



« LE » LEANRICK

DECKER ELFE OLD SCHOOL

Dans les Ombres, certains le surnomment "Le" LeanRick, un fantôme du code, un nom qui circule depuis si longtemps qu'on ne sait plus s'il désigne un homme (enfin un elfe en l'occurrence)... ou une légende urbaine.

Ricky Lean a vu la Matrice évoluer au fil des années. Il a connu les débuts chaotiques des premiers réseaux sans fil, les Crashs, les changements de protocoles, l'avènement du DIEU et la montée en puissance des architectures basées sur les fondations. À chaque fois, il a dû s'adapter, ressouder, réécrire, bidouiller son vieux Fuchi Cyber-4 plutôt que de céder aux standards corpo.

Ricky est de cette génération qui a appris à casser des Codes Rouge-10 depuis la GTL de Seattle avant que vous ayez reçu votre première interface RA. Il n'a jamais vraiment quitté la Matrice depuis, mais elle, en revanche, a bien failli le briser.

Lors d'un run plutôt tendu contre Renraku, dans les années 2060, Ricky est tombé sur une CI psychotrope, le genre de GLACE Noire qui ne se contente pas de griller les synapses, mais qui en profite aussi pour reprogrammer le cerveau. Depuis ce jour, Ricky n'est plus tout à fait le même : troubles de la concentration, flashes hallucinés, obsession pour le chiffre quatre, bribes de conversations qu'il jurerait entendre depuis la matrice... et puis il y a désormais cette appréhension viscérale de se retrouver à nouveau face à une Psychotrope...

Après ça, Ricky a mis du temps avant de se remettre de nouveau à hacker. Durant ce laps de temps et sans vraiment l'avoir décidé, il se retrouva à utiliser son carnet d'adresses pour jouer les intermédiaires dans les ombres... mais chassez le decker de la matrice et il finira toujours par trouver un moyen de se reconnecter.

Aujourd'hui, les jeunes deckers se moquent gentiment de son deck pré-Crash 2.0 et de son datajack câblé "à la papa". Mais quand il faut infiltrer un serveur corpo pour y récupérer des données sensibles, ou assurer le backup matriciel d'une équipe de runner, c'est encore vers lui qu'on se tourne.

Quoi qu'il en soit, pour Ricky, les Ombres ne sont plus un moyen de vivre : c'est le seul endroit où il est encore à sa place. Chaque run est une réminiscence, chaque ligne de code un murmure du passé. Et dans les tréfonds de la Matrice, il cherche toujours ce qu'il prétend avoir perdu, un fragment de lui-même resté coincé dans une ancienne version du Réseau.

RICKY LEAN

ANARCHY

FORCE	AGILITE	VOLONTE	LOGIQUE	CHARISME	ANARCHY
2	3	2	4	3	3

ESSENCE : 5

MOTS CLES

- Elfe
- Seattle
- Decker old school
- Train de vie bas
- Ancien fixer

COMPÉTENCES

	NIV	ATT	RD	RR
Athlétisme (Défense à distance)	2	FOR	4	
		AGI	5	
Furtivité (Matriciel +2)	4	AGI	8	
		LOG	10	1
Perception (Matriciel +2)	2	LOG	6	
		LOG	8	
Pilotage (Motos +2)	1	AGI	4	
		AGI	6	
Survie	-	LOG	4	
Armes à distance (Pistolets +2)	1	AGI	4	
		AGI	6	
Combat rapproché	-	AGI	3	
Électronique (Recherches matricielles +2)	5	LOG	9	
		LOG	11	
Piratage (Force brute +2)	5	LOG	9	1
		LOG	11	2
(Backdoor +2)		LOG	11	1
(Cybercombat +2)		VOL	9	1
Ingénierie (Hardware +2)	1	LOG	5	
		LOG	7	
Influence	2	CHA	5	
Réseau	4	CHA	7	

ARMES

	VD	PORTÉE
Mains nues	2	[OK/-/-]
Ruger Super Warhawk (revolver)	6	[OK/OK/Dés/-]

ARMURES

	L	G	INC.
Sans armure	2	5	8
Vêtement et manteau long renforcé	5	8	11
Mental	2	5	8
Filtre de biofeedback	3	6	9

COMPORTEMENTS

- Fantôme de la matrice, pas du monde physique : n'a aucun talent pour passer inaperçu.
- Psychotropé : appréhension face aux Cl.
- Vieille école : fait confiance à son vieux deck bricolé, même quand il plante à moitié.
- Murmures hallucinés : Parfois, ses hallucinations lui soufflent des indices, ou l'induisent en erreur.

RÉPLIQUES

- " À mon époque..."
- " Quatre c'est bien, quatre c'est rond, il faut qu'on en trouve un quatrième."
- " Je crois que j'ai laissé un mot de passe quelque part, mais j'ai oublié où..."
- " Un jour, j'arrêterai les runs, ouais. Mais pas aujourd'hui, le café est encore chaud. D'ailleurs quelqu'un en veut ? J'ai fait quatre tasses..."

ATOUTS

ESS NIV

Vision nocturne	0
Icône matricielle célèbre (trait)	0
Pouvez gagner des points d'Anarchy en étant reconnu au plus mauvais moment, ou obtenir des faveurs en dépensant des points d'Anarchy lorsqu'il est susceptible d'être reconnu, uniquement dans la matrice	
Datajack débridé (cyberware)	3
IND, cold-sim, hot-sim	
Fuchi Cyber-4 bricolé (équipement)	19
Firewall 3 - Attack 3	
Filtre de biofeedback	
Programme Exploit : RR 1 aux tests de Piratage	
Bibliothèque de script : RR 1 Piratage (force brute)	
Programme invisibilité : RR 1 Furtivité (matricielle)	
Accroissement de réponse Fuchi réécrit :	
• +1 point d'Anarchy par scène de piratage en RV	
• +1 action par narration en RV, pas de limite au nombre d'actions supplémentaires par tour en RV	
Ruger Super Warhawk (arme)	1
Pistolet lourd, DV +1	
Yamaha Rapier (véhicule)	1
Motos de course	
Autopilote 6 Structure 4 Maniabilité 2 Vitesse 6, Blindage 0	

ÉQUIPEMENTS

Faux SIN, commlink, Cyberdeck Fuchi Cyber-4 modifié, Kit d'électronique