

Le bouge régulier de Jake était tel que d'habitude : sombre et miteux. La salle suintait le désespoir à vous donner la nausée et c'est comme ça que les habitués l'aimaient. Jake remua son verre de synthalcool. Ce truc chlinguait, mais après le cinquième ou sixième coup, il le remarquait à peine. Le type massif qui venait de s'asseoir à côté de lui, Eddie, regarda brièvement la scène et grogna.

« Finis ton verre, petit homme. Je vais pas rester. »

« Quoi, t'as encore un drone de surveillance au cul ? » rétorqua Jake avec méfiance avant de se ravisser vite fait. Eddie avait généralement une grande tolérance à l'égard des petits malins, mais il pétrait facilement une durite dès qu'il s'agissait de faire preuve de patience. Eddie ignora la remarque.

CONTACTS

Jake se leva, près à partir.

« Où on va alors ? »

« On parlera dans la bagnole. J'fais le taxi. » Jake acquiesça et les deux hommes sortirent pour se glisser dans la nuit. Une fois au volant de sa vieille Honda Spirit, Eddie s'acharna sur l'interface RA un peu naze et vieillotte, ordonnant à l'autopilote de se diriger à faible allure vers le centre-ville. Le véhicule se mit en mouvement, respectant scrupuleusement les limites de vitesse et le code de la route, rendant furieux les autres conducteurs pressés.

Après quelques minutes et autant de clopes fumées en silence, Jake relança la conversation. « Ça me surprend de te voir en ville. Je croyais que t'avais raccroché. »

« C'est le cas. Mais je suis revenu. » Eddie exhala un long filet de fumée tourbillonnante et sourit. Il avait une faveur à demander, et il fallait qu'il se déride un peu. Et les trucs avec les nuages de fumée, ça marchait toujours pour l'y aider.

« Welcome back, alors. »

« Je décroche de nouveau. » Eddie choisit de la boucler après ça et de donner à Jake l'occasion de poursuivre la conversation. Effet dramatique, pour éveiller son intérêt.

Jake plissa les paupières en regardant Eddie, sentant la faveur arriver. Faire une faveur à Eddie était en général synonyme de gros pépins – pas que ce soit nécessairement une mauvaise chose, hein. La vie de Jake était aussi excitante qu'un box corporatiste en plastique. Jake savait qu'il était en train de se faire appâter, mais il goba quand même l'hameçon. « À quoi tu joues au juste ? »

« Je te charge de me retrouver, Jake. »

« Je t'ai pile sous les yeux, espèce de couillon. C'est quoi ton arnaque ? »

« T'es chargé de me retrouver. » Eddie sortit un créditube de la poche de son manteau et le jeta sur les genoux de Jake. Jake ne prit même pas la peine de demander combien. Eddie s'assurait de toujours dédommager généreusement pour les services qu'il demandait. « Mais tu me trouveras pas. »

« Je te trouverai pas. » Jake empocha le créditube. « Considère-toi comme perdu. »

« Et si quiconque vient fouiner, une source sûre t'a certifié que j'ai été vu à un endroit où je ne suis pas. Pigé ? »

Jake gloussa. « Tu me paies pour foirer. Bonjour ma réput'. »

« Quelle réput' ? » rétorqua Eddie avec un sourire mauvais. C'était son tour de balancer quelques piques à son vieux pote. « Mais ça va pas être évident d'avoir toujours tort... »

« Mon gagne-pain c'est de percer les écrans de fumée et de briser les miroirs, Edward. » Eddie détestait qu'on l'appelle Edward. « Et je suis plutôt pas mauvais quand il s'agit de s'en servir, de la fumée et des miroirs. J't'ai déjà dit que j'étais un putain de bon acteur dans le temps ? »

« Ouais. Et ça me rend malade de l'entendre à chaque fois. »

« Ben tu vas continuer à l'entendre. J'avais vraiment du talent. » Les rêves brisés avaient en général une sale tendance à vous faire désaouler. « Et pendant combien de temps je suis censé entretenir cette mascarade ? »

« Six mois, disons huit, et ça ira très bien. »

« Alors on a un deal. À partir de maintenant, t'es le mec le plus inchopable que j'iae jamais eu le plaisir de traquer. » Jake remarqua un bar sur la droite, un peu plus haut dans la rue. « Arrête-toi là. »

Eddie ordonna à la voiture de s'arrêter dans le virage. Jake ouvrit la portière et grogna en extirpant son corps douloureux et un peu imbibé du véhicule. Sans un coup d'œil pour son vieil ami et nouvel employeur, Jake claqua la portière et se dirigea vers le bar, les mots « Eddie qui ? » virevoltant sans cesse dans son esprit.

CONTACTS

La présente section fournit toute une sélection de contacts utiles dans laquelle un joueur ou un meneur de jeu peuvent piocher. Toutes les règles et des conseils supplémentaires concernant les contacts se trouvent dans le chapitre *Alliés et ennemis*, pp. 285-292 de *Shadowrun, Quatrième édition, 20^e anniversaire (SR4A)*. Les informations présentées dans le chapitre en question ne sont pas reprises ici.

AGENT D'ENTRETIEN

Utilisations : accès illicite, infos internes

Endroits favoris : trou à gnôle du coin, lieu de travail spécifique

Contacts similaires : Balayeur, Ouvrier d'usine, Secrétaire corpo

Quand tout le monde dort chez soi, l'agent d'entretien passe la serpillière, vide les poubelles et débouche les toilettes du monde corporatiste. Bien peu de gens font attention à lui, et c'est tant mieux ; il est la main silencieuse qui gratte la crasse alors que tout le monde est occupé. Un agent d'entretien nettoie la merde pour un salaire qui ne vaut pas bien mieux qu'elle, ce qui en fait un contact de prix : relativement anonyme, il est prêt à trahir son employeur contre des nuyens sonnants et trébuchants.

Vous avez besoin d'une paire d'yeux supplémentaires dans une installation, de plans ou peut-être d'insérer des fausses preuves quelque part ? Faites-leur passer quelques nuyens, et la plupart des agents d'entretien exercent avec joie leur vengeance contre les costards. Traitez-les bien, et il se peut qu'ils vous gratifient d'un bonus ; imaginez ce que vous pourriez faire avec une demi-douzaine d'uniformes des services de travaux publics de la ville de Seattle. Bien qu'il semble être le contact idéal, souvenez-vous que sa loyauté envers un runner a ses limites si son gagne-pain se trouve menacé.

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	INIT	PI
2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	6	4
Compétences actives : Armes contondantes 2, Crochetage 2, Étiquette (Corpos) 1 (+2), Infiltration 2, Intimidation 2, Perception 3											
Compétences de connaissances : Politique corporatiste 3, Produits d'entretien 4, Rumeurs corporatistes 4, Sport 3											

ANTHROPOLOGUE URBAIN

Utilisations : contacts supplémentaires, histoire locale

Endroits favoris : café, musée, rassemblement d'activistes

Contacts similaires : Sociologue, Graffeur

L'anthropologue urbain étudie les cultures modernes, une matière rarement enseignée à l'université, mais plutôt transmise entre collègues et amateurs. Il a étudié les forces sociales et politiques de la cité depuis des années, et comprend l'influence de la magie, de la métahumanité et de la Matrice sur la population. Il peut tout vous dire sur

TABLE DES MATIÈRES

PACKS		CONTACTS		
Introduction	3	Contacts	36	Membre de Tamanous
Créer un personnage	3	Contacts	36	Nomade
1. Sélectionner un kit d'attributs	3	Agent d'entretien	36	Patron de club
2. Sélectionner un métatype	3	Anthropologue urbain	36	Pirate
3. Sélectionner les kits de compétences	4	Armurière	37	Pirate tridéo
4. Sélectionner des kits de sorts	4	Cadre corporatiste	37	Politicien militant
5. Sélectionner des kits d'adepte	5	Chasseur de têtes	38	Prêteur sur gages
6. Sélectionner des kits de formes complexes	5	Chauffeur de taxi	38	Proprio véreux
7. Sélectionner des kits d'équipement	5	Expert en sécurité paranimale	38	Radical
8. Touche finale	6	Faussaire	39	Scientifique corporatiste
Kits d'attributs	6	Flic-à-louer	39	Secrétaire corporatiste
Kits de compétences	10	Ganger motard	39	Shestiorka du Vory
Kits d'adepte	16	Garde du corps	40	Spider
Kits de formes complexes	17	Indic	40	Stagiaire politique
Kits de sorts	18	Infirmier	41	Strip-teaseuse
Kits d'équipement	21	Joueur	41	
		Membre d'un groupe raciste	41	

CRÉDITS : PACKS, CONTACTS

Rédaction Contacts : Davidson Cole, Adam Jury, Robyn King-Nitschke
 Caractéristiques contacts : Drew Little
 Rewriting : Rob Boyle, Davidson Cole
 Développement : Rob Boyle et Peter Taylor
 Direction artistique : Rob Boyle et Mike Vallaincourt
 Maquette de l'écran et du livret : Adam Jury, Matt Heerdt, Jason Vargas
 Illustration de l'écran : Tyler West
 Couverture du livret : Marc Sasso
 Illustrations du livret : Klaus Scherwinski.

ÉDITION FRANÇAISE

Collectif Ombres Portées
 Développeurs de la gamme française : Anthony Bruno & Ghislain Bonnotte
 Traduction : Anthony Bruno & Ghislain Bonnotte
 Corrections et relecture : Ghislain Bonnotte, Laurent Borderie et Christophe Puaud
 Maquette : Romano Garnier

Titre original : *PACKS & Contacts*
 Copyright© 2004-2012 The Topps Company, Inc.
 Tous droits réservés :

Shadowrun et la Matrice sont des marques déposées et / ou des marques de fabrique de The Tops Company, Inc. aux États-Unis et / ou dans d'autres pays. Aucune partie de cet ouvrage ne peut être reproduite, placée dans un système de partage de données, ou transmise sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite préalable du propriétaire du copyright, ni être mise en circulation sous une autre forme que celle sous laquelle elle a été publiée. Photocopie autorisée pour usage personnel uniquement.

Version américaine publiée par Catalyst Game Labs, un label de InMedia Res Productions LLC, Lake Stevens, Washington, USA.

Marque utilisée par Black Book Éditions sous licence de InMediaRes Productions, LLC.

Version française 2.0 (septembre 2012) sur la base de la version française 1.0 (novembre 2006) et des versions américaines 1.0 (juin 2004) et 2.0 (juillet 2011), avec corrections additionnelles.

En application de la loi du 11 mars 1957, il est interdit de reproduire intégralement ou partiellement le présent ouvrage sans l'autorisation de l'éditeur ou du centre français d'exploitation du droit de copie.

RETROUVEZ NOUS SUR LE NET !

<http://www.shadowrun.fr>
 (portail communautaire Shadowrun)
<http://www.black-book-editions.fr>
 (site de l'éditeur)
<http://www.shadowforums.com>
 (principal forum francophone)

ÉGALEMENT DANS LA COLLECTION SHADOWRUN, QUATRIÈME ÉDITION

Règles : *Shadowrun, 4^e édition 20^e anniversaire, La Magie des Ombres, Augmentations, Arsenal, Unwired – Matrice 2.0, Le Guide du runner, Créatures du Sixième Monde*

Background : *L'Europe des Ombres, Capitales des Ombres, Enclaves corporatistes, Jungles urbaines*

Background & Campagne : *Émergence, SOX, Cartels fantômes*

Aventure : *En pleine course*

Shadowrun Vintage

Harlequin – Le Retour d'Harlequin, Insectes, Aztlan – Denver

À paraître

Seattle 2072 – background

Romans

Chrome & magie, 2XS, Ne traite jamais avec un dragon (Trilogie des Secrets du pouvoir, vol. 1), Jeux d'Ombres, Choisis bien tes ennemis (Trilogie des Secrets du pouvoir, vol. 2), Loup solitaire

l'Underground ork de Seattle, et pour une somme modique pourrait même vous y emmener faire un tour vite fait pour y jeter un œil. Si vous cherchez une relation dans le monde criminel vous ne frappez pas à la bonne porte, mais l'anthropologue pourra vous mettre en relation avec des dizaines d'explorateurs urbains, d'activistes politiques, de photographes, et plus généralement avec toutes les personnes intéressées et concernées par la vie urbaine.

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	INIT	PI
2	3	3	2	3	4	4	3	3	6	7	1
Compétences actives : Déguisement 4, Esquive 3, Étiquette 4, Infiltration 3, Informatique 4, Navigation 3, Perception 4, Recherche de données 3, Survie 2											
Compétences de connaissances : Connaissance des environs 4, Endroits secrets 4, Identification de gangs 4, Paradis pour runners 2, Planques 2, Politique locale 4, Psychologie 3, Rumeurs de la rue 3											

ARMURIÈRE

Utilisations : armes et protections, réparations et améliorations

Endroits favoris : stand de tir, bar, atelier, dojo

Contacts similaires : Fourgue, Fabricant d'armes, Spécialiste des armes

Quelque part en ville, l'armurière a une planque d'armes, de pare-balles et d'autres jouets sympas, avec leurs numéros de série soigneusement effacés (physiquement et électroniquement), prêts à tomber entre vos petites mains empressées. Si vos goûts en matière de quincaillerie sont plus exotiques ou tendent vers le militaire, elle se débrouillera quand même pour vous donner satisfaction ; que ce soit en vous trouvant le matos ou la bonne personne qui pourra mettre la main dessus. Elle pourra aussi vous indiquer un bon doc des rues qui pratique l'implantation de systèmes d'armes cybernétiques.



MÉTATYPE DES CONTACTS

Les contacts présentés ici peuvent être de n'importe quel métatype. Les caractéristiques fournies sont valables par défaut pour un contact humain ; pour modifier son métatype, appliquez simplement les modificateurs ci-dessous. Remarquez qu'aucun attribut ne peut être réduit à moins de 1.

Métatype	Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log	Vol	Chance	Init	PI
Elfe	-	+1	-	-	+2	-	-	-	-1	-	-
Nain	+1	-	-1	+2	-	-	-	+1	-1	-1	-
Ork	+3	-	-	+2	-1	-	-1	-	-1	-	-
Troll	+4	-1	-	+4	-2	-1	-1	-	-1	-	-

L'armurière sait que ses marchandises sont très demandées par toutes sortes d'organisations peu scrupuleuses des deux côtés de la loi et il est probable qu'elle emploie des gardes du corps pour assurer sa sécurité et celle de ses marchandises. Elle est probablement suffisamment compétente pour se défendre et dispose des savoir-faire techniques pour faire des réparations sommaires d'armes et d'armures. Son réseau de contacts comprend des runners, des contrebandiers, d'autres fourgues, des docs des rues, des militaires et même des costards corpos. En gros, elle connaît à peu près toutes les personnes qui valent quelque chose dans les Ombres... et au-delà.

Le meilleur moyen de nouer des relations avec une armurière est de faire du business avec elle, un max de business. Difficile pour l'acheteur occasionnel de dépasser le simple statut de client. Des visites régulières, des pots-de-vin généreux et un penchant à discuter des derniers développements en matière d'armes à feu mettront vite fait un runner dans les petits papiers de l'armurière. Bien qu'il puisse se révéler coûteux de développer et d'entretenir une relation avec un tel contact, elle a le bras long et son influence peut s'avérer inestimable.

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	INIT	PI
2	3	2 (3)	3	3	3	3	3	3	2	5,4	5
Compétences actives : Armes à feu (G) 2, Armurerie 5, Escroquerie 2, Étiquette (La Rue) 2 (+2), Explosifs 2, Hardware 2, Négociation 3, Perception 2											
Compétences de connaissances : Armes 5, Balistique 3, Chimie 2, Conception d'armes à feu 5, Ingénierie 3											
Cyberware : booster olfactif 3, accroissement de réaction 1, smartlink											

CADRE CORPORATISTE

Utilisations : codes d'accès, informations

Endroits favoris : réunion de parents d'élèves, événementiel corporatiste, happy hours

Contacts similaires : Bureaucrate municipal

Le cadre s'est frayé un chemin jusqu'à son poste actuel au milieu de l'échelle corporatiste à coups de langue et de griffes, et il n'ira probablement pas plus haut. Il a obtenu un peu d'autorité et compte bien s'y accrocher comme si sa vie en dépendait. La plupart des cadres ne sont pas appréciés par leurs subordonnés, et mènent une vie solitaire et aliénée au boulot : ceux d'en dessous considèrent le cadre corporatiste comme un vendu et ceux d'au dessus ne voient en lui qu'un rouage anonyme supplémentaire. Plus que quiconque dans l'organigramme de la corpo, le cadre corporatiste est celui qui a le plus de chances de craquer, et un runner opportuniste peut en tirer avantage s'il sait comment jouer sur l'ego de cette véritable bombe à retardement.

Même si son microcosme de quinze employés, son bureau avec fenêtre et sa place de parking réservée semblent être tout ce qui compte pour le cadre corpo, il peut passer outre si on lui donne l'opportunité de prendre sa revanche sur l'entité qui a fait de lui un paria.

Le cadre corporatiste est l'un des rares contacts corpos qui pourraient ne même pas demander de backshish pour peu que vous le



preniez au bon moment, au bord de la rupture. Un employé standard, stable et contenté est à peu près inexploitable ; il se satisfera longtemps d'afficher une simple façade d'approbation et de loyauté envers la corpo. Mais pour ceux qui en ont par-dessus la tête... rien n'est impossible.

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	INIT	PI
2	3	2	3	3	3	3	3	2	5,9	5	1

Compétences actives : Informatique 2, Étiquette (Corpos) 4 (+2), Intimidation 1, Leadership 2, Négociation 3, Recherche de données 2

Compétences de connaissances : Affaires 3, Coachs personnels 2, Droit méga-corporatiste 4, Politiques corporatistes 3, Rumeurs corporatistes 2, Sport 3

Cyberware : datajack

CHASSEUR DE TÊTES

Utilisations : contacts supplémentaires

Endroits favoris : en ligne, clubs

Contacts similaires : Fixer, M. Johnson

Le rayon du chasseur de têtes n'est pas l'acquisition de matos, la fourgue, les planques et autres activités dans lesquelles trempe en général la plupart des fixers. Ils préfèrent se concentrer sur une seule chose et la faire très bien : trouver des runners doués et procurer leurs services à un client. Quel que soit le job, le chasseur de têtes vous constitue une équipe en moins de 24 heures. Ses contacts ne se limitent pas à la conurb', il en a dans le monde entier, alors s'il vous faut quelqu'un pour un run à Amsterdam et que vous n'avez jamais mis les pieds en Europe, il vous mettra en relation avec les bonnes personnes ; ou vous filera au moins les tuyaux nécessaires pour que vous sachiez où chercher.

Doubler ou tromper un chasseur de têtes est une très mauvaise idée : si vous envoyez les meilleurs éléments d'un chasseur de têtes *ad patres* trop souvent, n'espérez plus qu'il vous monte encore une équipe. La plupart de ces chasseurs n'exigent pas que vous payiez tout le temps la commission sur recrutement si vous bossez régulièrement avec eux, mais leur filer un bonus est une marque de politesse appréciée si vous traitez sur le long terme avec une équipe qu'il vous a montée. Dans la mesure où ces gens disposent d'une quantité impressionnante d'informations sur ceux qui sont quelqu'un dans les Ombres, il est improbable que vous traitiez jamais face-à-face avec un chasseur de têtes : l'anonymat dans ce secteur d'activité n'est pas tant un choix qu'un mode de vie. Certains chasseurs de têtes n'opèrent que par le biais d'un intermédiaire, ou bien via la Matrice.

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	INIT	PI
2	3	3	2	5	3	3	4	3	6	6	1

Compétences actives : Escroquerie 3, Esquive 2, Étiquette 4, Falsification 2, Hacking 2, Informatique 3, Négociation 4, Perception 3, Pistolets 2, Recherche de données 3

Compétences de connaissances : Clubs branchés 4, Clubs fétichistes underground 3, Grands restaurants 3, Psychologie 3, Shadowrunners 5, Sport 3

CHAUFFEUR DE TAXI

Utilisations : directions, informations locales

Endroits favoris : station de taxi, la rue

Contacts similaires : Chauffeur, Employé des transports en commun

De nombreuses compagnies de taxis ont remplacé leurs chauffeurs par des taxis automatiques capables de vous mener d'un point A à un point B par une navigation logicielle sans faille. Ces taxis automatiques ne prennent pas de pause-déjeuner, n'écoutent pas de musique forte, et ne prennent (en général) jamais la route la plus longue pour augmenter le prix de la course et arnaquer le client. Ils ne racontent pas non plus d'histoires invraisemblables, ne recommandent pas de restaurants, ne puient pas la clope importée... en gros, ils n'ont rien d'un bon vieux chauffeur de taxi. La plupart des conurbs ont quelques taxis traditionnels, pour ceux qui préfèrent le contact humain et deux mains sur le volant. Les passagers



sont isolés du conducteur par une épaisse couche de verre pare-balles, mais ils peuvent communiquer par le biais d'un système d'interphone. À part vous livrer les derniers potins, un taxi acceptera souvent d'accomplir de petits boulots de livraison / récupération, tant qu'il est assuré que la marchandise est sûre et qu'il sera correctement payé. Ce n'est pas non plus forcément le moyen le plus sûr ni le plus fiable pour quitter un endroit en catastrophe, mais sur le coup, si vous avez un taxi dans la poche, il pourrait bien se retrouver au bon endroit au bon moment.

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	INIT	PI
2	3	4	2	2	3	2	2	2	6	7	1

Compétences actives : Escroquerie 2, Étiquette (La Rue) 3 (+2), Navigation 4, Perception 3, Pistolets 2, Véhicules terrestres 5

Compétences de connaissances : Connaissance des environs 3, Identification de flics en civil 3, Identification de gangs 3, Lieux intéressants des environs 4, Planques 3, Raccourcis 4, Rumeurs de la rue 4

EXPERT EN SÉCURITÉ PARANIMALE

Utilisations : connaissances sur les créatures, connaissances magiques, acquisition de créatures, codes d'accès

Endroits favoris : chenil, animalerie, exposition animalière, en forêt

Contacts similaires : Exterminateur, Activiste pour les droits des animaux, Agent des services vétérinaires, Magicien de sécurité

L'expert en sécurité paranimale comprend souvent les créatures avec *lesquelles* il travaille mieux que les gens *pour lesquels* il travaille. Il est Èveillé, comme ses animaux, et dispose des compétences et de l'expérience nécessaires pour s'occuper de créatures imprévisibles, difficiles à dresser et encore plus difficiles à contrôler ; en général, il s'y connaît également en esprits et en runes de garde. Il vous dira que le respect est la clé : pour que les esprits et les créatures vous respectent,

il faut commencer par les respecter. L'expert a une piètre opinion des responsables de la sécurité corporatistes qui ne traitent les paracréatures que comme un autre système de sécurité. Les runners peuvent en tirer avantage quand ils tentent de développer une relation avec un expert en sécurité paranimale : montrez un rien de compassion face à la condition de ces créatures ou donnez l'impression que vous vous y connaissez un poil, et vous ne pourrez plus arrêter ces obsédés des animaux quand ils vous détailleront par le menu leur passion des bêtes.

Mais n'oubliez pas : entendre en boucle à quel point Foufou ou Brutus est intelligent et à l'air humain brisera la patience du plus saint des auditeurs. Comme tous les maillons de la chaîne sécuritaire, l'expert en sécurité paranimale peut être votre pire ennemi ou votre meilleur ami, vous clouant sur place ou vous laissant passer avec un clin d'œil complice. Sa loyauté envers son employeur n'est que marginale, bien qu'il soit plus attaché à son job que le type de la sécurité moyen, vu qu'on lui offre la possibilité de travailler avec des créatures et des esprits. Il trouvera sans doute les nuyens intéressants, mais comme avec la plupart des contacts, il existe des manières bien plus créatives de gagner sa confiance.

Bordel, sauvez une espèce menacée et les gosses de vos gosses auront un contact loyal pour la vie. Inversement, vous vous créerez un ennemi mortel en faisant sous ses yeux du mal à une créature : votre gueule sera imprimée sur ses rétines jusqu'à la fin de vos jours.

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	MAG	CHANCE	ESS	INIT	PI
3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	6	7	1

Compétences actives : Analyse astrale 3, Arme de mêlée exotique (Attrape-bestiaux) 4, Conjuration (GC) 3, Esquive 2, Fusils 2, Lancement de sorts 2, Perception 3, Premiers soins 2

Compétences de connaissances : Esprits 3, Parazoologie 4, Poisons 3, Procédures de sécurité corporatistes 4, Psychologie animale 3, Sims naturalistes 3, Théorie magique 4

FAUSSAIRE

Utilisations : codes d'accès, fausses identités, documents contrefaçons

Endroits favoris : en ligne, repaires de geeks

Contacts similaires : Blanchisseur d'argent, Vendeur de données

Vous voulez devenir quelqu'un d'autre ? Si c'est le cas, voilà la personne qu'il vous faut. Besoin d'un faux vite fait qui passera une simple inspection visuelle ? Pas de souci. Un badge corporatiste bidon pour bluffer la réceptionniste qui s'ennuie dans le hall d'entrée ? No problemo, *omae*. Et que diriez-vous d'une nouvelle identité, avec un SIN, un permis de conduire, un passeport et deux douzaines de documents pour rendre le nouveau « vous » plus crédible ? Le faussaire est la personne à contacter. Ça va vous coûter un max, mais que sont quelques nuyens quand vous avez la Star aux fesses et qu'il devient nécessaire de disparaître pendant un moment ? À la fois artiste, surfeur matriciel et détective privé, le faussoire est un professionnel aguerri dont les services sont très demandés.

S'ils sont toujours prêts à vendre leur came, les faussaires qui conçoivent des identités protègent jalousement leurs sources. Ils ne vous apprendront pas les ficelles du métier et ne vous lâcheront pas leurs codes d'accès aux systèmes gouvernementaux de haute sécurité. D'un autre côté, ils cherchent toujours des moyens nouveaux et plus efficaces pour fabriquer et blinder leurs identités, alors si vous avez des infos, il se peut qu'ils soient prêts à négocier un peu, dans les limites du raisonnable.

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	INIT	PI
2	3	3	2	2	5	5	3	2	6	8	1

Compétences actives : Artisanat (Photographie) 2 (+2), Déguisement 2, Électronique (GC) 4, Escamotage 2, Étiquette (La Rue) 2 (+2), Falsification 5, Négociation 2

Compétences de connaissances : Bases de données 3, Hacks d'administrations 5, Procédures de police 3, Repaires matriciels 3, Technologies d'identification de pointe 5

FLIC-À-LOUER

Utilisations : infos internes, codes d'accès

Endroits favoris : aéroport, hôtel, centre commercial, complexe résidentiel privé

Contacts similaires : Chasseur de primes assermenté, Flic des rues, Détective privé, Viteur

Un flic-à-louer sait que vous n'avez aucun respect pour lui, mais en fait il s'en fout. Il se contente de faire son job, qui consiste l'essentiel du temps en une patrouille lente et ennuyeuse et à garder les yeux rivés aux écrans des caméras de sécurité. Il ne voudrait pas qu'il en soit autrement : ce boulot n'attire pas exactement les individus les plus motivés que la société a à offrir. Une carrière dans la Lone Star ou une autre compagnie de sécurité corporatiste se profile peut-être pour certains à l'horizon mais, dans l'ensemble, ce poste est un cul-de-sac. Si un flic-à-louer est employé dans une installation relativement moderne, il y fait des patrouilles régulières, à pied ou à bord d'un véhicule selon la taille de l'endroit, tout en surveillant les autres secteurs par le biais de retransmissions vidéo vers son commlink. Dans des installations plus anciennes, il divise son temps entre patrouilles et surveillance des caméras en circuit fermé depuis un bureau trop petit, et le temps fort de sa semaine de taf consistera à observer des cadres réunis en séminaire se mettre minable en se congratulant mutuellement dans une salle de bal vide. Le flic-à-louer moyen est sous-entraîné et complètement épuisé, et il n'est pas rare qu'il se shoote aux stimulants pour tenir ses 12 heures de boulot ennuyeuses à mourir.

Les endroits qui emploient des flics-à-louer n'ont en général pas grand-chose de très important à garder ; les responsables veulent juste avoir quelqu'un sur place pour dissuader les excités violents et les vandales, et pour appeler les vrais flics si les choses partent vraiment en vrille. Si vous deviez vous rendre dans de telles installations, les grosses menaces et les pots de vins convaincront les flics-à-louer de la boucler. Les seuls qui sont prêts à risquer leur vie pour leur boulot sont les plus brillants (ou les plus stupides) qui croient fermement qu'ils vont sauver le monde en rejoignant les rangs de la Lone Star. Mais leur enthousiasme disparaîtra dès que vous leur collerez un fusil d'assaut sous le menton.

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	INIT	PI	
3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	6	4	1

Compétences actives : Armes contondantes 2, Combat à mains nues (Immobilisation) 2 (+2), Course 2, Esquive 2, Étiquette 2, Intimidation 3, Perception 2

Compétences de connaissances : Anecdotes sportives 4, Rumeurs corporatistes 2, Systèmes de sécurité 3

GANGER MOTARD

Utilisations : marchandises volées, rumeurs de la rue, virées à moto

Endroits favoris : terrains vagues, repaires de gangs, sur la route

Contacts similaires : Ganger, Petite frappe, Contrebardier

Ce biker fait partie d'un gang de motards : un tiers d'assoiffé d'adrénaline, un tiers d'esthète de la moto et un tiers de brute épaisse. Contrairement aux autres gangers qui s'engagent en général dans les gangs des rues pour des raisons de protection, pour faire partie d'un groupe ou parce que tel est leur unique perspective de survie, le go-ganger a rejoint son gang parce qu'il veut faire la course et avoir l'air d'un sacré lascar en le faisant. Les rodéos sauvages, les virées chez les putes, les paris et les fêtes interminables n'étaient que les prémisses d'une vie de crime guidée par une mentalité de meute. Maintenant qu'il est jusqu'au cou dans le vol de véhicules, la contrebande et les deals minables, le go-ganger doit faire gaffe aux gangs rivaux et aux flics. Mais quand sa meute est sur la route une fois la nuit tombée, les rues s'offrent à lui et lui appartiennent.

Le meilleur moyen de s'attirer les faveurs d'un go-ganger, c'est d'en connaître un rayon quand la conversation part sur les motos de course



et les choppers customisés. Si vous êtes bon pour réparer ces engins, c'est encore mieux. Le go-ganger vous aidera à trouver des pièces ou des véhicules au marché noir, ou bien les dernières marchandises de contrebande. Ne comptez pas sur lui pour vous servir de taxi ou couvrir vos arrières, parce que sa loyauté va toujours d'abord à son gang, et il y a certaines limites de territoires qu'il ne peut pas franchir sans se mettre dans de grosses galères.

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	INIT	PI
3	3	4	3	3	3	2	2	2	6	7	1

Compétences actives : Armes contondantes 3, Combat à mains nues 2, Esquive 2, Étiquette (La Rue) 1 (+2), Mécanique automobile 3, Perception 2, Pistolets 2, Véhicules terrestres 4

Compétences de connaissances : Anecdotes de sims pornos 3, Identification de gangs 4, Itinéraires de contrebande 4, Motos de course 4

GARDE DU CORPS

Utilisations : informations, sécurité

Endroits favoris : événement, club

Contact similaire : Videur

Le job du garde du corps a l'air simple : éviter qu'il y ait du vilain et en protéger le client. Pour le garde du corps moderne, cela implique davantage que connaître la topographie des lieux et dégager le passage pour une starlette du simsens. Il doit suivre le fil de multiples transmissions de drones surveillant la zone et bosse généralement avec un hacker pour s'occuper des menaces électroniques et un magicien contre les menaces magiques. Une équipe de gardes du corps qui n'est pas capable de protéger son client des trois types de menace (physiques, matricielles et magiques) a bien peu de chances de signer un contrat juteux. Rarement

en congé, le garde du corps travaille souvent 16 heures par jour, gardant un oeil sur son équipe et l'autre sur le reste du monde. Reste que le garde du corps conscientieux est bien rétribué pour sa peine : ceux qui déalent avec la haute finissent bien souvent millionnaires eux-mêmes.

Il existe plusieurs catégories de gardes du corps : les corporatistes employés par une seule et même corporation, souvent assignés à la protection à long terme d'un seul VIP ; les indépendants, professionnels accrédités qui bossent fréquemment pour des corporations telles que la Lone Star lorsqu'un surcroît de sécurité est nécessaire pour un événement ; et les clandestins, qui travaillent illégalement pour des syndicats du crime ou pour des corps en tant que personnel sacrifiable.

La plupart des gardes du corps rechignent à trahir leurs clients, quelle que soit le pot-de-vin. La réputation fait tout dans leur business et une fois qu'elle est ternie, rien ne dit que le garde du corps retrouvera un jour du travail. Il existe toutefois des gardes du corps sans scrupules dans le milieu, même aux échelons les plus élevés ; mais même ces rares individus ne vendraient pas leurs clients pour moins que plusieurs années de salaire (ils en auront bien besoin pour se reconstruire une réputation dans une autre ville). Il est en revanche plus facile de leur faire lâcher des infos sur leurs anciens clients, notamment sur leurs comportements et leurs habitudes ou de simples ragots sur leur vie privée. Ils disposent également parfois de détails utiles sur la sécurité et les plans d'installations qu'ils ont visitées.

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	INIT	PI
4	3	3 (4)	3	2	3	2	4	3	3,3	6 (7)	1 (2)

Compétences actives : Athlétisme (GC) 2, Combat rapproché (GC) 3, Esquive 3, Intimidation 4, Perception 4, Pistolets 3, Véhicules terrestres 2

Compétences de connaissances : Droit 3, Gestion des paparazzis 4, Procédures de la Lone Star 3, Stars des médias 4

Cyberware : réflexes câblés 1, yeux cybernétiques (Indice 2 avec compensation antiflash, vision thermographique, zoom)

Bioware : orthoderme 3

INDIC

Utilisations : infos de la rue

Endroits favoris : bar, la rue, une soirée, buffet

Contacts similaires : Beau gosse, Artiste, Type mondain

Vendeuse d'infos de bas étage, l'indic fouine pour trouver des infos dans la rue et les balance à quiconque lui en offre quelques nuyens. Elle est hautement sociable, elle appelle tous les vendeurs et les barman de la ville par leur prénom et elle sait toujours quand une soirée a lieu. Elle voit rarement la lumière du jour : elle vit essentiellement la nuit. Charismatique, une indic sait mettre les gens à l'aise (en particulier s'ils sont bourrés) et gagner leur confiance, même si elle vient à peine de les rencontrer.

Bien que l'essentiel des infos auxquelles une indic a accès soit d'un niveau à peine supérieur à celui du ragot, elle est quelquefois capable de dénicher une information inestimable ; et elle s'y connaît quand il s'agit de la monnayer. Les ragots classiques et innocents ne vous coûteront qu'un verre ou deux. La bonne came, c'est toute une autre histoire. Deux comme ça, et l'indic gagnera de quoi financer sa dure vie de fêtard pendant une année entière. Elle n'a aucun scrupule à vendre plusieurs fois la même information, donc vous pouvez être certain que tout ce vous a dit une indic est déjà tombé dans une bonne douzaine d'autres oreilles au moins.

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	INIT	PI
2	3	3	2	4	4	2	2	2	6	7	1

Compétences actives : Escamotage 2, Escroquerie 4, Esquive 2, Étiquette 4, Négociation 3, Recherche de données 3

Compétences de connaissances : Chatrooms 3, Clubs de gym 3, Drogues récréatives 3, Milieu des clubs 4, Mode 4, Rumeurs de la rue 4, Politique des Ombres 3

INFIRMIER

Utilisations : soins, produits pharmaceutiques

Endroits favoris : supérette 24 / 24, hôpital, clinique

Contacts similaires : Infirmier DocWagon, Infirmière, Cyberchirurgien clandestin, Guérisseur chamanique, Pompier

Les infirmiers voient le pire de la métahumanité, étripée sur le trottoir, bousculée par son floc en public dans une stupeur ahurie, ou agonisante, seule dans un appartement plein de chats affamés. Leur job est d'aider les personnes dans le besoin, mais leurs conditions de travail hyper stressantes, le manque de personnel et leurs heures d'astreinte obligatoires poussent leur faculté d'empathie dans ses derniers retranchements ; en particulier quand chaque appel les jette face à des scènes de violence, d'agonie et de mort. Quand ils ne se shootent pas aux stims pour rester éveillés lors de leur troisième relève, ils tentent d'oublier les images gravées dans leurs esprits dans l'alcool ou les puces, espérant se blinder en prévision de la prochaine nuit de souffrance sanguinolente.

Avoir un contact infirmier peut s'avérer sacrément pratique quand vous vous êtes fait trouver la peau et que vous avez besoin de travaux de couture urgents sans qu'on vous pose de questions ou que vous cherchez des produits pharmaceutiques rares. N'attendez en revanche aucune sympathie : l'infirmier n'en a plus la moindre depuis un bon moment. Et n'espérez pas qu'il risquera sa peau pour sauver la vôtre, ça, c'est la raison d'être des contrats DocWagon. Si vous prenez le temps d'écouter les histoires sordides de l'infirmier ou de lui fournir de quoi se distraire un peu de son quotidien, alors vous vous serez fait un contact solide.

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	INIT	PI
3	3	3	3	2	3	4	4	2	6	6	1

Compétences actives : Cybertechnologie 2, Esquive 2, Étiquette 2, Médecine 2, Perception 3, Premiers soins 4, Véhicules terrestres 2

Compétences de connaissances : Biologie 3, Docs des rues 3, Médicaments 3, Psychologie 2, Rues de la ville 3

JOUEUR

Utilisations : informations sur les casinos et les paris

Endroits favoris : casino, nightclub à la mode, bar d'hôtel

Contacts similaires : Turfiste ruiné

La plupart des joueurs se divise en deux catégories : ceux qui parient sur les matches sportifs et ceux qui pratiquent les jeux de casino (poker, roulette, machines à sous). En 2070, la plupart des parieurs ne lèvent pas leurs fesses de leur fauteuil – à la maison ou au bureau – pour parier quelques nuyens sur leur équipe de combat urbain favorite ou pour disputer un tournoi de poker. Pour certains cependant, les paillettes et les lumières des casinos restent ce qui fait en bonne partie le charme de la chose, et ils y passent des nuits entières à s'imprégnner de l'atmosphère et à s'efforcer de faire sauter la banque. Le parieur de casino garde l'œil sur un paquet de monde, et son appréciation d'un congénère peut avoir des applications à l'extérieur de leur établissement favori.

Si vous avez besoin qu'une petite mise se transforme en une montagne d'or, un joueur peut vous filer un coup de main, pour peu que vous lui lâchiez l'avance. À l'occasion, un parieur peut même approcher un runner pour lui demander quelques thunes afin d'entrer dans une partie, en lui proposant un pourcentage sur les gains histoire de le convaincre.

Le joueur typique est un excellent négociateur et un observateur attentif, qui sait garder la tête froide et agir promptement. Il a probablement ses démons, qui ressortiront lors de situations stressantes.

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	INIT	PI
2	3	2	2	4	4	2	2	4	6	5	1

Compétences actives : Escamotage 3, Escroquerie 4, Esquive 2, Étiquette 3, Négociation 3, Perception 4, Pistolets 1

Compétences de connaissances : Politique de la pègre 3, Probabilités aux jeux 4, Psychologie 3, Repaires de la pègre 3, Sport 4

MEMBRE D'UN GROUPE RACISTE

Utilisations : théories de conspirations, informations sur les rivaux

Endroits favoris : meetings racistes, concerts de musique néo-folk, rassemblements religieux, zones rurales, prison

Contacts similaires : Activiste

Les groupes racistes concentrent leur haine vers un certain groupe de personnes : un membre du Policlub Humanis crache sur tous les métahumains alors qu'un homme de main des Fils de Sauron préfère planter un brandon enflammé dans l'œil de toute personne qui n'est ni un ork ni un troll plutôt que de lui adresser la parole. Un vitriol de ce genre n'est pas toujours déversé pour des motifs raciaux : il peut viser les Éveillés, les technomanciens ou les personnes d'un certain sexe, ayant des préférences sexuelles différentes, une autre religion ou sur des critères ethniques. Difficile quand même de détester tout le monde. Même le plus vindicatif des tordus psychopathes a besoin de se sentir épaulé. C'est là la raison d'être de ces abominables organisations.

Les membres de groupes racistes gardent généralement un profil bas la plupart du temps, et n'apparaissent sous leur vrai jour qu'entourés d'une foule de bigots comme eux. Au boulot ou dans la rue, ils garderont leurs convictions pour eux, et il se peut bien que vous ne sachiez jamais que le salaryman ork affable qui bosse à trois bureaux du vôtre passe ses week-ends à psalmodier pour la damnation de tous les homosexuels, les païens et les généticiens.

Malgré sa vision éccœurante du monde, le membre d'un groupe raciste peut se révéler un contact utile de temps à autre. Le garder près de vous (sans lui lâcher d'info importante) vous donnera un avantage quand vous interférez (ou aiderez quelqu'un à interférer) avec leurs activités.

Il peut être assez difficile de développer une relation avec une personne issue d'un tel milieu. La plupart des membres de ces groupes sont



de nature méfiaante et, comme mentionné plus haut, ne sont généralement pas bavards sur leurs liens avec l'organisation. Un membre de groupe raciste est souvent au départ un contact d'un autre type ; finalement, le runner peut découvrir la vérité et accéder à certaines informations. Le runner doit quand même faire gaffe : si un membre de groupe raciste a le moindre soupçon et se doute que vous n'êtes pas un sympathisant, il deviendra immédiatement un ennemi. La parano est un mode de vie dans ce genre de milieu.

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	INIT	PI
3	3	3	3	2	2	2	3	2	6	5	1

Compétences actives : Armes contondantes 2, Armes de jet 1, Combat à mains nues 2, Esquive 2, Étiquette (La Rue) 1 (+2), Filature 2, Intimidation 3

Compétences de connaissances : Blogs racistes 4, Calendrier du combat urbain 2, Rumeurs de la rue 4, Territoires de gangs 3, Trash rock engagé 3

MEMBRE DE TAMANOUS

Utilisations : faire disparaître un corps, trouver du cyberware d'occasion

Endroits favoris : ruelles sombres, la morgue, hôpitaux, cliniques clandestines

Contacts similaires : Goule, Trafiquant d'organes, Employé de bodyshop

Le membre du Tamanous fait partie de l'un des réseaux les plus clandestins et les plus discrets de la conurb'. Vous ne savez pas exactement ce qu'il fait, et cela vous va très bien comme ça, bien qu'il puisse se révéler utile. Il sait rarement qui est son employeur ou ce que sont ses objectifs : tout ce qu'il sait c'est que ramener les corps, vivants ou morts, leur permet de vivre confortablement. Vous prenez pas la tête avec votre saleté de morale : un membre du Tamanous n'en a aucune. Faites gaffe si vous devenez pote avec l'un d'eux, parce que s'il vous fichera probablement la paix, ses partenaires ne sont aucunement liés par les mêmes restrictions.

Les membres du Tamanous préfèrent taire leurs liens avec le réseau, se faisant passer pour des fournisseurs d'organes pour les cliniques clandestines, pour des infirmiers, etc. Ils ne diront pas non à de l'équipement, de l'argent ou des informations sur la police locale ou les activités des hôpitaux du coin, et peuvent en général vous fournir des informations sur les mêmes sujets. Si vous leur fournissez des infos à propos de « donateurs » potentiels sans les ruiner, ils sauront se montrer généreux. Cependant, en tant que membre situé au bas de la chaîne alimentaire de l'organisation, il n'est pas au fait de ses plus sombres secrets.

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	INIT	PI
3	3	3	3	2	3	3	3	2	6	6	1

Compétences actives : Armes tranchantes 3, Esquive 2, Infiltration 2, Médecine 1, Négociation 2, Perception 3, Pistolets 2, Premiers soins 3

Compétences de connaissances : Anatomie 3, Contrebandiers 3, Fastfoods 3, Fourges 2, Implants 3, Protocoles d'hospitalisation 4, Rumeurs de la rue 3, Trafiquants d'organes 4

NOMADE

Utilisations : contacts supplémentaires, conseils pour voyager

Endroits favoris : café, hôtel-cercueil, bar, aires de chargement, auto-stop

Contacts similaires : Squatter, Contrebandier, Travailleur immigré, Marginal

Dans le monde hyper-urbain de 2070, peu de personnes comprennent comment quelqu'un pourrait vouloir *ne pas* vivre dans une conurb' high-tech comme Seattle ou Néo-Tokyo. En vérité, de nombreux nomades aiment vivre dans ce genre de conurb' ; ils ne veulent tout simplement pas s'y installer plus d'une année. Ils se déplacent vers un nouveau lieu, trouvent un endroit où pieuter, peut-être un job, puis

ils explorent, rencontrent les gens et apprennent tout ce qu'ils peuvent sur la ville. Ce sont des puits d'informations, toujours prêts à parler des endroits d'où ils viennent et de là où ils comptent se rendre. Ces nomades-là sont souvent très actifs dans la Matrice et documentent soigneusement leurs voyages.

Le nomade maintient une longue liste de contacts, bien qu'il soit rare qu'il les connaisse vraiment bien. Il peut probablement vous donner le nom de quelques adresses de restaus, d'hôtels et de coins sympas pour sortir dans toutes les villes par lesquelles il est passé – et certainement bien plus.

Ou bien, le nomade est peut-être en fuite pour diverses raisons peu reluisantes : pour échapper à la justice, à une mégacorpo, au crime organisé, il doit alors faire profil bas plutôt que de poursuivre ses activités criminelles.

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	INIT	PI
3	3	3	3	4	3	3	2	3	6	6	1

Compétences actives : Athlétisme (GC) 2, Crochetage 2, Escroquerie 2, Esquive 3, Furtivité (GC) 2, Informatique 2, Perception 3, Recherche de données 3, Survie 3, Véhicules terrestres 3

Compétences de connaissances : Arnaques en voyage 3, Bons plans d'hébergement 4, Identification de gangs 3, Rumeurs de la rue 3

PATRON DE CLUB

Utilisations : contacts supplémentaires, informations, salles de réunion privées

Endroits favoris : club, meeting politique des environs

Contacts similaires : Patron de bar, Clubber, Pilier de bar

Faut pas se voiler la face. Les gens entrent dans le business des boîtes pour deux raisons : les nuyens et la gloire dans le milieu, chacun à son échelle. Ils ne veulent qu'une chose : faire plaisir aux clients afin de les voir revenir (avec leurs portefeuilles) en faisant marcher le bouche-à-oreille. Les gens qui débarquent dans le business sont toujours chauds pour bien s'éclater, et feront des pieds et des mains en dépensant énergie et ressources pour que les clients soient contents. Dix ans plus tard, les patrons de boîtes sont souvent blasés par le milieu et remplissent leur rôle mécaniquement – du genre : « la vie est dure mais faut bien que quelqu'un soit là pour vous bourrer la gueule. » Quand un patron en est arrivé là, en général seule la thune fonctionne, tout le reste n'aura aucune prise. Un patron de club traitera toujours ses réguliers avec un certain degré de respect et de camaraderie, mais plus il aura pataugé dans la fange, plus il sera difficile de pénétrer dans son cercle intime.

Pour rester en vie dans le coupe-gorge qu'est le monde des clubs, le patron de club a dû batailler avec ses congénères, avec quelques tricards du coin (dont certains sont des habitués), et aussi avec les autorités de la ville, qui lui ont pourri la vie à la moindre occasion. Il a passé plus de temps à se prendre le bec avec les agents d'inspection municipaux et à rencontrer son avocat et ses conseillers financiers que la plupart des patrons de petites entreprises, et il a plus d'un tour dans son sac. Il connaît des groupes et des comédiens, des strip-teaseuses et des putes, des politiciens et des banquiers, des gangers et des runners, des *dons* de la Mafia et des *oyabuns* du Yakuza.

Il n'est pas indispensable que vous jouiez les piliers de bar pour qu'il vous file un coup de main, mais c'est certain que ça aide. Faites juste gaffe à pas lui apporter d'embrouilles, sinon vous ne passerez plus jamais le vendeur à l'entrée.

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	INIT	PI
3	3	3	2	5	3	3	4	2	6	6	1

Compétences actives : Escroquerie 3, Étiquette 4, Falsification 2, Intimidation 2, Négociation 3, Perception 2

Compétences de connaissances : Affaires 3, Cuisine fine 3, Culture locale 3, Gnôle 3, Grands restaurants 3, Politique locale 4, Potins sur la haute société 4

PIRATE

Utilisations : marchandises au marché noir, infos clandestines

Endroits favoris : trou à gnôle du coin, docks, aire de chargement portuaire

Contacts similaires : Fourgue, Contrebandier, Ganger

« À l'abordaaaaaaage ! » Qu'ils détournent des véhicules, qu'ils volent ou qu'ils trafiquent, les pirates du Sixième Monde n'écument pas que les mers, mais aussi les autoroutes et les ruelles sombres de la conurb', toujours au courant des coins où ils peuvent trouver la meilleure came avec la sécurité la plus minime. Quasiment sans exception, les pirates travaillent en équipes. Savoir conduire une voiture ou un bateau est obligatoire, et le pirate moyen sait également piloter un drone et faire un peu de hacking, compétences nécessaires pour pouvoir discrètement surveiller et intercepter les cargaisons en partance. Les cargos de toutes sortes sont leurs proies de choix, des navires de petit tonnage aux zeppelins de transport de marchandises en passant par les trains routiers.

Les équipages de pirates fonctionnent souvent sur une base de troc, échangeant leurs marchandises volées contre d'autres marchandises volées, plutôt que de les vendre. Cela leur évite d'avoir à payer un intermédiaire, mais les groupes de pirates ne sont pas toujours en bons termes, et il n'est pas rare qu'ils tentent de se doubler. Les runners peuvent se retrouver impliqués dans les activités d'une organisation de pirates de nombreuses manières : employés par les pirates eux-mêmes comme mesure préventive, pour exercer une vengeance ou pour fournir une puissance de feu supplémentaire lors d'une opération régulière. Il se peut fort bien que les runners se retrouvent dans le camp des « méchants » du point de vue des pirates, s'ils ont été employés pour faire merder un raid ou piquer des choses dans le butin d'une organisation.

La plupart des pirates ont quand même la mémoire courte, et accepteront sans doute de dealer de nouveau avec vous même si vous les avez entubés par le passé. Ils savent bien que cela fait partie du business, comme une règle non écrite : potes un jour, ennemis le suivant.

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	INIT	PI
3	4	3	4	3	3	2	2	2	6	6	1

Compétences actives : Armes automatiques 3, Athlétisme (GC) 2, Combat rapproché (GC) 3, Filature 2, Navigation 2, Piratage (GC) 2, Recherche de données 2, Véhicules aquatiques 2

Compétences de connaissances : Drogues 3, Évaluation de marchandises 4, Itinéraires de contrebande 4, Navires de marchandises 3, Procédures de patrouille 3

PIRATE TRIDÉO

Utilisations : informations, diffusion d'informations, divertissement

Endroits favoris : café louche, trou à gnôle, conférence sur les médias, en ligne

Contacts similaires : journaliste d'investigation, activiste, bloggeur

Un pirate tridéo diffuse sur les ondes une émission tridéo pirate non autorisée. Certains le font pour l'argent, interceptant et rediffusant des émissions en paiement à la demande sous le prix du marché. D'autres importent sous forme numérique du contenu illégal dans le pays de destination : après toutes ces années, les sanglants combats à mort aztlans sont toujours aussi populaires à Seattle. Certains pirates et indépendants produisent leur propre contenu, le diffusant sur la Matrice à destination du monde entier, interrompant parfois les émissions normales, les remplaçant par le contenu pirate.

Le pirate tridéo typique connaît tout le monde en ville, et passe autant de temps au téléphone à dénicher des infos crades (ou des financements) que derrière ou devant leur caméra, enregistrant leur dernier scoop tonitruant sur « ces putains de banques qui nous entubent, man. » Un pirate tridéo peut embaucher des runners pour voler ou enregistrer la vidéo (ou d'autres données de valeur) d'une cible, agir comme gardes du corps ou voler du matériel high-tech. Les

shadowrunners doivent également se souvenir que les pirates sont toujours à la recherche d'informations, et ils peuvent se faire un petit extra en vendant au pirate des nouvelles et des infos bouillantes. D'un autre côté, les pirates tridéos réchignent en général à lâcher toute information ou extrait d'enregistrement qu'ils considèrent comme exclusif. Seule une somme astronomique pourrait pousser un pirate tridéo à révéler des informations s'il pense qu'elles peuvent faire de lui une légende. L'ego est parfois plus important que le porte-monnaie.

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	INIT	PI
2	3	3	2	4	3	3	4	3	6	6	1

Compétences actives : Escroquerie 3, Étiquette (La Rue) 2 (+2), Guerre électronique 5, Hacking 4, Informatique 4, Recherche de données 2, Perception 4

Compétences de connaissances : Droit audiovisuel 4, Endroits médiatiques 4, Rumeurs corporatistes 4, Rumeurs de la rue 4, Science-fiction 4

POLITICIEN MILITANT

Utilisations : crasses politiques, influence des politiques, contacts de haut niveau dans le milieu des affaires

Endroits favoris : meeting politique, séance de photos, mairie

Contacts similaires : Activiste, Lobbyiste corporatiste, Porte-parole des médias, Icône médiatique

Le politicien est un individu qui croit dur comme fer qu'il s'exprime au nom du peuple. C'est parfois vrai, mais assez souvent le militant a juste le doigt dans l'œil, complètement déconnecté de la réalité de la vie de ses administrés et de leurs véritables besoins. Que son programme reflète la volonté populaire ou non, une chose est bien certaine : il est infatigable pour défendre les communautés qu'il souhaite représenter, serrant des mains à qui mieux mieux, hochant la tête d'un air contrit quand un ouvrier d'usine égraine ses doléances devant les caméras ou coupant un ruban pour inaugurer un nouveau centre communautaire.

Quelles que soient les opinions du runner à propos des politiciens et de leurs tactiques, les politicards peuvent se révéler des contacts



extrêmement intéressants. Gagner la confiance d'un politicien militant n'est cependant pas facile. Contribuer financièrement à sa campagne est certainement un bon début, mais les politiciens sont plus attirés par le pouvoir que par les nuyens. Une fois qu'ils ont le pouvoir, les nuyens suivront. Un politicien sera plus facilement intéressé par quelqu'un qui lui présentera les squelettes planqués dans les placards de son rival, qui l'aidera à « mobiliser » un réservoir de voix ou qui lui offrira quelques milliers de votes-surprise juste avant la fin d'une élection. Il se peut même que vous trouviez occasionnellement un politicien convaincu par sa propre rhétorique, cas dans lequel les runners devront agir dans l'intérêt de la communauté concernée pour gagner ses faveurs. Mais une fois le poste conquis, la corruption et le népotisme suivront toujours assez vite.

Une fois entré dans le cercle intime d'un politicien, un runner peut accéder à toute une myriade de potins et de contacts supplémentaires potentiels. Les politiciens semblent connaître tout le monde, et tout le monde leur veut quelque chose. Une des choses que le politicien n'a jamais assez, c'est le temps : si un runner est suffisamment tenace pour faire l'effort de développer une relation avec un politicien militant, il doit garder à l'esprit la disponibilité de son contact. Il est facile de perdre l'intérêt d'un politicien par trop d'exigence.

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	INIT	PI
2	2	2	2	5	4	3	4	3	5,15	6	1
Compétences actives : Artisanat 2, Esquive 2, Influence (GC) 4, Perception 3											
Compétences de connaissances : Droit 4, Golf 4, Intérêts des mégacorps 4, Politique locale 4, Politique nationale 3											
Cyberware : modulateur vocal											
Bioware : régulateur de sommeil, phéromones adaptatives 3											

PRÊTEUR SUR GAGES

Utilisations : informations, marchandises d'occasion

Endroits favoris : boutique de prêteur sur gage, marché aux puces

Contacts similaires : Usurier, Fourgue, Dealer de BTL

La plupart du temps, le prêteur sur gages deale dans les produits de consommation courante : les vieux appareils tridéo, les commlinks de l'an 40, le mobilier bien cheap, l'électroménager d'occuse, etc. Il fait parfois dans la quincaillerie soft (pistolets légers, couteaux, fusils basiques, le genre de trucs qu'on peut ranger dans la catégorie de l'« équipement de chasse »). Le prêteur sur gages tient un compte précis (et en théorie, un registre irréprochable) des personnes qui lui achètent et qui lui vendent des choses. Au-delà de ça, il a le doigt sur le pouls du quartier : si les temps sont durs, les familles et les parents seuls lui refilent leurs objets encore neufs pour payer le loyer, et les ventes de tels produits diminuent. Pas facile pour le commerçant, qui peut ne pas voir ses investissements récompensés pendant des semaines ou des mois, avant que le quartier ne se remette.

Pour continuer les affaires dans ces temps de vaches maigres, le prêteur sur gages fait parfois un peu dans le marché noir, vendant des armes ou de la drogue « sous le comptoir ». De telles activités sont peut-être encore plus mauvaises pour l'économie du quartier, mais les gains à court terme peuvent quand même valoir le coup. Rien ne dit qu'il ne sera pas prêt à vous lâcher quelques infos sur les gens du cru, d'ailleurs... ou à garder pour vous du matos un peu bouillant dans son coffre. Faites juste gaffe de bien venir le récupérer à la date prévue, si vous ne voulez pas qu'il atterrisse entre les mains de quelqu'un d'autre.

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	INIT	PI
3	2	2	3	3	3	3	3	2	6	5	1
Compétences actives : Escroquerie 2, Étiquette (La Rue) 2 (+2), Fusils (Shotguns) 2 (+2), Négociation 4, Perception 3, Recherche de données 2											
Compétences de connaissances : Affaires 3, Évaluation de marchandises 5, Fonderie 3, Fourges 3, Patrouilles de la Lone Star 3, Rumeurs de la rue 3											

PROPRIO VÉREUX

Utilisations : planques, infos

Endroits favoris : trou à gnôle, bâtiment de bureaux désaffecté

Contacts similaires : Responsable d'hôtel-cercueil

Un proprio véreux possède un paquet d'endroits bien nazes : d'anciens appartements condamnés dans les quartiers les plus pauvres de la ville, des duplex saucissonnés pour pouvoir accueillir huit familles différentes ou un motel-cercueil si crasseux et moisi qu'il y loge un million de cafards pour un être humain. Le proprio véreux peut être un escroc qui se fait quelques yens sur les pauvres et les déshérités, ou avoir manqué de bol lui-même et se retrouver dans l'incapacité de maintenir ses propriétés dans un état décent. Il se peut même qu'il ne possède pas les lieux qu'il loue, détournant illégalement l'eau, l'électricité et les autres services municipaux vers des bâtiments abandonnés et prétendant en être le propriétaire.

Vous pouvez vous retrouver à bosser pour ou contre un tel proprio véreux : une équipe de runners peut avoir pour mission de remonter la piste de l'un d'entre eux pour rembourser ses « hôtes », ou se faire embaucher par un de ces propriétaires pour retrouver des délinquants qui n'ont pas payé leurs nuits ou leurs loyers en laissant leur appartement ou leur chambre en champ de ruines. Un Johnson aussi peu orthodoxe est susceptible de ne pas payer l'équipe de façon conventionnelle, mais il pourrait lui filer des tuyaux pour trouver une nouvelle planque ou l'aider dans tout autre projet immobilier. Le proprio véreux a également une certaine expérience dans le domaine de l'arnaque de bureaucrates tels que les inspecteurs sanitaires et les agents des services publics municipaux ; toujours intéressant quand votre piaule n'est plus aux normes ou que ça fait deux ans que vous n'avez pas réglé votre facture d'électricité.

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	INIT	PI
3	2	3	3	1	2	3	2	2	6	5	1
Compétences actives : Armes contondantes 1, Combat à mains nues 2, Crochetage 3, Escroquerie 2, Falsification 3, Intimidation 2											
Compétences de connaissances : Droit immobilier 3, Identification de gangs 3, Planques 5, Rumeurs de la rue 3, Territoires de gangs 3, Vermine 2											

RADICAL

Utilisations : informations sur les ennemis corps ou gouvernementaux, armes

Endroits favoris : meeting d'activistes, centre de ressources politiques, café, squat collectif

Contacts similaires : Activiste, Terroriste / Résistant, Guérillero, Insurgé

Un rad est dévoué à une cause politique, qu'il s'agisse de protéger l'environnement, de détruire les mégacorporations ou de renverser le gouvernement. Contrairement aux activistes normaux, cependant, les radicaux ne sont pas intéressés par les réformes, le vote de nouvelles lois ou l'élection de candidats défendant leurs idées : ils veulent provoquer eux-mêmes des changements fondamentaux dans le système. Fondant leurs modes d'action sur toutes sortes d'idéologies politiques (parfois convergentes, parfois divergentes), les radicaux tentent d'atteindre leur but par l'action directe, car ils ne croient pas que ceux qui sont au pouvoir soient prêts à lâcher quoi que ce soit sans combattre. Anarchistes, néo-communistes, anti-capitalistes, éco-radicaux et autres mènent des stratégies qui vont de la désobéissance civile et des actions psychologiques jusqu'à la destruction de biens, les atteintes au système et dans les cas les plus sérieux à l'agression violente et à l'assassinat.

Les rads sont très favorables à ceux qui montrent de la sympathie pour leur cause, en particulier si vous leur refitez des infos, du matos ou de la thune pour financer leurs opérations. Si vous ne les soutenez pas, alors vous êtes à leurs yeux une des composantes du problème. Même les losers apathiques peuvent cependant se révéler

utiles : pour peu que vous les arrosiez régulièrement d'informations, d'armes ou de quoi que ce soit dont ils puissent avoir besoin, ils travailleront avec vous ; mais ne vous attendez pas à gagner leur confiance.

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	INIT	PI
3	4	3	2	3	3	3	4	2	6	6	1
Compétences actives : Armes automatiques 2, Athlétisme (GC) 2, Esquive 2, Étiquette 2, Furtivité (GC) 3, Informatique 3, Perception 2, Piratage (GC) 2, Recherche de données 3											
Compétences de connaissances : Enregistrements d'émeutes 3, Groupes politiques 3, Mégacorps 4, Tactiques de guérilla 3, Procédures de police 3											

SCIENTIFIQUE CORPORATISTE

Utilisations : informations scientifiques, prototypes

Endroits favoris : en ligne, conférences scientifiques, extractions

Contacts Similaires : Historien

Un scientifique corporatiste est lié par contrat à une corporation : tout ce qu'il fait, tout ce qu'il pense est la propriété de cette dernière. Les scientifiques sont une denrée de valeur et font l'objet d'une protection stricte, souvent d'une isolation. La manière la plus plausible par laquelle des runners peuvent développer une relation avec un scientifique corpo est l'extraction : le vol d'un scientifique à une corporation par une autre corporation ; parfois le scientifique est consentant, et parfois non. La menace d'une extraction plane en permanence sur les membres de la communauté scientifique, notamment les plus brillants. Cette réalité a pour effet de rendre le scientifique corporatiste un peu nerveux et méfiant. En dehors d'une situation d'extraction, il sera très difficile pour une équipe de runners de gagner la confiance d'un scientifique corpo. Lors d'une telle opération en revanche, si un des runners la joue sympa, rassure la « cargaison », voire passe des moments privilégiés avec elle avant la livraison, il est possible qu'il se fasse un contact de valeur – genre syndrome de Stockholm. Un scientifique est loyal à ses recherches, pas à son employeur. Si un scientifique croit vraiment que balancer des infos ou « perdre » un prototype peut servir ses travaux, il est possible qu'il tende l'oreille à ce qu'un runner a à lui proposer. Si les nuyens ont quelque poids sur un scientifique, ils sont en général secondaires par rapport à son travail. Les personnages disposant d'un contact scientifique peuvent s'en servir pour des questions relatives à des recherches ou pour obtenir une opinion sur un artefact ou un équipement technologique étrange qu'ils viennent de dénicher.

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	INIT	PI
2	2	2	2	2	5	5	3	2	5,9	7	1
Compétences actives : Hardware 3, Informatique 4, Instruction 2, Perception 4, Recherche de données 4, Software 4											
Compétences de connaissances : Chatrooms 3, Chimie (ou autre compétence scientifique du même ordre) 4, Clubs de gym 2, Innovations médicales 3, Technologies de pointe 5											

SECRÉTAIRE CORPORATISTE

Utilisations : codes d'accès, informations

Endroits favoris : chatroom de rencontres en ligne, club de lecture, restau, happy hours

Contacts Similaires : Vendeuse

La (ou le) secrétaire corporatiste est juste une fille (ou un gars) comme les autres qui fait son boulot en gérant les affaires de quelqu'un d'autre qui n'a du coup pas à s'en charger. Elle est douée pour la papasse, les coups de téléphone, le café et les ragots (incessants). Son job est d'un ennui consternant, tout comme le costard bouffi dont elle gère la vie.

C'est la raison pour laquelle elle passe un temps non négligeable à collecter des potins sur tous ses collègues et à tailler un costard à son boss, souvent assez pernicieusement. Dans certains cas, menacée de se faire virer, elle se retrouve à faire des heures sup' pour satisfaire le patron, ce qui entretient encore plus son dégoût de la corporation. Amère et sous-payée, la secrétaire corpo peut servir vos intérêts. Elle a les codes d'accès, les itinéraires et sait qui reste tard au bureau et qui se contente de dire ça à sa femme... Comme la plupart des larbins, une secrétaire ne se mouillera pas trop, mais pour une somme correcte elle sera ravie de tirer quelques ficelles pour vous faciliter la vie.

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	INIT	PI	
2	2	2	2	4	4	4	3	3	2	5,9	6	1
Compétences actives : Étiquette (Corpos) 4 (+2), Gymnastique (Pilates) 1 (+2), Informatique 3, Perception 3, Recherche de données 3												
Compétences de connaissances : Affaires 3, Anecdotes sur le simsens 4, Droit mégacorporatiste 2, Politiques corporatistes 3, Rumeurs corporatistes 4												

SHESTIORKA DU VORY

Utilisations : informations sur le Vory, marchandises volées, données butin

Endroits favoris : bains russes, club privé, bar

Contacts similaires : Homme de main de la Mafia / du Yakuza / des Triades, Ganger, Marchand d'informations

Un shestiorka — « porteur de valises », ou « garçon de courses » — se trouve tout en bas de l'échelle dans la hiérarchie du Vory v Zakone, le syndicat du crime organisé russe. La plupart des factions du Vory engagent des gangers locaux pour effectuer la plupart des boulots de gros bras, mais certaines tâches doivent être assurées en interne par l'organisation, et c'est là que le shestiorka entre en scène. Si le Vory fait largement dans la contrebande en Amérique du Nord, son activité principale reste le commerce d'informations. La plupart des données dont ils font le trafic concernent les autres pontes de la pègre, la police et les agences de maintien de l'ordre, ainsi que le système carcéral, où le Vory ancre son histoire et ses principes fondateurs. En Russie, ils contrôlent une part bien plus vaste des opérations et des marchés criminels, et trempent dans presque tous les business.

Le Vory respecte un code d'honneur entre voleurs, et un shestiorka tient à montrer sa valeur. Comme les autres membres, il participe à la caisse commune, l'*obshchak*, et le montant qu'il apporte personnellement à la communauté détermine la vitesse à laquelle il va pouvoir grimper les échelons. Un porteur de valise ne sait pas grand-chose des affaires les plus secrètes du Vory, et n'a accès à aucune info confidentielle, et même si tel était le cas, seuls des trésors d'ingéniosité en matière de torture ou un pot-de-vin à faire pâlir un magnat du pétrole pourraient le convaincre d'ouvrir son clapet. Cela dit, un shestiorka crédule peut évidemment être dupé. Ils ne souhaitent rien de plus qu'impressionner leurs supérieurs (dont la plupart n'ont jamais posé les yeux sur eux). Si ça n'éveille aucune idée en vous, alors développez votre talent pour les magouilles tordues ou quittez le métier de runner. Même l'organisation la plus discrète et a priori impossible à noyauter peut être infiltrée.

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	INIT	PI
2	3	3	2	3	4	4	3	3	6	7	1
Compétences actives : Armes contondantes 3, Combat à mains nues 3, Étiquette (Syndicats) 2 (+2), Informatique 2, Intimidation 4, Négociation 2, Pistolets 2											
Compétences de connaissances : Identification de gangs 2, Paris 4, Politique des Ombres 4, Procédures de police 3, Rackets criminels 3											

SPIDER

Utilisations : plans de bâtiments, infos internes, codes d'accès

Endroits favoris : conférence sur le high-tech

Contacts similaires : Vendeur de matériel de surveillance, DéTECTIVE privé, Hacker

La toile du spider (« l'araignée ») est le bâtiment qu'il protège contre les intrus, qui sont son délicieux repas. Le spider est un élément essentiel de l'équipe de sécurité dans toute installation de grande taille, surveillant les transmissions vidéo et audio ainsi que les rapports de toute une variété de capteurs : détecteurs de mouvement, capteurs auditifs, scanners à phéromones, etc. Les bons jours, c'est tout ce que le spider a à faire. Les jours intéressants, elle prend une part active dans l'enquête sur les menaces et la défense des installations, manipulant les systèmes de sécurité et les drones pour soutenir la sécurité magique et physique.

Les spiders se délectent des pièges qu'elles tendent, et sont souvent obsédées par les défis qu'elles posent aux intrus, les forçant dans leurs derniers retranchements avant de les attraper proprement. Rien n'apporte plus de satisfaction au spider que de voir son système détecter et piéger un intrus, avant même que la sécurité physique ne puisse intervenir. Cela provoque souvent des tensions entre le spider et la sécurité traditionnelle, chacun tentant de prouver à son employeur à quel point il est indispensable.

Alors que les shadowrunners se retrouvent souvent face à un spider, il se peut qu'à l'occasion ils aient les mêmes objectifs. Un spider pourrait par exemple agir en M. Johnson, embauchant secrètement une équipe de runners pour pénétrer dans son installation, dans laquelle il les attrapera facilement, prouvant ainsi sa valeur aux yeux de ses supérieurs. Un spider peut également embaucher une telle équipe et la *laisser s'infiltrer* (en gardant naturellement un œil sur eux) pour détecter les faiblesses de son système ou pour se tenir au courant des dernières techniques employées par les shadowrunners.

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	INIT	PI
2	3	3	2	2	3	4	3	2	4,7	6	1
Compétences actives : Armes de véhicules 3, Électronique (GC) 3, Perception 2, Piratage (GC) 4, Véhicules aériens 3, Véhicules terrestres 3											
Compétences de connaissances : Architecture 3, Jeux matriciels 3, Procédures de sécurité 3, Rumeurs corporatistes 4, Systèmes de sécurité 5, Techniques d'effraction 4											
Cyberware : commlink, datajack, interface de rigging, simrig											

STAGIAIRE POLITIQUE

Utilisations : crasses politiques, documents gouvernementaux

Endroits favoris : meetings politiques, bureaux de campagne, magasin de fournitures de bureau, bar

Contacts similaires : Étudiant en Sciences-Po, Juriste

Avec des yeux de faon malade remplis de l'espoir qu'elle peut changer le monde et qu'elle y parviendra, la stagiaire politique est l'un des meilleurs moyens pour un runner d'infiltrer le monde de la politique. Bien que son temps libre puisse être encore plus réduit que celui du politicien pour lequel elle travaille, l'exubérance de sa jeunesse et son énergie sont sans limites. Elle est également extrêmement ambitieuse, et prête à aider toute personne susceptible de la faire monter dans la chaîne alimentaire du monde politique. Si un runner parvient à la jouer fine, il peut obtenir des informations extrêmement intéressantes de la part d'une stagiaire.

Malgré leur obsession maladive à gravir les échelons du monde politique, cependant, la plupart des stagiaires sont bien éduqués et particulièrement malins. Même si vous avez l'impression de complètement contrôler cette relation que vous entretenez avec cette jeune idéaliste impressionnante, c'est peut-être totalement l'inverse. Pour autant que vous le sachiez, la stagiaire fait peut-être un rapport de tous ses arrangements louche avec vous à ses supérieurs, dans l'espoir de gagner quelques faveurs au sein du parti. La probabilité d'un coup de poignard dans le dos n'est jamais nulle dans les eaux troubles du milieu de la politique. Vous êtes prévenus...

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	INIT	PI
2	4	3	2	4	2	3	3	3	3	6	1
Compétences actives : Armes tranchantes 2, Escroquerie (Imposture) 1 (+2), Déguisement 2, Étiquette (La Rue) 2 (+2), Gymnastique (Danse) 2 (+2), Négociation 2											
Compétences de connaissances : Anecdotes sur les stars du simsens 3, Clubs de striptease 4, Personnalités des Ombres 3, Politique des Ombres 2, Rumeurs de la rue 3											
Cyberware : datajack, datalock											

STRIP-TEASEUSE

Utilisations : contacts (majeurs) supplémentaires, informations, lap dances

Endroits favoris : clubs, hôtels, restauratifs

Contacts similaires : Prostituée, Top model de charme

Parente isolée avec un enfant, camée en manque de thune, étudiante qui cherche à payer ses droits de scolarité ou les trois à la fois, on peut faire confiance à la strip-teaseuse (ou « danseuse exotique », d'après le vocable officiel) pour faire chaque jour deux choses : voir une tonne de gens, et les manipuler grave. Elle vit pour les pourboires que lui laissent les clients, alors vous vous doutez bien qu'elle n'a aucun scrupule à se faire quelques tuyens en vendant des informations. Une strip-teaseuse qui travaille dans un petit club de quartier ne disposera d'informations qu'au sujet des clients du coin, des membres de gangs et autre menu fretin, alors qu'une danseuse d'un club de Downtown en saura peut-être un peu plus sur les gens qui ont un nom dans la communauté des runners, et connaître sans doute des potins un peu plus bouillants.

Certaines danseuses ne travaillent pas dans un club particulier, mais sont plutôt employées à l'heure pour se produire en privé ou à l'occasion d'une soirée, souvent dans des hôtels. Ces dames (et ces messieurs !) travaillent en général dans des conditions plus classes et entendent parfois des ragots qui valent leur pesant de tuyens. Il est également possible de les convaincre d'aller à la pêche aux infos auprès d'un client : les langues des gens ont une certaine tendance à se délier quand ils sont correctement alcoolisés et « divertis. » Enfin, si vous avez besoin de quelqu'un de bien fichu à votre bras pour une soirée, ils peuvent se montrer prêt à vous rendre ce service ou à vous indiquer quelqu'un qui peut le faire.

N'espérez pas ramener ces gens chez vous, cependant. On ne mélange pas business et plaisir, et vous, vous êtes strictement du business.

CON	AGI	RÉA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	CHANCE	ESS	INIT	PI
2	4	3	2	4	2	3	3	3	3	6	1
Compétences actives : Armes tranchantes 2, Escroquerie (Imposture) 1 (+2), Déguisement 2, Étiquette (La Rue) 2 (+2), Gymnastique (Danse) 2 (+2), Négociation 2											
Compétences de connaissances : Anecdotes sur les stars du simsens 3, Clubs de striptease 4, Personnalités des Ombres 3, Politique des Ombres 2, Rumeurs de la rue 3											
Cyberware : datajack, datalock											

CONTACTS

NOM	CONTACTS SIMILAIRES	UTILISATIONS	PAGE
Activiste de Terrafirst!	Combattante de la liberté, Politicien militant, Terroriste	jobs, menaces environnementales, politique corporatiste	p. 134, <i>GdR</i>
Agent corpo	Esclave corpo, Garde de sécurité corporatiste, Tueur à gages	information corporatiste sensible, contacts corporatistes de haut niveau	p. 134, <i>GdR</i>
Agent d'entretien	Balayeur, Ouvrier d'usine, Secrétaire corpo	accès illicite, infos internes	p. 36
Anthropologue urbain	Sociologue, Graffeur	contacts supplémentaires, histoire locale	p. 36
Armurière	Fourgue, Fabricant d'armes, Spécialiste des armes	armes et armures, réparations et améliorations	p. 37
Avocat sans scrupules	Avocat corporatiste, Chasseur de primes, Fixer	rumeurs criminelles, aide politique	p. 135, <i>GdR</i>
Barman	Propriétaire de bar / boîte de nuit, Serveuse, Strip-teaseuse, Videur	informations, contacts supplémentaires, arrière-salles pour des rencontres privées	p. 289, <i>SR4A</i>
Bloggeuse	Indic, Journaliste, Opérateur de radio pirate, Reporter trid	informations, contacts supplémentaires	p. 289, <i>SR4A</i>
Bookmaker	Indic, Joueur, Proxénète	paris, prêts, informations sur la pègre	p. 135, <i>GdR</i>
Cadre corporatiste	Bureaucrate municipal	codes d'accès, informations	p. 37
Chamane auxiliaire médicale	Doc des rues, Infirmier, Homme-médecine.	soins, rumeurs de la rue, remèdes naturels	p. 136, <i>GdR</i>
Chasseur de tête	Fixer, M. Johnson	contacts supplémentaires	p. 38
Chasseuse de tête corporatiste	Cadre corporatiste, Fixer, M. Johnson	politique corporatiste, rumeurs scientifiques	p. 136, <i>GdR</i>
Chauffeur de taxi	Chauffeur, Employé des transports en commun	Directions, Informations locales	p. 38
Chef de gang	Contrebardier, Ganger, Receleur	informations, interventions physiques, contacts avec le crime organisé	p. 137, <i>GdR</i>
Chef de la police	Cadre corporatiste, Flic des rues	rumeurs urbaines, rumeurs politiques, ressources gouvernementales	p. 137, <i>GdR</i>
Combattante de la liberté	Anarchiste radical, Écotorseuriste, Soldat du Cartel	informations politiques, matériel, jobs	p. 138, <i>GdR</i>
Consiglieri de la Mafia	Maitre de l'encens des Triades, Wakagashira yakuza	informations, contacts supplémentaires	p. 289, <i>SR4A</i>
Dealer troll	Fixer, Squatter, Vendeur à la sauvette	rumeurs de la pègre, jobs, recel	p. 138, <i>GdR</i>
Doc des rues	Ambulancier, Mage ou Chaman des rues, Urgentiste	soins médicaux, informations, contacts supplémentaires, matériel (drogues)	p. 290, <i>SR4A</i>
Docker	Agent d'entretien, Barman, Chauffeur de taxi	contrebande, informations criminelles, procédures de sécurité	p. 139, <i>GdR</i>
Esclave corpo	Cadre corporatiste, Hacker corporatiste, Secrétaire corporatiste	informations sur la corporation, liens avec d'autres corporations	p. 139, <i>GdR</i>
Expert en sécurité paranimale	Activiste pour les droits des animaux, Agent des services vétérinaires, Exterminateur, Magicien de sécurité	connaissances sur les créatures, connaissances magiques, acquisition de créatures, codes d'accès	p. 38
Experte de la police scientifique	Doc des rues, Enquêteur paranormal, Scientifique corporatiste	vérifications de SIN, analyses génétiques, accès à la morgue	p. 140, <i>GdR</i>
Faussaire	Blanchisseur d'argent, Vendeur de données	passes d'accès, fausses identités, documents contrefaits	p. 39
Fixer	M. Johnson, Prêteur sur gages, Receleur	boulot et pognon, informations, matériel, contacts supplémentaires	p. 290, <i>SR4A</i>
Flic des rues	DéTECTive, Flic-à-louer, Flic sous couverture, Mouchard	informations, contacts supplémentaires, matériel	p. 291, <i>SR4A</i>
Flic-à-louer	Chasseur de primes assermenté, DéTECTive privé, Flic des rues, Videur	infos internes, codes d'accès	p. 39
Ganger motard	Contrebardier, Ganger, Petite frappe	marchandises volées, rumeurs de la rue, motos	p. 39
Garde du corps	Videur	informations, sécurité	p. 40
Habituée des boîtes	Barman, Serveuse	actualités communautaires, rumeurs urbaines	p. 140, <i>GdR</i>
Indic	Artiste, Beau gosse, Type mondain	infos de la rue	p. 40
Infirmier	Cyberchirurgien clandestin, Guérisseur chamanique, Infirmier DocWagon, Infirmière, Pompier	soins, produits pharmaceutiques	p. 41
Jeune ganger Éveillée	Chaman urbain, Chef de gang	rumeurs sur les gangs, activités magiques, interventions Éveillées	p. 141, <i>GdR</i>

CONTACTS

NOM	CONTACTS SIMILAIRES	UTILISATIONS	PAGE
Joueur	Turfiste ruiné	informations sur les casinos et les paris	p. 41
M. Johnson	Agent corporatiste, Agent gouvernemental, Fixer et tout autre employeur potentiel pour les shadowrunners	shadowruns, informations liées au boulot, contacts supplémentaires	p. 291, SR4A
Mac	Chef de gang, Fixer, Mère maquerelle	rumeurs urbaines, divertissements, services personnels	p. 141, GdR
Marchande de talismans	Fixer, Mage ou Chaman des rues, Mage corporatiste	objet magiques, informations en relation avec la magie, contacts supplémentaires	p. 291, SR4A
Mécanicien	Expert technique	réparations, voitures d'occuse et autres véhicules	p. 292, SR4A
Membre de Tamanous	Goule, Employé de bodyshop, Trafiquant d'organes	faire disparaître un corps, trouver du cyberware d'occasion	p. 42
Membre d'un groupe raciste	Activiste	théories de conspirations, informations sur les rivaux	p. 41
Membre d'une secte	Esclave corporatiste, Ganger, Squatter	rumeurs des rues, théories religieuses	p. 142, GdR
Membre d'une tribu amérindienne	Environnementaliste, Ranger, Survivaliste	contact rural, guide, telesma	p. 142, GdR
Militant de Nation orke	Extrémiste, Politicien militant, Stagiaire politique	rumeurs métahumaines, rumeurs politiques	p. 143, GdR
Négociateur de haut vol	Consiglieri de la Mafia, Fixer, M. White	jobs, rumeurs, accès restreints	p. 143, GdR
Nomade	Contrebardier, Marginal, Squatter, Travailleur immigré	contacts supplémentaires, conseils pour voyager	p. 42
Patron de club	Clubber, Patron de bar, Pilier de bar	contacts supplémentaires, informations, salles de réunion privées	p. 42
Pirate	Contrebardier, Fourgue, Ganger	marchandises au marché noir, infos clandestines	p. 43
Pirate tridéo	Activiste, Blogger, Journaliste d'investigation	informations, diffusion d'informations, divertissement	p. 43
Politicien militant	Activiste, Icône médiatique, Lobbyiste corporatiste, Porte-Parole des médias	"crasses politiques, influence des politiques, contacts de haut niveau dans le milieu des affaires"	p. 43
Pompier	Flic des rues, Infirmier, Stagiaire politique	plans de bâtiments, accès au réseau GridGuide, rumeurs municipales	p. 144, GdR
Prêteur sur gages	Dealer de BTL, Fourgue, Usurier	informations, marchandises d'occasion	p. 44
Proprio véreux	Responsable d'hôtel cercueil	trou à gnôle, bâtiment de bureaux désaffecté	p. 44
Radical	Activiste, Guérillero, Insurgé, Terroriste / Résistant	informations sur les ennemis corpos ou gouvernementaux, armes	p. 44
Scientifique corporatiste	Historien	informations scientifiques, prototypes	p. 45
Secrétaire corporatiste	Vendeuse	codes d'accès, informations	p. 45
Sergent responsable du ravitaillement	Armurière, Fixer, Receleur	équipement militaire, rumeurs militaires	p. 144, GdR
Shestiorka du Vory	"Ganger, Homme de main de la Mafia / du Yakuza / des Triades, Marchand d'informations"	informations sur le Vory, marchandises volées, données butin	p. 45
Spider	Détective privé, Hacker, Vendeur de matériel de surveillance	plans de bâtiments, infos internes, codes d'accès	p. 46
Squatter	Ganger, Prostituée, Vendeur à la sauvette	rumeurs urbaines, secours, dynamiques de quartier	p. 145, GdR
Stagiaire politique	Étudiant en Sciences-Po, Juriste	crasses politiques, documents gouvernementaux	p. 46
Star du simsens	Athlète professionnel, Danseur	divertissements, rumeurs corporatistes	p. 145, GdR
Strip-teaseuse	Prostituée, Top model de charme	contacts (majeurs) supplémentaires, informations, lapdances	p. 46
Trafiante de talismans	Contrebardier, Marchand de talismans	telesma, rumeurs magiques, recel de spécimens parazologiques	p. 146, GdR
Universitaire hermétiste	Historien paranaturel, Marchand de talismans, Professeur	"théorie magique, parazoologie, rumeurs universitaires"	p. 146, GdR
Vendeur à la sauvette	Ganger, Nomade, Squatter	rumeurs de la rue, informations sur les gangs, contrebande	p. 147, GdR
Vendeur d'antiquités et de curiosités	Bibliothécaire, Prêteur sur gage, Professeur	recel, identification, histoire ancienne	p. 147, GdR