

RECYCLAGE TOXIQUE

Un scénario pour Shadowrun Anarchy

PRESENTATION

Un appel au secours particulièrement agaçant va amener les Shadowrunners à s'engager sur un chemin dangereux où les petits cailloux blancs ont été remplacés par des déchets toxiques. Ce qu'ils trouveront au bout de la route leur permettra de comprendre pourquoi un cadre corporatiste a mis leurs têtes à prix. Entretemps, il leur faudra faire un petit tour dans la Zone, la banlieue la plus dangereuse de Paris, échapper à des Centurions et à des Princes, entreprendre une ballade revigorante dans une zone radioactive et s'inviter à une réunion dans la tanière d'un dragon ...

INTRODUCTION

DECHETS GENANTS

Esprit Industries est une corporation AA dont le siège social est à Paris. Fondée en 2012, elle est parmi les dix plus grosses sociétés militaires mondiales. Elle possède plusieurs usines en région parisienne produisant en masse toutes les types d'armes imaginables, la plus importante étant située à Versailles.

Le problème est que les composantes des munitions et des missiles sont extrêmement polluantes : Les douilles sont remplies de nitrates qui à haute dose entraînent l'eutrophisation des milieux. Les roquettes et missiles sont remplis de perchlorate qui pollue les sols et les nappes d'eau potable. Dans tous les cas, cette pollution provoque la destruction de la faune et la flore à plus ou moins court terme.

Esprit Industries génèrent des dizaines de tonnes chaque année de déchets toxiques dont elle doit se débarrasser en payant une fortune pour qu'ils soient traités dans des centres spécialisés. Elle a décidé de faire des économies en changeant de prestataire pour le traitement des déchets issus de ses usines de la région parisienne.

La corporation GIAT Industries est un des principaux actionnaires d'Esprit Industries dont elle détient 15% des parts. Elle est elle-même une filiale de la méga corporation Saeder-Krupp. L'appel d'offre d'Esprit Industries concernant sa recherche d'un nouveau prestataire est donc parvenu aux oreilles des cadres de Saeder-Krupp.



APPEL D'OFFRE

Urbaser Environnement est une corporation A qui a son siège à Vitry sur Seine en plein Dragonland. Son activité principale est la collecte, la valorisation des déchets et la propreté urbaine. Elle possède un contrat d'exclusivité pour la collecte des déchets de la ville de Paris. C'est une filiale de Saeder-Krupp et à ce titre a été destinataire de l'appel d'offre d'Esprit Industries.

Antoine Duval est le dirigeant d'Urbaser Environnement. Bien que la corporation ne dispose pas d'une usine capable de traiter des déchets issus de l'armement, il a décidé de répondre à l'appel d'offres en mentant sur ses capacités à réaliser la prestation demandée.



IL NE PEUT EN RESTER QU'UN

Urbaser a remporté l'appel d'offres d'Esprit Industries. Cela fait maintenant un an que ses camions viennent quotidiennement chercher à l'usine d'armement de Versailles les déchets toxiques qui y sont produits ainsi que des munitions obsolètes.

Officiellement, les camions d'Urbaser emmènent ces déchets dans une usine à côté de Mantes la Jolie dans les Yvelines. Cette usine a été acquise pour une somme dérisoire par Urbaser il y a un an, juste avant de répondre à l'appel d'offres. Le problème est qu'il s'agit d'un simple bâtiment en ruines depuis des années. La ville de Villennes sur Seine se trouve à la limite de la Zone Toxique. Elle est abandonnée depuis longtemps et personne ne vient travailler dans l'usine. Cela n'empêche pas que cette dernière soit protégée par une enceinte grillagée toute

neuve avec des systèmes de surveillance en parfait état. L'extérieur de l'usine a été rénové pour donner une apparence de neuf. Les herbes folles de la route d'accès et du parking ont été retirées. Mais l'intérieur de l'usine est vide et à l'abandon.

Officieusement, les employés d'Urbaser conduisent les camions au-delà de l'usine de Villennes sur Seine jusque dans la Zone Toxique pour y abandonner les déchets d'Esprit Industries ramassés quotidiennement. Ces derniers disposent d'équipement NBC leur permettant d'affronter temporairement la toxicité de la zone, le temps d'y jeter les déchets.

Antoine Duval est responsable de toute l'opération et a beaucoup à perdre si on découvre qu'il a menti en répondant à l'appel d'offres. Le contrat signé avec Esprit Industries rapporte des millions de nuyens chaque mois à sa corporation. C'est une somme pour laquelle il est prêt à tuer.

UN AMI DANS LE BESOIN

Carl Vaugier est un nain et un decker. Il vend régulièrement ses services de hacker à la petite semaine à des shadowrunners et à la pègre locale. Une bande de trafiquants de métaux à la petite semaine de la Zone lui a demandé de hacker un serveur opérationnel d'Urbaser afin d'obtenir le détail de tous les trajets des camions de transports de déchets de la corporation. La ville de Paris renouvelle actuellement un tiers son parc informatique. Les trafiquants veulent attaquer quelques camions transportant les vieux ordinateurs afin de revendre en vrac leurs composants. C'est un coup facile car les camions ne sont pas gardés.

Carl n'a eu aucun mal à s'infiltrer dans le serveur d'Urbaser et à récupérer les données concernant les trajets. Le souci est qu'il a déclenché une alarme directement reliée au bureau d'Antoine Duval. Ce dernier a fait mettre sous surveillance toute information ou donnée susceptible de révéler son arnaque. Un spider d'Urbaser a réussi à tracer le vol jusqu'à l'appartement de Carl. Antoine Duval a demandé qu'on lui confie une troupe de Centurions pour régler une affaire urgente et est partie avec eux en direction de Saint-Denis pour récupérer les données volées et faire disparaître tous les acteurs du vol.



LE DRAGON QUI SE MORD LA QUEUE

Antoine Duval a été marié pendant près d'une décennie à Louise Mallorne, une cadre corporatiste toute aussi ambitieuse que lui et rencontrée alors qu'il travaillait dans le même service. Ils se sont soutenus pendant des années avant qu'Antoine ne trahisse sa femme pour obtenir une promotion : la direction de la corporation Urbaser Environnement. Depuis cela, Louise voue une haine sans borne à son ex-mari et est toujours à la recherche d'un moyen de ruiner sa carrière. Elle travaille chez Esprit Industries mais a été incapable de convaincre sa hiérarchie de ne pas accepter la corporation de son mari comme prestataire pour se débarrasser de leurs déchets.

Quand elle va apprendre que son ex-mari s'est rendu en urgence dans la Zone avec des ceinturions et que suite à cela il va mettre à prix la tête des Shadowrunners, elle va se frotter les mains en se disant qu'elle tient probablement un bon moyen de faire chuter Antoine. Elle va alors contacter les Shadowrunners pour leur proposer son aide en échange d'informations compromettantes sur son ex-mari.

LES SHADOWRUNNERS

Les Shadowrunners ont tous déjà fait appel quelques fois aux services de Carl Vaugier et ils possèdent son numéro dans leur commlink. Quand Carl se rend compte qu'il a déclenché une alarme chez Urbaser et qu'il a été tracé par un de leurs spiders jusqu'à chez lui, il se met à paniquer. Il sait que de gros ennuis ne vont pas tarder à pointer le bout de leur nez. Il envoie un message d'alerte automatisé sur les commlinks de tous les shadowrunners qui sont dans son répertoire en espérant que certains d'entre eux vont comprendre ce qui se passe et venir à son secours.

SCENARIO

SCENE 1 – AU SECOURS EN BOUCLE

Paris par une belle après-midi de 2080. La pollution ne forme aujourd'hui qu'une mince couche grise au-dessus de la capitale et laisse parfois percer quelques faibles rayons de soleil qui peinent à réchauffer l'air envahi des gaz rejetés par les embouteillages permanents qui obstruent les voies de circulation. En attendant qu'un fixer vous propose une nouvelle mission dans les Ombres, vous vaquez tranquillement à vos petits occupations. Mais vous êtes subitement dérangés par un vrombissement incessant en provenance de votre commlink. Quelqu'un vient de vous envoyer un message. Puis un autre ... et encore un autre ...

Les commlink de tous les Shadowrunners reçoivent en boucle toutes les trente secondes un message préprogrammé en provenance du commlink de Carl Vaugier. Quoi qu'ils fassent, les messages continuent d'affluer avec une régularité de métronome. Ils contiennent tous le même contenu : « SOS ». Bien entendu, Carl ne décroche

pas quand on l'appelle et il ne répond à aucun message quelque soit la façon dont le contacte. Son commlink est éteint.

Test de Hacking / Triviale : Avant d'être éteint, le commlink de Carl se trouvait dans son appartement de Saint-Denis.

Tous les Shadowrunners connaissent Carl et ont déjà eu recours à ses services. C'est un decker et un hacker qui préfère le confort de son appartement aux dangers des missions in situ. Il excelle dans la recherche d'informations et le piratage discret au long-cours. Les shadowrunners font souvent appel à lui dans les phases de legwork. C'est quelqu'un de compétent et de discret sur lequel les shadowrunners ont toujours pu compter.

A ce stade, les Shadowrunners devraient profiter de leur temps libre pour se rendre chez Carl afin de vérifier quel est le problème. C'est toujours pratique d'avoir un decker compétent qui vous doit un service.

SCENE 2 – DESCENTE A SAINT-DENIS



Carl habite dans le centre-ville de Saint-Denis au nord de Paris, dans les quartiers abandonnés par la municipalité et les corporations que l'on nomme collectivement la Zone. Ceux qui prennent le métro pour s'y rendre sont assaillis par une voix automatisé qui les invite pour leur propre sécurité à descendre à la dernière station parisienne avant d'entrer dans la Zone. Ceux qui prennent un véhicule ne peuvent manquer les gigantesques panneaux aux couleurs rougeoyantes qui les informent qu'après la prochaine sortie, il leur fortement conseillé de verrouiller les portes de leur véhicule et d'avoir une armée chargée à portée de main.

Carl habite dans l'une des principales rues piétonnes du centre-ville de Saint-Denis. La majorité des commerces situés au pied des immeubles de quelques étages qui bordent la rue sont à l'abandon. La poignée de commerces encore ouverts sont équipés de rideaux métalliques blindés. Les rues sont envahies de déchets poussés dans les contre-allées par le passage des habitants. Quelques carcasses de voitures abandonnés ou brûlés gisent dans la rue tandis qu'une bonne moitié des appartements semblent à l'abandon.

Carl habite dans un appartement au cinquième et dernier étage d'un immeuble d'habitation délabré. Quand les Shadowrunners arrivent sur place, ils aperçoivent deux véhicules blindés affichant le logo de Centurion Industries qui sont garés au pied de l'immeuble. Entre les deux véhicules blindés se trouve une berline blindé dépourvue de logo. Antoine Duval est venu sur place superviser l'opération. Les Shadowrunners peuvent apercevoir ce dernier sur le siège arrière à travers les vitres blindées de sa berline.

Test de Hacking / Facile ou Connaissance (Corporations) : D'après sa plaque, la voiture est la propriété de la corporation Urbaser Environnement. La reconnaissance faciale révèle que l'homme qui se trouve à l'arrière de la berline est Antoine Duval, le PDG de cette corporation.

Un drone de combat flotte dans l'air au-dessus des véhicules juste en face des fenêtres de l'appartement du cinquième étage. Son pilote est à l'abri dans l'un des véhicules blindés. Huit centurions sont déployés devant l'immeuble. Ils protègent les véhicules et couvrent la rue, invitant par leur seule présence les locaux à rester à distance. Ils ne laissent personne entrer dans l'immeuble sous quelque prétexte que ce soit.

Pour pénétrer dans l'immeuble, les Shadowrunners vont devoir trouver une solution alternative :

- Il est possible de passer par les toits en avec un peu d'escalade et d'acrobaties. Cela nécessite un **test d'Athlétisme ou d'Acrobaties / Facile**. Sur le toit de l'immeuble se trouve une fenêtre horizontale donnant sur un puits de lumière au-dessus du palier du dernier étage.
- Il existe une porte de service verrouillée à l'arrière de l'immeuble qui donne dans une ruelle envahie de sacs poubelles. Un **test de Furtivité / Facile** permet de crocheter la porte pour accéder à l'escalier intérieur.
- Pour les amateurs d'odeurs fortes, les égouts de la ville passent sous l'immeuble et possède un point d'accès au local poubelle du sous-sol. Une plaque métallique rouillée en bloque l'accès et nécessite un **test de Force + Force / Moyenne** pour être délogée.

Test d'Ingénierie / Moyenne : Le Shadowrunner prend le contrôle du drone volant mais le rigger donne aussitôt l'alerte aux Centurions concernant la présence d'ennemis à proximité.

Test de Perception (Logique + Volonté) / Triviale : Si les habitants du quartier rasant les murs pour s'éloigner des centurions, tous ne semblent pas aussi effrayés. Le Shadowrunner note la présence de petits attroupements de gangers qui observent la scène depuis l'abri de ruelles ou de halls d'immeubles.

Le gang local est celui des Princes. Ils sont passablement agacés par la présence des corpos mais les Centurions semblent être des professionnels bien équipés. Ils sont partagés entre l'envie de protéger leur « territoire » contre une intrusion corporatiste et celle de ne pas se faire massacrer. La tension est progressivement en train de monter au sein des Princes. Un Shadowrunner pourrait « provoquer » les Princes à l'action avec un **test d'Etiquette ou d'Intimidation / Moyenne** en insistant sur le fait que s'ils ne protègent par leur territoire contre les corporations, ils vont passer pour des faibles auprès des autres gangs de la Zone. Dans ce cas, les Princes se regroupent au milieu de la rue piétonne et déclenchent une émeute pour chasser les Centurions. Les Shadowrunners peuvent alors profiter du chaos ambiant pour se faufiler dans l'immeuble pendant que l'attention des Centurions est accaparée par les Princes.

SCENE 3 – AU FOND DU FRIGO

Vous avez enfin réussi à atteindre le cinquième et dernier étage de l'immeuble. Le palier donne accès à quatre appartements. La seule porte ouverte est celle de l'appartement de Carl. Un Centurion monte la garde sur le palier tandis que deux de ses camarades sont en train de fouiller l'appartement.

L'appartement est composé d'une grande pièce centrale ouverte qui contient une cuisine et un salon. Deux portes situées sur la droite donnent respectivement sur une salle de bains et une chambre. L'ensemble est dans un état de saleté épouvantable. Le ménage n'a pas été fait depuis plusieurs années. Des cartons de pizza forment une deuxième couche jusqu'au plafond contre les murs du salon. Le sol est recouvert de canettes écrasées de boissons énergisantes. Il n'y a pas un seul endroit dans la cuisine qui ne soit pas envahi par de la vaisselle sale. Le seul meuble qui semble épargné par la crasse est un fauteuil haut-de-gamme destiné à permettre à un decker de passer des heures, voire même des jours sans se déconnecter de la Matrice.

Les Shadowrunners vont devoir se débarrasser des Centurions déjà présents sans oublier le drone qui vole en face des fenêtres de l'appartement et surveille ce qui s'y passe. Si les Centurions en bas dans la rue ne sont pas occupés avec les Princes, ils se précipitent pour venir aider leurs camarades dès que l'alerte est donnée. Les Centurions ouvrent le feu sans sommation sur tout ce qui passe dans leur champ de vision. Personne ne viendra leur demander de rendre des comptes pour quelques cadavres de plus dans la Zone.

Une fois les Centurions éliminés, les Shadowrunners peuvent fouiller l'appartement. A première vue, aucune trace de Carl. Son commlink est au milieu d'un tas de déchet à côté du fauteuil au centre du salon. Un examen de ce dernier révèle que l'emplacement réservé au deck est vide. Un détail incongru pourrait attirer l'attention des Shadowrunners : la cuisine contient deux gigantesques frigos. L'un d'entre eux émet le vrombissement habituel de ce type d'appareil mais le deuxième est parfaitement silencieux. Et il refuse de s'ouvrir lorsque l'on tire sur la poignée comme s'il était fermé de l'intérieur. Un examen minutieux révèle qu'il est entièrement blindé, suffisamment pour résister à l'explosion d'une grenade ou à une rafale de fusil d'assaut.

Le deuxième frigo n'en est pas un mais bien une cachette sécurisée destinée à servir de « panic room » du pauvre. Carl s'y est réfugié avec son deck en attendant du secours. Les Shadowrunners vont devoir le convaincre de sortir en lui expliquant qu'il n'y a plus de danger. Quand le nain finit par ouvrir la porte du frigo blindé, une odeur nauséabonde envahit toute la pièce. Le nain est habillé d'un slip et d'un tee-shirt couverts de tâches. Il ne s'est pas lavé depuis plusieurs jours. Le stress provoqué par l'arrivée des Centurions et sa consommation excessive de junk food a eu raison de son système digestif, ce qui se traduit par une série de pets incontrôlables tous les dix à vingt secondes tant qu'il n'aura pas retrouvé son calme.

Entre deux flatulences, il jure ses grands dieux qu'il n'a fait rien pour mériter une telle visite à domicile. Si on lui fait une remarque sur ses habitudes alimentaires ou sanitaires, il répond simplement que c'est la dose qui fait le poison tout en ramassant une part de pizza oubliée et partiellement moisie dans une boîte écrasée sur le sol. Il est temps de partir.

SCENE 4 – LEGWORK

Une fois la porte de votre planque fermée, vous tournez tous votre regard vers le decker sale et à moitié nu qui serre contre son torse son deck. Carl a l'air complètement déboussolé par ce qui vient de se passer :

« Ecoutez les gars, je vous jure que ne je n'y comprends rien. Ca n'a aucun sens. Une bande de malfrats de la Zone m'ont embauché pour pirater le serveur de la corporation Urbaser Environnement afin d'obtenir les trajets de leurs camions en région parisienne. La mairie de Paris change tout son matériel informatique en ce moment. Mes clients voulaient braquer quelques camions transportant l'ancien matériel pour se faire un peu d'argent facile et sans danger. Franchement, ça ne mérite pas de débarquer chez moi pour me flinguer quand même ! Les données piratées ? Oui, je les ai. Elles sont toujours sur mon deck. Vous auriez vu la sécurité du serveur d'Urbaser, c'est vraiment à se tordre de rire. »

Un examen du contenu du deck de Carl indique qu'il a dit la vérité : les données qu'il a volées à Urbaser ne concernent que le planning hebdomadaire des trajets des camions et le détail des déchets transportés. Tout cela semble bien anodin et ne justifie pas une opération d'urgence avec l'emploi de Centurions dont la « location » a du coûter une fortune à Urbaser. Pourtant, il y a quelques choses dans les données qui a provoqué la colère d'Antoine Duval, le PDG de la corporation.

Avec quelques coups de fil à leurs contacts (ou un appel de l'un d'eux), les Shadowrunners apprennent que la tête de Carl Vaugier ainsi que les leurs ont été mises à prix par Urbaser pour une somme plutôt coquette. Toutes les Ombres sont au courant de la prime offerte par Urbaser. Cela n'empêche pas les Centurions d'être aussi sur la piste de Carl et de ses sauveurs. Ces derniers veulent faire oublier leur échec à capturer le decker à Saint-Denis.

Les Shadowrunners n'ont plus le choix, il va leur falloir découvrir la raison d'une réaction aussi disproportionnée en examinant les données volées sous toutes les coutures :

Test de Logique + Logique / Difficile : Le Shadowrunner remarque une note du service financier d'Urbaser concernant une anomalie liée à l'exécution du contrat obtenu il y a un an suite à l'appel d'offre de la corporation Esprit Industries.

Des camions font le trajet quotidiennement entre l'usine d'armement d'Esprit Industries située à Versailles et l'usine de traitements des déchets d'Urbaser construite spécifiquement pour répondre à l'appel d'offre et située à Villennes-sur-Seine. La distance entre les deux sites est de 25 km. Mais d'après les GPS des camions, ces derniers parcourent 28 km. Un analyste financier s'est inquiété du surcoût engendré par ce déplacement injustifié. Antoine Duval a utilisé son autorité pour classer la note sans suite. Ces trois kilomètres correspondent au trajet effectué par les camions au-delà de la fausse usine pour aller jeter dans la Zone Toxique les déchets d'Esprit Industries.

Un Shadowrunner ayant une Connaissance lié au monde corporatiste sait qu'Urbaser, Esprit Industries et Centurion Industries sont toutes des filiales à un degré ou un autre de la corporation triple A Saeder-Krupp. En ce qui concerne l'appel d'offre formulé il y a un an par Esprit Industries, ce dernier est public et les Shadowrunners peuvent facilement trouver des informations à son propos, notamment le fait que l'usine de Villennes-sur-Seine a été construite spécifiquement par Urbaser pour traiter les déchets de l'usine d'armement.

SCENE 5 – L'ENNEMIE DE MON ENNEMI

Si les Shadowrunners décident de se terrer dans un trou sombre et profond en attendant que l'affaire se tasse, ils vont se rendre compte que ce n'est pas forcément une bonne idée. La localisation de leur cachette va forcément être découverte à un moment ou un autre. Ce n'est qu'une question de temps avant que les Shadowrunners voient débarquer des shadowrunners attirés par la prime d'Urbaser ou une unité entière de Centurions en colère.

S'ils tentent de prendre contact avec Antoine Duval, ils se rendront compte que ce dernier n'a qu'un seul objectif : récupérer les données volées et tuer toutes les personnes qui ont eu l'occasion d'y jeter un œil. Si les Shadowrunners insistent, il finit par leur proposer un rendez-vous. Mais il ne viendra pas à ce dernier et leur enverra à la place des Centurions ayant pour ordre de les tuer.

Louise Mallorne suit de près la carrière de son ex-mari. Elle est toujours à la recherche d'informations susceptibles de nuire à Antoine Duval. Elle est bien entendue au courant de la prime sur la tête des Shadowrunners et cela a aiguisé son intérêt. Elle passe par les contacts de ces derniers pour leur faire une proposition : s'ils découvrent ce que son ex-mari cache, elle s'engage à résilier le contrat entre Urbaser et Centurion Industries. Elle leur explique qu'un corpo haut-placé de Saeder-Krupp en provenance du siège social allemand est à Paris et qu'une réunion réunissant tous les principaux corpos des filiales françaises de la triple A doit avoir lieu demain soir. Elle a besoin des informations avant le début de la réunion sinon le deal est annulé.

SCENE 6 – USINE FANTOME

Avant les Euro-guerres, Villennes-sur-Seine était une petite commune aisée envahie de grandes maisons plantées au milieu de la campagne. Après les guerres, la ville fut complètement abandonnée car elle se trouve à la frontière de la Zone Toxique. Les maisons ont presque entièrement disparu sous une végétation chaotique et la seule route qui soit encore praticable est celle qui circule au milieu d'une zone pavillonnaire en direction de l'usine d'Urbaser Environnement à la sortie de la ville.

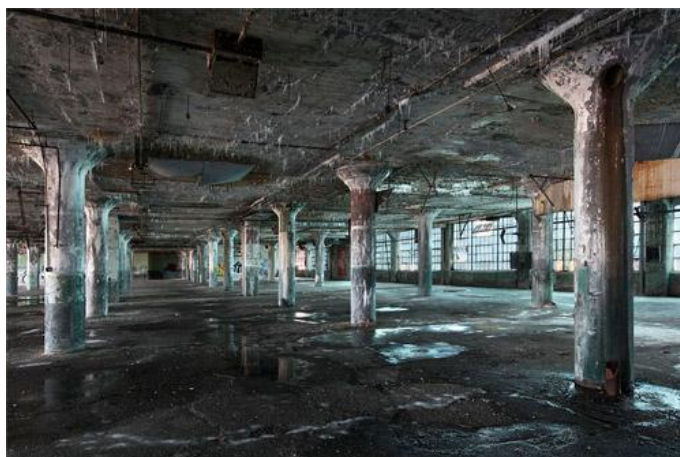
L'usine est constituée de trois longs bâtiments d'où dépassent de hautes cheminées. Elle est entourée par un grillage surmonté de barbelés. Des caméras ont été installées au coin de chaque bâtiment. Un parking se trouve au milieu des bâtiments alors que la pelouse qui s'étend autour n'a pas été entretenue depuis des mois. La route mène à une porte automatisée dans la clôture avec un clavier numérique archaïque. Au-delà de l'usine, la végétation noircit et disparaît rapidement pour laisser place au décor ravagé et lunaire de la Zone Toxique.

Les Shadowrunners n'ont pas vraiment le choix. Pour aller au bout de cette histoire, la clé semble être l'usine de traitements des déchets d'armement située à Villennes-sur-Seine. Quelques minutes d'observation suffisent à se rendre compte qu'il ne semble y avoir aucune activité dans l'usine. Quelque soit l'heure du jour ou de la nuit, le parking est vide. Aucune fumée ne sort des cheminées. Il n'y a aucun mouvement visible à l'intérieur des bâtiments. Vu de l'extérieur, les bâtiments semblent en bon état mais dépourvus d'activité. Le seul mouvement visible est celui des caméras qui pivotent régulièrement pour observer ce qui se passe.

Test de Perception (Logique + Volonté) / Difficile : Sur le toit du bâtiment principal se trouve un dôme métallique d'un mètre de haut. Un rigger peut identifier une zone de rangement sécurisée pour des drones qui s'ouvrent pour laisser sortir ces derniers en cas de besoin.

Les caméras sont reliées au siège social d'Urbaser dans le sud de Paris. Elles déclenchent une alarme si elles détectent des mouvements dans l'enceinte de l'usine. Le grillage est électrifié et déclenche aussi une alarme si il est touché. La première réponse en cas d'alarme est l'activation de deux drones lance-missiles situés sur le toit. Il faudra plus d'une heure avant qu'une équipe de gardes d'Urbaser arrivent sur site pour vérifier ce qui se passe.

Toutes les portes de l'usine sont fermées mais elles sont très faciles à enfoncer ou à crocheter. A l'intérieur, l'usine est une coquille vide : il n'y aucun mobilier dans les bureaux et l'usine ne contient aucune machine. Il n'y a jamais eu aucun traitement de produit toxique ici.



SCENE 7 – PROMENONS NOUS DANS LES BOIS

Tous les jours vers midi, un camion de transport de déchets d'Urbaser arrive depuis Versailles à l'usine de Villennes-sur-Seine. Trois employés d'Urbaser sont sur la banquette du camion. Leur camion se contente de traverser l'usine pour ressortir de l'autre côté et de passer à travers une porte discrète dans le grillage. Une route défoncée et à peine visible s'enfonce dans la Zone Toxique en direction de l'ouest. Le camion s'arrête à l'entrée de la route et les employés sortent de l'habitacle pour revêtir une combinaison NBC jaune inconfortable avant de redémarrer et de s'enfoncer d'environ trois kilomètres dans la Zone Toxique. Au milieu d'une végétation dévastée par les radiations et à l'ombre des bâtiments désertés de l'ancienne cité des Mureaux, les employés d'Urbaser balancent depuis un an tous les déchets issus de l'usine d'Esprit Industries. Une fois le camion vidée, ils ne restent pas une minute de plus et se dépêchent de quitter la Zone Toxique.

Il y a plusieurs moyens pour les Shadowrunners de découvrir la zone illégale de déchargement des déchets :

- Ils peuvent attendre l'arrivée du camion d'Urbaser et le suivre dans la Zone Toxique.
- Ils peuvent intercepter le camion et obliger les employés d'Urbaser à parler avec des **tests d'Intimidation / Facile**.
- Ils peuvent remarquer la porte dans le grillage à l'arrière de l'usine et la route qui s'enfonce dans la Zone Toxique. En faisant le rapprochement avec les « 3 km de trop » roulés par les camions, ils peuvent avoir l'idée de s'avancer sur la route.

Dans tous les cas, il leur faut se rendre sur place afin d'avoir des preuves en réalisant des photos et des vidéos avec leur commlink. Un camion avec le logo d'Urbaser et quelques employés repentants seront du meilleur effet sur ces photos et vidéos afin de servir de preuve pour démontrer la combine d'Antoine Duval.

Mais la Zone Toxique est un endroit dangereux. Les Shadowrunners (ainsi que les employés d'Urbaser) pourraient avoir des ennuis avec certains habitants de la région :



Malgré son état, la Zone Toxique abrite encore de nombreux esprits. Beaucoup d'entre eux ont été pervertis par les radiations et rendus fous par leur environnement infernal. Ces esprits toxiques sont en colère et n'hésitent pas à attaquer tout élément étranger à la Zone.

Après avoir découvert la déchargé créée par Urbaser, Léonie patrouille dès qu'elle peut la route qui y mène dans l'espoir de mettre la main sur les responsables. Elle est très en colère et pourrait croire que les Shadowrunners ont quelque chose à voir avec cette histoire. De bons arguments et un **test de Négociation / Difficile** vont être nécessaires pour la calmer.

Il est possible de mixer le tout pour obtenir une scène avec tous ces éléments : Léonie s'en prend aux employés d'Urbaser quand les Shadowrunners arrivent. Et c'est bien entendu le moment que choisissent les esprits toxiques pour attaquer tout le monde sans distinction.

SCENE 8 – DANS L'ANTRE DU DRAGON



A ce stade, les Shadowrunners devraient avoir compris les manigances d'Antoine Duval et avoir accumulé suffisamment de preuves contre lui. Il ne leur reste plus qu'à contacter Louise pour la suite du programme. Celle-ci est très enthousiaste. Elle tient enfin sa vengeance contre son ex-mari. Mais se contenter de balancer les preuves tout azimut dans la Matrice ou simplement les donner à sa hiérarchie ne lui suffit pas. Elle a un plan pour en tirer le meilleur profit possible.

Markus Hartmann a été envoyé en France par le conseil corporatiste de Saeder-Krupp. Il doit procéder à quelques « rappels indispensables » aux dirigeants des corporations françaises inféodées à la triple A. Une réunion est organisée à 20H dans les Tours Duo au bord du périphérique parisien. Un immense amphithéâtre s'étendant sur trois étages avec une vue imprenable sur le périphérique et au-delà Dragonland doit accueillir trois cents corpos venus écouter la sainte-parole du siège germanique. Difficile de rater la tour où se déroule la réunion : un logo holographique Saeder-Krupp de 20 mètres de haut flotte dans les airs à son sommet. Antoine Duval et Louise Mallorne font bien entendu partis des invités. La sécurité de la réunion est assurée par une cohorte de Centurions et de drones.

Louise souhaite que les Shadowrunners infiltrent la tour jusqu'à l'étage de la réunion et qu'ils accèdent à la pièce où se trouvent les commandes des écrans de l'amphithéâtre afin de diffuser toutes les preuves qu'ils ont obtenu contre Antoine Duval. Ils doivent ensuite s'assurer que ce dernier ne prenne pas la fuite pour échapper à la juste punition qui l'attend.

Quelque soit la méthode choisie pour s'infiltrer dans la tour, les Shadowrunners bénéficient d'un bonus de 2 dés à toutes leurs actions grâce aux informations fournies par Louise pour les aider (codes d'accès, plan des lieux, localisation des Centurions et des drones, présence des systèmes de sécurité, etc ...) :

- Les Shadowrunners peuvent s'infiltrer discrètement en forçant les portes (tests d'Electronique / Difficile) et se faufilant au milieu des patrouilles de Centurions (tests de Furtivité / Moyenne).
- Ils peuvent aussi se faire passer pour des invités à la réunion avec de faux documents et un peu de bagout (tests de Comédie / Moyenne).

Les deux employés responsables de la salle de contrôle n'opposeront aucune résistance à l'arrivée de shadowrunners un tant soi peu menaçants. Un **test d'Intimidation / Facile** raté pourrait amener l'un des employés à tenter de donner l'alarme avec son commlink pendant que les Shadowrunners ont le dos tourné.

Une fois dans la salle de contrôle, il ne leur reste plus qu'à lancer leur petite compilation audiovisuelle dans l'amphithéâtre. La projection va faire son effet et interrompre toutes les conversations. Antoine comprend rapidement qu'il est définitivement grillé et panique. Mais au lieu de tenter de fuir, il sort une arme et profite de l'obscurité qui règne pendant la projection pour foncer sur Louise et la prendre en otage :

« Espèce de salope, je suis sûr que tu es derrière ce coup là. Tu t'es surpassée cette fois-ci mais c'est la dernière fois que tu te mets sur ma route. Je vais te descendre et ce coup-ci j'aurai enfin la paix. »

Les corpos sont paralysés par la panique. Les Centurions rentrent dans l'amphithéâtre et braquent Antoine avec leurs armes mais Markus leur donne l'ordre de ne pas intervenir. Il y a beaucoup trop de risques que des balles perdues frappent les personnes présentes. Louise reste imperturbable face à son ex-mari qui la menace avec une arme tout en la tenant par le cou. Elle le défie avec un sourire narquois :

« Ne vous inquiétez, je le connais. Il n'est pas dangereux, c'est juste qu'il a du caractère. »

Cette dernière phrase ne fait qu'augmenter la colère et le stress d'Antoine qui sait qu'il est pris au piège. Les Shadowrunners vont devoir intervenir rapidement pour sauver leur employeuse. Si elle les aperçoit, elle crie aux Centurions de les laisser faire. Il y a plusieurs solutions pour se rapprocher d'Antoine et tenter de le ceinturer et / ou le désarmer :

- Faire feu avec une arme précise ayant une portée longue. Il s'agit d'un **test Difficile**.
- Plonger la salle dans l'obscurité pour tenter de se faufiler discrètement entre les fauteuils avec un **test de Furtivité / Moyenne**.
- Se hisser dans les hauteurs de l'amphithéâtre et profiter de l'assemblage de barres métalliques supportant les lumières et les projecteurs pour arriver à la verticale d'Antoine. Cela nécessite un **test d'Acrobaties / Moyenne**.
- Se présenter comme un négociateur et de s'avancer dans la salle pour calmer la situation (et surtout divertir Antoine d'une autre manœuvre de ses camarades). Cela nécessite un **test de Comédie ou de Négociation / Difficile**. En cas d'échec, le Shadowrunner risque fort d'essuyer un tir de la part d'Antoine.

EPILOGUE

Les Shadowrunners ont mis Antoine hors de combat. Louise triomphe devant tous les corpos assemblés en expliquant qu'elle avait découvert la tromperie d'Antoine depuis longtemps et qu'elle attendait le bon moment pour la révéler. Bien entendu, les Shadowrunners travaillent pour elle depuis le début et n'ont fait qu'exécuter à la perfection toutes les parties de son plan minutieusement préparé. Markus approuve et invite Louise à une réunion privée un peu plus tard pour discuter de son futur au sein de Saeder-Krupp.

La prime sur les têtes des Shadowrunners est annulée et Louise récompense généreusement les Shadowrunners pour leur aide. Elle rajoute un petit bonus s'ils ont soutenu son discours après la neutralisation d'Antoine. Les Shadowrunners se seront alors fait une alliée au sein d'une corporation puissante. Sans oublier Carl qui a retrouvé le confort de son appartement de Saint-Denis, ses slips sales et ses cartons de pizza et qui leur aussi redevable.

PERSONNAGES

MAJEURS

CARL VAUGIER

Le Pétomane

Homme / Nain / Decker

Carl habite dans la Zone au nord de Paris, dans le centre-ville de Saint-Denis. Il passe tout son temps enfermé dans son appartement à traîner dans la Matrice. Il s'est spécialisé dans la recherche d'informations et les intrusions dans les bases de données peu protégées. Ce n'est pas un vrai shadowrunner car il déteste se rendre sur le terrain. Par contre, il rend régulièrement des petits services à de nombreux shadowrunners et est plutôt connu dans la communauté des Ombres.



ANTOINE DUVAL

*Homme / Humain / Cadre Corporatiste d'Urbaser / M. Johnson Corporatiste
(Page 190)*

Antoine Duval est l'image du requin corporatiste ultime. Sa vie entière tourne autour d'une seule chose : sa carrière au sein de Saeder-Krupp. Etre PDG d'une corporation A ne lui suffit pas. Il veut se hisser jusqu'au conseil d'administration de Saeder-Krupp. Pour cela, il ne peut pas s'encombrer d'une moralité, d'amis et même d'une femme. Il est prêt à tout pour assurer son ascension sur l'échelle corporatiste, y compris à tuer tous ceux qui se mettent en travers de son chemin. Pour lui, la fin justifie toujours les moyens.



LEONIE

Le Roi de Chiffes et de Loques

Femme / Elfe / Shaman & éco-guerrière / Coydog (Page 80)

Léonie est une vieille elfe qui vivait dans l'ouest de la région parisienne avant les Euro-guerres lorsqu'elle était encore enfant. Ses parents sont morts durant les guerres et elle a toujours refusé de partir. Quand elle a découvert qu'elle pouvait communiquer avec les esprits, elle a décidé d'utiliser ses pouvoirs pour tenter de régénérer la zone. Elle a créé un petit coin de paradis à l'entrée des Mureaux grâce à la magie et à des filets de protection en plastique étanche pour empêcher la pluie de toucher les plantes qu'elle cultive. Elle se considère comme la « reine » de la Zone Toxique et aussi comme sa gardienne. Elle a découvert récemment la décharge de déchets d'Urbaser. Elle aimerait maintenant mettre la main sur les responsables pour leur faire passer l'envie de recommencer. Son visage et son corps présentent de nombreux stigmates liés à une vie entière passée dans la Zone Toxique. Elle les dissimule sous plusieurs couches de vêtements épais.

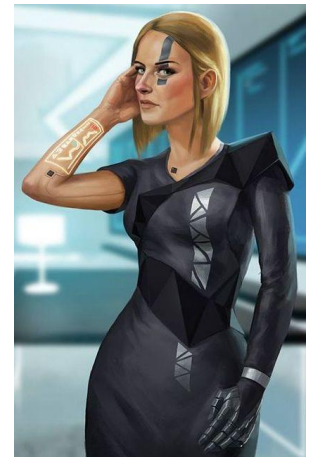


LOUISE MALLORNE

L'Ex

*Femme / Humain / Cadre Corporatiste d'Esprit Industries / Cadre Corporatiste
(Page 184)*

Louise est une cadre haut-placée de la corporation Esprit Industries. C'est une corpo pure et dure, loyale jusqu'à la mort à sa hiérarchie. Elle a commencé sa carrière corporatiste en même temps qu'Antoine Duval. Elle a même été mariée à ce dernier pendant cinq ans avant qu'il ne la quitte brutalement pour coucher avec sa supérieure afin de sécuriser une promotion. Louise n'a pas vraiment digéré cette trahison et a juré de se venger d'Antoine dès que l'occasion se présentera. Contrairement à lui, elle a une certaine morale pour une corpo et elle tient les promesses qu'elle fait.



MARKUS HARTMANN

Homme / Troll / Cadre Supérieure de Saeder-Krupp

Markus est né dans une petite ville allemande entièrement sous le contrôle de Saeder-Krupp. Ses parents travaillaient tous les deux pour la corporation. Il y est entré au plus bas de l'échelle et a grimpé marche après marche les échelons. Il a du prendre quelques risques mais il est maintenant un des cadres supérieurs de Saeder-Krupp et il a la pleine confiance du conseil d'administration. Il a une vilaine cicatrice sur le côté gauche du crâne qu'il ne cherche pas à dissimuler. Il a survécu au crash de son hélicoptère lors d'une tentative d'assassinat. Il garde la cicatrice bien visible pour se souvenir d'être prudent et comme un avertissement pour ses ennemis actuels et futurs.



MINEURS

CENTURION

Agent de Sécurité (Page 185)

Centurion Industries est une corporation européenne A spécialisée dans la fourniture de services de sécurité, notamment du personnel. Elle est une filiale de Saeder Krupp et de nombreuses sociétés liées à la triple A font régulièrement appel au service des Centurions pour sécuriser leurs opérations.



DRONE VOLANT (CENTURION)

Petit Drone (Page 64)

Ce drone est équipé d'une caméra sophistiquée avec plusieurs modes de vision. Il est aussi armé d'une courte mitraillette ventrale.

PRINCE

Ganger Typique (Page 182)

Les Princes sont des gangers majoritairement humains qui sont originaires de Saint-Denis dans la Zone. Leur nom est une référence aux anciens rois de France enterrés dans la basilique de la cité. Ils sont nombreux mais mal équipés et organisés avec un territoire réduit au centre-ville.



DRONE VOLANT (URBASER)

Petit Drone (Page 64)

Ce drone est conçu pour traquer et détruire tout intrus (piéton ou véhicule) avec un mini lance-missile. Sa taille réduite ne lui permet de transporter que deux missiles.

EMPLOYE D'URBASER ENVIRONNEMENT

Employé Corporatiste (Page 184)

Cet employé est un simple conducteur et manutentionnaire. Il a accepté de déverser des déchets dans la Zone Toxique en échange d'une prime conséquente, cette dernière étant aussi destinée à garantir son silence. Sa plus grande inquiétude est de déchirer sa combinaison de protection NBC (Nucléaire Bactériologique Chimique) alors qu'il est au milieu de la Zone Toxique.



ESPRIT TOXIQUE

Esprit de l'Eau Mineur (Page 192)

On trouve des esprits partout, même dans les environnements les plus contaminés. Mais cet esprit issu de la Zone Toxique a été rendu fou de douleur et a subi de graves mutations à cause de la radioactivité ambiante. Il attaque sans discernement toute créature vivante qui passe à sa portée.



LIEUX

Extraits du supplément « Néo-Révolution »

LA ZONE

Ce morceau de l'ancienne Seine-Saint-Denis est définitivement tombé dans le bidonville malgré des décennies d'investissements. De Saint-Denis à Epinay, la Zone est la résidence des chômeurs longue-durée et de tout ce que la société française n'a pas envie de voir. C'est devenu une zone de non-droit disputée par différents groupuscules.

LA ZONE TOXIQUE

A la frontière de l'Île-de-France, à partir de Mantes-la-Jolie, ce morceau de la banlieue lointaine a été ravagé par les Euro-guerres. Pratiquement désert, c'est une forêt dans laquelle plus personne ne va, habitée par des esprits toxiques issus de la radioactivité.

DRAGONLAND

Lors de son occupation pendant les Euro-guerres, Saeder-Krupp possédait une bonne portion est du bassin de la Seine. En 2075, toute la zone industrielle d'Ivry à Vitry est devenue une zone corporatiste. La sécurité est assurée par une filiale de la mégacorpo : les forces Centurion. Cette enclave présente une belle façade publique, mais pour les ouvriers ou les contremaîtres de bas-niveau, c'est une prison. Entre les cadences infernales et la gestion automatisée des ressources humaines, il y a tellement de suicides que les morgues parisiennes ont un surnom pour les employés de Saeder-Krupp: les « anges aux ailes de dragon ».



SHADOWRUN ANARCHY



Surnom : Faust
Nom : Petrik / Petruska Maly
Sexe : Masculin / Féminin **Age :** 34 ans
Taille : 1m74 / 1m57 **Poids :** 65 / 46 kilos

Mots-clés Humain Magicien(ne) Tchèque Universitaire Rationnel(le)

A T T R I B U T S

Force 2 **Agilité** 3 **Volonté** 7 **Logique** 5 **Charisme** 4 **Chance** 3
Essence 6 **Effet :** Pas d'effet négatif

C O M P E T E N C E S & C O N N A I S S A N C E S 1 3

Sorcellerie (Lancement de sorts)	V	5	Etiquette	C	2		
Combat astral	V	4	Corps-à-corps	A	2		
						Théories Magiques	

A T O U T S

Eveillée – Magicien	2	Contrôle des pensées	3	Clairvoyance	1
Sorcellerie, Conjuración, perception et projection astrales		Octroie +2 dés pour les tests d'Intimidation et de Négociation contre la cible tant que le sort est maintenu. (Sort d'effet)		Permet au lanceur de voir un lieu distant comme s'il s'y trouvait. (Sort d'effet)	
		Éclair mana	2	Analyse de véracité	1
		Dommages 6P / CA, Défense FOR + VOL. (Sort de combat)		Le lanceur peut déterminer si la cible dit la vérité ou non. (Sort d'effet)	

T R A I T S

Volonté d'acier	Attribut exceptionnel (Volonté)	Paralysie en combat
Les longues années passées à étudier vous ont forgé une résistance mentale exceptionnelle que vous appliquez à la pratique de la magie.	On peut dire tout ce qu'on veut de vous mais pas que vous manquez de volonté. Vous avez un don naturel pour la magie.	Vous êtes un rat de bibliothèque, pas une(e) combattant(e). Vous préférez éviter les situations dangereuses.
Permet de relancer 2 échecs sur les tests de Sorcellerie.	Augmentez de 1 la valeur maximale d'un attribut au choix.	Vous effectuez votre Narration en dernier lors du premier Tour de chaque combat (à moins que vous ne montiez personnellement une embuscade).

C O N T A C T S

Ligéa	Ladislav Hornick
Ligéa est une sirène que vous avez libérée du laboratoire de votre ex-employeur. Vous êtes restés en contact au fil des ans. Cette dernière a une dette envers vous qu'elle ne pourra jamais payer. Elle connaît de nombreuses communautés de métacréatures à travers le monde.	Ladislav est un des plus grands professeurs de l'université Charles. C'est aussi l'un des plus grands théoriciens de la magie. Vous avez été son élève de longues années et ce dernier vous a toujours apprécié. S'il y a une question sur la magie à laquelle il ne peut pas répondre, c'est que personne ne connaît la réponse.

A R M E S & A R M U R E

Arme	Type	VD	Courte	Inter.	Longue
Mains-nues	Corps-à-corps (Mains-nues)	3E	Ok	/	/
Bâton étourdissant Shiawase	Corps-à-corps (Matraques étourdissantes)	7E	Ok	/	/
Fichetti Security 600	Armes à feu (Pistolets légers)	5P	Ok	-2	/
Armure : Vêtements pare-balles	Niveau : Léger	○○○-○○○			

M O N I T E U R D E C O N D I T I O N

Physique ○○○-1○○○-2○○○-3 **Etourdissant** ○○○-1○○○-2○○○-3○○○-4

E Q U I P E M E N T

Commlink	Contrat DocWagon	Livres ésotériques
	Cinquante drachmes de réactifs	Cristal de méditation

H I S T O I R E

Oui, c'est exact, mon accent est bien tchèque. Je suis originaire de Prague, la capitale de la République Tchèque, du moins ce qu'il en reste. C'est là bas que j'ai reçu ma formation aux arts magiques. Je vais être honnête avec vous, courir les ombres n'était pas mon premier choix de carrière. Mes parents étaient des scientifiques accomplis et bardés de diplômes aux noms incompréhensibles pour le commun des mortels. En tant que fils (fille) unique, on peut dire que j'ai grandi dans un environnement très « stimulant ». Mes parents n'attendaient rien d'autre que l'excellence de ma part dans mes études. Et je ne les ai jamais déçus : j'ai fait toutes mes études dans le peloton de tête ... avec trois ans d'avance sur le cursus normal. Mes parents espéraient que je me consacre à une science classique mais dans le sixième monde, rien ne se déroule jamais comme prévu. A l'adolescence, j'ai commencé à montrer certaines « dispositions » pour influencer mon environnement immédiat par la seule force de ma volonté. J'ai ai été testé et il s'est avéré que j'étais l'un des rares individus à être capable de manipuler la mana. En tant que magicien, j'aurais pu rejoindre une corporation et mener une vie confortable en rémunération de mes talents mais j'étais avant tout un(e) scientifique. J'ai donc continué à suivre le programme prévu en intégrant la prestigieuse université Charles de Prague, un des centres d'enseignement les plus renommés au monde. Mais mes études ont bifurqué vers la magie. Je possède plusieurs diplômes théoriques et pratiques concernant son utilisation. Lorsque j'ai eu fini mes très longues études, je suis resté(e) à l'université en tant que chercheur.

Mais l'université de Prague n'a pas les moyens financiers d'une corporation. Mes recherches ont commencé à stagner car je manquais de budget pour progresser. Une puissante corporation m'a contacté et m'a proposé de travailler pour elle. La somme proposée était au-delà de mes rêves les plus fous. J'ai donc accepté sans me rendre compte que je passais un pacte avec le diable, comme ce malheureux Faust. Vous savez, l'alchimiste pragois du XVI^e siècle qui a vendu son âme à Méphistophélès en échange d'un savoir illimité. Mes nouveaux compagnons dans les Ombres ont trouvé amusant de m'affubler de ce sobriquet. Je ne peux pas leur donner complètement tort. Il vous faut savoir une chose, la ville de Prague est très tolérante envers tous les types de métahumains et de métacratures. L'université Charles accueille un même un dragon en tant que professeur. J'ai toujours évolué dans un milieu très tolérant envers tous les habitants du sixième monde. Mais la corporation qui m'avait embauché voulait des résultats rapides. J'ai découvert qu'elle testait mes théories sur des métacratures captives et que plusieurs d'entre elles en étaient déjà mortes. Encore plus grave, une partie d'entre elles étaient des créatures sensibles et douées de raison. J'aurai pu fermer les yeux et essayer d'ignorer que ce qui se passait. Malheureusement, je tiens encore un peu à la pureté de mon âme. Une nuit, j'ai neutralisé les gardes grâce à la magie et j'ai libéré tous les prisonniers du labo. Je n'ai pas attendu de recevoir ma lettre de licenciement pour faute grave avant de disparaître. Il n'y avait qu'un seul endroit où me cacher pour échapper à mon ex-employeur, un endroit où mes talents me permettraient de survivre : je me suis dissimulé dans les ombres et je suis devenu(e) un shadowrunner. Mes camarades sont fascinés par ma maîtrise de la magie mais montrent rapidement des signes d'ennuis quand je tente de leur expliquer comment cette dernière fonctionne. Tant que ma magie me permet de neutraliser les gardes ou de repousser leurs assauts, ils sont satisfaits et n'ont aucune envie de m'entendre discourir sur le sujet. Je vois à votre tête que j'ai déjà trop parlé. Abrégeons donc si vous le voulez. Quelle est donc cette tâche qui nécessite l'emploi de ma magie ?

C O M P O R T E M E N T S

Les mystères vous agacent au plus haut point et vous ne supportez pas d'un laisser un sans explication.	Vous traitez tous les habitants du sixième monde avec équité et sans préjudice, quelque soit leur apparence.
Vous êtes un magicien mais vous êtes un scientifique avant tout. Quand on cherche, on finit toujours par trouver.	La magie surpasse la technologie en tout point. Vous mettez un point d'honneur à en faire la démonstration à tous ceux qui se mettent sur votre route.

R E P L I Q U E S

Il y a toujours une explication rationnelle à tout, qu'elle soit scientifique ou magique. Utilisons notre esprit si nous voulons la trouver.	Puis-je suggérer une solution qui n'implique pas le recours à une violence excessive engendrant des piles de cadavres ?
En fait, il y a une théorie qui a été formulé il y a trois ans concernant l'accumulation de mana qui se produit dans l'orichalque. C'est très intéressant car cette théorie définit ...	Vous pensez que les humains sont une sorte de race supérieure et que cela vous autorise à écraser sous votre botte toutes les autres habitants de cette planète ? J'ai honte de partager ma planète avec votre engeance.
Il me paraît plus prudent que je me place à l'arrière du groupe où j'aurai une meilleure vue d'ensemble de la situation pendant le combat.	Il y a un toujours une solution à un problème. Il suffit de réfléchir pour la trouver. Et s'il n'y a aucune solution, c'est que ce n'est pas un problème au final ...



SHADOWRUN ANARCHY



Surnom : Ka

Nom : Malachi / Malka Katz

Sexe : Masculin / Féminin

Age : 35 ans

Taille : 1m77 / 1m68

Poids : 74 / 61 kilos

Mots-clés

Humain

Shaman

Israélien(ne)

Soldat(e)

Sans pitié

ATTRIBUTS

Force 3 **Agilité** 5 **Volonté** 5 **Logique** 4 **Charisme** 4 **Chance** 3

Essence 5,5 **Effet** : Pas d'effet négatif

COMPETENCES & CONNAISSANCES

Conjuration (Esprits de l'Homme) V 4 Armes à feu A 2 Survie V 2

Furtivité A 2 Corps-à-corps A 2

Organisations militaires

ATOUS

Eveillée - Magicien 2

Combinaison caméléon 3

Sorcellerie, Conjuration, perception et projection astrales

Armure 9, +3 dés aux tests de Furtivité pour ne pas être repéré. (Equipement)

Focus d'invocation 2

Empreintes digitales dynamiques 2

Ajoute 1 dé aux tests de Conjuration pour invoquer un esprit. (Focus)

Permet de modifier dynamiquement ses empreintes digitales pour éviter d'en laisser ou pour laisser celles de quelqu'un d'autre. (Bioware)

TRAITS

Esprit mentor (Aigle)

As de la gâchette

SINner (National)

L'esprit de l'aigle veille sur vous et vous avertit de l'approche de vos ennemis.

Vous avez reçu un excellent entraînement militaire qui a fait de vous un expert dans le maniement des armes à feu.

En tant qu'ancien membre de Tsahal, vous possédez toujours un SIN vous identifiant comme possédant la nationalité israélienne.

+1 dé pour les tests de Perception, peut relancer 1 échec sur les tests de Conjuration.

+2 dés pour les tests d'Armes à feu.

Vos données biométriques sont disponibles dans le registre mondial SIN.

CONTACTS

Yaakov Maier

Shai Berkovich

Yaakov Maier est capitaine dans l'armée de Tsahal. C'est un homme expérimenté, un habitué des opérations commandos dangereuses. Il a été votre officier supérieur pendant des années et vous vous êtes sauvés mutuellement la vie.

Shai Berkovitch est un occultiste et un grand maître de la Kabbale. Bien que ce ne soit pas un militaire, c'est vers lui que vos officiers supérieurs vous ont envoyé pour que vous appreniez à maîtriser vos nouveaux talents. Vous êtes restés en contact lorsque vous avez quitté l'armée.

ARMES & ARMURE

Arme

Type

VD

Courte

Inter.

Longue

Mains-nues

Corps-à-corps (Mains-nues)

2E

Ok

/

/

Steyr TMP

Armes à feu (Pistolets mitrailleurs)

5P

Ok

-2

/

Couteau de combat

Corps-à-corps (Lames courtes)

3P

Ok

/

/

Armure : Combinaison caméléon

Niveau : Moyen

○○○-○○○-○○○

MONITEUR DE CONDITION

Physique

○○○-1○○○-2○○○-3○-4

Etourdissant

○○○-1○○○-2○○○-3○○-4

EQUIPEMENT

Commlink

Faux SIN

Stim patches

Kit de survie

Jumelles

H I S T O I R E

Vous êtes bien renseigné, j'avais effectivement atteint le grade de lieutenant de Tsahal, l'armée israélienne. En tant qu'éveillé(e), mes talents spéciaux m'ont amené à intégrer une unité spécialisée aux compétences complémentaires, capable de faire face à n'importe quel type de menace. Ma patrie a presque toujours vécu en état de siège depuis sa création. L'avènement du Sixième Monde n'a pas vraiment arrangé les choses, amenant avec lui une flopée de nouveaux dangers. J'ai grandi dans la banlieue de Jérusalem. Quand mes parents et moi quittions notre foyer le matin, nous n'étions jamais sûrs de rentrer chez nous un seul morceau le soir. Je ne sais pas si vous savez ce que c'est de vivre avec la peur au ventre, mais ça peut être destructeur pour la psyché d'un enfant. J'ai décidé que je ne me laisserais détruire par ma propre peur. Tous les jours, je croisais sur le chemin de l'école nos soldats qui risquaient leurs vies pour nous protéger. Je me suis fait la promesse que moi aussi un jour je protégerai les autres. J'ai passé mon enfance et mon adolescence à me préparer à entrer à l'école d'officiers. Quand j'ai annoncé à mes parents que j'avais été pris(e), ces derniers ont été tiraillés entre deux sentiments : la fierté et la peur. Je leur ai dit de ne pas s'inquiéter, que c'était à mon tour de les protéger. J'ai été un(e) des plus jeunes recrues à intégrer l'école. J'ai tout de suite impressionné mes instructeurs par ma volonté et mon efficacité.

Mais un jour, alors que j'étais en mission, j'ai commencé à entendre des voix. J'ai cru que mes nerfs étaient en train de lâcher à cause du stress. Les voix m'ont averti d'une embuscade plus loin sur la route. J'ai cru que je devenais cinglé(e) mais j'ai quand même pris leur avertissement au sérieux et j'ai sauvé toute mon unité. A partir de ce moment là, j'ai toujours prêté attention à ce qu'elles me disaient. Je n'ai pas compris de suite que je venais de m'éveiller. Ce n'est que plus tard, lors d'une mission où nous sommes retrouvés coincés sous un feu nourri, que l'une des voix m'a proposé de venir m'aider. Je n'ai pas compris sur le coup comment une simple voix pouvait intervenir mais je n'avais plus rien à perdre à ce moment là, la moitié de mon unité étant déjà morte. C'est là qu'un esprit s'est matérialisé. Il avait l'apparence d'un démon issu des plus sombres légendes du Moyen-Orient. Il a traversé le champ de bataille au milieu des balles qui fusaient et a démembré nos ennemis sans effort. Deux minutes plus tard, tout était fini. Quand nous sommes rentrés à la base, j'ai eu quelques difficultés à remplir mon rapport. Ma hiérarchie m'a aussitôt envoyé dans une unité encore plus secrète où mes nouveaux talents pourraient être développés et exploités.

J'ai donc servi fidèlement mon pays pendant près de 15 ans, profitant de ma capacité à convoquer des esprits pour fournir du soutien lors de nos missions. Mes camarades m'ont surnommé Ka en référence à la Kabbale, la tradition mystique juive, et au fait que la majorité des esprits auxquels je fais appel sont des esprits de l'homme ayant l'apparence de démons. Ca vous dirait d'en voir un ? Non ? C'est bien ce qui me semblait ...

Je ne cours pas les Ombres depuis très longtemps mais mes compétences particulières sont très demandées. Pourquoi est-ce que j'ai quitté l'armée ? Disons que j'ai eu un léger différent avec un colonel un peu zélé qui a jugé que sacrifier mon unité dans une mission suicidé était une perte acceptable. Je ne crois pas qu'il pensait que quelqu'un aurait survécu au massacre. Quand il m'a vu penché au-dessus de son lit au milieu de la nuit, il a compris aussitôt qu'il avait fait une erreur. J'ai pris quelques heures pour la lui faire regretter. Disons simplement qu'il ne donnera plus jamais d'ordre suicidaire à personne.

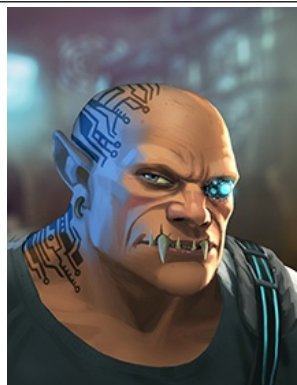
Bon, assez parlé de moi. Discutons plutôt de ce petit travail que vous souhaitez me confier ...

C O M P O R T E M E N T S

Vous êtes un(e) professionnel(le) et vous vous comportez en tant que tel en toutes circonstances.	La pitié est pour les faibles. Si un jour vous tombez sur un adversaire plus fort que vous, vous saurez mourir avec dignité.
La loyauté doit être récompensée et la trahison punie.	Discipline, devoir, détermination. C'est la devise qui sert de fondement à votre vie. Vous méprisez ceux qui se laissent aller.

R E P L I Q U E S

J'ai demandé à un « ami » de se joindre à la fête, j'espère que cela ne vous dérange pas ?	Il y a deux façons de faire les choses : la mauvaise façon et la mienne. Je vous invite à faire le bon choix.
Ils n'ont aucune discipline, aucun entraînement. Ils seront tous morts moins d'une minute après le début de l'assaut.	Comment est-ce que j'ai pu voir le tireur embusqué caché derrière un mur ? Disons que j'ai un ami qui veille sur moi.
Pitié ? Désolé, mais je me suis débarrassé(e) de ce sentiment inutile il y a longtemps.	Si vous me dites ce que je veux savoir, je vous promets que votre mort sera rapide et sans douleur.



SHADOWRUN ANARCHY



Surnom : Klyk
Nom : Danil / Daria Medved(a)
Sexe : Masculin / Féminin **Age** : 31 ans
Taille : 1m93 / 1m89 **Poids** : 118 / 106 kilos

Mots-clés Ork Samouraï des Rues Russe Criminel(le) Loyal(e)

A T T R I B U T S

Force	7	Agilité	6	Volonté	5	Logique	2	Charisme	3	Chance	2
Essence	2	Effet : -2 dés aux tentatives pour soigner le personnage									

C O M P E T E N C E S & C O N N A I S S A N C E S

Corps-à-corps (Lames longues)	A	3	Athlétisme	F	2	Ingénierie	L	1
Armes à feu	A	3	Intimidation	C	1	Organisations Criminelles		

A T O U T S

Réflexes câblés	3	Ossature renforcée	2	Compétences câblées (Corps-à-corps)	2
+1 attaque par Narration, +1 point d'Anarchy par Scène. (Cyberware)	Réduit les dommages reçus de 1 point. (Cyberware)	Ajoute 1 dé aux tests de Corps-à-corps. (Cyberware)			
Lame cybernétique	2				
Permet d'infliger des dommages physiques ou étourdissants à mains nues.					

T R A I T S

Endurance à la douleur	Sans limites (Corps-à-corps)	Accro au combat
Vous avez l'habitude d'encaisser des coups qui en laisseraient de plus faibles sur le carreau.	Vous vous battez uniquement pour l'emporte et il n'y a pas de limite à votre férocité.	Vous ne vous défilez jamais devant un combat. Vous avez même tendance à accélérer les choses.
Ignorez la première ligne de dommages remplie pour calculer les modificateurs de blessure.	Permet de relancer 2 échecs sur les tests d'attaque avec la compétence Corps-à-corps.	Vous devez utiliser un point d'Anarchy pour ne pas utiliser la violence comme première réponse à un problème.

C O N T A C T S

Vadim Novikov	Sergueï
Vadim a été le parrain d'une des branches du Vory v Zakone pendant de longues années. Il est à la retraite mais il a gardé de nombreux contacts dans le milieu criminel.	Ce troll est complètement cinglé. Je l'ai croisé en prison et je me suis évadé(e) avec lui. C'est un spécialiste des explosifs qui prétend qu'il n'existe rien qu'il ne puisse faire exploser. Il a une nette préférence pour les portes blindées des coffres dans les banques.

A R M E S & A R M U R E

Arme	Type	VD	Courte	Inter.	Longue
Mains-nues	Corps-à-corps (Mains-nues)	4P/E	Ok	/	/
Epée monofilament Ares One	Corps-à-corps (Lames longues)	7P	Ok	/	/
Ares Alpha	Armes à feu (Fusils d'assaut)	8P	Ok	-2	-2
Armure : Armure corporelle	Niveau : Lourd	○○○-○○○-○○○			

M O N I T E U R D E C O N D I T I O N

Physique	○○○-○○○-○○○-○○○-○○○-○○○-○○○-○○○-○○○-○○○	Etourdissant	○○○-○○○-○○○-○○○-○○○-○○○-○○○-○○○-○○○-○○○
-----------------	---	---------------------	---

E Q U I P E M E N T

Commlink	Irbis tout-terrain (chopper)	Trauma patches
	Kit d'outillage (Armurerie)	Fausse licence (Armes à feu)

H I S T O I R E

Priviet camarade. Oui, je suis russe avant d'être un(e) ork. Je suis même un(e) moscovite pure souche. J'ai grandi dans une banlieue difficile de la banlieue de Moscou. Je dois avouer ne jamais avoir eu une très grande motivation pour les études. Quand l'école du quartier a brûlé, ça a plutôt été un soulagement. Les autorités n'ont même pas essayé de la reconstruire et je n'ai jamais été vraiment inquiété par la police. Il faut dire qu'il n'avait aucune preuve de ma participation à l'incendie. Quand vous êtes un ork avec beaucoup de temps libre dans un endroit abandonné par les pouvoirs publics et sans rien à espérer du futur, il ne vous reste plus qu'à rejoindre un gang. Quand en plus, vous avez de jolis muscles saillants et que vous aimez vous en servir pour cogner sur tous ceux qui vous ne dégagent pas assez vite de votre chemin, c'est le meilleur moyen de joindre l'utile à l'agréable. Le seul truc négatif c'est que parfois on vous ne laisse pas vraiment le choix de la personne sur qui vous allez taper.

Et puis ça m'a permis de me faire remarquer par quelques gars du Vory v Zakone qui ont bien apprécié mon style. En russe, Vory v Zakone signifie voleurs avec de l'honneur. Du coup, on m'a proposé de devenir un shestiorka, un soldat au service de l'organisation mafieuse russe. On m'offrait un travail et du respect. En échange, je devais servir loyalement les chefs du Vory v Zakone. J'ai servi loyalement l'organisation pendant de longues années jusqu'à ce qu'une opération tourne mal et que je me fasse attraper par la police. J'ai refusé de balancer mes potes et le juge n'a pas été très conciliant. J'ai pris quinze de prison. C'était prévisible. J'ai réussi à me faire la malle au bout de trois ans. J'ai considéré que ma dette envers le Vory v Zakone était définitivement payée et que je pouvais reprendre ma liberté. Je n'avais pas vraiment reçu d'éducation mais je savais au moins faire un truc correctement : me battre. Du coup, je suis devenu(e) samouraï des rues, offrant mes muscles au plus offrant. Mon surnom, je l'ai obtenu en prison le jour où j'ai arraché avec les dents la moitié du visage d'un autre prisonnier qui avait décidé de jouer au plus malin. Klyk, c'est sympa non ? Ca veut dire canine en russe. Ca m'a fait marrer, du coup, je l'ai adopté.

Maintenant la question est de savoir combien vous êtes prêt à m'offrir pour que je casse la figure de ceux qui vous ennuient. J'ai beau aimé mon métier, j'aime encore plus tout ce qu'on peut s'offrir quand on a les poches pleines. Alors, qui dois-je tuer pour cette somme ?

C O M P O R T E M E N T S

Quand un truc est énervant, la meilleure chose à faire est de cogner au-dessus jusqu'à ce que vous soyez calmé (e).	Vous n'avez reçu aucune éducation et vous vous en moquez. Ce n'est pas ça qui va vous maintenir en vie quand les balles vont se mettre à voler.
Les membres du Vory v Zakone ont beau être des criminels, ils vous ont enseigné l'honneur et la loyauté.	Il n'y a rien de plus beau au monde qu'une pile de jolis billets verts. Sans oublier tous les petits plaisirs que l'on peut s'offrir avec.

R E P L I Q U E S

Je t'en prie, continue à déblatérer tes conneries. Vas-y, lâche-toi. De toute façon, je vais te cogner jusqu'à temps que tu apprennes à la fermer. Définitivement.	Vous voulez vraiment perdre votre temps à tenter de négocier avec ces crétins ? Vous êtes sûrs ? Perso, j'étais plutôt partisan de leur mettre un peu de plomb dans la tête.
Il est temps de fêter cela dignement, comme de vrais russes. Nous allons boire de la vodka jusqu'à perdre connaissance. Et on remettra ça au réveil pour faire passer le mal de crâne.	Je suis déjà au courant pour la balle dans mon ventre. Je m'en occuperai quand on aura réglé leur compte aux gars qui nous tirent dessus. Si je ne rigole pas, ça ne fait pas vraiment mal ...
Mon jeu préféré ? Laisse-moi réfléchir ... je crois que c'est la roulette russe mais j'aime bien corser la partie en utilisant un pistolet automatique. On s'en fait une ? C'est toi qui commence ...	Je suis désolé mais j'ai donné ma parole. Ce n'est même pas la peine d'en parler. On s'équipe et on se met en route. On a un boulot à faire.



SHADOWRUN ANARCHY



Surnom : Nuada
Nom : Rory / Rowan McGuire
Sexe : Masculin / Féminin **Age** : 31 ans
Taille : 2m31 / 2m23 **Poids** : 280 / 258 kilos

Mots-clés Troll Face Irlandais(e) Agent(e) de sécurité Têtu(e)

A T T R I B U T S

Force	6	Agilité	5	Volonté	5	Logique	3	Charisme	4	Chance	3
Essence	3,5	Effet : -1 dé aux tentatives pour soigner le personnage									

C O M P E T E N C E S & C O N N A I S S A N C E S

Armes à feu	A	2	Etiquette	C	3	Intimidation	C	1
Armes lourdes (Mitrailluses)	A	2	Négociation	C	2	Sécurité corporatiste		

A T O U T S

Bras cybernétiques	2	Smartlink	2
Permet de relancer 1 échec sur les tests liés à l'Agilité dans lesquels les bras sont impliqués. (Cyberware)	Ajoute 1 dé aux tests d'Armes à feu et d'Armes lourdes. (Cyberware)		
Régulateur de sommeil	2	Esprit d'équipe	2
Permet de ne dormir que trois heures par nuit sans manquer de sommeil et de tenir deux fois plus longtemps avant de tomber de sommeil. (Cyberware)	Permet de donner vos points d'Anarchy ou de Chance à un autre joueur. (Spécial)		

T R A I T S

Beau parleur	Cogneur	Style distinctif (Bras argenté)
Vous avez le truc pour vous faire des amis partout où vous passez. Un sourire, deux bières, trois claques dans le dos et tout le monde se détend.	Vous avez une bonne tête de troll bien effrayante. Votre tête des mauvais jours a tendance à faire réfléchir vos interlocuteurs.	Votre bras droit est un modèle cybernétique argenté qui ne passe pas inaperçu.
Permet de relancer 2 échecs sur les tests de Charisme si le personnage parle.	+2 dés pour les tests d'Intimidation.	+2 dés à toutes les tentatives pour vous reconnaître ou pour se souvenir de vous.

C O N T A C T S

Sarah Larkin	James Archwood
Officiellement, Sarah tient une boutique de prêteur sur gages. Officieusement, elle revend des armes, toutes sortes d'armes, à ceux qui savent demander gentiment. Si elle n'a pas ce que vous voulez le jour même, repasser le lendemain demain après la livraison.	James est votre ancien responsable chez Cross Applied Technologies. Il vous doit la vie et vous êtes devenus d'excellents amis au fil du temps. Lorsque que CAT a été absorbé par Arès, James a accepté d'aller travailler pour Knight Errant.

A R M E S & A R M U R E

Arme	Type	VD	Courte	Inter.	Longue
Mains-nues	Corps-à-corps (Mains-nues)	3E	Ok	/	/
Panther XXL	Armes lourdes (Mitrailluses)	8P	Ok	Ok	Ok
Ruger Super Warhawk	Armes à feu (Pistolets lourds)	6P	Ok	-2	/
Armure : Manteau blindé	Niveau : Moyen	○○○-○○○-○○○-○○○			

M O N I T E U R D E C O N D I T I O N

Physique	○○○-1○○○-2○○○-3○○-4	Etourdissant	○○○-1○○○-2○○○-3○○-4
-----------------	---------------------	---------------------	---------------------

E Q U I P E M E N T

Commlink	Contrat DocWagon	Trauma patches
	Grenades Fumigènes	Générateur de bruit blanc

H I S T O I R E

Ouais mon gars, ça ne se voit pas forcément mais je suis un(e) irlandais(e) pure souche. On aurait pu croire que cela n'aurait choqué personne de voir débarquer un troll là bas mais tout ne s'est pas passé exactement comme prévu. Mes deux parents étaient des humains tout ce qu'il y a de plus normaux, des braves gens appréciés de tout le monde dans leur village paumé au milieu de la campagne. Ils ont du tirer une sacré tête quand la mienne est sortie avec des cornes ! Et leur premier prix de camaraderie est parti avec l'eau de mon premier bain quand les gens ont vu débarquer ma frimousse de troll dans le voisinage. Je n'avais pas un an quand je suis arrivé(e) à Dublin. Mes parents ont fui vers la ville en se disant que les gens là-bas seraient plus sympas avec les métahumains. Mais la terre promise a vite eu un goût amer : impossible de trouver du travail quand on ne connaît personne dans une grande ville. En l'espace de quelques mois, toute ma famille a fini par échouer dans un squat pourri au fond des barrens. C'est là que j'ai grandi entre les gangs, les monstres, la faim et le froid. J'ai péniblement survécu jusqu'à l'âge adulte – mes parents n'ont pas eu autant de chance que moi. Je préférerais éviter d'en parler sauf si tu as envie de voir un(e) troll pleurer dans ta bière.

J'avais pas trente-six solutions pour sortir du trou où je m'étais enfoncé(e) : rejoindre un gang ou un syndicat du crime. Les trolls sont toujours très demandés pour jouer les gros bras. Mais j'ai promis à ma mère sur son lit de mort de ne pas traîner avec ces ordures. J'ai peut-être une sale tête de troll mais c'est du sang d'Irlandais qui coule dans mes veines : j'ai tenu ma parole. J'ai trouvé du boulot dans une corporation : Cross Applied Technologies. J'ai commencé par décharger des camions remplis de matériel électronique dans des entrepôts de la périphérie de la ville. La chance m'a souris le jour où un de ces entrepôts a été attaqué par des voleurs pendant qu'on déchargeait. J'ai sauvé la vie au responsable de la sécurité de CAT en tordant le cou à un des voleurs. Trois jours plus tard, j'enfilais mon premier uniforme d'agent de sécurité de CAT. A partir de là, j'ai gravi tranquillement les échelons – de cours du soir en formations, j'ai réussi à faire oublier mon statut de brute attardée mentale pour devenir responsable d'équipe. La corporation CAT possédant de nombreux média, je me retrouvais responsable de la sécurité de nombreuses personnalités en vue, grâce à mes bonnes manières (merci maman, je ne t'en veux pas tu sais de m'avoir toujours tanné le cuir pour que j'apprenne à me tenir en société) et à ma bonne tête de troll effrayant. Un appartement dans un quartier tranquille, une bonne paye, de la bouffe à volonté, le respect de mes collègues, une réputation de bosseur et de mec(nana) sympa – j'étais plutôt bien parti(e) pour me faire une petite carrière corporatiste tranquille.

Puis tout est parti en sucette quand CAT a perdu son statut de corpo AAA et qu'Arès a entamé une OPA sauvage sur cette dernière en rachetant la quasi-totalité de ses parts. Quand on parle d'OPA sauvage, le quidam moyen imagine des cadres en costards en train de donner des ordres d'achats en bourse. Je peux vous dire que le mot sauvage accolé à OPA n'est pas là pour faire joli. Un fumier de soldat d'Arès a pulvérisé mon bras droit sur un mur lors de cette OPA. J'ai un joli bras en métal argenté à la place maintenant. Quand la poussière est retombée et que les choses se sont calmées, Arès a proposé deux choix aux gars de mon service : le chômage ou rejoindre Knight Errant, une de ses filiales spécialisées dans la sécurité. Il était hors de question que j'aie bossé pour ces enfoirés qui avaient tué mes potes et bousillé mon bras. J'ai pris l'option chômage.

Cela va faire plus d'un an que je bosse dans les ombres. Mes compétences dans la sécurité m'ont permis de gagner juste suffisamment d'argent pour ne pas retourner dans les barrens. Pour un troll, je suis plutôt doué(e) pour me faire apprécier des gens. Un talent utile dans la rue. J'ai commencé à me faire un réseau de relations et je gagne ma vie en négociant et organisant des runs plus ou moins légaux, principalement pour des corpos. Pas de gang ou de syndicat du crime, je suis le genre de gars(nana) qui tient ses promesses.

Mon bras argenté et mes origines irlandaises ont fait que j'ai choisi Nuada comme pseudo. Nuada, vous savez, le Dieu Irlandais et le chef de la tribu des Thuatha Dé Dannan, celui qui a paumé son bras en luttant contre ses ennemis, les Fomorés. Il a du le remplacer par un bras magique en argent pour retrouver son statut de chef. Une légende sympa que me racontait mon père quand j'étais môme. Je paye toujours ma tournée au gars qui est capable de faire le rapprochement entre mon bras et mon surnom. Autant vous dire que le niveau scolaire moyen m'a permis de faire de sacrés économies !

Maintenant que vous en savez suffisamment sur moi, on pourrait peut-être se concentrer sur le petit travail que vous souhaitez me voir organiser ou est-ce qu'il faut que je vous écrive ma biographie complète ?

C O M P O R T E M E N T S

Votre équipe passe toujours en premier, la mission vient seulement en second.	Vous avez la mauvaise habitude de tenir vos promesses jusqu'au bout, quel qu'en soit le prix.
Vous êtes persuadé(e) qu'on peut arranger presque tous les problèmes avec un sourire et une bière.	Vous êtes particulièrement têtu(e) et obstiné(e). Une fois que vous avez pris une décision, vous ne changez plus d'avis.

R E P L I Q U E S

Si vous avez un problème avec mon équipe, c'est à moi qu'il faut s'adresser, d'accord ?	On va tous se calmer et remettre la sécurité sur nos armes. Je propose qu'on discute de ce petit malentendu autour d'une bonne bière fraîche.
Si vous voulez rester en vie, vous allez sortir vos armes et faire exactement ce que je vous dis. Je ne le répéterai pas deux fois.	Tu te crois malin chummer ? Tu ne m'as jamais vu avec ma tête des mauvais jours. Crois-moi, tu ne vas pas apprécier.
Bon, je crois qu'on a épuisé toutes les autres solutions. Feu à volonté !	Je sais que tu regrettes ce que tu as fait mais tu dois comprendre que personne ne me peut trahir sans payer le prix fort. Ferme les yeux et compte jusqu'à trois ...