

SHADOWRUN
AWARUM 2.0

DENIABLE ASSETS



TABLE DES MATIERES

Introduction.....	3
Noonchi (Adepte sociale)	4
Ty (Ex-agent corpo)	6
Spectrum (Technicien de combat).....	8
Barry « bullet » (Ork cliché).....	10
Kuz (Street sam orke)	12
Klee (Adepte éclaireur Lakota)	14
Shayanne (Illusionniste à louer)	16
Lipsync (Ex-mage flic désabusé).....	18
Aponi (Guérisseuse urbaine).....	20
« Le » LeanRick (Decker elfe old school).....	22
Pixel Glitch (Hackeuse, secouriste et touche-à-tout)	24
H4yn (Pilote de course).....	26
Keran Ziyad (Rigger de surveillance)	28
Peace B (Technomancienne dans le déni).....	30
Neon Ivy (Marionnettiste).....	32

INTRODUCTION

POURQUOI CE DOCUMENT

Parfois, on a besoin d'un personnage clé en main pour une partie sur le pouce ; d'autres fois, simplement d'un peu d'inspiration pour une création ou d'une base à modifier pour s'approprier un concept. Dans tous les cas, avoir plusieurs exemples de prêtirés sous la main est toujours appréciable. Je vous propose donc 15 nouveaux prêtirés pour Shadowrun Anarchy v2.0. J'espère qu'ils vous plairont, faites-en bon usage !

ATOUTS DES PRETIERES

La plupart des prêtirés de ce document, sinon tous, utilisent la [Liste d'atouts étendue](#) disponible (gratuitement et en français) sur DriveThruRPG. Si vous ne savez pas ce que fait un sort, une forme complexe ou un atout – ou simplement si vous souhaitez modifier un prêtiré – jetez un œil à cette liste.

CREDITS

Auteur : *Daegann*
Direction artistique : *Daegann*
Illustrations : *S2ka*
Avionetca
Rock Well
Stefano Marinetti

Version du document : Fr.1.0b
(24/01/2026)



Shadowrun, Sixth World, and Matrix, and associated graphics and logos are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.

NOONCHI ADEPTE SOCIALE

ADEPTE SOCIALE

Comme beaucoup de corposlaves coréens, les parents d'A-mi ont tout misé sur l'avenir de leur fille : école privée, activités extra-scolaires, cours du soir... Mais A-mi, elle, n'a jamais su se contenter de suivre le script. Elle s'est éveillée à l'adolescence avec une assurance déconcertante, un charme naturel et un don pour l'improvisation. Étudiante modèle à l'université d'Ewha le jour, elle écumait les bars et les noraebang la nuit avant de rejoindre un petit collectif étudiant dénonçant les dérives autoritaires du gouvernement. Rien de très sérieux : un peu d'activisme, quelques tags RA sauvages, deux ou trois actions sans envergure... Bref, juste de l'idéalisme politique un peu naïf.

Jusqu'au jour où un professeur, l'ayant reconnue, la retrouva dans un noraebang et la menaça de tout révéler si elle ne céda pas à ses avances. Elle le repoussa, en profita pour lui voler son pass et, sur un coup de tête, s'introduisit en pleine nuit dans les bureaux administratifs du campus. Elle ruina la réputation du prof en mettant en ligne son dossier préalablement annoté, en profita pour valider son semestre et, emportée par l'élan, inscrit son nom à un programme d'échange avec l'université de Seattle. Pour finir en beauté, elle quitta le campus en laissant un peu partout des tags RA contestataires.

Le lendemain, ses tags faisaient le buzz. Son slogan devint viral et le collectif d'A-mi devint malgré lui le symbole d'un mouvement démocratique plus vaste. Lorsque, quelques jours plus tard, un lanceur d'alerte anonyme leur envoya des dossiers classifiés pour qu'ils les partagent publiquement, les membres du groupe disparurent en quelques heures. A-mi, elle, se trouvait alors dans une navette suborbitale en direction de Seattle. Elle reçut une copie du dossier suivie d'une avalanche de messages paniqués lui disant de fuir sans se retourner avant que son commlink ne soit briqué. Elle n'eut le temps d'apercevoir qu'un seul mot parmi les documents : "Projet Synoptik".

À l'arrivée, paniquée et désorientée, elle se faufila hors du Sea-Tac grâce à son charme et partit à la recherche de quiconque pourrait l'aider à changer d'identité. Elle finit par trouver un decker lié aux Séoulpas, fit effacer sa SIN et se retrouva seule, loin de chez elle, avec une nouvelle identité.

Hébergée sous le nom d'Amy Kang dans une résidence étudiante de Tacoma tenue par une tante éloignée qui ne l'avait pas reconnue, elle se mit écumer les bars et à survivre en se faisant inviter, en improvisant. C'est ainsi qu'un soir, après une série de petits mensonges et de malentendus, on la prit pour une runneuse. Sans vraiment comprendre comment, elle se retrouva assise face à un M. Johnson, à écouter un briefing au milieu d'une véritable équipe de runners.

Elle accepta la mission sur un coup de tête, parce que pourquoi pas ? Ça pouvait être amusant et c'était bien payé... Son talent pour embobiner les gens et sa capacité à savoir agir discrètement furent tels que personne ne devina qu'il s'agissait de sa première run. Quelques jours plus tard, on la recontactait déjà.

Depuis, elle n'a jamais quitté les Ombres. Et au-delà de l'excitation et de l'indépendance que les runs lui procurent, elle sait qu'elle n'a pas le choix : son passé menace de ressurgir à tout moment. Elle ignore si les membres du collectif sont morts, enfermés, ou traqués, mais parfois un message anonyme est laissé sous les posts de son vieux profil SoundNaver, le seul qu'elle n'avait pas fait supprimer et qu'elle consulte encore parfois par nostalgie. Des messages cryptiques qui sonnent comme des tentatives de contact, mais de qui ? Sans compter que, bien qu'elle ait fait effacer son ancienne SIN, celle-ci est récemment réapparu dans la Matrice. Pas tout à fait identique, mais trop proche de la réalité pour être une simple fake SIN "dans les chaussures d'un mort". Quoi qu'il en soit, celle-ci est active... et inscrite à l'université de Seattle. Elle n'a pas encore décidé si tout cela était un piège qui lui était destiné ou de simples coïncidence.

NOONCHI

FORCE

2

AGILITE

3

VOLONTE

3

LOGIQUE

3

CHARISME

4

ANARCHY

3

ESSENCE : 5.5

MOTS CLES

- Elfe
- Coréenne installée à Tacoma
- Adeptes sociale
- Spécialiste de l'infiltration
- Train de vie bas

COMPÉTENCES

	NIV	ATT	RD	RR
Athlétisme (Défense à distance +2)	3	FOR	5	
		AGI	8	
Furtivité (Discrétion physique +2) (Crochetage +2)	4	AGI	7	
		AGI	9	
		AGI	9	1
Perception (Sociale +2)	3	LOG	6	
		LOG	8	
Pilotage	-	AGI	3	
Survie (Sang-froid +2)	2	LOG	5	
		VOL	7	
Armes à distance (Pistolets +2)	3	AGI	6	
		AGI	8	1
Combat rapproché	1	AGI	4	
Électronique (Recherches matricielles +2)	1	LOG	4	
		LOG	6	
Piratage	-	LOG	3	
Ingénierie	-	LOG	3	
Influence (Bluff +2)	5	CHA	9	1
		CHA	11	1
(Etiquette +2)		CHA	11	2
(Imposture +2)		CHA	11	1
Réseau	5	CHA	9	1
(La rue +2)		CHA	11	1

ARMES

	VD	PORTÉE
Mains nues	2	[OK/-/-/-]
Ares Predator IV (Pistolet lourd)	5	[OK/OK/Dés/-]

ARMURES

	L	G	INC.
Sans armure	2	5	8
Blouson renforcé (2)	4	7	10
Mental	3	6	9

COMPOTEMENTS

- Fait en sorte qu'on se souvienne de son sourire, pas de son nom.
- Prompt à agir sur un coup de tête une fois qu'une idée à germé dans son esprit.
- Constamment en train d'improviser : grande faculté d'adaptation, mais difficile à canaliser.
- Mal à l'aise lorsqu'on évoque son passé.

RÉPLIQUES

- "Un sourire peut ouvrir plus de portes qu'un passe magnétique... même si le passe peut être utile, parfois."
- "Y a pas de meilleur point de chute qu'un noraebang !"
- "Ok, ok... j'ai peut-être appuyé sur ce truc par accident."
- "Geurae, gaja ! (Okay, allons-y !)"

ATOUTS

	ESS	NIV
Vision nocturne naturelle (elfe)		0
Vocalises parfaites (trait gratuit)		0
Permet d'Obtenir un avantage lorsqu'elle chante ou tente d'imiter une voix		
Adeptes (Eveillé)		1
Charme envoûtant (pouvoir)		11
RR 1 aux tests de Charisme		
Linguiste (pouvoir)		1
Lui permet de s'imprégner d'une langue pour pouvoir la parler au cours du reste de la scène en échange d'un point d'Anarchy		
Sens du danger (pouvoir)		1
Permet de ressentir un danger imminent, sans test de Perception, mais sans détail		
Voile (pouvoir)		1
Impose un désavantage aux personnages qui tenteraient de lire son aura.		
Mémoire cybernétique Samsung (cyberware)	-0.5	2
Grade Delta (-0.5 d'Essence)		
Garde-robe complète (équipement)		2
RR 1 aux tests d'Etiquette		
Ares Predator IV (arme)		2
Pistolet lourd : VD 5 (OK/OK/Dés/-)		
Smartlink : RR 1 aux tests de Combat à distance (Pistolets)		
Kit d'intrusion Yang-su Essential (équipement)		2
RR 1 aux tests de Furtivité (crochetage)		

ÉQUIPEMENTS

Faux SIN
CommLink
Kit d'intrusion Yang-su Essential
Garde-robe complète
Trousse de maquillage LaNeige
Programme Assistant Personnel

TY

EX AGENT CORPO

Ty n'a jamais couru après la gloire. Lui, ce qu'il voulait, c'était des directives claires, un organigramme propre, et la satisfaction d'avoir fait exactement ce qu'on attendait de lui. Pendant des années, dans les couloirs froids et feutrés du service de contre-espionnage d'Ares, il a été le gars qu'on envoyait quand il fallait enquêter sur une taupe ou traquer des runners afin de protéger les secrets industriels de la corpo. Filatures, fouilles, pressions, interrogatoires... Ty excellait dans ce monde de règles. Et il en tirait même une forme de paix intérieure.

Puis il y a eu Rachel.

Au départ, juste une pilote d'essai un peu trop brillante pour son propre bien. Une rencontre sur une enquête, quelques verres partagés, une amitié sincère — la seule chose vraiment simple dans sa vie corpo. Jusqu'au jour où Ares décida qu'elle serait le bouc émissaire idéal pour étouffer un incident impliquant un drone expérimental. On demanda alors à Ty de déposer chez elle des « preuves » soigneusement fabriquées. Ty observa l'ordre de mission, prit une grande inspiration... et sut qu'il ne pourrait jamais faire ça.

Au lieu d'obéir, il fit ce qu'il fait toujours : il aida. Il prévint Rachel, lui donna l'occasion de disparaître dans les Ombres... et assumait l'échec de sa mission. Quand Ares comprit, on le mit au placard. Un mois plus tard, il démissionnait, effaçait son identité et plongeait à son tour de l'autre côté de la lumière.

Aujourd'hui, Ty est runner. Toujours carré, toujours souriant et toujours en train de demander si « on a vraiment le droit de faire ça ». Il est capable de négocier la paix entre deux gangs prêts à s'étriper... ou de dégainer le premier pour régler les problèmes avant qu'ils ne dégénèrent davantage. Et il ne regrette rien : dans les Ombres, il n'y a peut-être plus de directives... mais il y a des gens à aider. Et ça, ça lui suffit largement.

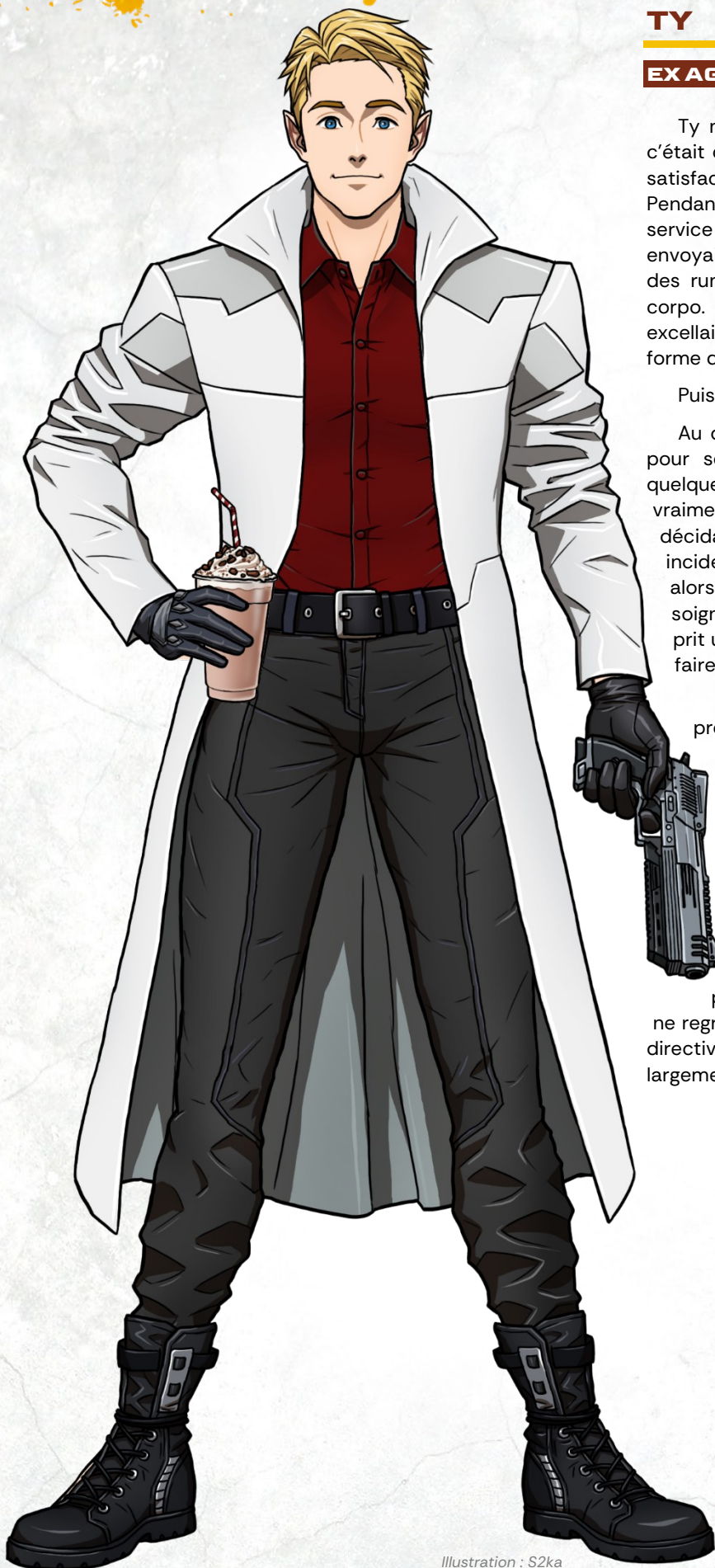


Illustration : S2ka

TY

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

ESSENCE : 4.5

MOTS CLES

- Elfe
- Downtown, Seattle
- Face flingueur
- Ex-agent du contre-espionnage Ares
- Train de vie bas

COMPETENCES

	NIV	ATT	RD	RR
Athlétisme	4	FOR	7	
(Parkour +2)		AGI	10	
(Défense à distance +2)		AGI	10	1
Furtivité	3	AGI	7	
(Discrétion physique +2)		AGI	9	
Perception	2	LOG	4	
(Physique +2)		LOG	6	
Pilotage	-	AGI	4	
Survie	2	LOG	4	
(Sang-froid +2)		VOL	6	
Armes à distance	5	AGI	9	
(Pistolets +2)		AGI	11	2
Combat rapproché	5	AGI	9	
(Armes à feu au contact +2)		AGI	11	1
Électronique	1	LOG	3	
(Recherche matricielle +2)		LOG	5	
Piratage	-	LOG	2	
Ingénierie	-	LOG	2	
Influence	5	CHA	8	(1)
(Négociation +2)		CHA	10	(1)
Réseau	3	CHA	6	
(Corpo +2)		CHA	8	
(Ingénierie)		CHA	6	

ARMES

	VD	PORTÉE
Mains nues	3	[OK/-/-/-]
Ares Light Fire (Pistolet léger)	4	[OK/OK/Dés/-]
Ares Predator II (Pistolet lourd)	5	[OK/OK/Dés/-]

ARMURES

	L	G	INC.
Sans armure	3	6	9
Fringues et manteau long renforcé (3)	6	9	12
Mental	2	5	8

COMPORTEMENTS

- Toujours prêt à aider ses contacts.
- A l'aise quand il a des directives à suivre... ou un milkshake en main.
- N'a qu'une parole.
- Crois aux deuxièmes chances.

RÉPLIQUES

- "Pas de soucis, je m'en occupe."
- "Moi, j'ai envie de lui faire confiance."
- "Attendez, je prends la facture pour la note de frais."
- "Bon, après cette mission, milkshake pour tout le monde. C'est moi qui invite !"

ATOUTS

	ESS	NIV
Première impression (trait)		4
RR 1 aux tests d'Influence, pour la première interaction seulement.		
Move-by-Wire Ares Firefight (cyberware)	-0.5	13
+2 points d'Anarchy par scène d'action		
+1 action par narration, pas de limite au nombre d'actions supplémentaires par tour		
RR 1 aux tests d'Athlétisme (défense à distance)		
RR 1 aux tests de Combat Rapproché (Armes à feu au cac)		
Grade Delta (coût en essence de l'implant 0.5)		
Cyber-optiques Ares Pro-shooter (cyberware)	-1	5
Interface visuelle et caméra		
Vision nocturne		
RR 2 aux tests de Armes à distance (pistolets)		
Ares Securelink (équipement)		2
Commlink sécurisé – Firewall 3		
Rachel Ortega (contact)		0
Riggeuse, ex-pilote d'essai Ares, faussement accusée d'espionnage.		

ÉQUIPEMENTS

Faux SIN
Ares Securelink – Commlink sécurisé
Générateur de bruit blanc

SPECTRUM

TECHNICIEN DE COMBAT

Ryker "Spectrum" Kanagan n'a pas appris l'ingénierie dans une tour d'ivoire corporatiste, mais les mains dans la crasse des Barrens de Redmond. Pour ce gamin des rues, réparer un drone écrasé ou shunter un maglock n'était pas un hobby, mais une question de survie.

Son talent brut pour le "système D" se révéla décisif un soir où le véhicule du Commandant Vaughn, chef d'une compagnie de mercenaire affiliée à Combat Inc, tomba en panne en plein territoire de gang après une importante transaction au marché noir. Surgissant de nulle part, Ryker offrit son aide et bricola une dérivation improvisée, se retrouvant par la même occasion embarqué dans une suite d'événements chaotiques où lui et Vaughn se sauvèrent mutuellement la mise à plusieurs reprises. C'est ainsi que Ryker devint "Spectrum", nouvelle recrue de la 99th Vanguard.

Au sein de l'escouade, il trouva sa véritable vocation : celle d'ange gardien du groupe. Son rôle n'était pas de mener la charge, mais de la rendre possible. Brouiller les communications ennemies, ouvrir les portes blindées hors ligne, réparer le matériel sous le feu ou faire sauter des ponts : il assurait toujours les arrières de ses frères d'armes.

Si ses précieuses compétences le rendaient indispensable sur le champ de bataille, au camp, il devint également l'ami et le confident du Commandant Vaughn, secondant même parfois ce dernier dans l'analyse stratégique des mouvements de troupes adverses.

Sous les ordres de Vaughn, la 99th Vanguard se tailla au fil des années une solide réputation sur de nombreux théâtres d'opérations. Mais tout bascula après la disparition inexpliquée du Commandant au lendemain d'une opération en Indonésie. Privée de son chef, l'unité implosa et la loyauté céda le pas à la cupidité : des officiers pillèrent la caisse noire des soldes avant de s'évaporer, laissant leurs hommes sur le carreau. Certains rejoignirent d'autres unités tandis que d'autres choisissaient de retourner à la vie civile. Spectrum fut de ceux-là.

Refusant de s'engager ailleurs par fidélité, Ryker rentra à Seattle, amer et fauché, avec pour seul bagage sa précieuse cyberconsole. Aujourd'hui, il vend ses compétences de "techi" dans les Ombres. Mais s'il court désormais après les nuyens, une partie de lui surveille toujours le bruit blanc des fréquences cryptées, espérant y capter un signe de vie de son Commandant.

Illustration : Avionetca

SPECTRUM

FORCE

3

AGILITE

3

VOLONTE

2

LOGIQUE

4

CHARISME

2

ANARCHY

4

ESSENCE : 4

MOTS CLES

- Humain
- Redmond, Seattle
- Technicien de combat
- Mercenaire
- Train de vie bas

COMPETENCES

	NIV	ATT	RD	RR
Athlétisme	4	FOR	7	
(Défense à distance)		AGI	7	
Furtivité	4	AGI	7	
(Crochetage +2)		AGI	9	1
Perception	2	LOG	6	
(Physique +2)		LOG	8	
Pilotage	2	AGI	5	
Survie	-	LOG	4	
Armes à distance	4	AGI	7	1
Combat rapproché	3	AGI	6	
Électronique	4	LOG	8	
(Protection matricielle +2)		LOG	10	
Piratage	-	LOG	4	
Ingénierie	5	LOG	9	
(Guerre électronique +2)		LOG	11	1
(Explosifs +2)		LOG	11	
Influence	1	CHA	3	
Réseau	3	CHA	5	
(Ingénierie +2)		CHA	7	

ARMES

	VD	PORTÉE
Mains nues	3	[OK/-/-/-]
Ares Light Fire (Pistolet léger)	4	[OK/OK/Dés/-]
H&K D5 pour drone (Mitraillette)	5	[Dés/OK/OK/-]

ARMURES

	L	G	INC.
Sans armure	3	6	9
Kevlar (3)	6	9	12
Mental	2	5	8

COMPORTEMENTS

- Capable de bricoler n'importe quoi avec ce qui lui tombe sous la main... après ça dure le temps que ça dure...
- Utilise ses drones comme des "anges gardiens" autonomes. S'emmêle facilement les pinceaux lorsqu'il doit leur donner des ordres précis.
- Suit les ordres sans contester, même lorsqu'il pense qu'ils sont mauvais... sauf lorsque ça touche à la technique.
- Évalue les gens à la qualité d'entretien de leur matériel.

RÉPLIQUES

- "Eeeet... ca y est, ils sont aveugles. Leurs communications sont complètement brouillées."
- "Tss, un Maglock modèle 4, j'ouvre ça avec un trombone..."
- "Chaperon 1, ouvre le feu. Chaperon 2... merde mais pourquoi il est aller se poster là-bas ?!"
- "Ne touche pas à mes outils si tu tiens à tes doigts."

ATOUTS

ESS NIV

Esprit analytique (trait)		0
Bénéficie d'un Avantage pour analyser et identifier des schémas récurrent ou résoudre des énigmes de logique pure en échange d'un point d'Anarchy.		
Cyber-optiques Evo s460 (cyberware)	-1	6
Interface visuelle, caméra et smartlink		
RR 1 aux tests de Armes à distance (pistolets)		
Datajack (cyberware)	-1	2
IND, VR cold sim		
S-K Fata Morgana (équipement)		7
Cyberconsole de guerre électronique – Firewall 3		
CCR 2 drones connectables		
Brouilleur sélectif intégré		
Générateur de bruit blanc intégré		
RR 1 aux tests d'Ingénierie (guerre électronique)		
Kit électronique Akafunken Pro (équipement)		2
RR 1 aux tests de furtivité (crochetage)		
Esprit Chaperon (drone)		5
Petit drone volant à rotor		
Autopilote 6, Struct. 1, Maniabilité 9, Vitesse 4, Blindage 0		
SMG pour drone H&K D5 intégré		
Débridage de l'autopilote		
Esprit Chaperon supplémentaire identique (drone)		2

ÉQUIPEMENTS

Faux SIN
 Commlink
 Cyberconsole de guerre électronique S-K Fata Morgana
 Kit électronique avec séquenceur Akafunken Pro

BARRY « BULLET »

ORK CLICHE

Barry a grandi dans l'underground ork, comme beaucoup d'orks SINless. Et comme ses frères, il n'a pas été à l'école et s'est fait dans la rue. La vie n'a pas été facile, mais il a appris très jeune à se débrouiller pour trouver à manger ou pour éviter les flics.

C'est ainsi qu'Ado, il travaille au black, dans la manutention, mais le travail n'est pas régulier, alors il passe le plus clair de son temps avec le gang du coin, les Iron Tusks : des types bruyants, mais avec le sens de la communauté. C'était sa famille, son monde.

Et puis son gang a commencé à être utilisé pour des petits boulots ici et là : foutre la merde à un endroit, attirer l'attention ailleurs, casser la gueule à un corpo... jusqu'au jour où un certain Mr Johnson leur a confié le job de trop. Barry est le seul à s'en être sorti en vie et quand il est allé chercher des réponses, on lui a filé du taf, pas moins dangereux, mais mieux payé...

Depuis, il vit entre deux mondes : celui des bas-fonds qu'il n'a jamais quittés et celui des corpos qu'il n'apprécie pas particulièrement, mais qui le paient. Il garde ses principes – jamais trahir, toujours protéger les siens – mais claqué aussi une bonne partie de ses payes dans un tas de NERPS.

Bref, un parcours plutôt banal pour un runner ork... mais ne vous amusez surtout pas à le lui faire remarquer si vous voulez éviter qu'il pique une crise : il est costaud, endurant et sait très bien se battre, mais ce n'est pas parce que c'est aussi le cas de beaucoup d'orks que c'est cliché, pigé ?



Illustration: Rock Well

BARRY

FORCE
5AGILITE
3VOLONTE
2LOGIQUE
2CHARISME
2ANARCHY
3
ESSENCE : 3

MOTS CLES

- Ork cliché
- Underground ork, Seattle
- Dur à cuir
- Bon public
- Train de vie bas

COMPÉTENCES

	NIV	ATT	RD	RR
Athlétisme (Défense à distance)	4	FOR	9	
Furtivité (Physique +2)	2	AGI	5	
Perception	2	LOG	4	
Pilotage	-	AGI	3	
Survie (Sang-froid +2)	3	LOG	5	
		VOL	7	
Armes à distance (Fusils +2)	4	AGI	7	1
(Armes lourdes +2)		AGI	9	2
Combat rapproché (Mains nues +2)	5	AGI	8	1
		AGI	10	
Électronique	-	LOG	2	
Piratage	-	LOG	2	
Ingénierie	2	LOG	4	
Influence (Intimidation +2)	2	CHA	4	
		FOR	9	
Réseau	2	CHA	4	

ARMES

VD PORTÉE

Poings américains implantés	7	[OK/-/-/-]
Colt Manhunter (pistolet lourd)	5	[OK/OK/Dés./-]
AK-97 (Fusil d'assaut)	7	[Dés./OK/OK/ Dés.]
Canon d'assaut Panther	10	[-/Dés./Dés./OK]
Contre les véhicules	14	

ARMURES

L G INC.

Sans armure	5	8	11
Fringues et manteau long (2)	7	10	13
Kevlar (3)	8	11	14
Mental	2	5	8

COMPOTEMENTS

- Contre toute forme de préjugé
- Esprit de contradiction
- Aime vanter les mérites des derniers NERPS
- Protecteur

RÉPLIQUES

- "Alors parce que je suis ork je devrais être les muscles de l'équipe, c'est ça ?"
- "Ma spécialité ? Bah, le combat... mais j'aurais très bien pu faire autre chose."
- "Regarde, grâce à mon dernier NERPS, mon flingue est super propre !"
- "Ça va, t'es pas cliché, toi."

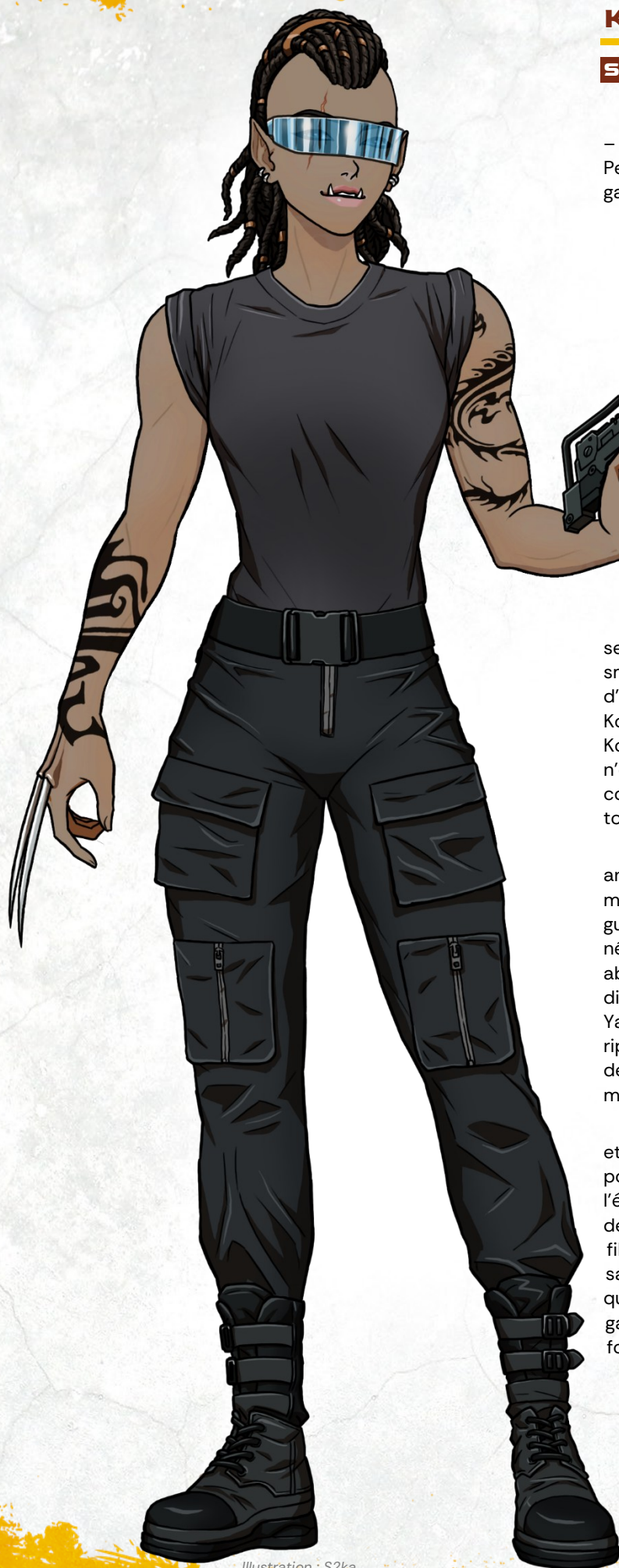
ATOOTS

ESS NIV

Costaud (trait)		3
Une case de blessure légère en plus		
Ossature renforcée au titane (cyberware)	-1	7
Une case de blessure grave en plus		
Paire de cyberbras Goliath (cyberware)	-1	3
Force de frappe VD+1 en mêlée		
Poings américains implantés VD : F+1		
Cyberyeux avec Smartlink (cyberware)	-1	8
Interface visuelle avec caméra		
Vision nocturne		
RR1 Armes à distance		
RR1 Armes à distance (Fusil)		
Canon d'assaut Panther (équipement)		2
Équivalent fusil de précision, VD+4 contre les véhicules		
Arme lourde		
Ragnar (contact)		0
Fixer de l'underground fan de viking		

ÉQUIPEMENTS

CommLink
Faux SIN
Stim Patch
Assortiment de NERPS



KUZ

STREET SAM ORKE

Kuzaléïs – connu dans les Ombres sous le diminutif de Kuz – a grandi à côté d'une casse, non loin des docks de Tacoma. Petite, elle était toujours fourrée avec ses grands frères, deux gangers devenus runners qu'elle avait fini par prendre pour modèles. À 12 ans, ils la taquinaient gentiment en la voyant s'entraîner durement au combat rapproché, tandis qu'elle se battait régulièrement pour protéger sa petite sœur, la seule de la fratrie qui allait encore à l'école et semblait promise à un avenir meilleur.

Puis les années ont passé, et Kuz a commencé à traîner avec le gang local, pendant que ses frères continuaient à ramener du cash à la maison. Du moins jusqu'au jour de ses 17 ans où ils ne rentrèrent pas. Lorsqu'elle apprit qu'ils avaient été tués, trahis par un Johnson, son monde s'effondra... et la jeune orke vrilla.

Folle de rage, Kuz récupéra les économies que ses frères avaient planquées et alla se faire implanter un smartlink, des réflexes câblés et des griffes rétractiles auprès d'un charcadoc douteux. Elle se présenta ensuite devant Kobold, le fixer nain de ses frères. Elle voulait des noms. Kobold la jaugea et refusa de les lui donner, arguant qu'elle n'était pas prête. À la place, il lui offrit un job de garde du corps où elle put découvrir et observer le monde des Ombres tout en prenant le temps de se familiariser avec ses implants.

Peu à peu Kobold commença à lui confier quelques jobs annexes, puis elle finit par apprendre qui était à l'origine de la mort de ses frères : rien de moins que l'Oyabun du Shizukagumi. Consciente de n'avoir ni l'influence ni la puissance nécessaire pour affronter ce dernier et ne voulant pas abandonner sa petite sœur, elle renonça à une confrontation directe. Mais à chaque contrat touchant de près ou de loin les Yakuza, elle voulait participer... et frapper fort. Trop fort. La riposte fut brutale et prit la forme d'une descente dans le bar de Kobold. Le fixer ne s'en sortit pas et Kuz fut laissée pour morte.

Durant sa convalescence, l'orke prit le temps de réfléchir et réalisa que la vengeance ne la mènerait nulle part. Pire, ils pourraient s'en prendre à sa sœur. Celle-ci avait abandonné l'école, mais pas ses ambitions. Grâce à Kuz, elle s'était fait des contacts et avait fini par monter ce qui était devenu une filière locale du trafic d'armes international. Alors Kuz ravala sa rancœur envers le Yakuza et se remit à faire la seule chose qu'elle savait vraiment faire : courir les Ombres tout en gardant un œil sur sa petite sœur – tout en sachant qu'au fond, c'était peut-être elle, désormais, qui la protégeait.

KUZ

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

MOTS CLES

- Orke
- Dock de Tacoma, Seattle
- Street Sam
- Rage contenue
- Train de vie bas

COMPÉTENCES

	NIV	ATT	RD	RR
Athlétisme	3	FOR	7	
(Défense à distance +2)		AGI	9	
Furtivité	3	AGI	7	
(Discrétion physique +2)		AGI	9	
Perception	2	LOG	4	
Pilotage	-	AGI	4	
Survie	1	LOG	3	
(Sang-froid +2)		VOL	6	
Armes à distance	5	AGI	9	1
(Mitraillettes +2)		AGI	11	2
Combat rapproché	5	AGI	9	
(Lames +2)		AGI	11	1
Électronique	-	LOG	2	
Piratage	-	LOG	2	
Ingénierie	1	LOG	3	
(C&R armes +2)		LOG	5	
Influence	2	CHA	5	
(Intimidation +2)		CHA	7	
Réseau	2	CHA	5	
(La rue +2)		CHA	7	1

ARMES

	VD	PORTÉE
Mains nues	4	[OK/-/-/-]
Griffes rétractiles (Lame)	6	[OK/-/-/-]
Ingram Smartgun (Mitraillette)	5	[Dés/OK/OK/-]

ARMURES

	L	G	INC.
Sans armure	4	7	10
Kevlar (3)	7	10	13
Mental	3	6	9

COMPOTEMENTS

- Peut facilement vriller quand il est question du Yakuza.
- Toujours prête à encaisser pour son équipe ou ses proches.
- Trop directe pour mentir.
- Aime provoquer pour pousser à la faute.

RÉPLIQUES

- "On peut pas faire confiance à un Yak"
- "T'inquiète, c'est pas la première fois qu'on me démonte"
- "J'ai pas besoin d'un plan. J'ai besoin d'une cible"
- "Si je souris, c'est parce que j'sais que tu vas morfler."

ATOUTS

	ESS	NIV
Ambidextre (trait)		2
RR 1 aux tests de Combat rapproché (lames)		
Yeux cybernétiques Ares (cyberware)	-1	6
Interface visuelle avec caméra		
Vision nocturne		
Smartlink : RR 1 aux tests de Combat à distance		
Réflexes câblés Ares (cyberware)	-1	6
+1 point d'Anarchy par scène		
+1 action par narration, pas de limite au nombre d'actions supplémentaires par tour		
Griffes rétractiles (cyberware)	-1	2
Lame : VD F+2 (OK/-/-/-)		
Ingram Smartgun (arme)		3
Mitraillette : VD 5 (Dés/OK/OK/-)		
Smartlink : RR 1 aux tests de Combat à distance (Mitraillette)		
Silencieux		
Erika Elite (équipement)		1
Commlink haut de gamme - Firewall 2		
Jenny (contact)		2
Sœur, à la tête d'un petit trafic d'armes		
RR 1 aux tests de Réseau (la rue)		

ÉQUIPEMENTS

Faux SIN
Erika Elite – Commlink haut de gamme
Kit d'entretiens pour arme

KLEE

ADEPTE ECLAIREUR LAKOTA

Né à Rapid City dans l'Oceti Sakowin, Klee Wakinyan appartient au peuple Lakota. Fils d'un éclaireur tribal ork et d'une technicienne de drones elfe, il grandit entre les plaines et les camps militaires, apprenant très tôt à se déplacer sans bruit, à observer sans être vu, et à survivre.

Quand sa magie s'éveilla à l'adolescence, les anciens reconnurent en lui la marque d'un adepte de la voie du chasseur. Klee canalisa sa puissance intérieure pour aiguïser ses sens et renforcer son agilité. Durant son service militaire, il fut pris sous l'aile d'un ancien Wildcat connu sous le nom de Loup Fantôme, il lui apprit à combiner discipline spirituelle et techniques d'infiltration modernes.

Il servit ensuite dans une unité de reconnaissance frontalière de l'Oceti Sakowin Defense Force, avant d'être remarqué par l'Office of Military Intelligence (OMI) qui l'utilisa pour des opérations de contre-espionnage et d'infiltration contre les UCAS et les mégacorpos.

Mais peu à peu, les missions qui lui furent confiées devinrent plus troubles : neutralisation de familles de dissidents jugés "dangereux", opérations de sabotage au profit de partenaires économiques, disparitions d'opposants politiques maquillés en accidents. Klee apprit à ne plus poser de questions. Jusqu'au jour où il reçut l'ordre d'éliminer un de ses supérieurs, soupçonné – à tort – d'espionner pour le compte d'une mégacorpo.

Il obéit, comme toujours, mais se retrouva immédiatement projeté au milieu d'une guerre interne qui le dépassait. Après quelques mois de luttes internes, la situation devint intenable. Sentant le vent tourner, il profita d'une mission logistique pour disparaître.

Seattle s'imposa naturellement comme sa destination. Là-bas, personne ne prétend être propre. Dans les ombres, il retrouva la même duplicité qu'à Cheyenne, mais aussi un certain équilibre : choisir ses contrats, ses partenaires, ses mensonges.

Aujourd'hui, Klee survit entre deux mondes : trop marqué pour redevenir soldat, trop lucide pour se croire libre. Il avance sans bannière, fidèle à un instinct plus qu'à une cause, guidé par une morale changeante comme le vent des grandes plaines.



Illustration : S2ka

KLEE

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

ESSENCE : 6

MOTS CLES

- Ork lakota
- Oceti Sakowin, NAA
- Ancien éclaireur de l'OMI
- Adepté de la voie du chasseur
- Train de vie bas

COMPETENCES	NIV	ATT	RD	RR
Athlétisme (Défense à distance)	4	FOR	8	
Furtivité (Discrétion physique +2) (Crochetage +2)	5	AGI	9	1
Perception (Physique +2)	5	LOG	8	
Pilotage	-	AGI	4	1
Survie (Milieu naturel +2) (Orientation +2)	4	LOG	7	
Armes à distance (Fusils +2)	3	AGI	7	1
Combat rapproché	2	AGI	6	1
Électronique	-	LOG	3	
Piratage	-	LOG	3	
Ingénierie	-	LOG	3	
Influence	-	CHA	2	
Réseau	2	CHA	4	

ARMES	VD	PORTÉE
Mains nues	4	[OK/-/-/-]
Fichetti Security 500	4	[OK/OK/Dés/-]
Steyr AUG (Mitrallette)	5	[Dés/OK/OK/-]
Steyr AUG (Fusil d'assaut)	7	[Dés/OK/OK/Dés]
Steyr AUG (Fusil de Sport)	7	[-/Dés/OK/OK]

ARMURES	L	G	INC.
Sans armure	4	7	10
Combinaison de camouflage (3)	7	10	13
Mental	2	5	8

COMPORTEMENTS

- Observe toujours avant d'agir.
- Taciturne : ne parle que si nécessaire.
- Chasseur, pas tueur : traque sans relâche, mais hésite parfois au moment de frapper.
- Refuse d'être redevable, mais reconnaît ceux qui lui ont tendu la main.

RÉPLIQUES

- "Le vent ne laisse pas de traces. Moi non plus."
- "Ce que je ne vois pas, je le sens."
- "Tout le monde chasse quelque chose. J'essaie juste d'éviter d'être la proie."
- "Chaque dette est une chaîne."

ATOUS	ESS	NIV
Vision nocturne (ork)		0
Éveillé Adepté		1
Voie du chasseur (trait) Permet d'obtenir un avantage aux tests de discrétion physique en échange d'un point d'Anarchy.		0
Passage sans trace (pouvoir) Lorsque le personnage marche sur de la poussière, de la neige, un capteur de pression ou toute autre surface, il ne laisse aucune trace, comme s'il n'était jamais passé par là.		1
Chute libre (pouvoir) Ajoute 3 mètres à la hauteur de laquelle le personnage peut sauter sans risquer de blessure.		1
Sens du danger (pouvoir) Permet de ressentir un danger imminent, sans test de Perception, mais sans détail.		1
Augmentation d'attribut (pouvoir) RR 1 aux tests d'Agilité		11
Combinaison de camouflage adaptative (armure) RR 1 aux tests de furtivité (discrétion physique)		2
Steyr AUG (arme) Démontable Plusieurs configurations d'arme Smartlink : RR 1 Combat à distance (Fusils) Silencer		5
ETC Galaxy (équipement) Commlink haut de gamme – Firewall 2		1
Loup Fantôme (contact) Ancien Wildcats et mentor. Échangent désormais uniquement via des contacts indirects.		0

ÉQUIPEMENTS

- Faux SIN
- Commlink sécurisé
- Kit de crochetage électronique

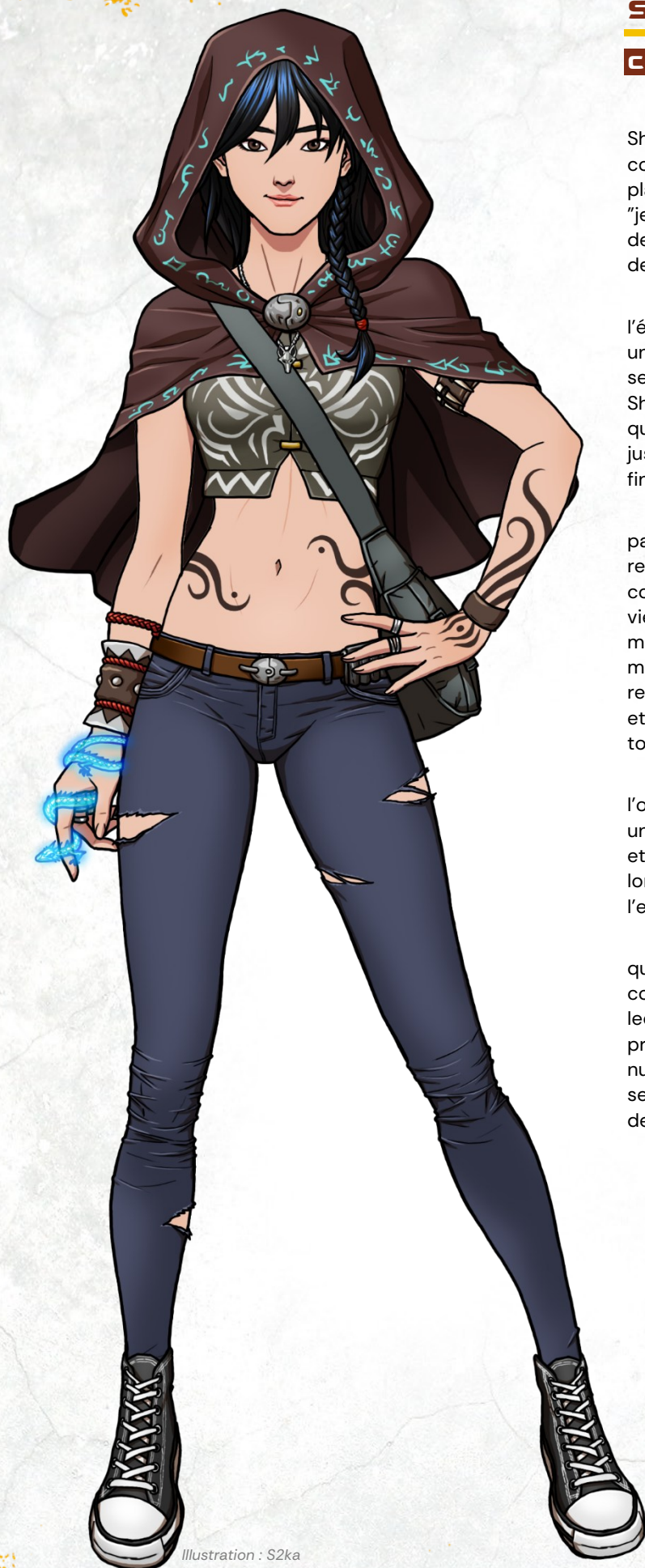


Illustration : S2ka

SHAYANNE

CHAMANE URBAINE

Née à Seattle de parents d'origines cheyenne et lakota, Shayanne grandit près de Puyallup. Très tôt, elle croit comprendre que ses parents sont des sortes de justiciers : planques temporaires, soirée passée à planifier de soi-disant "jeux" avec des "oncles" intimidants et souvent armés, retours de son père blessé après des absences prolongées... ce genre de choses. Bref, ce sont des Shadowrunners.

Un soir, sa mère, qui avait cessé de courir les Ombres pour l'élever, doit reprendre du service et s'absenter afin de régler une situation dont Shayanne ignore tout. Malheureusement, ses parents ne reviendront jamais. Alors âgée de six ans, Shayanne attend chez elle plusieurs jours, obstinée, jusqu'à ce que la faim la pousse dehors. Elle erre alors dans les rues, jusqu'à ce qu'un inconnu dont elle ne se souvient de rien finisse par la déposer à l'orphelinat St James de Sumner.

Elle grandit là-bas, parmi d'autres enfants SINless, sous le parrainage anonyme d'un donateur fantôme qu'elle ne rencontrera jamais. Shayanne y vit une adolescence rebelle, contournant les règles de l'orphelinat pour mener sa propre vie, mais sans jamais vraiment faire de vagues : quelques murs escaladés, des nuits à traîner dehors, rien de bien méchant, mais c'est aussi durant cette période qu'elle rencontre Coyote. L'esprit farceur lui révèle la voie de la magie, et Shayanne adore ça : illusions, petites invocations, mauvais tours... et sermons répétés de la directrice.

Malgré ses escapades régulières, Shayanne reste à l'orphelinat jusqu'à ses dix-neuf ans. Elle y endosse peu à peu un rôle de grande sœur auprès des plus jeunes, qu'elle divertit et rassure à coups d'illusions et de blagues magiques. Le soir, lorsqu'elle ne fait pas le mur pour s'amuser en ville, elle explore l'espace astral, fascinée par ce qu'elle y découvre.

Aujourd'hui, Shayanne a vingt ans et vient tout juste de quitter l'orphelinat. Elle s'est installée, pleine d'enthousiasme, comme "mage à louer". Mais en dehors du gang local – pour lequel elle maintient une rune de garde en échange d'une protection dans le quartier – les clients se font rares et les nuyens encore plus. Alors, quand un fixer finit par passer le seuil de son "bureau", Shayanne comprend que Coyote vient de lui tendre un nouveau piège... ou une opportunité.

SHAYANNE

FORCE

2

AGILITE

3

VOLONTE

3

LOGIQUE

2

CHARISME

3

ANARCHY

4

ESSENCE : 6

MOTS CLES

- Orpheline SINless
- Auburn, Métroplexe de Seattle
- Illusionniste à louer
- Chamane coyote illusionniste
- Train de vie squatter

COMPETENCES

	NIV	ATT	RD	RR
Athlétisme	2	FOR	4	
(Défense à distance +2)		AGI	7	
Furtivité	3	AGI	6	
(Discrétion astrale +2)		AGI	8	
Perception	3	LOG	5	
(Astral +2)		LOG	7	
Pilotage	1	AGI	4	
(Motos +2)		AGI	6	
Survie	2	LOG	4	
Armes à distance	-	AGI	3	
Combat rapproché	3	AGI	6	
(Combat astral +2)		VOL	8	1
Électronique	-	LOG	2	
Piratage	-	LOG	2	
Ingénierie	-	LOG	2	
Influence	4	CHA	7	
(Bluff +2)		CHA	9	1
Réseau	2	CHA	5	
(La rue +2)		CHA	7	1
Sorcellerie	5	VOL	8	1
(Sorts d'illusion +2)		VOL	10	2
(Sorts de manipulation +2)		VOL	10	1
Conjuration	3	CHA	6	

ARMES

	VD	PORTÉE
Mains nues	2	[OK/-/-/-]
Dague rituelle (Arme courte)	3	[OK/-/-/-]
Fichetti Security 500 (Pistolet léger)	4	[OK/OK/Dés/-]
Astral	3	[OK/-/-/-]
Dague rituelle en astral (Arme courte)	4	[OK/-/-/-]

ARMURES

	L	G	INC.
Sans armure	2	5	8
Poncho de mage épais (2)	4	7	10
Mental	3	6	9

COMPOTEMENTS

- Mana addict : Joue constamment avec le mana, lançant des petites illusions par réflexe.
- Touriste astrale : Part régulièrement en exploration astrale pour s'aérer l'esprit ou réfléchir.
- Spontanée : compense son amateurisme par un désir de bien faire parfois un peu trop enthousiaste.
- Malicieuse : ne perd pas une occasion de jouer un mauvais tour à quelqu'un, même si cela devait être préjudiciable à son équipe.

RÉPLIQUES

- "Coyote m'a appris à toujours aller de l'avant sans trop me prendre la tête."
- "Je suis chamane, moi, pas mage."
- "J'arrivais pas à dormir cette nuit, alors je suis allé me balader dans l'astral."
- "J'ai pas de plan, mais j'ai un bon feeling."

SORTS

	TYPE	SEUIL
Confusion	Illusion (Direct, M)	Selon aire
Patate chaude	Illusion (Direct, M)	Selon aire
Fantasme	Illusion (Direct, M)	Selon aire
Chimère	Illusion (Indirect, M)	Selon taille
Doigt télékinétique	Manip (Phys, M)	3
Trait de feu	Combat (Indirect, I)	Selon aire
Provoquer allergie	Santé (M)	Vol + Cha
Rune de garde astrale*	Rituel	Selon aire
Crée une barrière astrale qui reste en place (nombre d'heures du rituel) jours en échange d'un point d'Anarchy.		

ATOUTS

	ESS	NIV
Magicienne complète (éveillée)		5
Sorcellerie		
Invocatrice		
Perception et projection astrale		
Esprit mentor Coyote (trait)		4
RR 1 aux tests de Sorcellerie (sorts d'illusion)		
RR 1 aux tests d'Influence (bluff)		
Focus sorcier (équipement)		5
RR 1 aux tests de Sorcellerie		
Dague rituelle (équipement)		2
RR 1 aux tests de Combat rapproché (combat astral)		
Squat protégé par le gang local (contact)		3
Le gang vient défendre le squat contre un point d'Anarchy		
RR 1 aux tests de Réseau (la rue)		

ÉQUIPEMENTS

Faux SIN, commlink, Loge de médecine, Focus sorcier, Vespa Rose (Autopilote 6, Structure 3, Maniabilité 1, Vitesse 2, Blindage 0)

LIPSYNC

EX-MAGE FLIC DÉSABUSÉ

Enfant, Simon a grandi en regardant les tridéos qui passaient sur ABC. Il avait des étoiles plein les yeux lorsqu'il voyait les agents de Knight Errant et autres équipes Fire Watch arrêter les criminels et combattre les menaces du sixième monde. Comme beaucoup de gamins de son âge, il passait des heures à jouer avec ses figurines Action Knights et se voyait bien devenir un vrai patriote corporatiste plus grand.

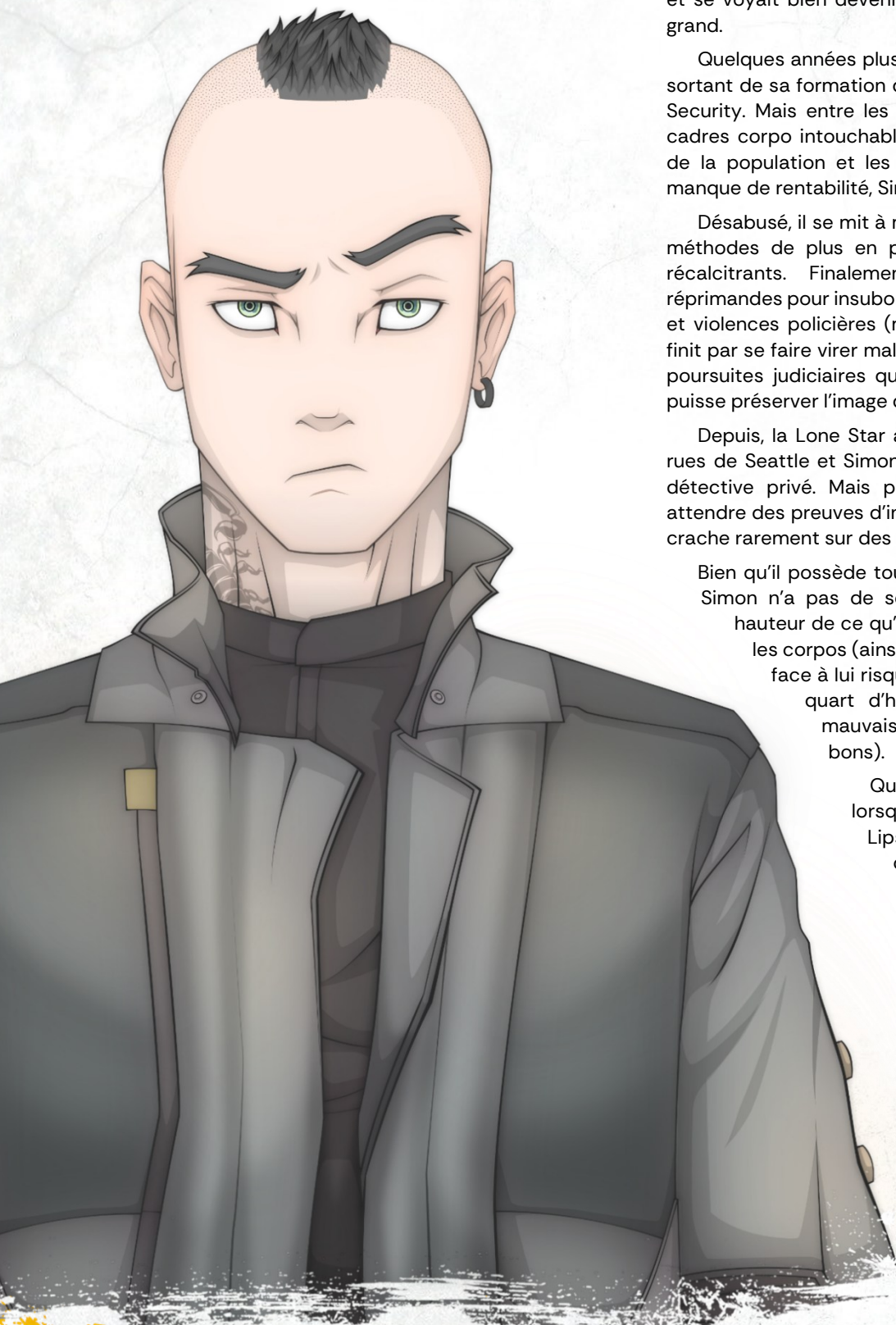
Quelques années plus tard, Simon avait soif de justice en sortant de sa formation d'inspecteur éveillé de Knight Errant Security. Mais entre les crimes sordides, les magouilles de cadres corpo intouchables, l'hostilité quotidienne injustifiée de la population et les enquêtes classées sans suite par manque de rentabilité, Simon a vite déchanté.

Désabusé, il se mit à mener ses enquêtes en utilisant des méthodes de plus en plus radicales envers les suspects récalcitrants. Finalement, après plusieurs blâmes et réprimandes pour insubordination, non-respect du règlement et violences policières (même pour les standards de KE), il finit par se faire virer malgré son statut d'éveillé, n'évitant les poursuites judiciaires que pour que son ancien employeur puisse préserver l'image de sa division.

Depuis, la Lone Star a remplacée Knight Errant dans les rues de Seattle et Simon, lui, travaille officiellement comme détective privé. Mais passer ses journées en planque à attendre des preuves d'infidélités l'agasse assez vite. Aussi, il crache rarement sur des propositions plus... ombragées...

Bien qu'il possède toujours un certain sens de la justice, Simon n'a pas de scrupule à bousculer les gens à la hauteur de ce qu'il pense d'eux... ce qui veut dire que les corpos (ainsi que les criminels) qui se retrouvent face à lui risquent toujours de passer un mauvais quart d'heure lorsqu'il se trouve dans un mauvais jour (et les jours sont rarement bons).

Quant au surnom qu'on lui a donné lorsqu'il travaillait encore pour KE, Lipsync, il pense que cela vient de sa capacité à lire sur les lèvres. Mais il se trompe : après tout, comment pourrait-il savoir qu'il le tient du fait que ses anciens collègues le voyaient toujours incanter lorsqu'il s'apprêtait à lancer un sort... puisque lui sait qu'il n'incante pas : il grommelle...



LIPSYNC

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

ESSENCE : 6

MOTS CLES

- Humain
- Renton, Seattle
- Ex-mage flic désabusé
- Détective privé
- Train de vie bas

COMPÉTENCES

	NIV	ATT	RD	RR
Athlétisme (Défense à distance +2)	3	FOR	5	
		AGI	8	
Furtivité (Physique +2)	4	AGI	7	
		AGI	9	
Perception (Physique)	4	LOG	7	
		LOG	7	1
Pilotage (Voitures +2)	1	AGI	4	
		AGI	6	
Survie	-	LOG	3	
Armes à distance (Pistolets +2)	2	AGI	5	
		AGI	7	
Combat rapproché (Astral +2)	1	AGI	4	
		VOL	7	
Électronique (Recherches matricielles +2)	1	LOG	4	
		LOG	6	
Piratage	-	LOG	3	
Ingénierie	-	LOG	3	
Influence (Étiquette +2)	2	CHA	4	
		CHA	6	
Réseau (Gouvernemental +2)	5	CHA	7	
		CHA	9	1
Sorcellerie (Sorts de détection +2)	5	VOL	9	1
		VOL	11	2
Conjuration	-	CHA	-	

ARMES

	VD	PORTÉE
Mains nues	2	[OK/-/-/-]
Ares Predator II (Pistolet lourd)	5	[OK/OK/Dés./-]
Franchi SPAS 22 (Shotgun)	8	[Dés./OK/Dés./-]
Astral	2	[OK/-/-/-]

ARMURES

	L	G	INC.
Sans armure	2	5	8
Gilet balistique dissimulable (2)	4	7	10
Manteau long renforcé (3)	5	8	11
Mental	4	7	10

COMPOTEMENTS

- Ne trahira jamais son équipe du moment
- Ne sais pas mentir
- N'hésite pas à utiliser des méthodes brutales envers les corpos et les criminels
- Lis machinalement sur les lèvres de tout le monde

RÉPLIQUES

- "Écoutes, je sais ce que tu te demandes, et... [la réponse est non. / c'est bien possible. / je dois dire que j'en sais rien moi-même. / laisse-moi te dire que t'es un sacré tordu dans ton genre]"
- "Croyez-moi, je lâche pas une affaire si facilement."
- "Les corpos n'hésitent pas, eux."
- "Ce que les gens peuvent raconter comme connerie quand même..."

SORTS

	TYPE	SEUIL
Éclair mana	Combat direct	0
Clairvoyance	Détection sens.	Selon portée
Sonde mentale	Détection analyse	Vol + Cha
Confusion	Manipulation psy	Vol + Log

ATOUTS

	NIV
Observateur (trait) RR1 Perception (physique)	2
Éveillé Sorcellerie, Perception et projection astrale	3
Focus de pouvoir (équipement) RR1 Sorcellerie RR1 Sorcellerie (sorts de détection)	7
Nephiraël Bonner (contact) Elfe, ancien collègue travaillant désormais à la LS RR1 Réseau (gouvernemental)	2
Franchi SPAS 22 (arme) Munitions gel (non létal)	1
Ford Americar (véhicule) Berline Autopilote 6 Structure 6 Maniabilité 2 Vitesse 4, Blindage 0	1

ÉQUIPEMENTS

Faux SIN
CommLink
Focus de pouvoir
Marqueurs furtifs

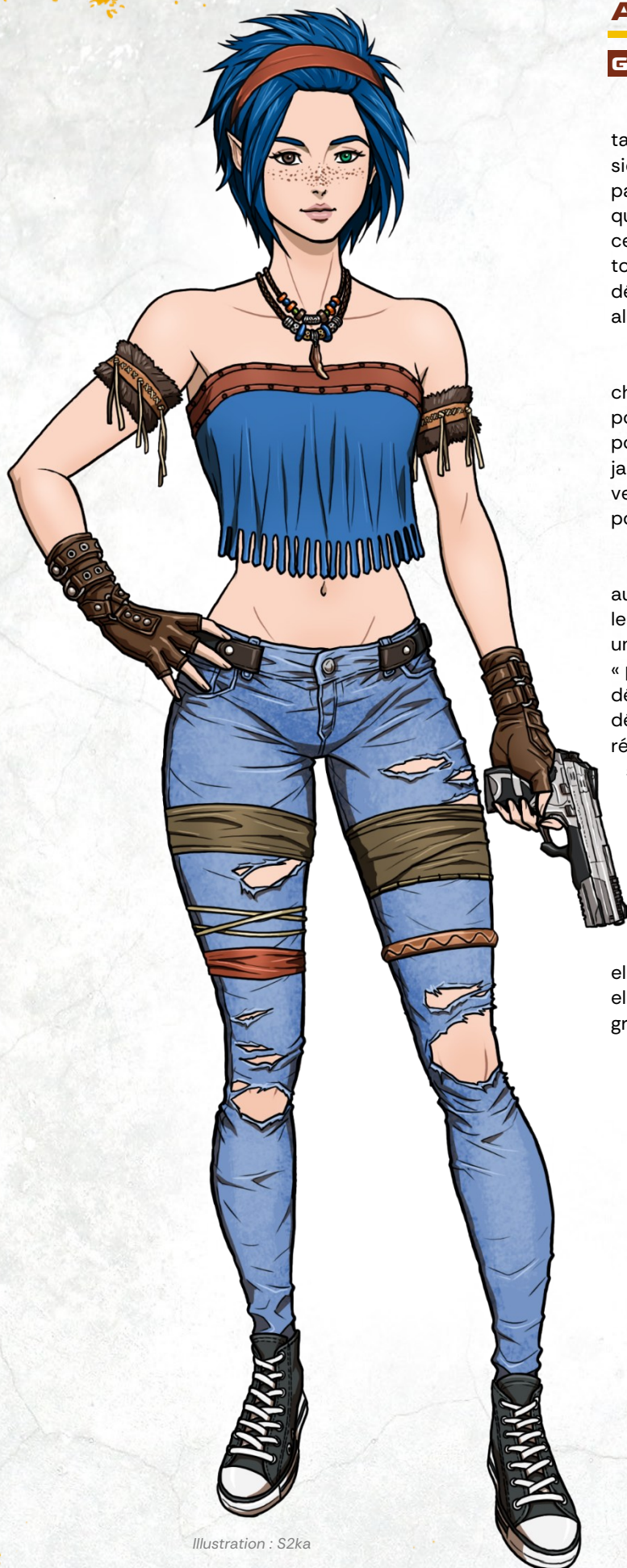


Illustration : S2ka

APONI

GUÉRISSEUSE URBAINE

Aponi vient de Tarislar et, très tôt, elle s'est découvert un talent étrange : la capacité de soigner les blessures. Les siennes d'abord, lorsqu'elle partait explorer Puyallup, poussée par un besoin constant de mouvement, d'air et de liberté, et qu'elle finissait inmanquablement par se faire mal ; puis celles des autres. À l'inverse, lorsqu'on la contrariait, elle était tout aussi capable de déclencher des éternuements, démangeaisons, éruptions cutanées et autres réactions allergiques.

Ces capacités magiques attirèrent l'attention d'une chamane Sinsearach qui décida de la prendre sous son aile pour lui apprendre à canaliser sa magie et l'inciter à l'utiliser pour aider la communauté de Tarislar. Et comme elle ne tenait jamais en place, elle se retrouva vite partout. À force d'aller et venir, la jeune elfe aux yeux vairons devint un relais naturel pour les nouvelles, les messages, les coups de main urgents.

C'est ainsi qu'elle commença à rendre de petits services au gang des anciens et à quelques runners de Tarislar : jouer les guetteuses ici, faire une reconnaissance astrale là, soigner un blessé ailleurs... Et puis peu à peu elle réalisa que les « présences » qu'elle percevait derrière elle quand tout dérapait étaient de véritables esprits, attirés par sa détermination à sauver et à protéger. Et que certains répondaient lorsqu'elle les appelait, comme s'ils avaient simplement attendu qu'elle en prenne conscience.

À partir de là, les petits services ponctuels rendus dans l'ombre se transformèrent en aide de plus en plus longue et concrète, jusqu'à ce qu'elle devienne membre à part entière d'une équipe de runner.

Seulement Aponi a toujours refusé de se sentir liée et si elle est aujourd'hui une runneuse appréciée dans les Ombres, elle travaille sans équipe fixe et continue d'aider ici et là au gré de ses envies.

APONI

FORCE

2

AGILITE

3

VOLONTE

3

LOGIQUE

3

CHARISME

3

ANARCHY

3

ESSENCE : 6

MOTS CLES

- Elfe
- Tarislar, Métroplexe de Seattle
- Guérisseuse chamanique
- Guetteuse de puyallup
- Train de vie bas

COMPETENCES

NIV

ATT

RD

RR

Athlétisme

3

FOR

5

(Défense à distance +2)

AGI

8

Furtivité

4

AGI

7

Perception

5

LOG

8

(Physique +2)

LOG

10

Pilotage

-

AGI

3

Survie

4

LOG

7

Armes à distance

-

AGI

3

Combat rapproché

4

AGI

7

(Combat astral +2)

VOL

9

Électronique

-

LOG

3

Piratage

-

LOG

3

Ingénierie

-

LOG

3

Influence

3

CHA

6

Réseau

4

CHA

7

(La rue +2)

CHA

9

Sorcellerie

5

VOL

8

(Sorts de santé +2)

VOL

10

2

Conjuration

5

CHA

8

1

(Esprits des bêtes +2)

CHA

10

2

ARMES

VD

PORTÉE

Mains nues

2

[OK/-/-/-]

Colt America L36 (Pistolet léger)

4

[OK/OK/Dés/-]

Astral

3

[OK/-/-/-]

ARMURES

L

G

INC.

Sans armure

2

5

8

Blouson renforcé (2)

4

7

10

Mental

3

6

9

COMPOTEMENTS

- Survitaminée : ne tiens pas en place.
- Espiègle et curieuse.
- Ne sait pas viser : dangereuse pour tout le monde avec un flingue entre les mains.
- Indomptable : évite les engagements, les situations qui la privent de sa liberté et les lieux confinés.

RÉPLIQUES

- "Je veux faire ça, et ça... et ça aussi !"
- "Je suis pas seule, vous savez... les esprits sont avec moi !"
- "Quand j'étais gamine et que je faisais le guet pour les Anciens, c'est là que je me serais planquée."
- "Je soigne pas les mauvaises décisions, seulement leurs conséquences."

SORTS

TYPE

SEUIL

Soins

Santé (I)

3 à 6

Provoquer allergie

Santé (M)

Vol + Cha

Lueur apaisante

Santé (I)

5

Augmentation de réflexes

Santé (M)

3 à 7

Eclair mana

Combat (Direct, I)

Selon aire

ATOUTS

NIV

Vision nocturne naturelle (elfe)

0

Magicienne complète (éveillée)

4

Sorcellerie

Invocatrice

Perception astrale

Projection astrale

Masque chamanique

Ami des esprits (trait)

5

RR 1 aux tests de Conjuration

Esprit mentor Cheval Sauvage (trait)

7

RR 1 aux tests de Sorcellerie (sorts de soins)

RR 1 aux tests de Conjuration (esprits des bêtes)

Focus de soin mineur

2

RR 1 aux tests de Sorcellerie (sorts de soins)

ÉQUIPEMENTS

Faux SIN

CommLink

Focus de soin mineur

Fétiches réutilisables

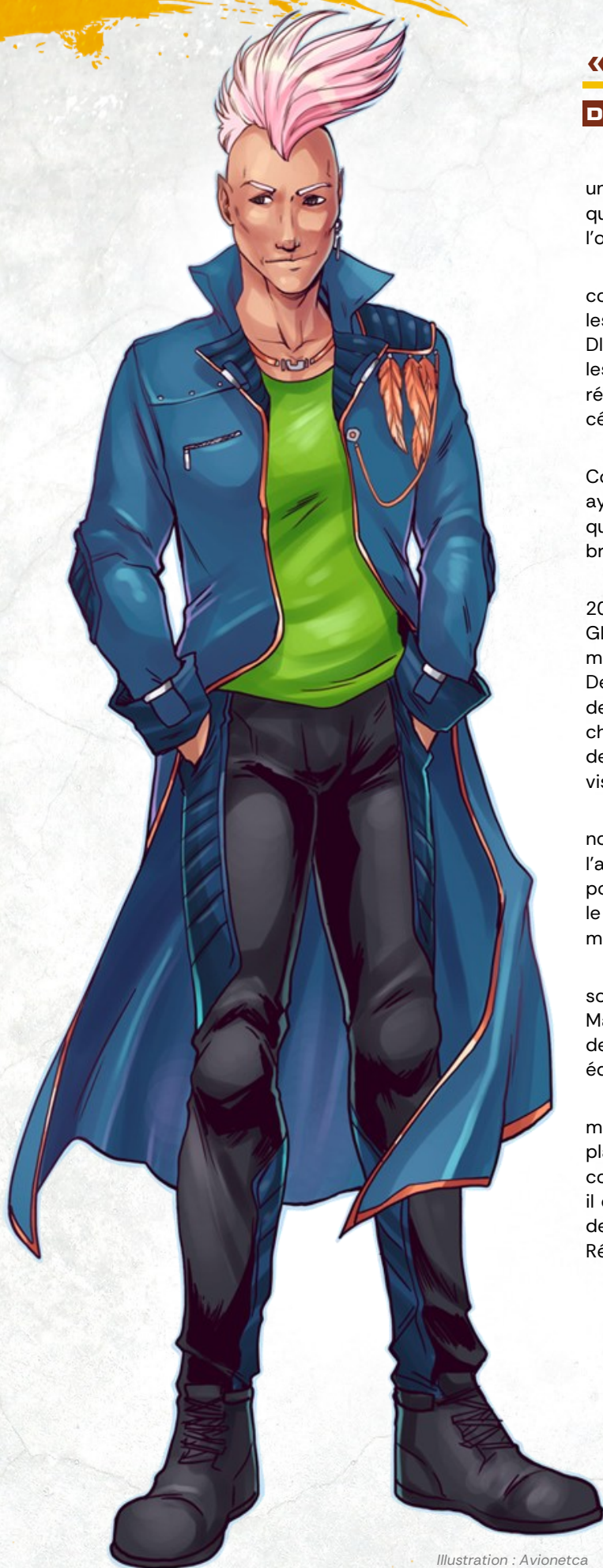


Illustration : Avionetca

« 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 Crashes, 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

FORCE

2

AGILITE

3

VOLONTE

2

LOGIQUE

4

CHARISME

3

ANARCHY

3

ESSENCE : 5

MOTS CLES

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

COMPÉTENCES

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

ARMES

	VD	PORTÉE
Mains nues	2	[OK/-/-/-]
Ruger Super Warhawk (revolver)	6	[OK/OK/Dés/-]
Cybercombat	3	-

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 CI.
- 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 (elfe)		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)	-1	4
IND, cold-sim, hot-sim		
Fuchi Cyber-4 bricolé (équipement)		18
Firewall 2 - 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 Rapiere (véhicule)		1
Motos de course		
Autopilote 6 Structure 4 Maniabilité 2 Vitesse 6, Blindage 0		

ÉQUIPEMENTS

- Faux SIN
- Commlink
- Kit d'électronique

PIXEL GLITCH

HACKEUSE, MEDIC ET TOUCHE A TOUT

L'histoire de la famille de Lucie Kim est intimement liée aux anneaux séoulpas. Son grand-père, rescapé des purges Yakuza des années 40, fut l'un des fondateurs de l'anneau Haechi, que ces fils rejoignirent tout naturellement quelques années plus tard en tant que deckers, l'un d'eux tombant amoureux d'une autre membre.

Dès son plus jeune âge, Lucie semblait vouée à suivre la même voie que ses parents, montrant une fascination presque instinctive pour la technologie. Elle cassait, démontait, réparait et bidouillait tout ce qui lui tombait sous la main. Sans parler de son admiration secrète pour les hackers, en particulier pour son propre père. C'est en réalisant cela, que ce dernier décida de faire ce qui était en son pouvoir pour préserver sa fille des risques inhérents à une vie passée au sein du crime organisé. Il l'incita à poursuivre des études en médecine et obtint de son frère la promesse de tenir Lucie éloignée des anneaux, quoi qu'il arrive. Peu de temps après, les parents de Lucie furent tués au cours d'une vendetta menée par le Yakuza tandis que l'anneau Haechi était absorbé par l'anneau de Chosun.

Lucie, elle, avait déjà entamé ses études de médecine, elle les termina pour respecter les dernières volontés de ses parents, mais sans pour autant cesser de s'intéresser au hacking et plus particulièrement à la façon de mettre des appareils hors service. Ses résultats à l'examen de médecine furent corrects sans être exceptionnels et elle intégra DocWagon en tant qu'auxiliaire médicale de terrain en milieu à risque. On lui apprit à manier une arme et on l'envoya en patrouille.

C'est lors d'une intervention que tout bascula : son van fut détourné par une équipe de runners, leur hacker fut blessé et, l'instant d'après, Lucie se proposait de le remplacer au pied levé pour échapper à l'équipe d'agent corpo qui se trouvait alors à leur trousser. Le pas était franchi.

Tombée dans la clandestinité avec la riggeuse de son unité, Hae-in – qui devint d'ailleurs sa colocataire –, elle sollicita l'aide de son oncle, qui refusa de la prendre sous son aile au sein de l'anneau afin de respecter la promesse faite à son frère. Mais comme il ne pouvait pas non plus abandonner sa nièce à son sort, il lui offrit une nouvelle identité, un vieux cyberdeck qu'elle ne tarda pas à bidouiller, et quelques conseils pour survivre dans les Ombres. Lucie Kim disparut. Pixel Glitch naquit.

Aujourd'hui, Pixel est une hackeuse de soutien multifonction comme elle aime se qualifier : rapide, efficace, parfois brouillonne, mais capable de briquer n'importe quel appareil, de dénicher des infos cruciales ou d'improviser des diversions foireuses. Sans oublier qu'elle sait tenir un flingue, prodiguer des premiers soins et même piloter un drone de surveillance en l'absence de rigger digne de ce nom. Sans être une spécialiste dans tous ces domaines, elle sait se rendre utile et elle aime ça.



Illustration : S2ka

PIXEL GLITCH

FORCE
2

AGILITE
3

VOLONTE
3

LOGIQUE
4

CHARISME
2

ANARCHY
4

ESSENCE : 5

MOTS CLES

- Américano-coréenne
- Quartier coréen, Tacoma, Seattle
- Hackeuse technophile
- Secouriste de terrain
- Train de vie bas

COMPETENCES

	NIV	ATT	RD	RR
Athlétisme	3	FOR	5	
(Défense à distance)		AGI	6	
Furtivité	2	AGI	5	
(Matricielle +2)		LOG	8	1
Perception	2	LOG	6	1
Pilotage	2	AGI	5	
(Drones volants +2)		AGI	7	
Survie	3	LOG	7	1
(Premiers soins +2)		LOG	9	1
Armes à distance	2	AGI	5	
(Pistolets +2)		AGI	7	
Combat rapproché	-	AGI	3	
Électronique	5	LOG	9	1
(Recherches matricielles +2)		LOG	11	1
Piratage	5	LOG	9	1
(Cybercombat +2)		VOL	10	1
(Brute force +2)		LOG	11	1
Ingénierie	2	LOG	6	1
(C&R appareils électroniques +2)		LOG	8	1
Influence	1	CHA	3	
Réseau	2	CHA	4	
(Criminel +2)		CHA	6	

ARMES

	VD	PORTÉE
Mains nues	2	[OK/-/-/-]
Colt America L36 (Pistolet léger)	4	[OK/OK/Dés/-]
Cybercombat	3	-

ARMURES

	L	G	INC.
Sans armure	2	5	8
Protection légère (2)	4	7	10
Protection légère + masque balistique (2+1)	5	8	11
Mental	3	6	9

COMPORTEMENTS

- Joue les hackeuse trolle lorsqu'on la contraire.
- Aime se sentir utile.
- Adeptes des diversions foireuses.
- Désarmante de maladresse.

RÉPLIQUES

- "Je peux briquer leur commlink si vous voulez."
- "Je connais très bien ce modèle. Je pourrais le démonter les yeux fermés !"
- "Bouge pas pendant que je suture !"
- "Bah moi j'en connais un qui va rester coincé dans l'ascenseur... Ça lui apprendra."

ATOUTS

	ESS	NIV
Esprit analytique (trait)		10
RR 1 aux tests de Logique		
Datajack débridé (cyberware)	-1	4
IND – cold-sim – hot-sim		
ETC Imugi bricolé (cyberdeck)		7
Firewall 2 – Attaque 3		
RR 1 aux tests de Piratage (cybercombat)		
Fly Spy (drone)		2
Microdrone volant		
Autopilote 6, Struct. 0, Mania. 10, Vitesse 1, Blindage 0		
Avantage en Furtivité (discrétion physique)		
Jack Kim (contact)		0
Oncle, membre de l'anneau de Chosun		
H4yn (contact)		0
Colloc – Ex-riggeuse DocWagon, pilote de course		

ÉQUIPEMENTS

Faux SIN
Commlink Samyung anyCom
Kit d'électronique
Médkit

H4YN

PILOTE DE COURSE

Très jeune, Hae-in se passionna pour la course automobile et débuta naturellement par le karting. Sa vitesse pure et ses résultats prometteurs lui permirent d'être vite remarqué, puis sponsorisé par Hyundai pendant plusieurs années. Dès qu'elle atteignit l'âge requis, on lui implanta un Câblage de Contrôle de Véhicule dernier cri, et à partir de là, elle grimpa rapidement les échelons des formules de promotion asiatiques.

Seulement, des coupes budgétaires frappèrent son programme et Hyundai décida de concentrer tous ses efforts sur un unique pilote.

Lors de la dernière manche du championnat junior, alors qu'elle jouait le titre à égalité parfaite avec son principal rival, Hae-in subit un crash violent qui propulsa littéralement sa monoplace dans les airs. L'accident fut officiellement attribué à une erreur de pilotage bien qu'elle ait plutôt fait mention d'un problème technique. Il lui fut malheureusement impossible de le prouver, les logs ayant été "accidentellement" effacés avant toute analyse. Paralysée plusieurs semaines, elle vit sa carrière brisée, tandis que son rival fut couronné champion et prit la place qui aurait pu être la sienne.

Sans sponsor et ruinée par sa convalescence, Hae-in fut contrainte d'abandonner la compétition professionnelle. Elle se rabattit sur les courses clandestines de drones du métroplexe de Seattle, espérant y retrouver une forme de reconnaissance. En parallèle, elle enchaîna les petits boulots : livreuse, VTC, pilote d'hélico pour une émission matinale faisant le point sur la circulation... jusqu'à décrocher une place dans une unité d'intervention Doc Wagon.

Mais cette expérience tourna également court lorsqu'une équipe de shadowrunners détourna son véhicule pour les besoins de leur run. Une chose en entraînant une autre, Hae-in se retrouva – avec son amie secouriste, Lucie – à participer malgré elle à l'opération, où elle prit plaisir à semer les agents corpo alors lancés à la poursuite des runners. Une nouvelle fois licenciée, elle garda toutefois contact avec les runners et, c'est ainsi qu'en manque d'argent tout autant qu'en quête d'adrénaline, elle finit par tomber dans les Ombres.

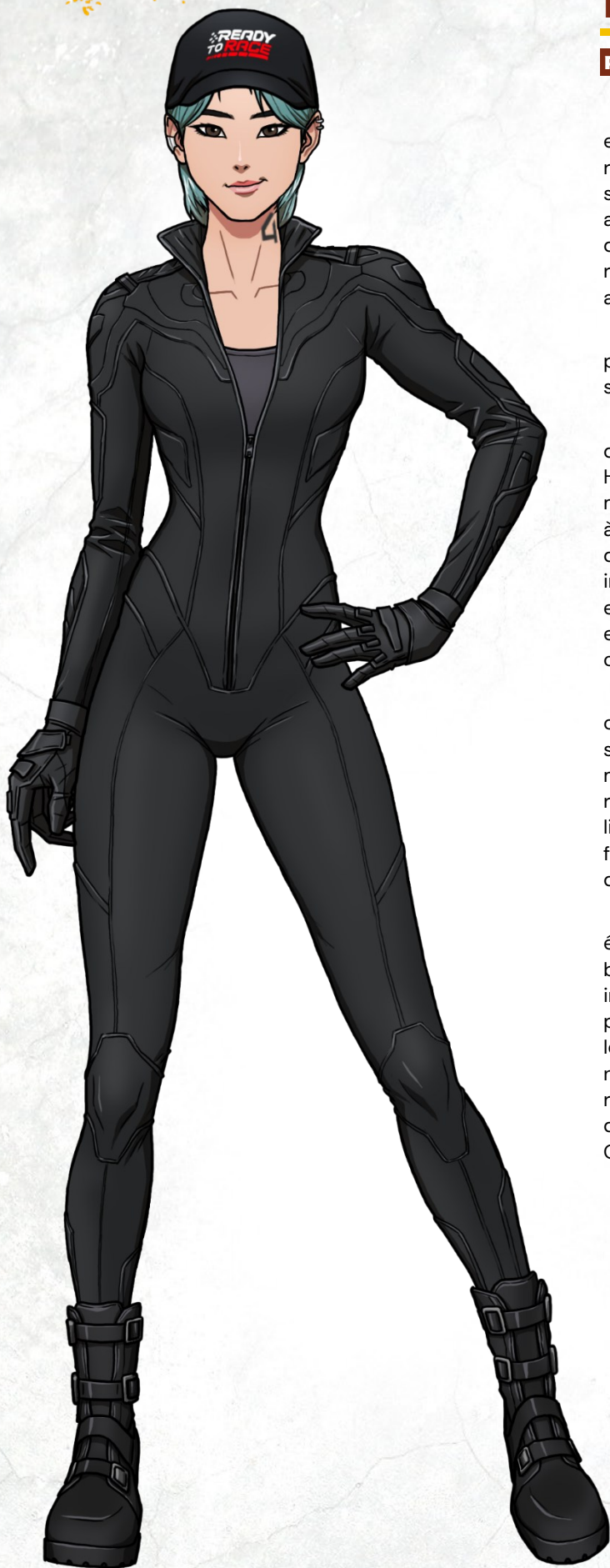


Illustration : S2ka

H4YN

FORCE
2AGILITE
4VOLONTE
3LOGIQUE
3CHARISME
2ANARCHY
4
ESSENCE : 5

MOTS CLES

- Origine coréenne
- Métroplexé Seoul-Incheon
- Riggeuse de véhicules
- Ancienne pilote de course
- Train de vie bas

COMPETENCES

	NIV	ATT	RD	RR
Athlétisme	3	FOR	5	
(Défense à distance)		AGI	7	
Furtivité	2	AGI	6	
(Discrétion physique +2)		AGI	8	
Perception	3	LOG	6	
(Physique +2)		LOG	8	
Pilotage	5	AGI	9	1
(Voitures +2)		AGI	11	2
(Drones aériens +2)		AGI	11	1
Survie	2	LOG	5	
(Orientation +2)		LOG	7	
Armes à distance	-	AGI	4	
Combat rapproché	2	AGI	6	
Électronique	1	LOG	4	
Piratage	-	LOG	3	
Ingénierie	4	LOG	7	
(C&R véhicules +2)		LOG	9	
(C&R drones +2)		LOG	9	
Influence	2	CHA	4	
Réseau	3	CHA	5	
(Ingénierie +2)		CHA	7	1

ARMES

	VD	PORTÉE
Mains nues	2	[OK/-/-/-]
Ares Shocker gloves (Électro gants)	5	[OK/-/-/-]
Ares Tactical (Mitraillette pour drone)	5	[Dés/OK/OK/-]

ARMURES

	L	G	INC.
Sans armure	2	5	8
Combinaison renforcée (2)	4	7	10
Dans son cocon de rigger (+1)	5	8	11
Mental	3	6	9

COMPORTEMENTS

- Accroc à la vitesse.
- Esprit de compétition.
- Un peu trop confiante.
- Anticipe en permanence la trajectoire des véhicules à proximité.

RÉPLIQUES

- "Personne peut me rattraper !"
- "Aller, je suis sûre que ça passe."
- "Qui a rayé ma peinture ?!"
- "Je sais, je l'ai loupé... Mais je te rappelle que je suis pilote de course, moi à la base, pas pilote de chasse."

ATOUTS

	ESS	NIV
Rapide comme personne (trait)		6
Capable de tirer le meilleur de chaque véhicule :		
RR 1 aux tests de Pilotage		
+1 à la Vitesse du véhicule si prise de risque Fort ou Extrême.		
CCV Hyundai anyRace (cyberware)	-1	9
IND - cold-sim - hot-sim		
Permet de plonger dans les véhicules		
+1 point d'Anarchy par scène en plongée, pas de limite au nombre d'actions supplémentaires par tour en plongée.		
RR 1 Pilotage (voiture)		
Hyundai Shin-hyun custom (berline)		4
Autopilote 6, Struct. 6, Mania. 2, Vitesse 5, Blindage 0		
Suppression des commandes manuelles		
Renforts et siège baquet pour rigger (cocon de rigger) :		
armure +1 pour le rigger.		
Falsification du transpondeur		
Nitro-injection : Avantage sur les tests de pilotage impliquant la vitesse en échange d'un point d'Anarchy		
Renraku Pelican customisé (petit drone de livraison)		3
Modifié pour la course (+1 vitesse)		
Autopilote 6, Struct. 1, Mania. 8, Vitesse 7, Blindage 0		
Drone volant (quad-copter)		
Rail pour stockage pouvant accueillir une monture d'arme		
Ares Tactical		
ETC Galaxy (équipement)		1
Commlink haut de gamme - Firewall 2		
Derek Miles (contact)		2
Organisateur de courses de drones clandestines.		
RR 1 Réseau (ingénierie)		
Nora Warwick (contact)		0
Journaliste sportive		
Pixel Glitch (contact)		0
Colloc - Secouriste et hackeuse technophile		

ÉQUIPEMENTS

Faux SIN, ETC Galaxy - Commlink haut de gamme
Atelier de mécanique dans le garage

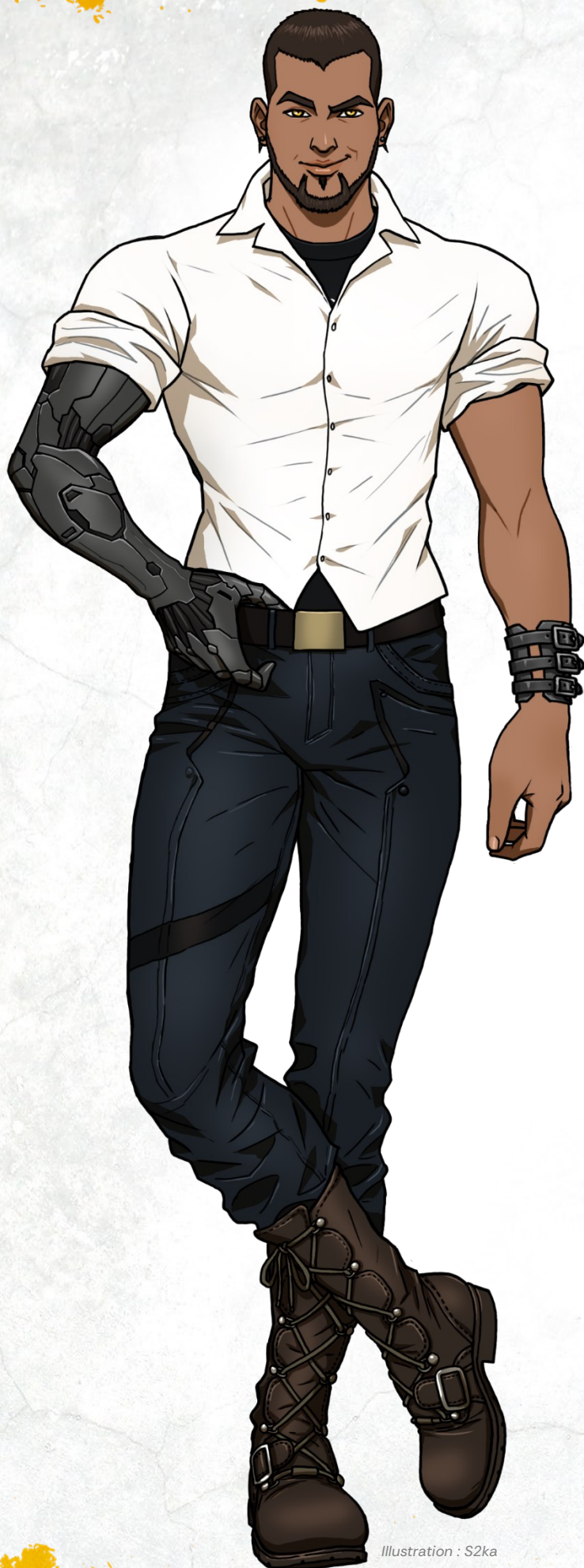


Illustration : S2ka

KERAN ZIYAD

RIGGER DE SURVEILLANCE

D'origine indo-algérienne, Keran a des facilités, pourtant il n'a jamais été l'élève le plus assidu dans sa jeunesse. Résultat : après avoir entamé des études supérieures trop exigeantes, il finit par lâcher l'affaire, décidé à chercher un moyen plus rapide et plus concret de se faire des nuyens.

C'est ainsi qu'il devient chasseur de primes, presque par hasard, en suivant une formation bancaire financée par James Edwards, un agent de probation qui avait besoin de bras. Dans le groupe, son manque d'expérience le relègue à la surveillance à distance via un vieux drone Strato-9 retapé, et le fait est qu'il se révèle plutôt doué pour ça. Repérer, suivre, surveiller devient rapidement son quotidien, les drones lui obéissant presque aussi bien qu'à un véritable rigger.

Alors c'est tout naturellement que, lorsqu'il perd un bras au cours d'une intervention ayant dégénéré, il utilise la prime d'assurance et ce qu'il a de côté pour s'acheter un bras équipé d'une CCR intégré ainsi qu'un cyberjack de spider pour aller avec. Un investissement déraisonnable sachant qu'il doit pour cela déménager dans son van et s'endetter auprès d'Edwards, mais Keran pense en termes de potentiel, pas de confort. Avec cet équipement, lui et ses équipiers vont pouvoir chasser des primes plus juteuses.

Visant toujours plus haut, Keran fait modifier son Canada-Bison et achète de nouveaux drones. Il s'endette un peu plus, mais l'agent de probation accepte de le financer, voyant en lui un investissement et un outil influençable. Très vite, Edwards propose à Keran des jobs annexes pour l'aider à rembourser ses dettes : planques discrètes, brouillages ciblés, surveillances illégales. Keran travaille alors en solo ou avec des runners sur des contrats de plus en plus gris, mais jamais avec ses équipiers habituels, ceux-ci n'acceptant pas de tremper dans ce genre de plans. Keran, lui, n'y voit aucun problème tant qu'il est payé et reste dans les petits papiers d'Edwards.

Puis arrive le jour où Shiawase met la tête de ce dernier à prix. Les équipiers de Keran y voient une opportunité d'argent facile, mais le rigger comprend surtout que traquer cet homme-là l'entraînerait dans sa propre chute. Alors il prévient Edwards, brouille les pistes et aide l'agent de probation à fuir. Les autres ne lui ont pas pardonné et Keran se retrouve vite sans équipe, blacklisté par ses anciens équipiers et leurs contacts.

Mais dans les Ombres, un rigger capable de piloter une nuée de drones, de sécuriser un réseau tactique ou d'assurer une surveillance longue durée sans faillir trouve toujours une place. Keran s'y est installé sans le moindre remords.

KERAN

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

ESSENCE : 4

MOTS CLES

- Humain
- Indo-algérien de Seattle
- Rigger de drone
- Ex-Chasseur de prime
- Train de vie squatter

COMPÉTENCES

	NIV	ATT	RD	RR
Athlétisme	2	FOR	5	
(Défense à distance)		AGI	5	
Furtivité	3	AGI	6	
(Discrétion physique +2)		AGI	8	(1)
Perception	4	LOG	7	
(Matricielle +2)		LOG	9	
Pilotage	5	AGI	8	
(Drones aériens +2)		AGI	10	2
Survie	-	LOG	3	
Armes à distance	2	AGI	5	
Combat rapproché	1	AGI	4	
Électronique	4	LOG	7	
(Protection matricielle +2)		LOG	9	
Piratage	2	LOG	5	
(Cybercombat +2)		VOL	6	
Ingénierie	5	LOG	8	
(Armes contrôlées à distance +2)		LOG	10	1
(Guerre électronique +2)		LOG	10	
Influence	-	CHA	2	
Réseau	1	CHA	3	
(Ingénierie +2)		CHA	5	

ARMES

	VD	PORTÉE
Mains nues	3	[OK/-/-/-]
Browning Max Power (Pistolet lourd)	5	[OK/OK/Dés/-]
2x Colt M23a4 (Fusil d'assaut monté)	7	[Dés/OK/OK/Dés]

ARMURES

	L	G	INC.
Sans armure	3	6	9
Fringues et manteau renforcé (2)	5	8	11
Mental	2	5	8

COMPORTEMENTS

- Les nuyens avant le confort : prêt à tout pour s'enrichir.
- Greedy : ne sait pas s'arrêter quand il faut.
- Surveillance infailible : capable de rester des heures en vol sans perdre de vue une cible.
- Déformation professionnelle : repère instinctivement où un drone de surveillance pourrait se spotter partout où il va.

RÉPLIQUES

- "J'ai déjà fait pire pour moins que ça."
- "Ce drone est peut-être une antiquité, mais il fait le taf."
- "Une piqûre de hornet et au lit..."
- "S'ils ont un drone, il sera posé là... ou là."

ATOUTS

	ESS	NIV
Piloté né (trait)		2
RR 1 aux tests de Pilotage (drone aérien)		
Cyberjack ETC CyberSpider (cyberware)	-1	5
Interface Neurale Directe		
RV Cold sim et Hot sim		
+1 point d'Anarchy par scène en RV, pas de limite au nombre d'actions supplémentaires par tour en RV		
Bras cyber avec CCR intégré (cyberware)	-1	9
CCR Ares SkyOp intégré :		
• Contrôle de 2 drones simultanés		
• Firewall 3		
• RR 1 aux tests de Pilotage (drones aériens)		
• RR 1 aux tests d'Ingénierie (armes contrôlées à distance)		
Ford Canada-Bison III (véhicule - van)		3
Autopilote 6, Struct. 8, Maniabilité 1, Vitesse 3, Blindage 0		
Aménagements de vie		
Racks pour drones		
MCT Hornet (minidrone)		4
Autopilote 6, Struct. 1, Maniabilité 10, Vitesse 2, Blindage 0		
Volant (insectoïde ailé)		
Furtif : RR1 aux tests de Furtivité (discrétion physique)		
Dard injecteur avec Gamma-Scopolamine		
2x Lone Star Strato-9 retapés (drones moyens)		4
Autopilote 6, Struct. 2, Maniabilité 7, Vitesse 3, Blindage 0		
Volant (à rotor)		
Fusil d'assaut M23a4 monté		
James Edwards (contact)		0
Agent de probation véreux en cavale		

ÉQUIPEMENTS

Faux SIN, commlink
CCR intégré
Gamma-scopolamine

PEACE B

TECHNOMANCIENNE DANS LE DENI

Peace B est une adolescente un peu rebelle qui rêve de se faire un nom. Elle a grandi à Redmond, dans une famille de SINless plutôt stable : des parents avec un job de misère, mais qui permet de payer le loyer, une éducation correcte et même un abonnement matriciel premium lui permettant de s'évader du quotidien. Pour ce dernier point, c'est du moins ce qu'elle a toujours cru. En réalité il s'agit du plus basique des abonnements. Et pourtant elle accède bel et bien à tout ce que le monde virtuel a à offrir.

C'est dans ce contexte qu'elle se passionne pour l'univers des hackers légendaires. Mitnik, Dodger, FastJack, Black Spyda... Leurs mythes la fascinent et elle se prend à rêver d'inscrire un jour son nom à cette liste. Elle veut laisser une trace, prouver qu'on peut exister même quand personne ne vous regarde. Naturellement, elle écume les forums pirates locaux, traîne dans les boutiques d'électronique de seconde main et les cafés VR miteux du quartier. Un jour, elle réunit ses économies et se décide à acheter le vieux cyberdeck d'occasion qui lui fait de l'œil depuis des mois et dont personne ne veut. Il a quelque chose, elle en est persuadée. Elle le démonte, le modifie, le couvre de stickers et se l'approprie totalement, sans se douter qu'il s'agit en réalité d'un puissant construct technomancien.

Quand elle branche ses 'trodes et l'allume, tout fonctionne. Comme toujours. Elle ne se rend pas compte que c'est en réalité son subconscient qui émule l'interface du deck. Peu importe, Peace B commence à toucher son rêve du doigt. Elle lit énormément sur les forums, s'entraîne sur les distributeurs du Stuffer Shack en bas de chez elle, puis sur des cibles de plus en plus ambitieuses, uniquement pour le défi. Plusieurs fois, elle manque de se bruler les ailes, mais l'adrénaline de l'intrusion, la recherche du hack parfait l'emporte.

À chaque réussite, elle laisse derrière elle un simple tag matriciel. C'est sa façon dire au monde entier "j'étais là, j'y suis arrivée". Une signature discrète, mais suffisante pour attirer l'attention, si bien qu'un jour, un certain M. Johnson finit par lui proposer du travail...

Naturellement douée, il ne lui reste plus qu'à développer son potentiel. Encore faudrait-il qu'elle accepte ce qu'elle commence à redouter : si son deck ne nécessite jamais de mise à jour, si ses 'trodes lui suffisent... c'est peut-être qu'elle est émergée. Mais non. Elle est juste douée pour coder des programmes et des agents à l'arrache. Et puis, si elle était technomancienne, elle ne pourrait pas devenir une deckeuse légendaire, donc c'est forcément autre chose... Pas vrai ?



Illustration : Stefano Marinetti

PEACE B

FORCE

2

AGILITE

2

VOLONTE

3

LOGIQUE

4

CHARISME

3

ANARCHY

4

ESSENCE : 6

MOTS CLES

- Adolescente humaine
- Redmond, Métroplexe de Seattle
- Technomancienne dans le déni
- Graffeuse
- Train de vie bas

COMPETENCES

	NIV	ATT	RD	RR
Athlétisme	3	FOR	5	
(Défense à distance +2)		AGI	7	
Furtivité	4	AGI	6	
(Discrétion matricielle +2)		LOG	10	1
Perception	3	LOG	7	
(Matricielle +2)		LOG	9	
Pilotage	-	AGI	2	
Survie	-	LOG	4	
Armes à distance	-	AGI	2	
Combat rapproché	3	AGI	5	
Électronique	5	LOG	9	
(Recherche matricielle +2)		LOG	11	
Piratage	5	LOG	9	1
(Force brut +2)		LOG	11	1
(Backdoor +2)		LOG	11	1
(Cybercombat +2)		VOL	10	1
Ingénierie	2	LOG	6	
(Arts +2)		CHA	7	
Technomancie	3	LOG	7	
(Formes complexes +2)		LOG	9	1
Influence	2	CHA	5	
(Bluff +2)		CHA	7	
Réseau	1	CHA	4	
(Matrice +2)		CHA	6	

ARMES

	VD	PORTÉE
Mains nues	2	[OK/-/-/-]
Fichetti Volt (Taser à main)	5	[OK/-/-/-]
Matriciel	3	-
Pic de résonance	0	-

ARMURES

	L	G	INC.
Sans armure	2	5	8
Vêtements et blouson renforcés (2)	4	7	10
Mental	3	6	9
Matricielle	4	7	10

COMPORTEMENTS

- Émergée dans le déni : ne se rend pas compte qu'elle se connecte grâce à la résonance et non via son deck.
- Gremlin incarnée : crash inconsciemment des appareils en se concentrant dessus quand elle panique ou est en colère.
- Wannabe novahot Deckeuse.
- Laisse un graffiti ou un tag RA artistique partout où elle passe.

RÉPLIQUES

- "Ça ? C'est juste de la programmation à l'arrache..."
- "La résonance, c'est de la triche."
- "Vous verrez, un jour, moi aussi je serais une deckeuse légendaire !"
- "On fait tout un foin des cyberdeck, mais je vois pas trop la différence avec un commlink..."

FORMES COMPLEXES

SEUIL

Bombe d'interférence	0
Lui permet de disparaître dans la matrice. Nécessite la réussite d'un test de perception matriciel pour la repérer. Créer cependant une anomalie clairement visible.	
Overclock	3+
Lui permet d'obtenir un boost d'initiative lorsqu'elle se concentre.	
Persona miroir	0
Donne l'illusion d'un double du persona.	
Pic de résonance	0
Inflige des dommages d'une VD égale au nombre de succès.	

ATOUTS

NIV

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	
Construct Deck ancien (équipement)	10
RR 1 aux tests de Piratage	
RR 1 aux tests de Furtivité (discrétion matricielle)	
RR 1 aux tests de Technomancie (formes complexes)	
+1 d'armure matricielle	

ÉQUIPEMENTS

Faux SIN, commlink, vieux cyberdeck d'occasion personnalisé et sa bibliothèque de programmes obsolète (construct), bombes de peintures, tags furtifs.

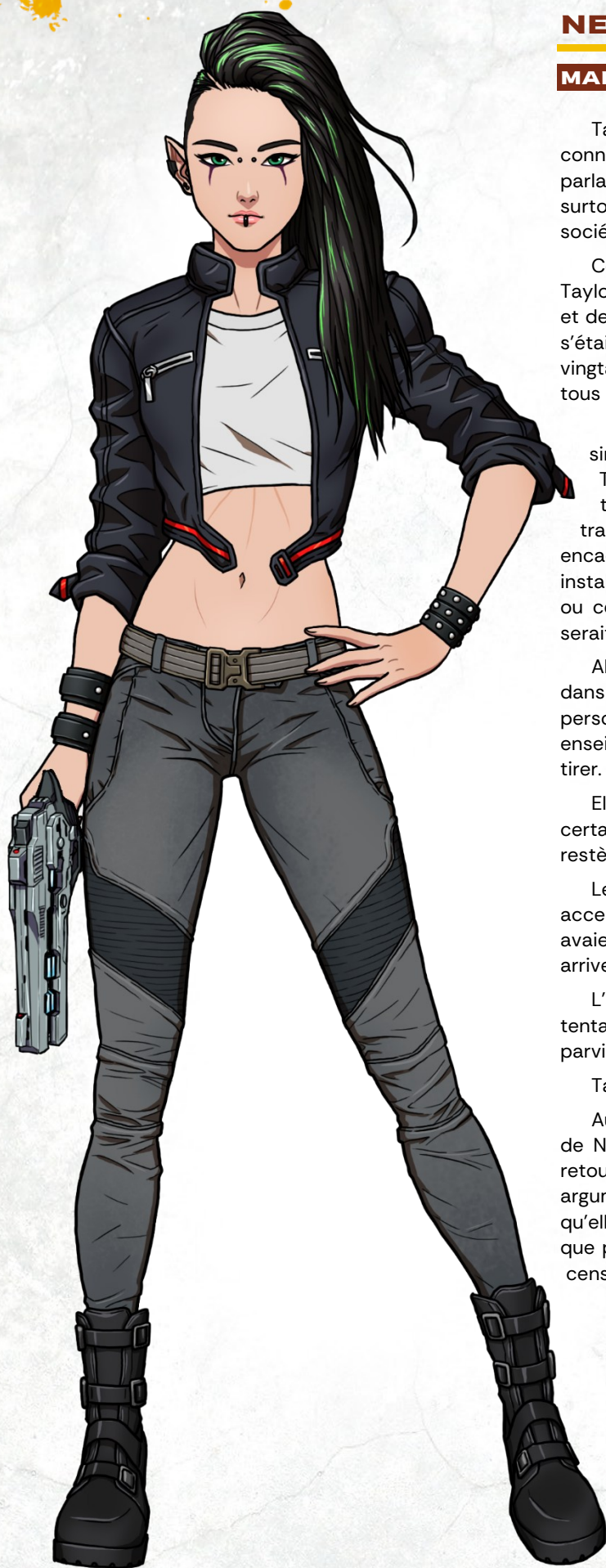


Illustration : S2ka

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 Réalité 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

2

AGILITE

3

VOLONTE

3

LOGIQUE

3

CHARISME

3

ANARCHY

3

ESSENCE : 6

MOTS CLES

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

COMPETENCES

NIV

ATT

RD

RR

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

ARMES

VD

PORTÉE

Mains nues	2	[OK/-/-/-]
Ares Predator IV (Pistolet lourd)	5	[OK/OK/Dés/-]
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

COMPOTEMENTS

- 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 +2
Marionnettiste	Firewall
Pic de résonnance	0
Réalité perturbée	Selon aire

ATOUTS

NIV

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 1 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 Rapière (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