

... JETER UN FROID ...

Rien n'est plus déprimant que d'être une travailleuse du sexe à cette période de l'année. Nous avons aussi la déprime de janvier. Occupées ses vacances à être de jolies compagnes et participer à des soirées exclusives, mais cette période de l'année se résume principalement à des visites à domicile avec des personnes aussi déprimées que vous. C'est tout aussi chargé qu'en décembre, mais il faut vraiment renforcer l'enthousiasme, sinon le client ne s'amuse pas. Je perds plus de clients à cette période de l'année à cause des bonnes résolutions et de la dépression qu'à tout autre moment de l'année. Même la saison électorale. En fait, la saison électorale est comme Noël pour moi. Beaucoup de stress à gérer.

Mes séances habituelles avec Distinguished Gentleman se sont un peu réduites en raison de ses aspirations professionnelles. Il a été ignoré pour une grande promotion il y a quelques années, et une opportunité similaire s'est présentée à nouveau récemment. Être vu en ville avec quelqu'un comme moi n'est pas aussi important qu'avant, mais je peux comprendre pourquoi il pourrait être timide. Il m'a laissé sur la liste des invités au bal d'inauguration. Une fois qu'il a fait le tour pour montrer sa nouvelle position, j'ai reçu un appel deux jours après le nouvel an. Il était plus enthousiaste qu'il ne l'avait été depuis un moment.

- On dirait que KB est de retour au sommet à plus d'un titre.
- Slamm-O!
- Peut-il déduire SEATAC Sweetie comme dépense corporatiste?
- Netcat
- La plupart des prostituées sont payées par les mêmes corporations qui crachent les dons de campagne. Il garantit que toute saleté revient à la corporation. Si la marionnette ne danse pas au rythme de la musique, allez-y quelques clichés de l'indiscrétion du politicien aux médias ou à leur adversaire lors des prochaines élections.
- Kat o' Nine Tales

Lounge Lizard est également venu. Je sais que certains de mes lecteurs trouvent dégoûtant que je fasse affaire avec lui, mais que puis-je dire? J'aime un homme avec une langue talentueuse et un penchant pour les albums Chunkpunk. Non seulement il a accepté mon tarif fabuleux, mais il m'a laissé des billets pour leur concert en avril. Je serai dans une luxbox, naturellement, mais n'hésitez pas à me payer un verre et je serai peut-être prêt à m'asseoir sur vos genoux pour une chanson ou deux.

- Je ne peux pas croire qu'elle ferait ça avec quelqu'un qui n'est même pas humain.
- Orkce0
- Lorsque le Johnson vous appelle, vous souciez-vous vraiment de qui tient le porte monnaie? Quelle est la grande différence entre ce qu'elle fait et ce que nous faisons? Comme dit le vieil adage, regarde ce qui se passe chez soi avant de critiquer ton voisin.
- Butch
- Un penthouse avec vue sur l'océan, en fait.
- Orkce0
- Rappelez-vous, Orkce0. La plupart des amis Humanis de KB diraient la même chose de vous.
- Butch

Le Hook-Up a même fait une apparition. Bien que je puisse dire que le stress l'atteint. Éloigner tous mes admirateurs est un travail à plein temps en soi. Il me traite gentiment, cependant. Je lui retourne donc la faveur quand il a un léger problème de plantage et de redémarrage. J'ai suggéré le programme antiviral que j'utilise pour rester à son efficacité maximale, mais bien sûr, cela ferait basculer le spider de retour à la maison.

- Quatre-vingt dix pour cent de ses admirateurs veulent lui tirer dessus. J'ai entendu dire qu'elle distribuait de nombreux "échantillons gratuits" aux garçons du Département de la base de données publique afin que la corpos ne puisse pas la retrouver. Désolé d'apprendre que The Hook-Up a échoué à son évaluation des performances.
- Kay St. Irregular

Incoming



- Si The Hook-Up est ce que je pense qu'il est, il a probablement aussi un support pour SEATAC Sweetie venant de NeoNET. Elle ferait mieux de le maintenir de bonne humeur ou elle flottera dans la baie et personne ne prendra la peine de la repêcher.
- Pistons
- Cela ne me surprendrait pas si elle gardait certaines des "preuves" de ses relations comme garantie contre sa disparition qui servirait de lien rituel. Ce genre de magie peut vous trouver partout où que vous vivez, ça peut exercer beaucoup plus de pression que certaines images sales.
- Lyran

Juste au cas où mes habitués seraient fatigués de mes histoires habituelles, je reviens juste de mon premier appel sur un nouveau client. Nous l'appellerons No Man, car il vit sur sa propre île privée. Je ne savais même pas qu'ils y en avaient à Seattle. Je suis allé dans des penthouses, une salle de conférence, des héliports et des laboratoires de recherche secrets, mais un manoir construit en 1999? Une vieille maison effrayante est une nouvelle, même pour moi.

- Nous les appelons "McMansions". Un type s'enrichissait dans le cadre d'une start-up technologique et concevait son propre manoir. Sans surprise, beaucoup de ces manoirs se ressemblent, car c'était essentiellement des modèles préfabriqués créés par les mêmes entreprises. Les gens pensaient qu'ils étaient uniques. Mais maintenant, ce sont des classiques.
- FastJack

La maison était immense et bien entretenue. Je n'ai vu aucun drone dans les parages, alors soit il peut se permettre de payer quelqu'un pour faire le ménage la nuit, soit il a beaucoup de temps libre pour dépoussiérer. Il y avait des caméras de sécurité partout, et No Man m'a parlé à travers des haut-parleurs cachés dans toute la maison. C'était vraiment un gentleman mystérieux et il ne m'a jamais levé la main sur moi.

Eh bien, il m'a demandé de laisser tous mes vêtements à la porte d'entrée et de traverser son grand manoir, mais ça c'est une autre histoire.

- C'était... décevant.
- Slamm-O!
- SEATAC Sweetie sait qu'il est important de laisser les gens en redemander. J'ai cependant réussi à obtenir d'elle plus de détails par le biais de canaux moins publics. Sweetie était à peu près sûre que le gars la regardait, ses commandes lui venaient en temps réel. Alors qu'elle traversait la maison, les pièces se réorganisaient. Rien de grave, mais elle était là assez longtemps pour remarquer que les objets des étagères se déplaçaient ou qu'une statue changeait de position. Je lui ai demandé si c'était peut-être un bug RA ou quelque chose du genre, mais elle m'a dit qu'elle sait à quoi ça ressemble et elle ressent la RA. Surtout sur sa peau nue.
- Sunshine

L'HISTOIRE

APERÇU

Jane Foster est dans l'ombre depuis longtemps. Elle a commencé à faire des runs avec un go-gang à Columbus, MO. Un coup de pinceau avec le destin l'a poussée sur une scène beaucoup plus grande, et elle n'a jamais regardé en arrière. Elle a frotté les coudes avec des elfes immortels, a travaillé au service d'un grand dragon et en sait plus sur l'histoire secrète du monde que la plupart des gens. Elle est une formidable alliée et l'une des rares personnes au monde en qui les runners peuvent avoir confiance. Le peuvent-ils vraiment ?

Tout shadowrunner digne de ce nom fait des recherches sur son employeur. Bien sûr, M. Johnson fait de son mieux pour obscurcir qui ils sont et d'où vient l'argent, mais plus un runner en sait, plus il sera en mesure de prévoir ces imprévus embêtants qui peuvent être fatals. Plus ils travaillent pour Frosty, plus ils devraient vouloir en savoir plus sur son parcours. Que pensent les autres équipes d'elle? A-t-elle de vieux ennemis? Vieux amis? Quelle information ne leur dit-elle pas qui pourrait les ridiculiser un jour? Cette aventure est parfaite comme travail secondaire pendant ou après la série L'aube des artefacts. Cela pourrait également être bénéfique si l'équipe prend des initiatives et vérifie son nouveau fixeur. Un contact peut également avoir entendu une version déformée des événements ci-dessous et raconte l'histoire aux runners pour les avertir de Frosty. Elle nie l'information si elle y est confrontée, mais elle ne discutera aucun détail. Qui dit la vérité? Les runners devront creuser pour le découvrir.

Les runners qui explorent l'histoire de Frosty découvrent son ancienne équipe. Après avoir été entraînée dans les événements de la campagne classique d'Harlequin, elle a déménagé à Seattle et a mis sur pied une équipe réussie

de runners. Malheureusement, leur dernière run s'est soldée par un désastre. Frosty avait un choix à faire entre sa loyauté envers son équipe et la sa loyauté envers ses clients. Elle a choisi ses clients, et l'équipe en a souffert. Peut-être que s'ils étaient dans la même situation, les runners choisiraient différemment. Peut-être pas. Les runners découvrent également que l'un des survivants, un ex-decker nommé Kelvin, est toujours là. Kelvin s'est retiré des ombres, mais il est la seule personne à part Frosty qui sait ce qui s'est passé.

Kelvin pourrait être l'ami d'un contact ou même un vieil ennemi. Les runners entendent une version de l'histoire du contact, mais pour obtenir la vraie affaire, ils doivent parler avec l'homme lui-même. Pour parler à Kelvin, les runners doivent aller sur son île. Ils peuvent essayer une infiltration classique ou emprunter une voie plus sociale. Kelvin utilise les services d'une fille de joie du nom de SEATAC Sweetie. Sweetie est prête à rencontrer les runners pour dévoiler la position de Kelvin. Un passif de l'un des clients mécontents de SEATAC Sweetie donne aux runners une excellente monnaie d'échange avec la joygirl s'ils interviennent pour la protéger. Bien sûr, ils attireront également la colère de Knight Errant pour un échange de tirs près de l'un des plus grands monuments de Seattle, mais il n'y a rien que quelques temps à Central Processing ne résoudra pas.

Kelvin et Frosty ont fait partie d'une équipe de 2055 à 2059. Ils ont fait beaucoup de missions, dont beaucoup étaient sales pour beaucoup de gens. Si les runners le trouvent, Kelvin peut raconter l'histoire de la séparation de l'équipe. Frosty est partie seule, ils sont allés la soutenir et la moitié de l'équipe a fini par mourir. Une fois que les runners ont quitté l'île, ils devraient se poser autant de questions qu'ils ont de réponses. Peuvent-ils lui faire confiance? Devraient-ils lui dire qu'ils connaissent son passé? Que se passe-t-il si elle découvre que Kelvin est toujours là?

Il y avait trois survivants lors de l'incident: Frosty, Kelvin et un autre runner anonyme. L'identité du runner anonyme est laissée à la discrétion du meneur de jeu. C'est une chance de pouvoir utiliser un personnage de votre jeu dans l'histoire de la campagne *L'aube des artefacts*, comme un contact de confiance ou un méchant préféré. Pour les joueurs de longue date, cela pourrait être une chance de ramener un ancien personnage d'une session précédente. Comment gèrent-ils leur retraite? Comment ont-ils géré les nombreux changements des vingt dernières années? Que penseraient-ils de cette nouvelle équipe de parvenus?

INTRIGUE 1

Fouiller dans le passé

Si les runners veulent aller au front pour Frosty tout au long des événements de *L'aube des artefacts*, ou continuer à lui faire confiance dans leurs suites, ils voudront en savoir plus sur elle. Elle les a envoyés à travers le monde à la recherche d'artefacts, et les runners paranoïaques voudront peut-être en savoir plus sur ce qui la motive. Chacun a une motivation. Les runners expérimentés savent que la plupart des fixeurs en ont au moins deux, ce qu'ils disent aux runners et ce qui est vrai. Frosty a de gros soutiens derrière elle prêts à payer pour une équipe professionnelle qui parcourt le monde pour tuer ou être tué dans des endroits exotiques. Même si Frosty est clean, un runner de premier ordre ne la croirait jamais. Il n'y a qu'une seule vérité sur laquelle ils font confiance et elle se trouve dans la rue.

Frosty tourne depuis un certain temps. Elle a une solide réputation et la plupart de ses contacts lui donnent une notoriété élevée. Mais personne n'est parfait. Après quelques recherches diligentes, des informations se révèlent sur la première équipe avec laquelle elle a fait des runs quand elle est arrivée à Seattle. Ils ont bien tourné pendant un certain temps, mais un travail désastreux a secoué l'équipe. Certaines rumeurs ont commencé à circuler selon lesquelles Frosty a abandonné le reste de l'équipe pour l'argent. Frosty elle-même est silencieuse à ce sujet. Quiconque l'interroge la dessus obtient directement un changement de sujet et un plaidoyer privé pour ne plus en parler. Elle demande aux runners de lui faire confiance.

Deux membres de son équipe d'origine sont toujours là. Une ville a sauté et on n'en a plus jamais entendu parler. Kelvin était le nom de rue du decker. Il est toujours à Seattle, mais il s'est retiré depuis longtemps des ombres. Il vit le rêve de nombreux runners qu'il a achetés et il s'est retiré là-bas, loin des regards éblouissants de la Lone Star. Il a utilisé ses nuyens à bon escient et est sorti du jeu. Personne ne va sur ou hors de l'île. Certaines des rumeurs les plus folles insistent sur le fait qu'il s'est téléchargé sur un serveur privé il y a longtemps, ou qu'il est mort d'une crise cardiaque et ses programmes prétendent qu'il est toujours en vie. Quelques personnes affirment qu'il a été séparé de son corps de viande pendant le crash et hante son manoir comme une sorte de fantôme sans fil.

La vérité est que Kelvin est vivant, et il a besoin d'une certaine interaction. Il fait appel aux services de SEATAC Sweetie, une fille de joie notoire. Il l'a trouvée grâce au blog qu'elle tient qui traite de la vie sexuelle de ses clients (avec un vernis d'anonymat qui leur a été fourni). Il sert de lieu de rassemblement pour que les gens bavardent sur les acteurs puissants de Seattle et sur ce qui se passe à huis clos. SEATAC Sweetie est une cible plus accessible. Elle pense qu'elle est suffisamment connue pour que si quelque chose lui arrive, ses lecteurs traqueraient et dénonceraient les responsables de sa mort. Les runners peuvent avoir l'occasion de tester cette théorie de première main.

Kelvin est également utile comme contact pour les groupes non impliqués dans la campagne *L'aube des artefacts*. Il a entendu parler de Frosty cherchant des artefacts. Un artefact était la raison pour laquelle son ancienne équipe s'est effondrée, il est donc curieux de savoir pourquoi elle en veut d'avantages. Dans ce cas, Kelvin est en fait le véritable employeur des runners. Tout ce qu'ils font pour Frosty est également transmis à Kelvin pour analyse. Cette configuration offre une couche supplémentaire d'intrigue. Être des agents doubles pourrait être un changement rafraîchissant pour la plupart des groupes. Ils peuvent vendre quelqu'un pour une fois.

INTRIGUE 2

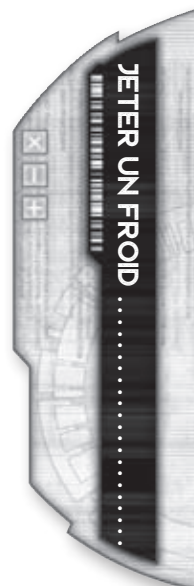
SEATAC Sweetie

Organiser une réunion avec la fille de joie la plus célèbre de Seattle est plus difficile qu'il n'y paraît. SEATAC Sweetie dicte les conditions pour toute rencontre. Elle veut se rencontrer au marché de Pike Place pendant le rush du dîner. Elle donne aux runners des instructions spécifiques sur la façon dont ils doivent s'identifier lors de la rencontre. Ils achèteront chacun un kilo d'anguille japonaise au stand du vendeur de poisson Dehut Shipping. Ils jetteront ensuite les anguilles dans la poubelle la plus proche de la statue de Rachel le cochon (voir p.59, Seattle 2072). Ensuite, ils réserveront une table libre à la chaîne de cafés de l'autre côté de la rue et attendront. S'ils font ce qu'elle demande, elle abordera les runners dix minutes plus tard.

SEATAC Sweetie est une petite femme blonde. Ses cheveux sont coupés courts, mais elle porte une perruque blonde et de grandes lunettes de soleil pour garder son identité cachée. Elle s'assoit à la table à côté des runners et engage une conversation indirecte. S'ils l'abordent en tant que clients, elle négocie avec ses conditions habituelles et demande un acompte de 1 000 nuyens pendant qu'elle vérifie leur SIN. S'ils l'approchent directement pour obtenir des informations, elle est disposée à parler librement. Sa visite sur l'île de Kelvin est résumée dans la première section du chapitre. Elle est disposée à donner plus de détails en personne, mais elle mentionne deux choses qui n'ont pas été mentionnées dans la section précédente. Elle révèle ces informations soit après un test d'opposition Charisme + Négociation, soit pour chaque tranche de 500 nuyens supplémentaires que les joueurs lui donnent. SEATAC Sweetie a remarqué que Kelvin n'a pas d'équipement de surveillance dans sa salle de bain, qu'il y a une belle vue sur la baie. Elle vient également de recevoir un appel hier pour un rendez-vous prochainement.

Une fois qu'elle a livré la marchandise, il est temps d'ajouter un peu d'excitation dans tout ça. Une équipe de tueurs, non découragée par le public, entrent en jeu pour éliminer Sweetie. Bien que l'espace public soit généralement sûr, elle est un peu prévisible et utilise le marché de Pike Street pour ses premières rencontres avec de nouveaux clients. Un gangster sur une moto frappe en premier, se faufilant entre les sièges de la terrasse pour la pulvériser de tir de mitraillette. Le tour d'après que le gangster a pris des coups, un groupe de quatre voyous émerge d'une Eurocar Westwind garé pour tirer sur SEATAC Sweetie ou sur toute personne qui constitue une menace évidente. L'équipe de tueurs s'engage pendant trois rounds ou jusqu'à ce que Sweetie soit morte, selon l'éventualité. Au début du troisième tour, toutes les parties impliquées entendent les sirènes de Knight Errant approcher. L'équipe de tueur se désengage et les premiers drones de sécurité arrivent à la fin du troisième tour, avec des renforts arrivant à chaque tour suivant.

Qui est derrière l'équipe de tueur? De toute évidence, l'un des clients de SEATAC Sweetie est contrarié par sa franchise sur son blog. Le client est laissé à la discrétion du meneur de jeu. Kenneth Brackhaven est peut-être



en train d'effacer son ardoise maintenant qu'il est gouverneur de Seattle. NeoNET pourrait penser que c'est une taupe fuitant à cause d'Alan Horell. Sauver Sweetie pourrait également être un tremplin vers l'une des aventures de ce livre. Si elle survit, SEATAC Sweetie n'aura aucun problème à évoquer l'incident dans son prochain blog. Elle est également disponible en tant que contact peu orthodoxe, un autre exemple de la façon dont les gens dérivent entre les niveaux de la société en fournissant les services nécessaires.

INTRIGUE 3

Île Kelvin

Les runners pourraient convaincre SEATAC Sweetie de l'accompagner lors de sa prochaine visite sur l'île. Elle est prête à les embaucher comme consultants en sécurité pour une somme modique. Elle peut également être persuadée de laisser une runneuse prendre sa place en appelant Kelvin pour se faire passer pour malade. Puisqu'elle est son propre patron, elle peut se porter garante de la fille qu'elle envoie à sa place. Si les runners utilisent cette tactique, ils doivent faire très attention à la façon dont ils interagissent avec Kelvin. La réputation de Sweetie est sa vie et s'ils font quelque chose de terrible comme blesser ou tuer Kelvin, cela se répercutera sur elle. C'est un excellent moyen de faire un ennemi implacable pour la vie. SEATAC Sweetie n'a aucun problème à ajouter les runners au casting de personnages dont elle parle sur son blog et à traîner leur réputation dans la boue.

Se rendre seul sur l'île de Kelvin est un défi. SEATAC Sweetie leur donne l'emplacement: c'est une île privée située à deux kilomètres du port de Seattle. Les recherches matricielles fournissent très peu d'informations. Kelvin a acheté l'île en 2060 et il semble qu'aucune des informations qui a été perdue dans Crash 2.0 ne soient remontées à la surface. Le manoir a une certaine importance historique. Il a été racheté à Seattle lors d'une vague de privatisation par une société appelée K Direction. Les seules informations qui existent après le crash sont le contrat de Kelvin avec Knight Errant. Il paie le prix fort pour qu'ils envoient une équipe d'intervention rapide en cas d'urgence. Des recherches supplémentaires révèlent que le manoir de Kelvin n'a jamais été entièrement mis à niveau vers la matrice sans fil. Toute tentative sans fil de contacter le monde extérieur subit des pénalités de -2 en raison de la réception irrégulière et des interférences dues à la géographie de l'île.

Les espaces verts semblent mal entretenus les arbres poussent à l'état sauvage, et

l'allée menant à la maison est fissurée et cassée. Cela fait partie du protocole de sécurité de Kelvin. Si la maison semble abandonnée, les gens ne viennent pas flâner. Les professionnels qui prennent le temps d'examiner le terrain remarqueront des petits détails qui font penser que le bâtiment est plus qu'il n'y paraît, par exemple des drones déguisés en bidons de BoomCola écrasés et de hautes herbes cultivées pour empêcher d'y passer en astral. Il semblerait que celui qui a mis en place la sécurité vient d'un milieu de shadowrunner, et c'est sûrement un runner de premier ordre.

L'intérieur du manoir est trompeusement bien entretenu. Kelvin fait du bon travail en gardant l'endroit bien rangé. Il pense que les drones d'entretien ménager sont plus une responsabilité qu'une commodité. Kelvin porte un pistolet avec lui chaque fois qu'il sort de sa suite multimédia principale. S'il attend des visiteurs non autorisés, il s'arme d'un fusil d'assaut. Si les runners font des mouvements agressifs à son égard, il se retire dans sa suite médiatique, la ferme hermétiquement, libère des gaz lacrymogènes et appelle ses services de sécurité. Si les runners mentionnent le nom de Frosty, il est prêt à parler, au moins jusqu'à ce que l'équipe de sécurité arrive.

Les runners peuvent également informer Kelvin via les canaux matriciel ou via SEATAC Sweetie. Il est toujours actif sur les forums qui s'adressent aux vieux deckers. Une fois que le mot lui est revenu sur le fait qu'ils font des runs avec Frosty, il peut établir un contact avec les runners. Si le meneur de jeu suit cette voie, l'exécution de ce scénario fonctionne mieux sous la forme d'une série de sous-intrigues réparties sur quelques sessions. Si les runners n'enquêtent pas sur Frosty, Kelvin peut être utilisé pour jeter des doutes sur le personnage.

INTRIGUE 4

Kelvin raconte tout

Kelvin s'assoit pour parler avec les runners dans sa salle à manger. C'est une salle immense avec une longue table que Kelvin a décorée avec des souvenirs de ses différents runs. Les runners observateurs pourraient relever des symboles historiques sur les murs. Les maîtres de jeu peuvent également utiliser cette pièce pour saupoudrer d'indices et accrocher pour des intrigues ultérieures. Kelvin invite les runners à s'asseoir avec lui à table et leur propose à manger et à boire. Certains runners peuvent refuser, craignant toutes sortes de drogue ou de poison, mais Kelvin se moque de ces préoccupations. Il note qu'il aurait probablement refusé quand il avait aussi leur âge. Kelvin a l'air bien plus vieux que Frosty. Il porte chaque année de sa vie sur son visage. Même son cyberware, autrefois du novahot chrome, semble terne et abîmé. Kelvin montre ce que vingt ans de vie dans l'ombre font à quelqu'un, même s'il est à la retraite et vraisemblablement en bonne santé.

Il raconte l'histoire pendant le dîner. Frosty et Kelvin faisaient partie d'une équipe de six personnes qui a fait des runs à Seattle pendant quelques années. Ils ont remporté un franc succès, décrochant une série d'emplois qui ont payé le style de vie actuel de Kelvin. Il a placé son argent pendant que ses coéquipiers achetaient des jouets plus gros et des voitures plus rapides. Frosty était leur chef et elle s'est démenée à plusieurs reprises pour ramener un camarade blessé ou pourchasser un Johnson qui avait renié un accord. Mais au cours d'une run, elle a perdu sa bague. Elle a dit que c'était un simple focus de pouvoir, mais la façon dont elle s'en inquiétait après l'avoir perdu a donné à Kelvin une signification plus profonde. Elle est allée la récupérer seule et le reste de l'équipage est venu à la rescousse pour l'aider. Il y a eu une fusillade déséquilibrée entre leur équipe, la sécurité de la corpo et deux autres équipes rivales. La moitié de l'équipe est morte et la confiance entre le reste de l'équipe a été brisée. Frosty a disparu dans les terres tribales. Kelvin s'est retiré des ombres et n'a jamais regardé en arrière.

Il regrette la façon dont les choses se sont déroulées. Si Frosty leur avait dit la vérité, ils auraient pu planifier quelque chose. Ils auraient pu avoir une autre approche et organiser un échange pour l'anneau. Il y avait une douzaine de choses qu'ils auraient pu faire et elle a opté pour l'un des pires. L'équipe aurait soutenu sa cause, mais elle a choisi ce qu'elle pensait être la bonne décision. Il se rend compte qu'elle pensait qu'elle les protégeait, et elle l'a peut-être fait. Mais elle aurait dû les laisser prendre la décision plutôt que de disparaître. Une fois que Kelvin a raconté son histoire, les runners peuvent partir. Il les remercie pour le temps et le fait de se remémorer les temps anciens. Il leur laisse entre les mains la question de savoir s'ils doivent ou non dire à Frosty qu'il est toujours vivant. Il offre un dernier conseil. Si elle devait choisir entre l'artefact et les runners, que choisirait-elle? Feraient-elle le même choix? Ou apprendra-t-elle sa leçon dix ans trop tard?



INCOMING FEED.....



JETER UN FROID

La rencontre se termine paisiblement à moins que les runners ne fassent quelque chose d'agressif. S'ils veulent assassiner Kelvin, il ne se laisse pas faire, mais un vieil homme contre une équipe de tueurs entraînés ne fait pas le poids. C'est vraiment un jeu de jeune homme.

LIEUX D'INTÉRÊTS

MANOIR DE KELVIN

L'île est une grande étendue d'environ un kilomètre de diamètre, et on peut l'aborder n'importe où mais la mise à l'eau du bateau est une affaire délicate. Les falaises tombent dans la mer sur deux cents mètres. Une grande piscine est également située sur le terrain, même si elle est en mauvais état. Il y a un quai isolé, un hangar à bateaux et une route goudronnée menant au manoir de Kelvin. Le hangar à bateaux contient une mise à l'eau et une camionnette avec interface de rigging qui emmènera tous les invités à l'avant de la maison. Si les runners tentent de pirater le camion mais n'y parviennent pas, Kelvin leur laisse penser qu'ils l'ont fait jusqu'au moment où il oblige le camion à se diriger à toute vitesse dans la forêt et à percuter l'un des arbres.

Les drones qui patrouillent sur l'île sont construits par Kelvin lui-même.

La plupart sont cachés dans ce qui semble être des ordures ou d'autres déchets. Kelvin récupère ces pièces qui s'échouent sur la plage et les utilise pour loger ses drones. À l'intérieur du manoir, les drones sont cachés à l'intérieur de bibelots et d'autres décorations. Kelvin a équipé chaque drone équipé d'une charge paralysante qu'il peut utiliser s'il entre en contact

avec une cible hostile. Utilisez les caractéristiques des drones Shiawase Kanmushi (voir p.350, SR4A), mais ajoutez une compétence Combat à mains nues de 3 et un taser qui inflige 6E (e) de dégâts. Notez qu'une fois qu'un drone a frappé avec son taser, l'effet de la décharge détruit efficacement le drone. Comme s'ils étaient trop puissants pour eux-mêmes, les drones préfèrent essaimer une seule cible jusqu'à ce qu'elle soit abattue.

Les animaux sauvages errent également sur le terrain. Mettez des créatures à l'échelle de la compétence des runners. Des animaux sauvages normaux si les runners sont novices, bestioles paranormales s'ils tournent depuis un certain temps. Il y a également une quantité décente de plantes sauvages sur l'île. Les arbres entourent le bâtiment principal et cachent la vue de quiconque regarde de l'extérieur de l'île.

Le principal moyen de se rendre sur l'île est par navette privé. Le bateau est contrôlé à distance par Kelvin à l'aide d'une interface de rigging de véhicule à l'ancienne. En raison de l'ancien équipement, le piratage du bateau ajoute une pénalité de -3 à toute tentative d'en prendre le contrôle.

Le manoir de Kelvin est un bâtiment de deux étages avec six chambres principales, un grand hall et un double escalier en colimaçon menant au deuxième étage. La maison est principalement sans meubles. Kelvin a transformé l'une des chambres principales en son centre des médias. La pièce est essentiellement une salle de confinement, avec des portes renforcées, de la peinture anti réseaux sans fil et une épaisse collection de fougères pour empêcher l'espionnage en astral. Kelvin dispose d'un système de sécurité de niveau 2 sur le terrain de l'île. Les caméras, infrarouges et les détecteurs de mouvement à l'intérieur portent cet indice à 5 à l'intérieur du manoir.



MARCHÉ DE PIKE PLACE (MARCHÉ EN PLEIN AIR)

Le marché de Pike Place est l'un des marchés en plein air les plus célèbres au monde. Du poisson frais du monde entier arrive quotidiennement. Les vendeurs sont réputés pour avoir installé des présentoirs impliquant la coupe, l'empilement et le lancement du poisson aux clients et entre eux. En outre, une variété de vendeurs de nourriture des meilleurs restaurants de Seattle proposent des échantillons des meilleurs plats de la ville. Il est situé au milieu d'un centre commercial animé avec des chaînes de franchise entourant les blocs du marché.

Le marché de Pike Place est également très bien protégé par Lone Star en raison de son importance en tant que centre commercial et touristique. Le temps de réponse à toute perturbation est extrêmement rapide. Les deux côtés d'un tel conflit vont être amenés au traitement central pendant quelques heures jusqu'à ce que les choses soient réglées. Le Star ne prend pas à la légère les problèmes en tant que lieu si prestigieux.

Les prix sont comparables à ceux du livre SR4A. Parce que tout le monde fait ses achats au Pike Place Market, tous les tests de disponibilité sont effectués avec un bonus de +1.

LES PERSONNAGES

KELVIN

Humain masculin

Kelvin était un decker qui a rencontré l'équipe de Frosty après son arrivée à Seattle. Il sortait tout juste d'un programme préparatoire de corporation avec une puce sur les épaules et un prototype de deck. Il pensait qu'il allait faire tomber tout le système. Il a fait un peu d'argent en le faisant. Les choses étaient faciles et l'équipage était soudé. Mais ensuite, Frosty a été forcée de faire son choix et elle l'a fait. Trois membres de l'équipe ont survécu aux retombées. Kelvin a pris sa retraite peu de temps après et a perdu la trace de Frosty et de l'autre runner. Lorsque la matrice a crashé, il n'a jamais vraiment pris la peine de revenir sur la grille. Ce qui en a résulté? Le monde était rempli de hackers et de technomanciens.

Parler à Kelvin dans son manoir, c'est comme parler à un fantôme. Il est solitaire mais paranoïaque. Il a vu ses amis proches se faire descendre par l'armement de la corpo. Il voit son reflet ainsi que celui de son équipe dans les runners qui s'introduisent chez lui, mais il sait aussi qu'essayer de partager avec eux ses expériences serait perdu d'avance. Il est prêt à leur raconter l'histoire de Frosty et leur laisse le reste. Espérons qu'elle n'aura pas non plus leur sang sur les mains. S'ils reviennent en vie, il est prêt à les laisser dire à Frosty qu'il est toujours en vie.

Si les joueurs veulent Kelvin comme contact, il se révèle avoir de l'influence inhabituelle. Beaucoup de gens de ses jours de shadowrunning ont évolué de plus en plus haut. Courir les ombres n'est pas vraiment une carrière de toute une vie, mais Kelvin a des faveurs de quinze ans. Il ne veut pas grand chose, à part vivre heureux sur son île, alors ces faveurs pourraient s'avérer utiles à l'équipe. Il est également le reflet de ce que les runners pourraient devenir un jour. Toute l'action, les fusillades, les sorts. Qu'es que

qu'il en résultera? Qu'es qu'ils sont destinés à devenir? Les runners poursuivent toute leur carrière à la recherche du meilleur score de nuyens. Que se passera-t-il après que cet objectif soit atteint? La vie continuera.

C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	Ess	Init	PI
4	5	5(8)	3	4	6	7	5	6	1.835	11(14)	1

Moniteur de condition (P/E): 10/11

Armure(B/I): 8 (9) / 1

Compétences: Mécanicien automobile 3, Arme Automatique 4, Informatique (commlink) 6 (+2), Escroquerie 3, Cybercombat (Agents) 6 (+2), Cybertechnologie 4, Recherche de données (Rumeur de la rue) 5 (+2), Guerre électronique 5, Etiquette (Shadowrunners) 3 (+2), Premier secours 3, Hacking (Exploitation) 6 (+2), Hardware 4, Enseignement 3, Négociation 3, Perception 4, Appareil volant 3, Véhicule terrestre 4, Véhicule aquatique 3, Pistolets (Semi-Automatiques) 4 (+2), Software (Utilitaires offensifs) 5 (+2), Natation 2, Arme de jet 3, Combat à mains nues 3

Connaissances: Infrastructure Matriciel 6, Techniques de Sécurité Matriciel 6, Rues de Seattle 5, Voies navigables de Seattle 3

Traits: Esprit analytique, Bon codeur, Attribut exceptionnel (logique)

Augmentations: (tous betaware) Coprocesseur attentionnel, Interface de rigging, Oreilles cybernétique [Indice 3, avec équilibre amélioré, Amortisseur sonore, sensibilité accrue, Filtre sonore sélectif 4, reconnaissance spatiale], Yeux cybernétique [Indice 4, avec système laser oculaire, compensation anti-flash, vision nocturne, smartlink, vision thermographique, Amplification visuelle 2, zoom], ossature renforcée (kevlar), coprocesseur cortical [2], commlink implanté [Indice 6], USP mathématique, accroissement de réaction 3, simrig

Programmes: Analyse 6, Armure 6, Attaque 6, Filtre de Biofeedback 5, Black Hammer 6, Catalogue 5, Bombe matriciel 5, Decryptage 6, Désamorçage 5, CCEM 5, Édition 5, Cryptage 6, Exploitation 6, Filtre de réalité 5, Scan 6,

Renifleur 5, Falsification 6, Furtivité 5, Pistage 6

Équipement: vêtements par-balles, FFBA (justaucorps (armure corporelle moulante)), 4 x Ferret MPD-1x (avec Defiance EX Shocker), 4 x drones GM Nissan Doberman (avec Ingram White Knight), 8 x drones MCT Fly-Spy, 3 Roto-Drones MCT-Nissan

Armes: Colt Cobra TZ-110 [Mitraillette, VD 6P, PA -1, SA/ TR/TA, CR 2 (3), 32 (c), avec smartlink, 10 chargeurs de munitions EX explosives]

Morrissey Elite [Pistolet Lourd, VD 5P, PA -5, SA, CR 1, 5 (c), avec crosse personnalisée, smartlink, 10 chargeurs de munitions APDS]

SEATAC SWEETIE

Femme humaine

Le vrai nom de SEATAC Sweetie est Violette Beauchamp. Elle vient d'un milieu étonnamment haut de gamme pour quelqu'un dans son occupation douteuse. Sa transition en tant que fille de joie a commencé presque sur un coup de tête. Ses parents l'ont coupée de son niveau de vie élevé pour lui donner une leçon d'autonomie. Elle a commencé à faire des enregistrements Simsense pour adultes pour payer ses études. Violette s'est vite rendu compte qu'elle gagnerait plus d'argent et aurait plus de liberté si elle restait dans sa nouvelle carrière.



Passer à un travail d'escorte girl était un choix naturel. Son éducation lui a permis de s'adapter à des situations haut placées. Elle a lancé le blog SEATAC Sweetie après qu'un de ses riches clients ait refusé de payer pour ses services. Ses parents sont liés à Federated-Boeing et elle a passé la majeure partie de sa vie à grandir dans et autour de l'aéroport. Elle voulait se venger de lui en ruinant sa réputation par des rumeurs, des commentaires vicieux et des spéculations sans fondement. Ses remarques méchantes ont attiré de nombreux adeptes, à la fois parmi la clientèle d'élite et la communauté de l'ombre qu'ils emploient.

Elle utilise maintenant le blog pour promouvoir ses services d'escorte girl et ses services pour promouvoir son blog. Violette pense que ses efforts et sa promotion personnelle l'ont rendue trop célèbre pour disparaître, et elle a peut-être raison. Chaque entrée de blog est un pas en avant pour son petit empire médiatique. Elle aime sa vie. En tant que AC Sweetie, elle est à la fois une héroïne et une méchante sur la scène publique de Seattle. SEATAC Sweetie est une créature scandaleuse qui peut dire ce que tout le monde pense.

Les menaces contre sa vie ne ne détournent pas Violette de sa voie. Elle change ses lieux de rencontre initiaux mais se rend toujours au marché de Pike Place sans protection. Elle pense que personne ne serait assez stupide pour s'en prendre à elle là-bas. Elle est reconnaissante des runners s'ils ont sauvé sa peau et elle promet de rembourser la faveur dès que possible. Violette n'aime pas être redevable envers qui que ce soit, alors elle cherche le meilleur moyen possible d'égaliser les choses. S'ils retrouvent qui a tenté de l'éliminer, elle proposera une offre intéressante quelle que soit la puissance de l'opposition. Sinon, elle peut être un contact très utile pour se rapprocher de n'importe quel homme, riche ou non, à Seattle.

C	A	R	F	C	I	L	V	Cha	Ess	Init	PI
2	4	5	2	5(7)	5	3	4	3	5.6	9	1

Moniteur de condition(P/E): 9/10

Armure (B/I): 4/0

Compétences: Arme tranchante 2, Informatique 4, Escroquerie 5, Recherche de données 5, Étiquette (Matrice) 4 (+2), Hacking 2, Hardware 2, Négociation 2, Perception 3, Véhicule aquatique 2

Connaissances: Politique de Seattles 3

Augmentations: Phéromones adaptatives 2

Équipement: Vêtements pare-balles, Commlink [Indice4]

Armes: Cougar Fineblade (courte) [Arme tranchante, Allonge -, VD 2P, PA - 1]

