ne travaillent que très peu sur Seattle.

Les 5 combattants de Renraku

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	M	Ré
5	5 (6)	4 (5)	2	4	4	1,48	0	4 (8)

INIT : 4 (8) + 1D6 (3D6)
Réserve de dés : Combat 6
Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 2/3
Race : Humain
Compétences actives : Armes de jet 3, Biotech 3, Electronique 3, Etiquette 4 (Corporations 6), Furtivité 5, Fusils d'assaut 5, Informatique 3, Intimidation 3, Pistolets 5, Pistolets-mitrailleurs 5, Voitures 4
Compétences de connaissances : Politique Corpo 3, Procédures de sécurité 3, Psychologie 3, Tactique des petites unités 4
Armes : SCK Model 100 [PM, SA/RAF, 7M (5M), 30(c) avec 2 chargeurs supplémentaires de balles gel, système pneumatique III (-3 au recul), interface câblée interne]
 Portée (SR) : 0-10 (2), 11-40 (3), 41-80 (4), 81-150 (7)
 Ares Predator [PLo, SA, 9M (7M), 15(c) avec 2 chargeurs supplémentaires de balles gel, système pneumatique II (-2 au recul), interface câblée interne]
 Portée (SR) : 0-5 (2), 6-20 (3), 21-40 (4), 41-60 (7)
Armure : Veste blindée [5/3]
Cyberware : Datajack (alphaware), Interface câblée (alphaware), Radio (alphaware) 3, Réflexes câblés 2 (alphaware), Substituts musculaires 1 (alphaware), Yeux cybernétique(alphaware) [anti-flash, vision nocturne, vision thermographique]
Équipement : Cagoule, Flash-pack, 3 grenades à fumée thermique, Holster dissimulé

Le mage de Renraku

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

INIT : 5 + 1D6 (3D6)
Réserve de dés : Combat 8, Magie 5 (6), Combat astral 7
Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 2/3
Race : Humain
Compétences actives : Armes de jet 4, Athlétisme 3, Etiquette 3, Furtivité 4, Invocation 4, Lecture d'aura 5, Négociation 3, Pistolets 5, Pistolets-mitrailleurs 4, Sorcellerie 6
Compétences de connaissances : Environnement magique 3, Esprits 5, Métacratures 4, Para-botanique 3, Politique des Mégacorporations 2, Théorie magique 5
Sorts : Analyser la vérité 3, Armure 3, Augmenter les réflexes (+2) 3, Boule étourdissante 5, Boule de feu 5, Barrière mana 3, Détection des ennemis 4, Invisibilité 5, Soins 5
Armes : SCK Model 100 [PM, SA/RAF, 7M (5M), 30(c) avec 2 chargeurs supplémentaires de balles gel, système pneumatique III (-3 au recul), interface câblée interne]
 Portée (SR) : 0-10 (2), 11-40 (3), 41-80 (4), 81-150 (7)

Ares Predator [PLo, SA, 9M (7M), 15(c) avec 2 chargeurs supplémentaires de balles gel, système pneumatique II (-2 au recul), interface câblée interne]

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

Armure : Veste blindée [5/3]

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

Équipement : Cagoule, Flash-pack, Focus de pouvoir Ni 1, Focus de maintien 3 [Augmenter les réflexes +2, 3 succès], 3 grenades à fumée thermique, Holster dissimulé

Les agents de Yamatetsu dans la rue (5) + 1 mage

Prendre les caractéristiques des agents de Yamatetsu au The Retirement.

Les agents de Renraku dans la rue (4)

Prendre les caractéristiques des agents de Renraku au Green.

L'interfacé de Renraku

Il a été choisi pour ses talents de pilote. Les consignes sont les suivantes : faire le maximum pour récupérer Hans vivant. Il va donc faire son maximum pour faire sortir de la route le véhicule dans lequel se trouve Hans. En revanche, il n'hésitera pas à détruire les autres véhicules. Et s'il dépose ses troupes au sol, lui ne descendra sous aucun prétexte de son hélico.

Co Ra F Ch I V E M Ré

4 6 3 2 5 6 0,84 0 5

INIT : 5 + 1D6 [sous interface 5 (11) + 1D6 (4D6)]

Réserve de dés : Combat 6, Contrôle 11

Réserve de Karma/Indice de professionnalisme : 2/3

Race : Humain

Compétences actives : Artillerie 5, Electronique 4, Electronique C/R 3, Furtivité 5, Hélicoptères 6, Hélicoptères C/R 4, Informatique 3, Pistolets 3, Voitures 4

Compétences de connaissances : Ingénierie 5, Itinéraires de contrebande 4, Refuges de contrebandiers 4, Structure de Renraku 2

Armes : Ares Predator [PLo, SA, 9M, 15(c) avec 1 chargeur supplémentaire, système pneumatique II (-2 au recul), interface câblée interne]

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

Armure : Chemise ultra renforcée [3/2]

Cyberware : Datajack (alphaware), Radio 5 (alphaware), Interface câblée (alphaware), Interface de contrôle véhicule 3 (alphaware)

Équipement : Console de contrôle à distance 6, Ares Dragon (interfacé, contrôlable à distance) avec mitrailleuse légère Ingram Valiant (interfacée, 200 cartouches) sur point fort, Autocanon Ares Vermicide (interfacé) sur point lourd, Multi-lanceur IWS (interfacé, 4 missiles anti-véhicules) sur point lourd