

Idoru Down

Un scénario pour Shadowrun 4^{ème} édition

Paru dans Casus Belli v3 n° 02, Septembre 2010

Barry Miller est un technomancien particulièrement brillant et un dément fou à lier. Deux particularités qui vont lui valoir de se retrouver la route de vos shadowrunners. En cause : une histoire d'amour déviante dans laquelle Barry ne parvient plus vraiment à faire la différence entre réel et virtuel...

Ce scénario est situé à Seattle et exploite certains éléments du chapitre consacré au Metroplexe dans le supplément Capitale des Ombres. Des personnages connaissant bien la face virtuelle du monde de Shadowrun s'avéreront très utiles, même si une bonne force de frappe n'est certainement pas à négliger...

A la Folie

Barry Miller est un petit génie du développement de soft et de la réalité augmentée mais également un jeune homme perturbé et asocial. S'il a travaillé pour quelques corpos, il a surtout été en cheville avec plusieurs gangs de Seattle pour lesquels il trafiquait le code des puces BTL. Mais c'était avant de rencontrer celle qui allait lui permettre de passer à la vitesse supérieure : **Barbara McVeagh**, chasseuse de tête freelance, a su percevoir le potentiel du jeune homme.

Elle a dirigé son attention vers les possibles applications de son travail dans le domaine du mass media. Grâce à elle, Barry a créé il y a deux ans son propre business, **GlobAd**. Il a mis son expérience au service de nombreux clients désireux de renforcer leur présence virtuelle : GlobAd œuvre ainsi dans les réseaux sociaux, les jeux en ligne, les publicités en AR, les campagnes de marketing viral, le développement de tags et le redesign graphique. La petite entreprise flirte parfois avec l'illégalité : spams intelligents, utilisation frauduleuse de bases de données... Quoiqu'en soit, le succès n'en est pas moins réel et les deux associés en ont tiré de très substantiels

profits. Barry a ainsi contribué à la réputation « lumineuse » de l'AR de Seattle.

GlobAd est gérée virtuellement et ne dispose pas de locaux physiques. Barry recrute ses collaborateurs ponctuels, graphistes et programmeurs, sur le réseau. Lui-même ne rencontre jamais les clients : c'est Barbara qui se charge de cela, les rendez-vous client étant généralement tenus dans des salons de travail virtuels. Le seul lien avec l'extérieur est la tenue de sa comptabilité, gérée par un cabinet de Downtown, **Carter & McMillan**. C'est sans doute le seul point faible de GlobAd.

Mais tout cela n'a pas pour autant stabilisé le jeune homme. Il est tombé fou amoureux d'une icône virtuelle, **Princess Heartfire**. En réalité, il s'agit d'**Harada Keiko**, une docile et timide graphiste pour ECG (Emerald City Graphics, voir le supplément *Capitale des Ombres*). Celle-ci a créé un univers imaginaire, **SpiritWorld**, dans lequel elle est une princesse shaman régnant sur de majestueux esprits-animaux qu'elle a soigneusement désigné façon kawaiï : les **Soul-Pets**. Chacun d'entre eux dispose d'un background fouillé dans une toile de fond nébuleuse, mélange écolo new-age. Elle a désigné des salons virtuels à l'image de son monde transcendantal et sa création a attiré un certain nombre de fans qui l'ont aidé à étendre cet environnement imaginaire. Parmi

eux, Barry, qui vénère Princess HeartFire et lui a proposé d'étendre le concept au grand public.

Avec l'aide de Barry, Keiko a donc transformé ses designs en éléments AR semi-autonomes qui rencontrent un franc succès auprès des habitants de Seattle. La plupart d'entre eux ignorent la toile de fond développée par la jeune femme mais les utilisent pour personnaliser leurs PAN, comme icônes interactives ou comme compagnons virtuels. Ils se comportent comme des Tamaguchis évolués, chantonnant des airs mélodieux dans un langage cryptique. Un véritable mini phénomène de mode.

Ce qu'ignore Keiko, c'est que Barry a utilisé ses créations pour expérimenter une invention de son cru. Il a encrypté dans le comportement et les chansons des Soul-Pets des boucles subliminales permettant de créer un même reproductif de son choix. Lorsqu'il s'est ouvert de cette expérimentation à Barbara, celle-ci a immédiatement trouvé le moyen de la monnayer pour un très gros paquet de nuyens : elle a négocié un partenariat avec Renraku, qui cherche toujours à combler l'énorme déficit d'image qu'a provoqué la perte de son arcologie. Les bestioles de Keiko vont chanter à l'unisson, et à son insu, pour inciter leurs possesseurs à consommer sans modération les produits de la mégacorp.

Un bien beau plan contrecarré par l'esprit vacillant de Barry. Incapable de discerner la personne réelle de son alter ego du réseau, il harcèle Keiko et lui réclame le droit d'être le co-régent de son royaume imaginaire. Keiko le repousse, ce qui alimente la névrose du technomancien. Lorsqu'il lui révèle, pour l'impressionner, ce qu'il a fait avec ses créations, Keiko ne le supporte pas et décide de tout arrêter. Barry la fait enlever sur le chemin de son bureau par des membres des Halloweeners, un gang avec lequel il est resté en contact, et la séquestre. Devant son refus de s'unir corps et âme à lui, il pète définitivement un câble.

Maintenant décidé à punir celle dont il ne peut supporter la trahison, il a pour elle un projet insensé : il utilisera les Soul-Pets pour instiller à leurs utilisateurs un sentiment de trahison et de haine envers la princesse déchuée et il livrera Keiko en pâture à la foule rassemblée dans une flash-mob au cœur de Downtown, pour qu'elle soit réduite en pièces... Et tant pis si cela signifie de ne pas honorer son juteux contrat avec Renraku !

Première Partie

Business as usual

Les shadowrunners sont classiquement entraînés dans cette histoire par une proposition d'embauche qui arrive jusqu'à eux par le biais de leur fixer habituel. Mr Johnson propose un rendez-vous dans un lieu à la fois fréquenté et propre à la discussion. Un restaurant de classe moyenne serait très bien adapté. Le Johnson est ponctuel et c'est une Madame, une femme élégante d'un certain âge, accompagnée par un ork qui dissimule mal ses muscles augmentés sous un costume pourtant bien taillé. Le gros bras restera à l'écart.

Le job apparaît simple : Mme Johnson souhaite retrouver une personne disparue, une jeune femme du nom d'Harada Keiko. Le potentiel employeur ne fait pas mystère de sa corporation, Emerald City Graphics, et répond de manière détendue aux questions des runners : la mission ne semble pas être ultra sensible.

Keiko, 29 ans, travaille pour ECG au poste de lead designer dans le département graphique. Elle a toujours été une employée modèle qui a gravi les échelons depuis un simple poste de graphiste. Peu expansive mais très douée, ses productions graphiques ont séduit plusieurs clients qui ne jurent plus que par sa patte. Elle a disparu alors même qu'elle gèrait un important contrat pour ECG. Rien de particulièrement sensible, mais les sources des éléments graphiques déjà approuvés par le client n'étaient pas conservées sur la station de travail de la jeune femme. Retrouver Keiko reviendrait

moins cher que tout reprendre à zéro et il y a donc une fenêtre de quelques jours pour éclaircir cette disparition, savoir s'il s'agit d'une exfiltration - ce qui serait bien étonnant au vu de son profil - et la ramener si possible.

Gérez la négociation selon vos habitudes, en gardant à l'esprit que pour ECG, cette mission n'est pas une absolue priorité. Si les runners acceptent le job, Mme Johnson leur tend une puce de données comprenant tout ce que sait ECG de son employée, à savoir à peu près tout... ou presque.

Premières constatations

Tout runner normalement constitué est un paranoïaque confirmé qui ne manque pas de se renseigner sur son employeur. A priori, pas de lézard dans cette histoire de disparition, les infos fournies sont véridiques.

La première étape logique est l'appartement de Keiko, un impersonnel deux pièces dans un quartier agréable de Renton, à la sécurité légère. Passant la majeure partie de sa vie immergée en réalité augmentée, Keiko n'a jamais fait aucun effort d'aménagement ou de décoration. L'appartement est désert et scrupuleusement ordonné. Il n'y a rien ici qui puisse mettre les runners sur la piste de Keiko.

La puce d'ECG contient les noms et adresses des proches de la jeune fille. En réalité, il s'agit tous de collègues et aucun n'est réellement proche. Si on les interroge, ils parleront tous d'une fille discrète, sans histoire, serviable. Sa vie semble d'un ennui total : pas de petit ami, peu d'amies, pas de sorties. L'une de ses collègues, **Nathaly**, graphiste elle-aussi, pourra toutefois indiquer toutefois aux runners que Keiko passait beaucoup de temps dans un salon virtuel, SpiritWorld. Elle croit savoir qu'elle employait la majorité de son temps libre à dessiner des animaux stylisés. Elle en possède d'ailleurs une lithographie, offerte par Keiko.

Dancing Queen

C'est ici que les choses vont prendre une nouvelle perspective. Spiritwolrd est un salon

virtuel assez confidentiel qui a été entièrement designé par Keiko. Un monde enchanteur, fait de douces prairies et de profondes forêts, baignées de brumes mystiques et accueillant les fameux SoulPets dont on peut lire la mythologie sur les bas-reliefs des ruines qui parsèment le paysage.

Ici, Keiko n'était pas une jeune femme esseulée et timide, mais la flamboyante Princess Heartfire, protectrice des SoulPets. Une véritable communauté s'est créée autour de ses dessins et des icônes AR qui en ont découlé. Il se peut d'ailleurs que les runners aient déjà vu ces icônes augmentées, qui ont rencontré un vrai succès à Seattle, sans savoir d'où elles provenaient. Les fans les plus investis pourront expliquer aux runners tout le décorum new-age qui tourne autour de ces mignonnes bestioles. La plupart n'ont jamais rencontré Keiko pour de vrai et ne connaissent d'elle que la mutine et enjouée Princesse HeartFire, bien loin de sa discrète contrepartie physique. Ils pourront également confirmer que la princesse n'a pas réapparue depuis plusieurs jours, alors qu'il ne se passait jamais une journée sans qu'elle ne vienne visiter les joyeux habitants de son royaume magique.

N'hésitez pas à en rajouter dans la guimauve mystique et les bestioles mignonnes, ça devrait énerver à coup sûr les runners... En creusant un peu, on apprendra qu'un « groupe dissident » de fans s'est créé, autour d'un certain **Antone Pearce**. L'un de ses premiers fans, Antone n'a pas apprécié l'exploitation en icônes AR des SoulPets, qui les transforme selon lui en jouets virtuels sans âme dont les utilisateurs ignorent toute la profondeur. Si quelqu'un pouvait en vouloir à Keiko, c'est sans doute lui.

GeekLand

Localiser cet Antone Pearce sera un peu plus difficile que prévu, car l'homme est un marginal vivant dans les environs des Redmond Barrens. Ancien professeur de folklore amérindien cramé aux BTL, il vit depuis plusieurs années en marge, au sein d'une pseudo communauté. Il n'a plus aucune relation avec les membres de sa

famille ou tout ce qui pouvait le rattacher à son ancienne vie. On peut toutefois remonter jusqu'à un dispensaire des Barrens qu'il a l'habitude d'aider bénévolement depuis qu'un des docteurs lui a retiré du dos une balle d'Ares Predator récoltée lors d'un deal de drogue qui a mal tourné. Là, on connaît effectivement Antone, mais on préviendra les runners qu'il est complètement frappé, et peut même s'avérer dangereux.

Antone vit en effet avec une petite bande d'allumés, la plupart fans hardcore des SoulPets, qui squattent un immeuble délabré. Sans AR, l'endroit est repoussant, mais avec, il resplendit de mille feux et reproduit en grande partie l'environnement de SpiritWorld. Antone et ses copains ont beau être bien partis, peu désireux de parler à des inconnus indiscrets et prompts à la violence, ils ne sont pour rien dans la disparition de Keiko. La principale difficulté va être de parvenir à se faire entendre.

Antone lui-même se montrera affecté par la nouvelle. Il n'a jamais souhaité de mal à la jeune femme, même s'il s'est senti trahi par la création des icônes « grand public » et le fait que Keiko ne lui ait pas proposé de participer à cette nouvelle étape, préférant à lui :

« ce taré de technomancien et cet poseur d'ork qui n'a rien pigé à la philosophie de SpiritWorld et lui a embrouillé la tête ».

Sur le technomancien, il ne sait rien de plus. Il ne se mêlait jamais aux visiteurs lambda de SpiritWorld. Par contre, l'ork est un shaman urbain du nom de **Claw**, qui a développé avec Keiko la mystique autour des SoulPets et leur langage pour les icônes AR.

Claw

L'ork dispose d'une certaine renommée dans les ombres de Seattle, qu'il a couru pendant plusieurs années. On dit de lui qu'il s'est retiré après un run qui a très mal tourné et l'a laissé seul survivant de son équipe. Il aurait depuis abandonné toute activité illégale et survit plus qu'il ne vit. Claw se terre dans une caravane posée sur des parpaings au milieu de tas d'ordures sous un échangeur

d'autoroute. Un coin charmant, protégés qui plus est par deux esprits de l'air et un esprit de l'homme... Ceux-ci ont pour ordre de s'attaquer à tout individu qui s'approcherait d'un peu trop près du domicile du shaman.

Une fois convaincu qu'ils ne cherchent pas à lui nuire, Claw recevra les runners dans un intérieur envahi par les colifichets. L'ork leur expliquera qu'il a quelques raisons d'être paranoïaque : comme en témoignent les marques sur son visage, il a récemment été tabassé par un gang, sans doute des membres des Halloweeners au vu de leurs masques délirants. A vrai dire, il a fait le lien avec la disparition de Keiko puisque, s'étonnant de son absence, il a tenté de recontacter Barry, le technomancien. Celui-ci a refusé tout contact avant de le menacer.

« Ce type n'était déjà pas net, mais là, il a définitivement pété un plomb. »

Claw a plusieurs fois visité SpiritWorld et ses connaissances ont attiré Keiko avec qui il a sympathisé. Elle était fascinée par ce qu'il pouvait lui apprendre du véritable monde de la magie, de l'espace astral et des esprits. Lorsque Barry a proposé à la jeune femme la création des icônes SoulPets, Keiko a demandé à Claw de l'aider à approfondir la mythologie de ses créatures et à définir leur langage. Barry, qu'il n'a croisé que virtuellement, lui a fait l'effet d'un type déséquilibré, se vexant très facilement, très possessif et parfois virulent.

Pour ce travail, Claw a été assez largement payé par une entreprise du nom de GlobAd et n'a eu aucun autre contact avec qui que ce soit. Mais les discussions entre Keiko et Barry lui font supposer que le technomancien possède un lien avec cette boîte.

Seconde Partie

GlobAd

Les enjeux vont augmenter lorsque les personnages commencent à s'intéresser à GlobAd. Les recherches des runners vont leur

permettre de cerner la petite entreprise. En fonction de leurs réussites, ils apprendront ainsi :

- Que de nombreux développeurs et graphistes indépendants ont travaillé pour GlobAd, toujours sur des missions précises. Apparemment, il n'y a pas ou peu de personnel permanent.
- GlobAd a travaillé pour de nombreux clients, dont on trouve facilement la liste. Pour l'instant, il s'agit de corpos de taille moyenne ou d'importance locale mais GlobAd semble jouir d'une très bonne réputation.
- Tous les contrats sont négociés par une certaine Barbara McVeagh. C'est le seul visage public de GlobAd. Cette chasseuse de têtes freelance a travaillé pour de nombreuses corpos, avec une réputation d'ultra efficacité. Depuis quelques temps, elle ne semble plus s'occuper que de GlobAd.
- Les mouvements financiers et la comptabilité de GlobAd sont gérés par un cabinet de Downtown, Carter & McMillan.
- A plusieurs reprises, GlobAd a clairement franchi la ligne rouge légale dans les domaines du mass media.
- On raconte que GlobAd a franchi une marche importante en remportant un énorme contrat, avec afflux de nuyen frais ayant servi à recruter programmeurs indépendants pour le codage de sous-routines. On murmure que le deal aurait été signé avec Renraku.
- Les runners ne sont pas les seuls à se renseigner sur GlobAd et d'autres pros ont fait les mêmes démarches...

Barbara

Le moyen le plus simple d'en savoir plus est de trouver Barbara McVeagh. Le seul souci, c'est que celle-ci a décidé de quitter Seattle lorsqu'elle s'est rendu compte que Barry avait coupé tout contact et refusait d'honorer le deal avec Renraku.

Barbara quitte donc sa villa de Bellevue. Protégée par deux gardes du corps très efficaces, les frères Veigh, elle franchit la porte de sa luxueuse propriété et s'installe

dans une NightSky, direction Sea-Tac. C'est le moment de mettre en scène une bonne grosse scène d'action, par exemple sur une bretelle d'autoroute.

En effet, les affaires des runners se compliquent fortement lorsqu'au moment de mettre la main sur Barbara, ils se heurtent à une bande de dix Halloweeners venus lui régler son compte sur l'ordre de Barry. La horde lourdement armée, et totalement chargée au Cram ou au Kamikaze, va tenter de détruire la bagnole et de frirer Barbara à l'intérieur. Si vraiment vous souhaitez transformer ce passage en baston épique, l'équipe engagée par Renraku peut également débarquer, pendant la poursuite ou un peu plus tard, si la voiture de Barbara réussit finalement à atteindre l'aéroport, par exemple. Vous pouvez aussi décider de les garder sous le coude pour la scène suivante.

Que les runners sauvent ou pas Barbara des griffes des gangers importe peu. Si elle survit, elle pourra leur expliquer ce qui se cache derrière la mise au point des SoulPets et le deal subséquent avec Renraku. Elle leur indiquera que Barry a coupé toute relation avec elle et abandonné le projet au nez et à la barbe de la corpo. Par contre, elle ne sait pas pour quelle raison, ni ce que Barry a décidé de faire avec la boucle subliminale des icones AR. Elle ne sait pas où se cache Barry, qu'elle n'a pas vu physiquement depuis plus d'un an, mais sait que l'info peut être trouvé chez Carter & McMillan.

Carter & McMillan

Que serait une shadowrun sans une bonne infiltration ? Les données gérées par Carter & McMillan ne sont pas reliées au réseau et il faut donc s'introduire dans les locaux high tech du cabinet, au douzième étage d'un immeuble de Downtown, pour y accéder.

Pour cela, il faut d'abord franchir la sécurité de l'immeuble assurée par une petite société de sécurité, **Securitem**. Des patrouilles arpentent les parties communes des étages, équipées d'armes non léthales. Au rez de chaussée, plusieurs employés

supervisent les écrans de contrôle et les minidrones de surveillance. Ils sont en lien permanent avec la Lone Star. Les locaux de Carter & McMillan sont eux-mêmes protégés par un esprit gardien dont le seul rôle est d'avertir une équipe d'intervention rapide de Securitem.

Une fois à l'intérieur, il ne reste plus qu'à accéder aux fichiers de GlobAd à partir de l'une des consoles de travail. Cela permettra aux runners de mettre à nu tous les mouvements de fonds, investissements et achats de la création de Barry. Mais surtout, les données permettront de connaître enfin son véritable nom et de localiser physiquement Barry Miller.

C'est aussi une possible nouvelle occasion de croiser les runners engagés par Renraku, qui ont suivi la même piste et abouti aux mêmes conclusions. En fonction de vos désirs et des attentes de vos joueurs, tout cela peut se régler fort civilement, peut-être même par une coopération (après tout, les runners veulent Keiko et leurs « collègues » les SoulPets), ou bien aboutir à un bain de sang.

Troisième Partie

L'antre de la folie

Barry a élu domicile dans un entrepôt entièrement transformé en loft high tech, situé dans un quartier en pleine rénovation de Tacoma. Depuis sa réhabilitation, le quartier est régulièrement patrouillé par la Lone Star. Le technomancien a désigné sa demeure par AR aux couleurs du monde virtuel de SpiritWorld, mais dans une version dantesque et dangereuse. Il faudra en effet que les runners se méfient des protections installées par le technomancien. Des armes automatiques couplées à des détecteurs de mouvement sont installées dans tout le périmètre et deux drones de combat patrouillent. Le système est dirigé depuis une panic room dans laquelle s'est retranchée Barry. Il est possible d'en prendre le contrôle en hackant le système mais cela signifie

affronter le technomancien sur son propre territoire...

Malheureusement pour les runners, Keiko n'est déjà plus ici. Barry n'a conservé d'elle qu'un bot informatique, grossièrement programmé pour garder une trace de la personnalité de la jeune femme. Dès lors qu'il se sent perdu, Barry déclenche le loop subliminal des Soul-Pets. Virtuellement, sous les yeux des runners grâce aux écrans répartis dans toute la structure, la réplique informatique de Keiko est mise à mort en ligne par les visiteurs de SpiritWorld. Il n'est pas bien difficile de faire parler le dément, qui se vante d'avoir laissé la véritable Keiko aux mains de ses amis Halloweeners pour que la même chose lui arrive dans la vraie vie...

Le sort de Barry à ce stade est entièrement aux mains des shadowrunners. N'oublions pas que l'équipe de Renraku est également sur le coup et que sa mission principale est la récupération de la technologie des SoulPets, et à défaut, de s'assurer de la personne de leur créateur. Les deux éléments sont à la portée des runners, puisque Barry a conservé toutes les sources de son travail dans sa panic room. Ça peut être l'occasion de doubler les autres shadowrunners ou de collaborer avec eux. Un jeu dangereux dans les deux cas.

Flash Mob

Une quinzaine de Halloweeners a emmené Keiko en direction de Downtown, toutes bécanes hurlantes. Ils ont pour mission de jeter la jeune femme au milieu de la foule qui s'amasse dans le Parc Denny et les rues avoisinantes, alors qu'une pluie de cendres s'abat sur Seattle...

N'hésitez pas à mettre en scène un final quasi apocalyptique. Le flash mob est un passe-temps très couru à Seattle, mais celui-ci va échapper à tout contrôle. Les conditions météo n'arrêtent pas d'empirer et la Lone Star n'arrive pas à endiguer le flot de participants. La majorité d'entre eux n'a pas été influencée par les SoulPets, et même ceux qui l'ont été ne sont pas pour autant des robots aux ordres de Barry. Mais la boucle

subliminale a généré une forte animosité, un sentiment de trahison diffus qui engendre rapidement des heurts et des affrontements.

Les gangers se frayent un chemin à travers les rangs serrés des participants sans descendre de leurs motos. Leur chef a jeté la jeune femme à moitié inconsciente en travers de sa machine et alors que ses hommes forment un cercle en faisant hurler leurs pneus, il la projette au sol. Plusieurs personnes sous l'influence des SoulPets reconnaissent la « princesse » et se préparent à la curée. Les gangers vont assister à la scène sans bouger le petit doigt et si les runners ne font rien pour secourir la jeune femme, Keiko sera taillée en pièces. Pour ce faire, il ne reste donc plus aux personnages qu'à se précipiter dans le flot humain.

Conclusion

Si Barry a été mis hors d'état de nuire, Keiko pourra reprendre une vie normale. A vous de décider si elle continue à développer son monde imaginaire ou si cette histoire l'en a définitivement dégoûté. L'influence du même disparaîtra au bout de quelques heures. Reste la question de la technologie au cœur des SoulPets, dont le flash mob a brillamment démontré l'efficacité. Renraku entend bien mettre la main dessus et ils ne seront pas les seuls...

PNJ

Barry Miller

Technomancien surdoué

Technomancien de génie sur son propre terrain, Barry devrait être quasiment invincible lors de l'attaque de son domaine. Considérez qu'il possède toutes les formes complexes qui vous seront utiles à un indice de 3. Si vous désirez corser l'affaire, n'hésitez pas à user et abuser des sprites.

Sur le plan physique, Barry insultera les personnages et tentera peut-être de tirer une fois dans leur direction, mais il ne représente

aucune menace pour des runners confirmés et ne s'acharnera pas s'il se trouve en mauvaise posture.

Con 2	Agi 2
Réa 4	For 2
Cha 3	Int 4
Log 6	Vol 4
Rés 6	Ess 6
Init. 8	Passé d'Init. 1

Compétences

Cybercombat 3, Electronique (GC) 4, Etiquette 2, Intimidation 2, ; Pistolets 1, Technomancie (GC) 5

Equipement

Colt Manhunter

Persona incarné

Firewall 4
Réponse 4
Signal 3
Système 6
Filtre de biofeedback 3
Init. Matr 9
Pass d'Init. Matr. RV 3

Les frères Veigh

Gardes du corps câblés

Gardes du corps déterminés, les frères Veigh tenteront de fuir l'affrontement en protégeant Barbara de leur mieux. Dans les faits, l'un d'entre eux effectue des tirs de couverture pendant que l'autre pousse Mme McVeagh en avant et la met à couvert et ainsi de suite. Si l'un d'entre eux est attaqué au corps à corps, il engage le combat normalement et cesse la manœuvre d'éloignement que continue son frère. Ils agiront raisonnablement (tout en s'efforçant d'accomplir leur mission) à moins que l'un d'entre eux ne vienne à mourir. Là, commence la boucherie.

Con 3 (5)	Agi 3
Réa 3 (5)	For 3
Cha 2	Int 3
Log 2	Vol 4
Ess 1,8	

Init. 6 (8)

Passe d'Init. 1 (3)

Compétences

Armes à feu (GC) 3, Combat rapproché (GC) 3, Esquive 2, Intimidation 4, Perception 3, Véhicules terrestres 3

Cyberware

Reflexes câblés 2, Yeux cybernétiques (indice 1 : Amplification visuelle 2, Zoom), Ossature renforcée Aluminium (+°1 armure d'impact, dégâts mains nues : (For/2+1)P)

Equipement

Ares Predator IV, Gilet pare-balles (6/4)

Les Halloweeners

Lors de chaque affrontement contre les Halloweeners, comptez un Enragé au milieu des gangers. A l'exception de leur lieutenant, qui agit assez logiquement et use adroitement des couverts, les Halloweeners agissent de manière désordonnée et effrayante, attaquant en hurlant et n'hésitant pas à passer du gunfight au corps-à-corps sans aucune logique apparente. Lors de leur arrivée, et si une poursuite devait s'engager, ils chevauchent des Thundercloud Conrail (Arsenal p.109) en mauvais état.

N'oubliez pas que certains d'entre eux sont sous l'effet du Cram' (+1 en Réa, +1 Passe d'Init.) et donc bien plus menaçant que leurs congénères quoiqu'indiscernable de ceux-ci.

Ganger type

Con 3	Agi 3
Réa 4	For 3
Cha 3	Int 3
Log 2	Vol 3
Ess 5,7	
Init. 7	Passe d'Init. 1

Compétences

Armes automatiques 2, Combat à mains nues 3, Esquive 2, Etiquette (rue) 4, Pistolets 1, Véhicules terrestres (Motos) 4

Cyberware

Griffes rétractiles

Equipement

AK-97

Emmanuel GHARBI

Caracs PNJ : Stéphane GALLOT