

>>> FAST AND FURIOUS <<<

par SilverDoom

<http://www.joompag.org/>

>>> Fast and Furious <<<

Introduction	1
CHAPITRE 1 - RENCONTRE AVEC JOHNSON	2
Il est 5h, Seattle s'éveille...	2
L'envers du décor	3
Les Halloweeners	3
CHAPITRE 2 - RENSEIGNEMENTS	5
Et maintenant, qu'est-ce qu'on fait ?	5
L'envers du décor	5
CHAPITRE 3 - PREMIER CONTACT	7
La Ford Motors Corporation	7
Dites le avec des mots	7
L'envers du Décor	7
Premier Contact	7
Antivirus	8
CHAPITRE 4 - TREE, TWO, ONE... IGNITION!	9
Dites le avec des mots	9
L'envers du décor	9
Et un drapeau à damier, un..	9
CHAPITRE 5 - LA MORT AUX TROUSSES...	10
L'envers du décor	10
Antivirus	10
CHAPITRE 6 - FUSILLADE DANS LE GARAGE	11
Dites le avec des mots	11
L'envers du décor	11
Le garage à la loupe	11
Antivirus	13
CHAPITRE 7 - QUAND LA LONE STAR S'EN MELE...	14
L'envers du décor	14
APPENDICE A : OMBRES PORTÉES	15
APPENDICE A : LES VÉHICULES	18

> Note de l'auteur

Ce scénario écrit pour SR3, et prévu pour des joueurs et personnages moyennement expérimentés, va plonger les PJ au cœur d'une intrigue se déroulant principalement à Seattle, néanmoins l'action peut également être amenée à sortir des limites du métroplex. Il est conçu pour un groupe de trois à quatre shadowrunners. La présence d'un interfacé aux véhicules se révèlera très utile et certainement déterminante pour la réussite de la run. Cette aventure nécessitera également une bonne dose d'initiative si les joueurs ne veulent pas être menés en bateau du début à la fin.

INTRODUCTION

Nous sommes en mars 2060. Seattle sort d'un hiver assez rude, où elle a vu tomber beaucoup de neige. Néanmoins celle-ci commence à fondre relativement vite vu le haut taux de pollution qui règne en ville. Le ciel est gris et le plafond est bas. En bref ce n'est pas la joie et le soleil est plus que timide. Nos shadowrunners seront certainement désœuvrés, et lorsque c'est le cas, eh bien le matin on dort ! L'un des PJ sera donc réveillé en pleine matinée soit directement par téléphone, soit par un autre moyen (cela peut être un simple courrier électronique ou tout autre système genre alerteur). Le contact du PJ annonce qu'il vient de tomber sur un possible contrat : un type recherche une équipe de shadowrunners discrets pour une run bien payée. La première entrevue, si elle a lieu, est fixée le lendemain sur les docks de Seattle Downtown, près de l'entrepôt B512, à 5h00 du matin. Les PJ devront y rencontrer un Mr Johnson qui devrait être seul.

CHAPITRE 1 - RENCONTRE AVEC JOHNSON

Il est 5h, Seattle s'éveille...

5h00 du matin ! Voilà un horaire de Mr Johnson paranoïaque...

Et pour cause : il s'agit de sa première shadowrun (en tant que Mr Johnson bien entendu).

Près de l'entrepôt B512, les dockers ne sont pas encore au boulot. Ça, le Johnson le savait, et il sait aussi que s'il a des ennuis, sa voiture est garée non loin de là, dans l'ombre d'un bâtiment (en termes de jeu il lui faudra 4 tours de combat pour la rejoindre). Théoriquement l'entrevue ne devrait pas durer plus d'un quart d'heure.

Lorsque les PJ arrivent sur le lieu de rendez-vous, il est déjà là, attendant dans l'ombre. Il n'en sortira pas tant que le groupe de runners ne sera pas descendu de voiture (il a trop peur de tomber sur les Halloweeners, un gang qui sévit à Seattle Downtown et notamment près des docks).

Normalement, si les PJ restent sages et ne commencent pas à s'exciter en voyant qu'il n'y a personne, il devrait sortir de l'ombre et s'approcher d'eux. Les PJ peuvent aussi bénéficier d'un test de perception pour le découvrir (faible lumière).

S'ils attendent sagement, lisez ce qui suit aux joueurs :

Vous êtes donc arrivés sur les docks depuis cinq minutes.

Il fait toujours nuit et la température est très fraîche mais le climat est sec.

Il n'y a pas la moindre activité autour de vous et pas âme qui vive non plus.

Alors que vous commencez à vous impacter, vous voyez un homme sortir de l'ombre près d'un gros container. Sa démarche n'est pas sûre et il s'avance vers vous tout en surveillant les environs. Il n'est visiblement pas très rassuré.

Lorsqu'enfin il arrive à votre hauteur, vous pouvez distinguer un homme de race blanche, d'une cinquantaine d'années, dans le plus pur style corporatiste. Il porte des lunettes et un chapeau de ville, ainsi qu'un gros manteau bien chaud. Il se présente : Mr Johnson (eh ben ouais normal !!).

Les présentations terminées, le Johnson prend la parole :

« Messieurs, je suis heureux que vous ayez répondu favorablement à ce rendez-vous quelque peu inhabituel. Mais dans ma situation la discréption est de rigueur. Je représente FORD MOTORS CORPORATION. Nous avons une succursale ici à Seattle.

La mission que je vous propose est une mission de repérage, la discréption devrait donc être votre premier objectif. Si vous l'acceptez, votre paiement sera de 20000 nuyens par personne, plus un substantifque cadeau offert par la corporation. Est-ce que vous en êtes ? »

Logiquement, vu le paiement assez intéressant plus le cadeau, nos shadowrunners devraient accepter cette mission sans trop rechigner.

> Note de l'auteur

Vous êtes libre de modifier comme bon vous semble le paiement de cette run, surtout si d'ordinaire vous les payez assez conséquemment, mais il ne faut pas perdre de vue que 20 000 nuyens c'est déjà pas mal ; moi j'ai tendance à être rat sur le pognon car il s'agit pour le MJ et surtout à SR3 d'un excellent paramètre pour gérer votre groupe de PJ, sans quoi ceux-ci deviennent vite plus riches que le cadre corpo moyen, chose qui ne devrait jamais arriver ; il n'y a rien de plus frustrant qu'une équipe de runners qui refuse une run sous prétexte qu'elle ne paye pas assez : en théorie les runs devraient être assez rares pour qu'elles soient le seul moyen de survie dans le monde des ombres.

Une fois l'accord passé, le Johnson leur révèle ceci :

« Bien.

Puisque vous acceptez la mission, voici de quoi il s'agit : il va vous falloir infiltrer les cercles de gangs tuning. Je m'explique : nous avons de fortes raisons de penser qu'un petit groupe de gens mal intentionnés nous vole.

En effet il y a six jours à peine, un de nos camions transporteurs a été attaqué sur la Route 161 à Puyallup. Un groupe de trois voitures de course tunées s'en est pris au conducteur, qu'il ont laissé pour mort sur le bord de la route. Toute la cargaison a disparu.

Vous avez certainement déjà entendu parler de ce qu'on appelle les runs sauvages : des courses illégales de voitures organisées la nuit sur des portions de route désertées, mais pas toujours. Ces courses de voitures tunées font de plus en plus de fans, et les technologies utilisées sont de plus en plus pointues. Les véhicules de la Lone Star ne parviennent la plupart du temps plus à les poursuivre. Malgré nos protestations, les forces de police ne semblent pas pressées d'en finir avec ce fléau.

Bien entendu votre mission ne consiste pas à stopper cet état de fait. La corporation que je représente cherche juste à récupérer sa cargaison volée : il s'agit d'un camion de transport de 42 tonnes bourré d'équipement automobile de très grande valeur.

Il va donc vous falloir enquêter sur ce milieu afin de découvrir quel gang ou quel groupe est à l'origine de ce vol, puis tenter de récupérer la cargaison.

Pour l'enquête vous serez payé la somme convenue, mais si en plus vous nous ramenez la cargaison entière alors vous pourrez garder le cadeau de la corporation. Il s'agit d'une Ford Probe II spécialement tunée pour l'occasion. Elle vous permettra de prendre part à ces runs sauvages sans trop de problèmes. Vous avez toute l'latitude pour enquêter, mais s'il vous plaît prenez soin de la voiture car elle vaut la bagatelle de 1 950 000 nuyens. Vous n'en aurez pas d'autre.

Des questions ? »

L'envers du décor

Concernant la voiture, vous trouverez en annexe ses caractéristiques.

S'il n'y a pas plus de questions, Mr Johnson leur remet une carte au logo de la corpo où un numéro de tridiphone y est inscrit, c'est le numéro qu'ils doivent appeler une fois le groupe localisé.

Il rajoute que la voiture sera disponible dès le lendemain au siège de FORD MOTORS CORPORATION. Il faudra venir le soir, cela diminuera les risques de se faire arrêter par la Lone Star au volant d'un monstre de mécanique (car franchement la caisse est superbe et elle ne passe pas du tout inaperçue).

Puis le Johnson finira par les laisser et s'empressera de quitter ce lieu qui ne le met pas à l'aise.

Et voilà nos PJ de nouveau seuls.
Il est à peu près 5h15.

Ne leur dites rien, mais si vous voyez que vos joueurs commencent à palabrer sur le pourquoi et le comment de la run, et qu'aucun d'entre eux ne vous précise qu'ils lèvent le camp, laissez-leur 5 minutes avant qu'un groupe de six Halloweeners de retour de maraude ne les surprennent. Si c'est le cas ceux-ci sont à pieds donc nos PJ pourraient très bien prendre la fuite plutôt que de tenter le diable. En effet ils ne sont là que pour mon plaisir (parce que je les aime bien), aussi vous pouvez très bien décider de ne pas les faire intervenir, d'autant plus qu'il ne faut pas les més estimer.

Les Halloweeners

Voici les profils des Halloweeners :

Ils sont six : 2 grosses frappes et 4 petites frappes, 4 humains, 1 ork et 1 elfe (le meneur)

► **Les humains** : 3 de race blanche, 1 pueblo

CON 4 **REA 3**

FOR 3

RAP 4

CHA 2

INT 3

VOL 3

ESS 5,9

INIT 3+1D6

Réserve de combat 5

Réserve de Karma 2

Compétences actives

Armes cyber-implantées 5

Athlétisme 2

Motos 3

Corps à corps 5

Pistolets 3

Etiquette (Rue) 1(3)

Fouets (Chaînes) 3(5)

Intimidation 3

Connaissances

Anglais (Argot urbain) 3(5)

Identification de gangs 2

Territoires des gangs 2

Equipement

Griffes 3M
Ares prédateur 9M
Couteau 3L

Chaîne 3M
Synthécuir 0/1

► L'ork : origine chinoise

CON 8(9)
FOR 7
RAP 5
CHA 3
INT 3
VOL 4
ESS 3,95

Compétences actives
Armes cyber-implantées 7
Athlétisme 4
Motos 5
Corps à corps 7
Pistolets 5
Etiquette (Rue) 1(3)
Fouets (Chaînes) 5(7)
Intimidation 3

Equipement

Griffes Rétractiles 7M
Ares prédateur 9M
Couteau de Survie 9L

Cyber

Armure Dermale 1
Réflexes Boostés 2

REA 4(5)

INIT 4+1D6 (5+2D6)
Réserve de combat 6
Réserve de Karma 3

Connaissances

Anglais (Argot urbain) 3(5)
Identification de gangs 3
Territoires des gangs 3
Réseaux de drogues 3

Chaîne 7M

Vêtements Renforcés 3/0

► L'elfe : race blanche

CON 5(7)
FOR 5
RAP 6
CHA 5
INT 5
VOL 5
ESS 3,45

Compétences actives
Armes cyber-implantées 7
Athlétisme 4
Motos 3
Corps à corps 7
Pistolets 5
Etiquette (Rue) 2(4)
Fouets (Chaînes) 5(7)
Intimidation 3

Equipement

Griffes Rétractiles 5M
Ares prédateur 9M
Couteau de Survie 7L

Cyber

Armure Dermale 2
Réflexes Boostés 2

REA 5(6)

INIT 5+1D6 (6+2D6)
Réserve de combat 8
Réserve de Karma 3

Connaissances

Anglais (Argot urbain) 3(5)
Lire/écrire 1
Identification de gangs 3
Territoires des gangs 3
Réseaux de drogues 3

Chaîne 5M
Vêtements Renforcés 3/0

> Note de l'auteur

Ces Halloweeners, bien que nombreux, ne sont pas forcément très courageux : si 2 membres du groupe ou plus sont à terre, les autres prennent leurs jambes à leur cou, en essayant tout de même de récupérer leurs potes.

Ce petit combat peut mettre dans l'ambiance, mais faites attention à ne pas trop amocher les PJ, ce n'est pas le but. Il s'agit simplement d'apprendre à vos joueurs que les ruelles sombres de Seattle restent dangereuses, surtout la nuit...

CHAPITRE 2 - RENSEIGNEMENTS

Et maintenant, qu'est-ce qu'on fait ?

A partir de là, nos runners ont devant eux deux journées entières qu'ils peuvent mettre à profit pour commencer à se renseigner sur ces fameuses runs sauvages.

Il y aura principalement deux axes possibles de recherche :

Les contacts ayant un rapport évident avec le milieu de la mécanique auto. (SR4)
Les contacts sans réel rapport avec le milieu de la mécanique auto. (SR5)

► Informations possibles par contacts genre mécanos (SR4) :

- 0 succès : De quoi tu me parles mec ?
- 1 succès : Ah bien sûr, ça se fait généralement vers Puyallup.
- 2 succès : Si tu te ballades la nuit sur la Route 702 au sud de Puyallup, tu pourrais tomber dessus.
- 3 succès : Dans le quartier The Neon Killing, c'est là-bas qu'ils se rassemblent.
- 4 succès : Si tu veux participer à ces runs, cherche un certain Hawk, c'est un ork.

► Informations possibles par autres contacts + contacts des forces de l'ordre (SR5) :

- 0 succès : Ah bon ? ça existe vraiment ça ?
- 1 succès : ces runs se font la nuit, dans les quartiers les plus éloignés du centre.
- 2 succès : C'est à Puyallup qu'elles sont généralement organisées.
- 3 succès : C'est le plus souvent sur la Route 702 au sud de Puyallup.
- 4 succès : Cherche dans le quartier The Neon Killing.

> Note de l'auteur

Bien entendu, vous avez toute latitude concernant la manière pour les runners d'obtenir ces infos. Le reste du temps, les PJ peuvent peut-être commencer à réfléchir au stratagème qu'ils vont utiliser. Il est important qu'ils n'oublient pas pourquoi ils sont là !

L'envers du décor

Albert Neiman, notre Mr Johnson d'un jour, 57 ans, est à la fois scientifique et homme d'affaires sans scrupule. Depuis trois ans, il dirige la succursale de FORD MOTORS CORPORATION à Seattle.

Cette succursale est un peu spéciale et méconnue en ville car elle n'existe que pour développer un projet important : un prototype qui devrait surclasser tous ses concurrents. Neiman dispose d'une équipe de techniciens pour mener à bien ce projet. Il est très intelligent et très orgueilleux : il considère cette voiture comme son œuvre (c'est presque vrai mais pas entièrement). Bien entendu, le budget alloué à ce projet est assez important, ce qui fait que la voiture est très compétitive (au plan sportif), et le projet une réussite.

Neiman a tout pour être heureux : il chapote la succursale de Seattle avec brio, il est relativement riche de part sa position dans la corpo, et bientôt à la retraite. Mais voilà, sa vie privée n'est pas une réussite. Il est veuf et pas remarié (il n'a pas eu le temps) et sa famille se résume aujourd'hui à son fils unique **Christopher**, 25 ans, étudiant à Denver. Autant le dire tout de suite : Christopher est l'archétype de l'étudiant fils à papa qui dilapide ses nuyens plus vite que feu sa mère ! Et son dernier caprice en date n'est autre que son insistance pour que son père lui offre un super gros cadeau. Remarquez il a raison : étant son unique fiston, son père n'a jamais pu lui refuser quoi que ce soit.

Huit mois plus tôt, au cours de l'été 2059, un petit groupe de jeunes Yakuzas mené par un ambitieux petit oyabun du nom de **Shigaru** s'est attaqué à trois reprises à des camions de transport, sur le territoire du Conseil Salish-Shidhe, entre Seattle et Yakima. Les deux premiers transporteurs appartenaient à FEDERATED-BOEING, mais le dernier était la propriété de FORD MOTORS CORPORATION. Cette attaque porta un coup sérieux à l'avancée du projet, ce qui mit hors de lui Neiman. Devant le manque évident de coopération de la part du CSS et l'impossibilité technique de la Lone Star à faire avancer l'enquête (la Lone Star ne possède pas de contrat avec le CSS), Neiman décida de faire jouer ses connaissances (car il n'est pas sans ressource) afin de retrouver les auteurs de ces attaques. Il fit donc appel à l'un de ses vieux amis (qui lui devait en plus un petit service) : **Franck Lesting**, un mage complet, mais surtout un initié appartenant à un groupe magique : l'Ordre Hermétique de l'Aurore Aurique. Grâce à leur aide, notamment sous forme de repérage rituel, les Yakuzas furent retrouvés au cours du mois de décembre 2059. Ils opéraient en fait depuis Seattle, dans Puyallup.

Neiman possédait donc toutes les informations nécessaires à l'arrestation des Yakuzas. Mais c'est alors qu'une idée lui traversa l'esprit. Au lieu de dénoncer, preuves à l'appui, les Yakuzas auprès de la Lone Star, il décida de garder tout ça pour lui. Il prit alors ses dispositions et alla trouver directement Shigaru.

Devant les menaces de dénonciation, celui-ci accepta la proposition de Neiman.

Son plan est le suivant : il demanda aux Yakuzas d'effectuer une dernière attaque sur un transporteur de FORD MOTORS CORPORATION. Celle-ci lui permit de justifier auprès de sa direction générale la mise à disposition du prototype Probe II à un groupe de shadowrunners, afin que ceux-ci puissent enquêter sur ces attaques. Mais dans le même temps, il a prévenu Shigaru qu'un groupe de shadowrunners tentait de les arrêter.

Il promit aux Yakuzas de leur laisser toute la cargaison volée en échange de l'élimination des runners et la récupération du prototype. Car ce prototype, c'est son bébé ! Et plus le temps passe, plus l'idée de le laisser à la corpo lui fait mal au cœur. En fait il prévoit de récupérer la voiture par l'intermédiaire des Yakuzas qui se seront débarrassés préalablement des runners. Ensuite il compte la faire repeindre de façon plus discrète et l'offrir à son fils Christopher. Celui-ci n'est pas encore au courant. Il expliquera ensuite la disparition de la voiture auprès de sa hiérarchie de la manière la plus simple qui soit : les runners ont disparu avec. Bien entendu, il ne va pas mettre tous ses œufs dans le même panier. Le prototype est construit en deux exemplaires, la corpo n'aura donc pas tout perdu. De plus, il compte prendre sa retraite anticipée dans le courant de l'année et s'exiler à Denver.

Le fait qu'il engage des runners pour enquêter sur les attaques de camion d'un côté, et qu'il ordonne aux Yakuzas d'éliminer les PJ de l'autre n'est pas innocent. En effet, il est ainsi quasiment assuré que les uns finiront par tomber sur les autres. Bien sûr, il aiguille au début les PJ sur les runs sauvages, car il sait que les Yakuzas de Shigaru sont friands de ces courses. Il sait également qu'ils sont très bien équipés (au niveau automobile) et s'assure en fournissant la voiture aux PJ qu'ils ne seront pas largués à la première course.

Voilà pour la petite histoire.

CHAPITRE 3 - PREMIER CONTACT

La Ford Motors Corporation

Le lendemain soir, donc, nos PJ vont se rendre à Seattle Downtown afin de récupérer le monstre automobile. En arrivant à l'adresse indiquée par le Johnson, ils pourront se rendre compte qu'effectivement la corpo est assez discrète.

Dites le avec des mots

Rien à voir avec les gratte-ciel de verre et d'acier des autres corps plus importantes. Il s'agit d'un petit bâtiment de quatre étages, aux fenêtres miroirs. Il est entouré d'un petit espace de verdure, clôturé par une grille. Il y a un accès pour les livraisons de matériel qui donne au sous-sol du bâtiment.

L'envers du Décor

Les runners ne sont pas là pour infiltrer quoi que ce soit donc je ne vais pas m'attaquer à la description des mesures de sécurité. Normalement ils sont censés arriver le soir, après l'heure de fermeture. Il n'y a donc plus personne mis à part Neiman qui les attend.

Lorsque les PJ appuieront sur la sonnette d'appel, Neiman apparaîtra sur le perron de l'entrée principale. Il ouvre alors la grille et invite les PJ à le rejoindre. Sans plus tarder il les conduit au sous-sol. Une fois en bas, il tape un code sur un clavier mural et alors une double porte commence à s'ouvrir.

Les runners peuvent découvrir petit à petit le fameux prototype Probe II. Une voiture profilée, aux couleurs criardes (orange et jaune). Au premier coup d'œil, il est absolument impossible de ne pas deviner qu'il s'agit d'un monstre en matière de vitesse.

Neiman fait tout son possible pour cacher son inquiétude quant à l'avenir de la voiture. Etant le principal concepteur, il expliquera ensuite les divers détails techniques du véhicule, surtout à celui qui est censé le conduire (voir les annexes pour ces détails).

Comme dernier conseil, il insistera sur la nécessité de ne pas trop en faire, surtout dans le centre ville. En effet la voiture ne passe pas, mais alors pas du tout inaperçue. Donc à éviter : les démarrages en trombe, les excès de vitesse, et tout ce qui pourrait pousser la Lone Star à la prendre en chasse. Pour ce qui est des runs sauvages, le problème ne se posera pas : à Puyallup la Lone Star ne patrouille pour ainsi dire jamais (zone C, E ou Z).

Une fois tous ces conseils prodigués, les runners sont libres de repartir avec le prototype. La mission peut commencer.

Premier Contact

En fonction des renseignements glanés par les runners, ceux-ci devraient trouver plus ou moins vite le rassemblement. S'ils savent que c'est dans le quartier du Neon Killing, ils trouveront tout de suite. De plus le bruit des moteurs les attirera sans problème.

Ici deux possibilités : ils trouvent le rassemblement tout de suite.

ils trouvent le rassemblement au bout de quelques temps.

1^{er} cas : avec les bonnes infos, les runners ne vont pas chercher bien longtemps. Le bruit des moteurs gronde.

Lorsqu'enfin les PJ arrivent lisez leur ce qui suit :

Vous arrivez sur une place bondée de gens divers et variés. Environ deux cents personnes sont présentes, dont énormément de métahumains. Il doit y avoir environ une cinquantaine de véhicules tous profilés pour la course. Les gens s'agitent autour des voitures, testant, comparant et bien sûr prenant des paris. Lorsque vous avancez un peu plus, beaucoup de regards se tournent vers vous, plus curieux qu'agressifs. Au bout de cinq minutes, un ork s'avance vers vous en fendant la foule. Il est couvert de tatouages et n'a pas l'air commode. Il vous fait signe de le suivre (en roulant au pas bien sûr) et finit par vous indiquer un emplacement pour votre bolide. Apparemment les véhicules compétiteurs sont garés en épis, les uns à côté des autres. L'ork semble exercer une certaine influence ou autorité sur bon nombre de personnes présentes.

2^{ème} cas : avec moins d'infos, les runners vont tourner un peu avant de trouver le rassemblement. Et pendant leur pérégrinations, ils tomberont sur un des nombreux gangs de Puyallup. Ici c'est au MJ de choisir le gang et surtout le nombre de membres qui vont tomber sur les runners. Vous avez au choix :

- les Princes of the Blood (gang d'elfes)
- les Reality Hackers (techno gang)
- les Black Rains (gang d'orks)
- les Forever Tacoma (gang d'orks et de trolls)

Pour plus de renseignements sur ces gangs, se référer au supplément « *Seattle 2060* ».

> Note de l'auteur

Personnellement, je choisirai les Forever Tacoma mais faites comme bon vous semble. Veillez néanmoins à ne pas trop amocher vos runners, car ils auront alors des difficultés pour la suite. L'idéal serait de leur faire une bonne frayeur.

Vous pouvez également faire intervenir une équipe de surveillance du rassemblement pour les sortir du pétrin. Cette équipe n'interviendra probablement pas physiquement mais leur connaissance des gangs de Puyallup, leur œil immanquablement attiré par la Ford Probe II des runners et le fait que certains participants de ces runs sauvages soient des membres de ces gangs jouera en faveur des PJ.

Ainsi, accompagnés de cette équipe, les runners finiront par débarquer sur le lieu du rassemblement (lisez alors aux PJ le paragraphe du 1^{er} cas plus haut).

Lorsque les PJ auront mis leur véhicule en place, d'autres participants curieux s'en approcheront (à ce propos, il vaut mieux pour les runners qu'ils ne fassent pas trop preuve de paranoïa, ces gars là sont loin d'être des enfants de chœur). Un ork qui se présente sous le nom de Jenks (c'est le jumeau de Hawk et aussi son bras droit) vient trouver les PJ et leur demande de le suivre jusqu'à Hawk. D'apparence il est tout comme son frère, même style, même cyberware, mêmes armes, bref deux gouttes d'eau.

Si les PJ acceptent (et d'ailleurs on se demande pourquoi ils n'accepteraient pas...) alors aucun problème, ils rencontreront le seul personnage du rassemblement qui pourra faire assurer leur sécurité. En d'autres termes il vaut mieux pour eux qu'ils cherchent à établir une bonne relation avec lui (vous trouverez le profil de Hawk en annexe).

Faites jouer cette partie le plus possible en rôleplaying.

Hawk, en grand professionnel de courses automobiles, ne cachera pas son intérêt pour la voiture des runners. Il essaiera même de tirer les vers du nez des PJ et de voir le moteur de la bête. Ensuite il leur expliquera le principe de ces runs sauvages :

« Tout d'abord les gars, on ne commence jamais avant minuit, question de sécurité. Même si la Lone ne patrouille quasiment jamais par ici, il suffit d'un incident pas loin provoqué par n'importe qui et tout est à l'eau. On a des équipes qui surveillent les environs des courses en permanence.

On fait environ 3 ou 4 courses à chaque fois. Si vous voulez participer les gars, va falloir faire vos preuves.. Les règles sont simples : on part à quatre sur la même ligne, toutes les voitures sont inspectées par Jenks avant le départ. Les interfacés sont admis en course mais pas connectés.

La course fait 4 km de long, une ligne droite de 3 bornes, un virage, le dernier km et l'arrivée. On procède par éliminations, jusqu'au dernier. Les paris se prennent au départ de chaque course, les quatre qui ont le plus misé sont admis en course. Vous pouvez miser des nuyens, ou tout ce que vous voulez, même votre caisse. Des questions les gars ? »

Antivirus

NOTE POUR LE MJ :

Pour les véhicules des PNJ, prenez l'Eurocar Westwind 2000 type standard comme véhicule de référence, en conservant les caractéristiques et modifiant simplement l'apparence. Si les runners remportent 3 courses, ils participeront à une dernière face à un autre monstre de mécanique (voir en annexes).

CHAPITRE 4 - TREE, TWO, ONE... IGNITION!

Ca y est ! Tous les personnages ayant un jour rêvé de piloter un bolide lors d'une course automobile vont pouvoir réaliser leur rêve. A vous MJ la joie d'organiser le déroulement de cette compétition. Assurez-vous néanmoins que les runners puissent participer à trois courses.

Dites le avec des mots

L'ambiance qui règne autour du départ est survoltée, il y a beaucoup de monde autour des voitures et des cris d'encouragement fusent de toutes parts

Avant le départ proprement dit, Hawk rappelle à tous les participants les règles du jeu :

1^{ère} règle : pas de faux départ ! Celui qui démarre avant les autres se voit éliminé d'office.

2^{ème} règle : pas de connexion à une ICV. Les riggers peuvent participer uniquement avec leur compétence de conduite.

3^{ème} règle : pas de carambolage ! On reste sur sa ligne et on n'en sort pas. De toutes façons, un interfacé suit les concurrents pour s'assurer du respect de cette règle.

Les autres principes sont les suivants (c'est toujours Hawk qui les énumère) :

Les participants peuvent courir en équipe, mais c'est UN pilote par course. Ce qui veut dire qu'à chaque course, le pilote est seul dans sa voiture, les équipes peuvent changer de pilote entre les courses. Seules les deux premières voitures arrivées à chaque course sont qualifiées pour la suivante (il se peut ainsi qu'une compétition se joue sur plusieurs nuits).

L'envers du décor

L'équipe de Shigaru (trois jeunes membres Yakuzas) entrera en piste (un peu comme des têtes de série) au bout de la troisième ou quatrième course. Histoire d'obliger les PJ à remporter quelques courses. De plus, chose importante : personne sur le rassemblement (pas même Hawk) n'est au courant des méfaits de l'équipe Shigaru. Ils sont connus comme de jeunes Yakuzas venant s'amuser aux voitures de course, mais c'est tout. En revanche, question compétition, ils sont bons, quel que soit le pilote (ils ont surtout une très bonne caisse). Shigaru lui-même ne participe jamais aux courses, il n'est même pas connu sur le rassemblement.

Si les runners parviennent à gagner toutes leurs courses et qu'ils ont fait bonne impression à Hawk et Jenks, ils auront tous gagné un nouveau contact dans le District de Puyallup (Hawk).

Et un drapeau à damier, un..

A l'issue de la première « confrontation » sur piste entre nos PJs et les jeunes Yakuzas, quel que soit le résultat de l'arrivée, ceux-ci s'empresseront de faire savoir à Shigaru qu'ils ont repéré leur cible. Un simple coup de fil suffira. Les instructions qu'ils recevront seront les suivantes : ne pas perdre de vue les PJs, faire comme si de rien n'était, et attendre les renforts. Ceux-ci débarqueront une demi-heure plus tard, mais ne tenteront rien sur le lieu du rassemblement.

Du côté des runners, tout est possible : s'ils soupçonnent l'équipe Shigaru, laissez-les cogiter un peu avant de faire intervenir les renforts Yakuzas. Lors de la course, insistez sur la description des voitures et leurs capacités (et notamment comparées à la leur). Cela devrait leur mettre la puce à l'oreille.

A cinq heures du matin, grand maximum, il n'y a plus personne sur le rassemblement, mais d'ici là les PJ et les Yakuzas seront peut-être déjà loin (tout dépend de leurs actions). Théoriquement ce sont les Yakuzas qui repéreront les runners en premier (lors de la course), ils devraient donc avoir l'initiative de l'action. Mais avec les joueurs, rien n'est moins sûr (après tout les Yakuzas au rassemblement ne sont que trois...).

A vous MJ d'être cohérent dans vos décisions, mais restez impartial et amusez-vous !

> Note de l'auteur

Essayez de recréer l'ambiance du départ qui règne dans le film « Fast and Furious », euh soit-dit en passant, essayez également de visionner le film avant de jouer ce scénario, cela vous aidera grandement...

CHAPITRE 5 - LA MORT AUX TROUSSES...

Cet épisode doit se jouer dans Puyallup, sur une route déserte (ou presque). Les PJs seront donc dans deux véhicules différents (la Ford Probe II n'est pas un break !!).

Au départ, les Yakuzas vont tenter de suivre discrètement les PJs afin de pouvoir leur tomber dessus sur une portion de route qu'ils connaissent bien. Bien entendu, si les PJs les ont repérés, ils feront mine de s'éloigner (mais ils communiquent par radio et sont à trois véhicules, eux !).

Tout va donc dépendre des décisions des PJ et de leur vitesse d'exécution.

L'envers du décor

La Route 161 de Puyallup est idéale pour ce combat de véhicules : elle est longue et assez libre de nuit. La Lone Star n'y patrouille pas. Allez-y petit à petit, deux voitures d'abord, puis la troisième intervient lorsque la première commence à avoir du mal. La course poursuite va donc filer vers le nord du District, le long de la Route 161. Les Yakuzas tourneront direction Loveland avant d'atteindre Puyallup City. Les PJ feraient bien de faire attention à ne pas franchir les limites de Puyallup City car ici la Lone Star patrouille (certes pas énormément, mais on ne sait jamais).

Le long de la Route 161, la course doit se faire sur terrain libre la majeure partie du temps (comptez 2 tours sur 3). Une fois cette route quittée (pour entrer dans Loveland ou Puyallup), à vous d'appliquer les modificateurs de terrain à votre guise.

Ce combat de véhicules a deux options :

- soit les PJ sont mis hors de combat (blessures, accident, fuite...) auquel cas les Yakuzas récupéreront le prototype (sauf dans le cas de la fuite bien sûr) et disparaîtront avec... fin du scénario pour les runners.
- soit les PJ prennent le dessus auquel cas Shigaru sera averti au même moment (il est à l'écoute dans son QG, un vieux garage automobile dans Loveland, près de la Route 7) et commencera à organiser ses défenses. S'il reste un véhicule en course, il lui ordonnera de revenir au garage, confiant dans sa défense.

En admettant que ce combat finisse par la deuxième option, les runners pourront poursuivre les Yakuzas jusqu'à leur planque. S'ils réussissent à les arrêter avant qu'ils n'atteignent le garage, ils pourront user d'intimidation afin de les faire parler ; à moins bien sûr qu'ils les tuent tous (un accident est si vite arrivé), auquel cas ils n'auront aucune chance de trouver leur planque, et là encore le scénario sera fini pour les runners.

Shigaru se planquera quelque temps avec ses trois fidèles lieutenants, croyant tous ses Yakuzas morts (peut-être à juste titre). Si un ou plusieurs Yakuzas parviennent à s'en tirer vivant, ils rejoindront leur QG quelques heures plus tard.

Antivirus

L'idéal pour les PJ serait de réussir à poursuivre les Yakuzas jusqu'à leur QG, ou d'en capturer un et de le forcer à les conduire au garage. Quoi qu'il en soit, si Shigaru attend toujours un véhicule, il laissera la grande porte ouverte. S'il est sûr que plus personne ne viendra, il la fermera.

CHAPITRE 6 - FUSILLADE DANS LE GARAGE

Ainsi, en fonction de la situation, les runners trouveront la grande porte ouverte ou fermée (ouverte s'ils ont poursuivi les Yakuzas jusqu'au garage, la porte électrique étant longue à se fermer).

Si lorsqu'ils arrivent devant le vieux garage la porte est encore ouverte, ils auront alors 5 tours pour profiter d'entrer par la grande porte. Au 6^{ème} tour elle se fermera complètement.

Dites le avec des mots

Le bâtiment fait 50m de long sur 34m de large et 15m de hauteur. Son toit est légèrement pentu et surtout il offre une baie vitrée au dessus de la partie hangar. Il y a également une porte de métal verrouillée de l'intérieur (rien d'impossible pour un troll).

L'envers du décor

Les Yakuzas se battront jusqu'à la mort (pour l'honneur) mais ne quitteront pas le garage, même à l'arrivée de la Lone Star (voir plus loin).

Ce ne sont pas des commandos, ni des pros des tactiques des petites unités, ils ne réagiront donc pas forcément de la meilleure manière qui soit, utilisez alors votre perspective de MJ afin de refléter ce fait : ils peuvent faire des erreurs tactiques...

Le combat durera le temps qu'il faudra. Néanmoins, Neiman ayant un sens aigu de l'intuition passera un coup de fil à Shigaru en plein combat (pure coïncidence). Si celui-ci ne répond ou ne peut pas répondre, Neiman mettra en œuvre sa double trahison (envers Shigaru), voir plus loin.

Le garage à la loupe

► Pièce n°1 :

Il s'agit du garage proprement dit : un grand hangar, aucune fenêtre, les seules sources de lumière proviennent des néons (luminosité normale si allumés) à 12 m du sol et de la baie vitrée qui forme le toit. Il s'agit de simple verre, et elle s'étend à partir du mur nord jusqu'à la moitié du bâtiment (en fait au dessus de la partie hangar).

La grande porte est électrique et le boîtier de commande se trouve à l'intérieur, juste à côté, contre le mur ouest. Juste en face de la grande porte électrique il y a deux plateaux de levage pour véhicules. Ils sont utilisés par les Yakuzas pour leurs voitures de course (réparations, réglages, etc...). Contre le mur est se trouve une vitrine qui servait autrefois de présentoir pour pièces automobile, elle est aujourd'hui pratiquement vide et ne comporte aucun outillage ou matos intéressant. Attenant au mur est se trouve également un plan de travail rempli de bricoles plus ou moins utiles à un mécanicien (roues, jantes, outils, freins, pièces mécaniques diverses et variées).

Rien n'est rangé, tout est versé là sans souci d'ordre particulier. Néanmoins, avec une bonne recherche, un personnage rigger pourrait y trouver quelques pièces intéressantes (appréciation laissée au MJ). Une grande étagère partant du mur est divise le hangar en deux parties. Elle est aujourd'hui vide mais peut procurer un abri durant la fusillade (elle est pleine ce qui veut dire que l'on ne peut y voir à travers), elle fait 3m de haut.

Le dernier camion de transport de FORD MOTORS CORPORATION est également présent dans le hangar. Il est en état de marche et vide. Les clefs de contact se trouvent en pièce n°8.

Près du camion se trouve une moto (Yamaha Rapier), celle de Shigaru. Contre les bureaux, le hangar abrite également une zone délimitée par un mur, mais sans porte d'entrée : c'est la réserve d'essence stockée là par les Yakuzas pour alimenter leur groupe électrogène (qui fournit toute l'électricité du garage).

Le groupe électrogène se trouve derrière les vingt barils d'essence de 100 litres (autant dire qu'il y a là de quoi faire sauter tout le garage, ou presque). La surface dans le hangar est en ciment.

► Pièce n°2 :

Cet ancien bureau d'accueil a été transformé en sas de sécurité par les Yakuzas de Shigaru. La serrure extérieure est un **verrou magnétique à clavier d'indice 3** avec un **système anti-intrusion d'indice 2**. Il déclenche une alarme lumineuse en cas d'échec aux tests d'**Electronique (C/R)** ou d'**Electronique**. Cette alarme n'est visible que dans les pièces 6, 7 et 8. Elle a été installée par les Yakuzas. La porte est verrouillée de l'intérieur avec une barre de fer (**indice de barrière 15**) en travers. La porte est métallique (**indice de barrière 13**). La pièce est autrement vide. L'éclairage provient d'une vieille ampoule halogène (luminosité moyenne).

Avec un test de **Perception (10)**, les PJ pourront remarquer une micro-caméra installée au plafond qui est à 3m du sol, elle est reliée à un écran en pièce 8 (le bureau de Shigaru). La porte donnant sur la pièce 3 est également verrouillée de la même façon que la précédente et d'ailleurs, c'est également la même porte. Il y a un autre **verrou magnétique à clavier (indice 2)** mais sans système anti-intrusion.

► Pièce n°3 :

Cette longue salle a été aménagée par les Yakuzas en salle à manger. Deux longues tables de fer sont accolées pour en faire une plus longue. Il y a une quinzaine de chaises autour de la table, ainsi que plusieurs vieux casiers individuels datant de l'époque où l'entreprise était encore en activité.

On peut y trouver des vieilles fringues mais rien de plus. Le plafond dans cette pièce est à 3m de haut et l'éclairage provient de quatres néons (luminosité normale). Au fond de la salle une double porte vitrée en son centre donne sur la pièce 4, elle n'est pas fermée.

► Pièce n°4 :

C'est ici que se reposent et se détendent les Yakuzas. Il y a des sofas contre le mur sud, des placards garnis de nourriture et de boissons (alcoolisées) contre le mur est. Dans le coin nord-ouest se trouvent deux vieux flippers datant du XXième siècle. Au centre de la salle il y a un billard (en mauvais état).

L'éclairage est au néon (luminosité normale), mais ils sont placés contre les murs à 3m de haut. Au plafond au centre de la salle tourne un ventilateur. Les doubles portes donnant sur le garage sont de même facture qu'en pièce 2 et on peut également les verrouiller de l'intérieur par une barre de fer.

► Pièce n°5 :

La double porte donnant sur le garage est la même qu'en pièce 4. Ici, c'est la salle d'entraînement des Yakuzas. La pièce a été aménagée comme une salle de sport : des tapis au sol, des barres de traction aux murs et quatre machines musculaires. Des sacs de frappe pendent du plafond situé à 3m de haut. L'éclairage de cette pièce est assuré par trois néons (luminosité normale).

► Pièce n°6 :

La double porte menant à cette pièce est la même qu'en pièces 4 et 5. Cette pièce sert de mini arsenal aux Yakuzas de Shigaru. Contre les murs ouest et est se trouvent deux rateliers d'armes. Normalement, vu la tournure du scénario, ils devraient être vides (les Yakuzas étant armés précédemment).

Néanmoins il y trois caisses contre le mur sud contenant 15 grenades offensives, 5 roquettes à haut explosif ainsi qu'un Multi-lanceur IWS. De plus on peut trouver 50 balles explosives pour pistolet lourd et un katana rouillé. Il y a également ici une ampoule rouge qui clignote lorsque l'alarme est activée (voir plus haut).

► Pièce n°7 :

La porte venant de la pièce 6 est tout à fait normale sauf qu'elle peut fermer à clefs (**indice de barrière 3**). Cette pièce est semble t'il la salle où se réunissent les Yakuzas et leur chef Shigaru. Elle est propre, recouverte de tapis d'orient, mais sans fenêtre. Un lustre un peu vieillot illumine les murs décorés de tableaux (dont certains pourraient valoir cher pour un receleur, à déterminer par le MJ).

Contre le mur sud, un énorme vaisselier contient la « réserve du patron », quelques bouteilles de liqueur (de la vraie !) et de saké (du vrai aussi !) ainsi que de la vaisselle propre et relativement chère. Une énorme table de bois poli trône au centre de la pièce avec 6 chaises autour.

Shigaru a vraiment tenu à s'aménager cette pièce qui flatte son orgueil. Malgré le lustre, la luminosité ne peut être au mieux que moyenne dans cette pièce (ambiance feutrée oblige). La porte qui mène à la pièce 8 est blindée (**indice de barrière 16**) et est équipée d'un **verrou magnétique à clavier d'indice 4** (dont seul Shigaru possède le code) sans système anti-intrusion. Il y a ici aussi une ampoule rouge au plafond qui clignote lorsque l'alarme est activée.

► Pièce n°8 :

Ici c'est le bureau de Shigaru. Une modeste pièce sans fenêtre, éclairée par halogène. Un bureau massif et de belle facture. Derrière le bureau, un coffre fort est scellé au mur, apparent (**indice 19**). Il contient 5 créditubes de 10 000 nuyens chacun, plus toutes les preuves incriminant les Yakuzas de Shigaru sur les attaques de camion depuis l'été 2059. Sur le bureau se trouve l'écran de contrôle (caméra en pièce 2), un ordinateur individuel portable (celui de Shigaru) et divers dossiers concernant la gestion de son groupe de Yakuzas (il y a là de quoi ruiner la vie de Shigaru jusqu'à la fin de ses jours, surtout si les Yakuzas plus « officiels » de Seattle venaient à mettre la main dessus...).

Si Shigaru est acculé dans les locaux et que sa vie est en jeu, il s'enfermera certainement dans cette pièce, espérant que sa porte blindée tiendra le coup. Les clefs du camion se trouvent dans un tiroir du bureau.

Antivirus

La première chose que feront les Yakuzas restants, c'est éteindre les lumières dans le hangar, et surveiller les possibles entrées (grande porte, porte d'entrée, toits). Un des lieutenants de Shigaru restera près de lui jusqu'au bout. Si lors de la fusillade, Shigaru entrevoit la possibilité de filer en moto, il fera en sorte que ses lieutenants le couvrent durant sa fuite.

Bien entendu, toutes ces prévisions pourraient tomber à l'eau ou tout simplement ne pas être possibles en fonction des actions des PJ. A vous MJ de gérer au mieux la défense des Yakuzas. Mais gardez en tête que Shigaru mis à part, tous les autres se battront jusqu'à la mort, et seront fiers de le faire.

Chapitre 7 - QUAND LA LONE STAR S'EN MELE...

Au beau milieu des combats, alors que le plomb fuse dans tous les sens, le téléphone portable de Shigaru va sonner. Choisissez le moment qui vous semble le plus approprié, mais n'attendez pas trop longtemps. S'il se trouve non loin des runners, ceux-ci pourront avoir l'occasion de l'entendre sonner (tets de perception en fonction du boucan qu'il y aura dans le garage).

L'envers du décor

Il s'agit en fait de Robert Neiman qui téléphone afin de savoir où en est l'opération. Théoriquement, Shigaru ne devrait pas avoir le loisir de répondre, ce qui va alerter Neiman. Il a trop peur que les runners puissent avoir une chance de s'en sortir, surtout avec la voiture. L'absence de réponse de la part de Shigaru va lui faire penser que l'opération a échoué (et en cela il aura certainement raison). Il a donc prévu en dernier recours de faire appel à la Lone Star, chez qui il a un contact bien placé. Bien entendu tout le monde sait que la Lone Star ne patrouille presque exclusivement qu'à la frontière de Puyallup City, et qu'il faudrait une guerre totale pour attirer son attention dans une autre partie du District. Mais dans ce cas, c'est différent ; en effet Neiman a assuré son contact qu'à l'adresse indiquée la Lone Star trouverait les auteurs des attaques de camion. Et vu qu'en l'état actuel des choses l'enquête entreprise par les inspecteurs n'a rien donné, ceux-ci seront ravis de classer cette affaire sans plus de recherches.

Donc la Lone Star va se pointer à Loveland. La zone a un indice de sécurité E, utilisez la table des profils de sécurité de « Seattle 2060 » p111 pour faire arriver les patrouilles de sécurité. Néanmoins, vu la zone et les conditions particulières d'intervention (délation), la première patrouille sera constituée d'un Citymaster et 6 agents en armure dont un d'élite, un interfacé aux commandes du Citymaster et un mage de combat. Si vous disposez de « Seattle 2060 », utilisez les profils des agents de patrouille p113 et 114.

L'arrivée de la Lone Star devrait faire fuir les runners, mais ils auront peut-être le temps de tuer tous les Yakuzas, récupérer certaines choses et filer avec la voiture. Il se peut également qu'ils essuient un revers, ou ne puissent s'échapper avec la voiture. Tout dépend d'eux.

En fonction de la fin des évènements cités plus hauts, plusieurs portes de sortie s'offrent à ce scénario :

- si les runners essuient un échec, ils ne seront pas payés par Robert Neiman qui se chargera de monter une shadowrun pour récupérer la voiture, s'ils l'ont toujours.
- si les runners réussissent à liquider les Yakuzas, ils seront payés, mais Neiman ne supportant pas l'idée de devoir leur laisser la voiture, préférera la détruire (eh oui ce cher Neiman a fait installer un détonateur sous le moteur, repérable uniquement sur un test Voitures C/R 8). S'il doit le faire il attendra que les runners soient loin, et surtout qu'une ou deux journées soit passées, avant d'allumer le détonateur grâce à une télécommande. Il est possible que le flux entre la télécommande et le détonateur ne soit pas suffisant pour la mise à feu (en fonction de l'endroit où est garée la voiture, etc...) ou que les runners tombent dessus (en explorant le moteur). Quoi qu'il en soit, ne faites pas exploser la voiture avec les PJ dedans ! (ils pourraient vous en vouloir...) En revanche si elle explose dans le garage du rigger, cela peut faire un beau feu d'artifice, et qui sait attirer l'attention des forces de l'ordre sur sa planque... A vous de voir... vous pouvez aussi décider de leur laisser ce sublime cadeau.

Amusez-vous bien....

APPENDICE A : OMBRES PORTÉES

► Robert Neiman : humain, race blanche, 57 ans, cadre corporatiste

CON 4
FOR 3
RAP 3
CHA 5
INT 6
VOL 5
ESS 6

Compétences actives
Informatique 5
Electronique 4
Electronique (C/R) 3
Etiquette (Corpos) 3(6)
Instruction 3
Leadership 4
Négociation 5
Voiture 2

Equipement

Aucune arme juste ses vêtements (gros manteau épais)
Chemise blindée 2/1
Lunettes, Chapeau de ville, Téléphone cellulaire de poignet

REA 4

INIT 4+1D6

Réserve de combat 7
Réserve de Karma 3

Connaissances

Anglais (Lire/Ecrire) 6 (5)
Espagnol (Lire/Ecrire) 4 (3)
Ingénierie 5
Physique 5
Economie 4
Mécanique (Fluides) 4 (5)
Physique quantique 4
Cybertechnologie 3
Environnement Sorcellerie 3

► Hawk et Jenks : orks, jumeaux, organisateurs de runs sauvages

CON 6
FOR 5(7)
RAP 4
CHA 3
INT 5
VOL 5
ESS 1,85

Compétences actives

Armes cyber-implantées (Griffes) 4(6)
Voitures 6
Furtivité 4
Motos 4
Voitures (C/R) 4
Motos (C/R) 4
Corps à corps 4
Pistolets 5
Etiquette (Rue) 1(3)

Equipement

Veste blindée 5/3
Ceska Black Scorpion (interface câblée)
Yamaha Rapier avec port Datajack

Cyber-membre apparent (bras droit : Hawk, gauche : Jenks)

Accroissement de force indice 2,
Griffes rétractiles,
Interface câblée d'arme intégrée (processeur standard)

Cyber

Réflexes câblés (alphaware) indice 1
Déclencheur de réflexes
Radio Cephaloware (alphaware) indice 5

REA 4 (6)

INIT 4+1D6 (6+2D6)

Réserve de combat 7
Réserve de Karma 4

Connaissances

Anglais (Jargon des Rues) 3(5)
Lire/écrire 2
Pueblo (Lire/Ecrire) 3 (1)
Bars Orks de Puyallup 4
Réseaux Routiers Puyallup 5
Lieux de Rassemblement 4
Recueilleurs de voitures 4
Gangs de Puyallup 4
Planques de Puyallup 4

► Shigaru : humain, japonais, 37 ans

CON 4 (6)
FOR 4
RAP 5
CHA 5
INT 6
VOL 4
ESS 3,75

REA 5

INIT 5+1D6

Réserve de combat 7
Réserve de Karma 4

Compétences actives
Armes Tranchantes (Katana) 5(7)
Corps à corps 5
Pistolets 5
Informatique 3
Leadership 5
Negociation 5
Voitures 3
Motos 5
Etiquette (Pègre, Rue) 3(4,3)

Equipement

Griffes Rétractiles 7M
Beretta Model 101T 6L (48 cartouches)
Téléphone cellulaire de poignet

Cyber

Ossature renforcée au Titane
(armure balistique 1 ; armure d'impact 1)

Connaissances
Anglais (Lire/Ecrire) 5(3)
Territoire Yakuza 4
Réseaux de Contrebande 3
Organisations criminelles 4
Politique de la Pègre 4
Politique des Méga corps 3
Littérature Orientale 2
Gestion Ressources Humaines 4
Planques de Puyallup 4
Japonais (Lire/Ecrire) 5(4)

Chemise Ultra Renforcée 2/1
Veste Renforcée 5/3

mains nues 8M étourd.

► Lieutenants de Shigaru : 2 humains, japonais, 26 et 28 ans

CON 5
FOR 5 (6)
RAP 5 (6)
CHA 2
INT 3
VOL 3
ESS 3,25

REA 4 (5)

INIT 4+1D6 (5+2D6)
Réserve de combat 6
Réserve de Karma 3

Compétences actives
Armes Tranchantes 5
Pistolets Mitrailleurs 3
Corps à corps 6
Pistolets 5
Voitures 6
Voitures (C/R) 5
Etiquette (Rue) 2(4)

Equipement

Katana 8M
Vêtements renforcés 3/0

Cyber

Interface câblée processeur II
Réflexes boostés indice 2
Substituts musculaires indice 1

Connaissances
Anglais (Lire/Ecrire) 4(2)
Japonais (Lire/Ecrire) 5(3)
Territoire Yakuza 2
Réseaux routiers de Puyallup 4
Politique de la Pègre 2

Uzi III 6M (96 cartouches)

► Lieutenant de Shigaru : humain, japonais, adepte, 27 ans

CON 5
FOR 6 (7)
RAP 6
CHA 3
INT 6
VOL 4
ESS 6

Compétences actives
Armes de Jet 6
Athlétisme 6
Corps à corps 6 (8)
Pistolets 5
Massues (Bâton) 5 (7)
Furtivité 6
Etiquette 3

Equipement

Bâton (Allonge 1) 8L
Lunettes amplificatrices de lumière

Pouvoirs d'adepte

Corps à corps amélioré 2
Mains tueuses M
Résistance à la douleur 3

REA 6 (8)

INIT 6+1D6 (8+2D6)
Réserve de combat 8
Réserve de Karma 3

Connaissances

Japonais (Lire/Ecrire) 5(3)
Environnement Magique 4
Méditation 5
Philosophie orientale 4
Maitres d'arts martiaux 3
Musculation 3

Gants énergétiques 7G étourd.

Force améliorée 1
Réflexes améliorés 1

► Yakuzas de Shigaru : 9 humains, japonais, entre 20 et 25 ans (3 par voiture)

CON 4
FOR 5
RAP 6
CHA 2
INT 3
VOL 4
ESS 5

Compétences actives
Armes Tranchantes 5
Corps à corps 5
Pistolets Mitrailleurs 5
Voitures (C/R) 6 (4)
Furtivité 6
Etiquette (Rue) 1 (3)

Equipement

Katana 8M
Vêtements renforcés 3/0

Cyber

Interface câblée processeur standard
Réflexes boostés indice 1

REA 4

INIT 4+1D6 (4+2D6)
Réserve de combat 6
Réserve de Karma 2

Connaissances
Anglais (Lire/Ecrire) 4(2)
Japonais (Lire/Ecrire) 5(3)
Réseaux de Prostitution 3

Uzi III 6M (72 cartouches)

APPENDICE B : LES VÉHICULES

► 3 Pontiac Firebird :

couleur noire, tunées, profilées pour la course...

Maniabilité 3/8	Vitesse 240	Accélération 10	Structure 3	Blindage 1	Signature 4
Autonav 5	Pilote -	Senseurs 1	FC 5	Charge 50	
Sièges 2 avant +1 arrière	Points d'entrée 2+1h				

► Prototype Ford Probe II :

couleur jaune et orange, tunée, également profilée pour la course

Maniabilité 3/10	Vitesse 250	Accélération 12	Structure 2	Blindage 0	Signature 4
Autonav 3	Pilote -	Senseurs 1	FC 5	Charge 40	
Sièges 2 avant	Points d'entrée 2				

APPENDICE C : LE GARAGE DES YAKUZAS

