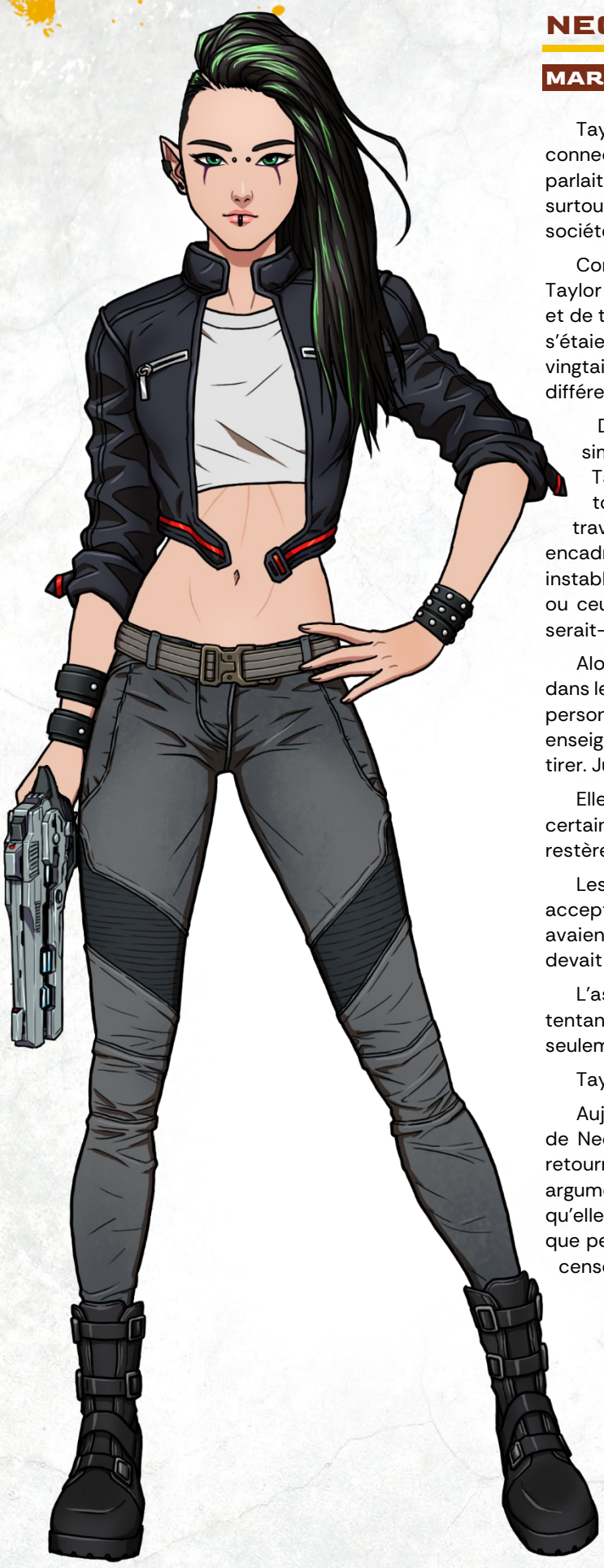

Illustration : S2ka

NEON IVY

MARIONNETTISTE

Taylor avait à peine dix ans lorsque les appareils connectés ont commencé à lui répondre. À l'époque, on ne parlait pas encore vraiment de technomanciens. On parlait surtout de phénomènes, d'anomalies, de dangers pour la société… et de sujets d'étude.

Conscients de ce que cela impliquait, les parents de Taylor décidèrent de la confier à un petit groupe de deckers et de technomanciens. Par la force des choses, ces derniers s'étaient retrouvés à la tête d'une sorte de refuge. Une vingtaine d'enfants et d'adolescents y vivaient, tous différents, tous dangereux aux yeux des corpos.

Durant son enfance, la règle la plus importante était simple : pas de plongée en VR. Trop risqué. Trop traçable. Taylor grandit avec la Matrice à portée de main, mais toujours tenue à distance. La VR n'existait pour elle qu'à travers des serveurs hors ligne, émulés par l'un des encadrants technomanciens. On y envoyait les enfants trop instables, ceux qui représentaient un danger pour les autres… ou ceux qui avaient simplement besoin de s'échapper, ne serait-ce qu'un instant.

Alors Taylor apprit à exprimer ses capacités autrement : dans le monde réel, à travers la Rréalité Augmentée. Parmi les personnes qui s'occupaient d'eux, d'anciens runners leur enseignaient aussi comment tomber, se relever, frapper et tirer. Juste assez pour survivre.

Elle resta près de sept ans dans ce refuge. Au fil du temps, certains parmi les plus âgés quittèrent le refuge. D'autres restèrent, devenant peu à peu des encadrants leur tour.

Les technomanciens commençaient à être un peu mieux acceptés, mais ils continuaient à faire peur, et les corpos avaient toujours des expériences à mener. Alors ce qui devait arriver arriva : le refuge fut localisé.

L'assaut corporatiste fut brutal. Beaucoup furent tués en tentant de résister, d'autres capturés. Une poignée seulement parvint à s'échapper.

Taylor en faisait partie.

Aujourd'hui, elle vit dans les ombres sous le pseudonyme de Neon Ivy. Elle évite la VR, fait confiance à la réalité et retourne la technologie de ses ennemis contre eux. Elle argumente peu, mais parle cash, mais agit lorsqu'il le faut. Ce qu'elle a appris, elle l'utilise désormais pour survivre – et pour que personne ne décide jamais à sa place de ce qu'elle est censée devenir.

NEON IVY

Force	Agilité	Volonté	Logique	Charisme	Anarchy
2	3	3	3	3	3

Essence : 6

MOTS CLES

- Elfe
- Puyallup, Métroplexe de Seattle
- Technomancienne
- Marionnettiste
- Train de vie bas

COMPETENCES	NIV	ATT	RD	RR
Athlétisme	**3**	**FOR**	**5**	
(Défense à distance +2)		AGI	8	
Furtivité	**3**	**AGI**	**6**	
(Discrétion physique +2)		AGI	8	
Perception	**4**	**LOG**	**7**	
(Matricielle +2)		LOG	9	
Pilotage	**1**	**AGI**	**4**	
(Motos +2)		AGI	6	
Survie	**2**	**LOG**	**5**	
(Sang-froid +2)		VOL	7	
Armes à distance	**4**	**AGI**	**7**	
(Pistolet +2)		AGI	9	1
Combat rapproché	**3**	**AGI**	**6**	
(Arme à feu au contact +2)		AGI	8	
Électronique	**3**	**LOG**	**6**	
(Protection matricielle +2)		LOG	8	
Piratage	**4**	**LOG**	**7**	
(Cybercombat +2)		VOL	9	
Ingénierie	**-**	**LOG**	**3**	
Technomancie	**5**	**LOG**	**8**	
(Formes complexes +2		LOG	10	
⇨FC en Réalité Augmentée)		LOG	10	2
Influence	**2**	**CHA**	**5**	
Réseau	**2**	**CHA**	**5**	

ARMES	VD	PORTÉE
Mains nues	2	[OK/–/–/–]
Ares Predator IV (Pistolet lourd)	5	[OK/OK/Dés/–]
Cyber-saturation	0	–
Cybercombat	3	–
Pic de résonnance	0	–

ARMURES	L	G	INC.
Sans armure	2	5	8
Vêtements renforcés (1)	3	6	9
Kevlar (3)	5	8	11
Mental	3	6	9

COMPORTEMENTS

- Technomancienne de terrain : plus à l'aise en RA que plongée en VR.
- Confiance (aveugle) dans sa capacité à retourner la tech de ses adversaires contre eux.
- Pragmatique : pas de blabla inutile. La négociation, c'est pas son truc.
- Parano : repère et évite de se placer dans l'angle des caméras.

RÉPLIQUES

- "Les corpos adorent s'amuser avec leurs jouets. Moi aussi."
- "Le plan est simple. C'est pour ça qu'il marche."
- "Soit tu coopères, soit tu perds ton réseau. À toi de voir."
- "Pour eux, je suis pas une personne. Juste une anomalie."

FORMES COMPLEXES	SEUIL
Cyber-saturation	Firewall
Marionnette	Firewall + Volonté
Marionnettiste	Firewall
Pic de résonnance	0
Réalité perturbée	Selon aire

ATOUTS

Vision nocturne naturelle (Elfe) **0**

Émergée (émergée) **7**

Accès à la RA et à la RV hot-sim
Persona incarné : Firewall 3 (Vol) – Attack 3 (Cha)
Capacité de tisser des formes complexes
Capacité de compiler/décompiler des sprites
Les dégâts matriciels sont considérés comme biofeedback

Marionnettiste (trait) **3**

RR 2 aux tests de Technomancie (formes complexes effectué en RA uniquement)

Jazz (équipement – drogue) **3**

+1 point d'Anarchy par scène d'action
+1 action par narration, pas de limite au nombre d'actions supplémentaires par tour.
Une fois les effets dissipés, le personnage subit un désavantage pendant la scène suivante. Durée : une scène

Ares Predator IV (Arme) **2**

RR 1 aux tests de Combat à distance (pistolets)

Yamaha Rapier (véhicule – moto de course) **1**

Autopilote 6 Structure 4 Maniabilité 2 Vitesse 6, Blindage 0

Sloane Brennan (contact) **0**

"Petite sœur" et survivante du refuge

ÉQUIPEMENTS

Faux SIN
Commlink
Jazz