



Scène: Coin ouest de la 8ème rue et de Cherry Street

2

Scène: Le Manoir Kelvin

3

Scène: Coin ouest de la 8ème rue et de Cherry Street

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 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 redétable 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

2 4 5 2 5 5 3 4 3

Init: 10 + 1D6

Limites: Physique 4, Mentale 5, Sociale 11

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

Armure: 8

Compétences: Arme tranchante 4, Informatique 10, Escroquerie 9 (+3 Phéromones optimisées et Robe Armanté), Étiquette (Matrice) 7 (+3 Phéromones optimisées et Robe Armanté), Hacking 6, Hardware 5, Négociation 4 (+2 +3 Phéromones optimisées et Robe Armanté), Perception 4, Véhicule aquatique 3

Connaissances: Politique de Seattles 4

Langue: Français N, Anglais 10

Augmentations: Phéromones optimisées 2

Équipement: Robe Armanté, Cyberdeck Novatech Navigator, Commlink Nixdorf Secretär(Indice 4)

Armes: Cougar Fineblade (courte) [Arme tranchante, Pré 7, Allonge -, VD 4P, PA -1]

Ganger (Indice de Professionnalisme 4)(5)

C A R F V L I C E

4 5 4 4 4 3 4 3 6

Initiative: 8 + 1D6

Moniteur de condition: 10

Armure: 9

Limites: physique 6, mentale 5, sociale 6

Compétences: Armes automatiques 5, Armes tranchantes 5, Combat à mains nues 6, Intimidation 6,

Perception 2, Pistolets 4

Traits: Dur à cuire

Équipement: Commlink Renraku Sensei (Indice d'appareil 3), Manteau renforcé [9]

Arme: Ceska Black Scorpion [Pistolet-mitrailleur, PRE 5, VD 6P, PA -, SA / TR, CR (1), 35 (c)],

Couteau [Arme tranchante, PRE 5, Allonge -, VD 5P, PA -1],

ou Épée [Arme tranchante, PRE 6, Allonge 1, VD 7P, PA -2],

Yamaha Growler

Cette moto tout terrain solide est utilisée pour le motocross et autres sports extrêmes, généralement représentée et photographiée avec la moto et son pilote couverts de poussière. Elle est populaire auprès de ceux qui cherchent des sensations fortes ou des contrebandiers pour de petites quantités de drogues.

| MANIA. | VITESSE | ACCÉL. | STRUCTURE | BLINDAGE | AUTOPILOTE | SENSEURS | PLACES |
|--------|---------|--------|-----------|----------|------------|----------|--------|
| 4/5 | 3/4 | 1 | 5 | 5 | 1 | 1 | 1 |

Eurocar Westwind 3000

Cette sportive surbaissée et racée est un classique qui mêle business et plaisir à la perfection.

Idéalement positionnée entre luxe et performance, elle n'est qu'un lointain rêve pour la plupart des misérables qui se battent pour gravir les échelons des ombres.

| MANIA. | VITESSE | ACCÉL. | STRUCTURE | BLINDAGE | AUTOPILOTE | SENSEURS | PLACES |
|--------|---------|--------|-----------|----------|------------|----------|--------|
| 6/4 | 7 | 3 | 10 | 8 | 3 | 5 | 2 |

Scène: Le Manoir Kelvin

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 d'être 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

4 5 5(8) 3 4 6 7 5 6 1,835

Init: 14+1d6

Init matriciel: 12+4d6

Limites: Physique 6, Mentale 9, Sociale 6

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

Armure: 8

Compétences: Mécanicien automobile 5, Arme Automatique 7, Informatique (Cyberdeck) 10 (+2), Escroquerie 4, Cybercombat (Agents) 11 (+2), Cybertechnologie 8, Guerre électronique 10, Étiquette (Shadowrunners) 4 (+2), Premier secours 4, Hacking (Exploitation) 12 (+2), Matériel électronique 8, Enseignement 4, Négociation 4, Perception 7, Appareils volants 4, Véhicules terrestres 8, Véhicules aquatiques 4, Pistolets (Semi-Automatiques) 7 (+2), Logiciels(Utilitaires offensifs) 10 (+2), Natation 3, Armes de jet 4, Combat à mains nues 4

Connaissances: Infrastructure Matriciel 10 (+1 USP mathématique), Techniques de sécurité matriciel 10 (+1 USP mathématique), Rues de Seattle 9, Voies navigables de Seattle 4, (Mathématique 4 USP mathématique)

Traits: Esprit analytique, Bon codeur(Hacker à la volée), Attribut exceptionnel(Logique)

Augmentations(toutes betaware): Coprocesseur attentionnel, Câblage de contrôle de véhicules 3, Oreilles cybernétique (Indice 3, avec Amélioration d'équilibre, Amortisseur sonore, Filtre sonore sélectif 4, Reconnaissance spatiale, Augmentation du spectre auditif), Yeux cybernétique (Indice 4, avec Compensation anti-flash, Vision nocturne, Smartlink, Vision thermographique, Amplification visuelle 2, Zoom, Senseur à ultrasons), Ossature renforcée (Plastique), Amplificateurs neuraux (Néo-cortical), Cyberdeck implanté Fairlight Excalibur (Indice 6, 8/7/6/9), USP mathématique, Accroissement de réaction 3, Simrig

Programmes: Gommage de bruit, Armure, Marteau, Filtre de Biofeedback, Biofeedback, Navigateur, Démolition, Décryptage, Désamorçage, Garde, Édition, Cryptage, Exploitation, Machine virtuelle, Configurateur, Verrouillage, Surveillance, Discrétion, Pistage

Autosoft(sur le CCR): Acuité 6, Furtivité 6, Acquisition [Ingram White Knight] 6, Acquisition [Defiance EX Shock] 6, Acquisition [Ares Alpha] 6, Acquisition [Ares Alpha (lance-grenade)] 6,

Équipement: Vêtements par-balles, Justaucorps (Armure corporelle moulante), 4 x Ferret MPD-1x (avec Defiance EX Shock), 4 x drones GM Nissan Doberman (avec Ingram White Knight), 7 x drones MCT Fly-Spy, 3 Roto-Drones MCT-Nissan, CCR Triox ÜberMensch(Indice 6, 8/8)

Armes: Colt Cobra TZ-120 [Mitrailleuse, Pré 6, VD 9P, PA -1, SA/TR/TA, CR 3, 32 (c), avec Smartgun, 10 chargeurs de munitions EX explosives)

Morrissey Elite [Pistolet Lourd, VD 8P, PA -5, SA, CR 1, 5 (c), avec Crosse rembourrée, Smartgun, 10 chargeurs de munitions APDS)

Notes: De base Kelvin utilise son cyberdeck et son PAN protège son équipement, ses implants en wifi son bateau et son van. En cas d'alarme, il utilise sa CCR contrôlant ses drones offensifs en veilles dans son garage.

Drones déguisés(15)

Ces drones déguisés en bidons de BoomCola écrasés, bibelots, décorations assurent la protection du manoir et sont équipés d'une charge paralysante. Ils ne sont pas dans le PAN de la CCR de Kelvin et sont donc facilement Hackable individuellement.

Une fois qu'un drone a frappé avec sa charge 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.

| MANIA. | VITESSE | ACCÉL. | STRUCTURE | BLINDAGE | AUTOPILOTE | SENSEURS |
|--------|---------|--------|-----------|----------|------------|----------|
| 4 | 2 | 1 | 0 | 0 | 3 | 3 |

Autosoft: Acquisition [Charge Taser (Corps à corps)] 4, Furtivité 6

Arme: Charge Taser (Combats à mains nues, Pré 6, VD 6E, PA -5)

MCT Fly-Spy(8)

Ce drone Mitsuhamia à la taille et la forme d'un gros insecte, mais peut atteindre une altitude notablement supérieure. Il peut servir d'« œil volant » et est pratique pour les filatures, du fait de la difficulté à le repérer. Le Fly-Spy se pilote avec la compétence Appareils volants.

| MANIA. | VITESSE | ACCÉL. | STRUCTURE | BLINDAGE | AUTOPILOTE | SENSEURS |
|--------|---------|--------|-----------|----------|------------|----------|
| 4 | 3 | 2 | 1 | 0 | 3 | 3 |

Autosofts: Voir CCR

Modifications: décollage et atterrissage améliorés.

Ferret RPD-5X Wheeled Perimeter Drone(4)

L'un des plus anciens drones de sécurité encore en production, le Ferret est un petit drone de patrouille utilisé comme alternative bon marché aux agents de sécurité. Armé d'une lampe de poche et d'un taser, il est parfaitement capable de gérer des étudiants ivres et des intrus potentiels, mais les shadowrunners sont une espèce différente. Cela dit, ils sont largement utilisés sur les campus universitaires, dans les centres commerciaux et dans de nombreux foyers, pour assurer une sécurité minimale. Il convient de noter qu'ils sont épouvantables en tout-terrain, et qu'ils doivent donc rester sur les chemins établis.

| MANIA. | VITESSE | ACCÉL. | STRUCTURE | BLINDAGE | AUTOPILOTE | SENSEURS |
|--------|---------|--------|-----------|----------|------------|----------|
| 4/2 | 1G | 1 | 2(1) | 3 | 3 | 3 |

Autosofts: Voir CCR

Accessoire: Monture d'armes, lampe de poche

Arme: Defiance EX Shocker (Taser, Pré 4, VD 9P, PA -5, 4(c))

GM-Nissan Doberman (4)

Ce drone chenillé patrouilleur de périmètre peut surveiller une zone efficacement de jour comme de nuit. Il est équipé en standard d'une monture d'arme standard. Le Doberman se pilote avec la compétence Véhicules terrestres.

| MANIA. | VITESSE | ACCÉL. | STRUCTURE | BLINDAGE | AUTOPILOTE | SENSEURS |
|--------|---------|--------|-----------|----------|------------|----------|
| 5 | 3 | 1 | 4 | 4 | 3 | 3 |

Autosofts: Voir CCR

Arme: Ingram White Knight [Mitrailleuse légère, Précision 5, VD 10P, PA -3, TR/TA, CR 6, 50 (bande)]

Accessoire: Monture d'armes

MCT-Nissan Roto-drone (2)

Le Roto-Drone est un drone à rotor sans superflu, hautement modulaire et modifiable. Son indice de Structure est augmenté de 3 pour déterminer le nombre de montures d'armes et modifications qu'il peut supporter. Le Roto-Drone se pilote avec la compétence Appareils volants.

| MANIA. | VITESSE | ACCÉL. | STRUCTURE | BLINDAGE | AUTOPILOTE | SENSEURS |
|---------------|----------------|---------------|------------------|-----------------|-------------------|-----------------|
| 4 | 4 | 2 | 4 | 4 | 3 | 3 |

Autosofts: Voir CCR

Accessoire: Monture d'armes

Arme: Ares Alpha [Fusil d'assaut, Pré 5, VD 10P, PA -2, SA/TR/TA, CR 2, 42 (c)], Système smartgun interne, Système pneumatique(2)]

Ares Alpha (lance-grenade)[Lance grenade, Pré 5, VD 16P, PA -2, CC, CR 2, 6 (c), Système smartgun interne, Système pneumatique(2)]

Samuvani Otter

Ce navire de taille moyenne est principalement utilisé pour la navigation récréative, la pêche, les petits transports ou comme utilitaire. Long de cinq mètres et doté d'une coque ouverte en fibre de verre, l'Otter est un navire cohérent et polyvalent qui ne détonera nulle part.

| MANIA. | VITESSE | ACCÉL. | STRUCTURE | BLINDAGE | AUTOPILOTE | SENSEURS | PLACES |
|---------------|----------------|---------------|------------------|-----------------|-------------------|-----------------|---------------|
| 4 | 3 | 2 | 12 | 6 | 2 | 2 | 8 |

Toyota Gopher

Un pickup classique doté de bonnes suspensions tout terrain, d'une maniabilité excellente et d'une base de clients loyaux. Le modèle, conçu pour ne demander que peu de maintenance, date un peu mais est très utilisé dans le tiers monde et les régions rurales, en particulier dans les NAO. Ce n'est pas le véhicule le plus tendance du marché, mais son moteur puissant et son large espace de stockage peuvent s'avérer pratiques pour transport intensif.

| MANIA. | VITESSE | ACCÉL. | STRUCTURE | BLINDAGE | AUTOPILOTE | SENSEURS | PLACES |
|---------------|----------------|---------------|------------------|-----------------|-------------------|-----------------|---------------|
| 5/5 | 4 | 2 | 14 | 10 | 1 | 2 | 3 |

Chien de l'ombre(4)

Une meute de chiens de l'ombre tournent dans les environs pour manger dans les gamelles que leur laisse Kelvin.

L'expansion dans les zones urbaines désolées a attiré une grande attention sur la recherche sur les chiens de l'ombre, principalement dans les domaines de la physiologie et de la culture sociale. Normalement originaires des régions boisées où ils s'attaquent aux cerfs, aux lapins et à d'autres créatures ordinaires, les chiens de l'ombre se sont étendus aux zones urbaines et ont étendu leur choix de repas aux chiens, aux chats, aux rats et à d'autres espèces urbaines, y compris les métahumains. Les attaques sont fréquentes, bien que les endroits où les chiens de l'ombre se sont installés soient remplis de gens que la société a rejetés, et les attaques contre eux ne sont pas signalées.

Le chien de l'ombre ressemble beaucoup à un mélange de plusieurs espèces de grands chiens, bien que sa fourrure soit un mélange tacheté de noir et de gris changeant qui est le résultat d'un sous-poil qui crée leur capacité à se cacher dans les environnements sombres. Ils vivent en société comme les loups, avec un seul mâle alpha à la tête d'une meute et détenant le droit de reproduction sur les femelles de la meute. Les chiots sont protégés de près jusqu'à ce que les mâles atteignent la maturité et soient poussés dehors pour former leurs propres meutes.

Les chiens d'ombre sont sensibles à la lumière du soleil et créent des tanières complètement protégées, où ils passent les heures du jour à se reposer et à socialiser. Plusieurs membres de la meute se partagent la responsabilité de rester éveillés toute la soirée pour protéger la meute et les chiots des menaces.

C A R F C I L V Cha M

4 4 4 5 1 4 2 3 4 4

Init: 10 + 1D6

Limites: Physique 6, Mentale 4, Sociale 4

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

Armure: 2

Compétences: Combat à mains nues 6, Discrétion 7, Perception 5, Pistage 5

Armes: Arme naturelle (Griffes)(Pré 6, VD 7P)

Pouvoir: Chape d'ombre, Silence, Allergie(Soleil), Armure(2), Sens accrus (Vision nocturne), Déplacement