

# SLEDGE

Sledge n'était peut-être qu'un simple bagarreur quand il a commencé à accepter des missions, mais il est depuis devenu un vrai samouraï des rues. S'il dispose d'une large variété d'armes différentes, ce n'est pas pour se la raconter, mais pour disposer de plusieurs options en fonction des événements. Il sait jauger une situation et comment exploiter les faiblesses adverses rapidement. Il se retrouve confronté à une poignée d'adeptes rapides ? Il se sert de son fusil d'assaut et de ses grenades à fragmentation pour les clouer au sol et les empêcher de se déplacer rapidement. Que faire face à un tank troll encore plus grand que lui et blindé de la tête aux pieds ? Dans ce cas, Sledge se déplace en permanence, provoquant le troll pour qu'il se décide à charger et le cloue à coup de gros calibre. Il se retrouve face à un groupe de gens plus petits que lui ? C'est le moment d'utiliser ses bras cybernétiques et de faire jouer ses épées, tranchant et découpant à tout va grâce à sa force et sa puissance.

Sledge garde toujours son Streetline Special dans sa manche (littéralement), le conservant bien planqué dans le holster dissimulé dans son bras gauche. Il s'arrange pour avoir son Predator et son grand couteau où qu'il aille et, quand la situation le permet, il embarque également son AK-98, conservant alors son Ingram lorsqu'il y a besoin d'être plus silencieux. Lorsque vient le temps de faire du bruit, il y va carrément. Il ne se sert de son Ingram Vaillant qu'en dernier recours ou quand il est en Zone Zéro (il sait quand il peut se permettre de l'emporter, par exemple en cas de run dans un coin peïnard de la ville). Quand il faut faire une vraie démonstration de force dans un coin bien craignos, c'est l'arme parfaite pour décimer l'opposition.

## UN CONTRE UN

Dans ce genre de situation, Sledge ne veut pas que son adversaire puisse penser une seule seconde avoir le dessus. Il veut frapper vite et fort de façon à conserver l'avantage. Il fait usage de ses armes à feu pour affaiblir l'autre type, mais cherche très vite le contact. Il part du principe que sa force, sa vitesse et ses différentes augmentations lui procureront l'avantage dont il a besoin. Il est meilleur que quiconque au corps à corps, il surpasse n'importe qui dans une bagarre rangée et il est plus fort que tout le monde. Et ça roule comme ça.

## CONTRE UN PETIT GROUPE

Dans ce cas de figure, les tactiques de Sledge ne changent fondamentalement pas de celles qu'il applique lorsqu'il est en un contre un ; il cherche toujours à frapper vite et fort pour faire chanceler ses adversaires le plus rapidement possible. La principale différence c'est qu'il ne chargera pas aussi vite lorsqu'il est confronté à ce genre de groupe ; il mettra à profit les options dont il dispose. Il adore avoir la bonne arme pour la bonne situation. Il n'hésitera pas à balancer quelques grenades s'il y a plus d'ennemis que d'alliés. Ce n'est pas un grand tacticien dans ce type de situations ; il fait ce qu'il estime le plus juste et espère que ses partenaires agiront en conséquence.

## CONTRE UN GROUPE PLUS IMPORTANT

Son expérience malheureuse avec les Ancients lui a appris qu'il n'est pas invulnérable lorsqu'il est confronté à forte

opposition. Il est dorénavant plus prudent quand il a affaire à ce genre de groupe et préfère travailler de concert avec son équipe plutôt que de faire ses trucs dans son coin. Il indique à son équipe ce qu'il compte accomplir et inclut leurs décisions dans son plan. Cependant, il sait que son travail est d'être en première ligne (et de prendre les coups que ni Coydog ni Gentry ne peuvent encaisser) et il n'hésite jamais à aller à la castagne. Cela ne veut pas dire qu'il perd contrôle de lui ; il connaît l'importance d'un tir de couverture et il utilise son armement dans ce sens plutôt que de se lancer dans un véritable massacre. Il a une confiance totale dans son équipe et il sait que s'il parvient à contenir leurs adversaires, son groupe fera en sorte d'asséner les coups qui font bien mal là où il faut, ce qui lui permettra de terminer le travail plus facilement.

## DISCRÉTION

Honnêtement, lorsqu'ils sont dans une phase de mission où il faut se montrer discret, la place préférée de Sledge est dans le van de Hardpoint, à manger de la pizza pendant que le nain est au volant. C'est un mauvais garçon de l'Underground et ce n'est pas la partie d'un shadowrun dans laquelle il se sent à l'aise. Il préfère profiter d'une diversion, comme une illusion créée par Coydog ou un show lumineux de la Matrice généré par Gentry pour se cacher dans l'ombre ou de se rendre là où il doit être. Sledge sait très bien qu'en tant qu'ork plutôt massif transportant un petit arsenal sur lui, personne ne pourra l'ignorer s'il se fait repérer. C'est la raison pour laquelle il préfère rester hors de vue de tout le monde. Si vraiment il n'y a pas d'autre solution, il met un grand coup de poing dans la tronche des témoins pour qu'ils ne puissent pas appeler à l'aide.

## SOCIÉTÉ

Dans l'Underground, Sledge est d'une efficacité redoutable lorsqu'il s'agit d'effectuer des recherches. Il est en relation avec de très nombreuses personnes et a une parfaite connaissance des cavernes les plus isolées et des chemins les moins empruntés. Mais dès qu'il sort de l'Underground, c'est une tout autre histoire. Il n'a aucun charisme en comparaison des elfes et des humains, et lorsqu'il n'est plus dans son élément, sa seule alternative consiste à être malpoli et à intimider les autres s'il veut un tant soit peu garder le contrôle de la situation. Il ne se sent également pas à l'aise lorsqu'il se retrouve à l'air libre pendant trop longtemps, même si cette sensation diminue quand il fait nuit.

## SURVEILLANCE/ RECONNAISSANCE

Même si Sledge possède des oreilles et des yeux cybernétiques, ils sont conçus pour le combat et non pour la surveillance (il ne possède par exemple d'aucun zoom). Il peut cependant effectuer des enregistrements, ce qui peut s'avérer utile dans certaines circonstances particulières. Au sein de son équipe, il n'est là qu'en soutien ; c'est Hardpoint et ses drones qui font la majeure partie du travail, mais Sledge garde l'œil ouvert au cas où les drones ratent quelque chose (afin d'apporter son aide si un problème se présente).

# HARDPOINT

Hardpoint a grandi au sein d'une enclave sécurisée de Mitsuhaman où il apprit que la meilleure façon d'accomplir quelque chose était de suivre les règles. Et même en tant que shadowrunner, ce précepte le suit toujours. Il possède une éthique forte et une grande discipline, ce qui le conduit quelquefois à être un tantinet inflexible tant il cherche à faire les choses de la meilleure façon qui soit. Il cherche toujours à orienter ses drones sous le meilleur angle pour effectuer un tir parfait, ou leur faire contourner les adversaires, ou encore terminer un combat aussi rapidement que brutalement en faisant des gros trous. La politique « zone zéro » de MCT (ne laisser aucun survivant) lui a été inculquée dès son plus jeune âge et même s'il est un homme aux manières posées, et plutôt bien élevé, il a quelquefois encore le réflexe de se débarrasser de son adversaire pour de bon au lieu de lui laisser sa chance.

Hardpoint a toujours un drone ou deux avec lui ou en patrouille à proximité. Chaque véhicule qu'il conduit (en général c'est le Bulldog, mais lors de runs dans les Barrens ou d'autres zones où la loi n'a pas vraiment cours, il n'hésitera pas à prendre son Roadmaster) est toujours surveillé par au moins un drone de combat et Hardpoint transporte les drones les plus petits dans ses poches ou à la ceinture. Son Ingram personnel vient toujours en complément ; Hardpoint est un bien meilleur tireur avec ses drones, mais il conserve son arme sur lui en cas de nécessité.

## UN CONTRE UN

S'il se retrouve face à un seul adversaire, et si la distance le permet, Hardpoint n'hésitera pas à aller au corps à corps. Il a beau ne pas être bien grand, sa musculature ramassée lui a déjà permis de remporter plusieurs tournois d'arts martiaux organisés par Mitsuhaman et il est certain de pouvoir maîtriser n'importe quel adversaire s'il en vient aux poings avec lui. Par contre, s'il est confronté à quelqu'un qui fait usage d'une arme à feu, il préférera (même s'il est toujours en un contre un) se mettre à l'abri et laisser l'un de ses drones régler le problème.

## CONTRE UN PETIT GROUPE

Hardpoint se révèle particulièrement efficace contre un groupe d'adversaires lorsque la situation bascule et qu'il peut s'en donner à cœur joie. Un seul de ses Rotodrone est capable de mettre une grosse pagaille au sein d'un groupe de gangers ou d'une équipe de sécurité d'une corporation. Le nain est un véritable expert lorsqu'il s'agit d'utiliser ses drones équipés de fusils d'assaut dernier cri, d'autant qu'il peut également leur faire larguer des grenades de n'importe quelle hauteur. La plupart de ses drones sont suffisamment petits pour qu'il puisse les piloter sans aucune difficulté à travers des dédales de couloirs et ainsi venir épauler son équipe. Cependant, Hardpoint préfère largement se battre à ciel ouvert.

## CONTRE UN GROUPE IMPORTANT

S'il se retrouve confronté à un groupe important, Hardpoint enverra ses drones dans les cieux, les laissera ouvrir feu de manière autonome et se contentera de « sauter dans l'un d'eux »

pour aider au mieux son équipe et mettre fin au combat le plus vite possible. Pendant que Sledge, Gentry et Coydog immobilisent les ennemis avec leurs armes de poing et leurs sorts, les drones d'Hardpoint les harcèlent depuis les airs ou sur leurs flancs. Si la situation devient désespérée, il n'hésitera pas à ordonner à ses drones de lâcher de nombreuses grenades sur la zone. Quelquefois elles réduiront l'adversité en miettes dans un torrent d'explosions, d'autres fois elles créeront un épais mur de fumée qui permettra à l'équipe de se replier. Aux yeux de son équipe, Hardpoint remplace haut la main l'artillerie.

## DISCRÉTION

Cela fait longtemps qu'Hardpoint a compris qu'il n'avait aucun talent particulier lorsqu'il s'agissait d'être silencieux. Il répète que les minuscules drones de reconnaissance sont là pour ça, mais Gentry et Sledge n'arrêtent pas de lui dire que s'il veut être le plus complet possible il doit être capable de se déplacer avec un minimum de discrétion. Lorsqu'intervient le moment où il faut se fondre dans le décor, Hardpoint reste dans son van blindé et se contente d'envoyer un minidrone accompagner l'équipe. Il préfère ça à tout faire foirer. C'est un expert en armes à feu et en soutien, pas en discrétion.

## SOCIÉTÉ

D'une manière générale, Hardpoint est un compagnon agréable. Il est professionnel jusqu'au bout des ongles et d'une loyauté tenace. De par son éducation, il est capable de mener à la perfection toute négociation au cours de laquelle la culture japonaise entre en ligne de compte. Il préfère largement participer à la traditionnelle cérémonie du thé plutôt que de descendre des bouteilles de SoyBud dans le bar du coin. Le protocole et les usages japonais de certaines mégacorporations et des Yakuza n'ont aucun secret pour lui, ce qui lui permettra d'aider son équipe lorsqu'elle a affaire à ce genre de communauté. Cependant, il y a certaines fois où le mépris du Japon traditionnel envers les métahumains est si fort qu'il peut se sentir déstabilisé ; tout dépend de la façon dont ses manières minutieuses sont perçues et si la politesse lui est rendue.

## SURVEILLANCE/ RECONNAISSANCE

Les drones de Hardpoint font merveille ; seule Coydog, qui a la capacité de passer par le plan astral, est meilleure que lui dans ce domaine. Que cela soit par un vol de reconnaissance effectué à haute altitude par un drone autonome VTOL et ses lentilles grossissantes ou par le point de vue d'un minuscule rampant, Hardpoint peut être les yeux et les oreilles de son équipe dans la plupart des situations. Dans les rares occasions où il n'a aucun de ses drones à disposition, il reste cependant d'un grand secours grâce aux implants MCT, qui sont légion dans sa tête, et à ses augmentations oculaires et auditives.

# GENTRY

Alors certes, Gentry a été un détenu et non un athlète formé au combat, mais il s'avère que les heures passées à pratiquer l'Urban Brawl lui ont permis d'acquérir de nombreuses compétences de combat de manière aussi simple qu'efficace. Sa férocité et sa bonne forme physique suffisent largement lorsqu'il affronte des gangers ou des flics. Il a de sérieuses prédispositions et s'il prend le temps de s'entraîner, il peut devenir un shadowrunner de très bon niveau.

Cependant, les combats que Gentry préfère sont ceux qu'il peut facilement éviter. Si ce n'est pas possible, sa préférence va vers ceux où il peut mettre à profit sa vitesse de déplacement afin de tendre une embuscade ou attaquer d'un angle auquel on ne s'attend pas. Que cela soit IRL ou dans la Matrice, il préfère contourner les obstacles que de se les prendre en plein visage, mais quand vient l'heure, il se jette dans la mêlée sans la moindre hésitation. Il est devenu plutôt efficace quand il s'agit de sauter ou de plonger pour éviter les coups, et c'est la tactique qu'il appliquera le plus souvent jusqu'à ce qu'il trouve l'ouverture qui lui permettra de mettre fin au combat.

La plupart du temps, Gentry se bat avec une matraque dans une main et un pistolet dans l'autre, ou alors ne se bat que d'une seule main, réservant l'autre à l'utilisation de son deck (ce qui lui permet de passer de distance à mêlée rapidement ou de combat à hacking encore plus rapidement). Même s'il ne porte ses deux pistolets que rarement, si Gentry tombe sur un pistolet qui traîne au sol pendant un combat (le genre de chose encore plus fréquente que de trouver des feuilles sur des branches d'un arbre en Urban Brawl), il n'est pas contre le fait de se servir de deux armes en même temps, d'autant que l'expérience lui a montré qu'une grêle de bastos était quelquefois la meilleure réponse que l'on peut apporter aux petits désagréments de la vie. Il se débrouille également bien avec deux matraques.

## DANS LA MATRICE

L'icône matricielle de Gentry n'est autre qu'un simple chasseur (ou homme des bois) elfe qu'il a choppé dans une histoire de fantasy. Son approche de la Matrice est la même que celle qu'il a des toits d'immeubles : courir à travers une forêt virtuelle avec une rapidité et une discrétion assez incroyables, d'autant qu'il sait qu'il peut compter sur de l'acier bien tranchant s'il ne peut éviter le combat. Ces cyber-programmes prennent l'apparence d'augmentations toutes droites tirées de l'univers de Tolkien. Discrétion, Exploitation, Furtivité sont représentés par une paire de bottes et une cape qui le dissimulent, Surveillance et Pistage sont respectivement les talents d'un ranger et les sens aiguisés des elfes. Agresseur et Marteau ? Un arc long et une longue lame elfique effilée. Enfin, quant à son filtre de biofeedback, il revêt une côte de maille fabriquée avec précision qu'il porte sous sa cape. Comme il préfère éviter les combats, il a conçu ses programmes et s'est entraîné dans les compétences qui lui permettent de les prévenir plutôt que foncer dedans. Il se voit dans la Matrice comme un braconnier discret et non comme un guerrier téméraire.

## UN CONTRE UN

Gentry n'a aucun scrupule à foncer tête baissée dans un combat solo. Que ce soit pour le meilleur ou pour le pire (qu'il ait une véritable confiance en lui ou qu'il ait été hypnotisé), il est presque toujours convaincu qu'il peut battre la plupart de ses adversaires s'il est assez rapide. Jusqu'à présent, la chance a toujours été de son côté et si on exclut une attaque à laquelle il ne s'attendait pas et une blessure ou deux par balle, il a toujours réussi à s'en sortir. Il se rapproche toujours assez près afin de pouvoir se servir de son arme de poing ou de sa matraque, mais il rencontre de véritables problèmes lorsqu'aucune de ses armes n'est utilisable. C'est une des raisons pour laquelle il préfère prendre la fuite si un combat est sur le point d'éclater alors qu'il se trouve bien au-delà de la portée de son arme de poing.

## CONTRE UN GROUPE

Lorsque les chances semblent contre lui, Coydog est du genre à garder son calme et à se comporter en parfait coéquipier. Il fera de son mieux pour se retrouver en position avantageuse et tente de piper les dés en faveur de son équipe à l'aide de quelques tours effectués avec l'aide de la Matrice. Il n'est pas évident de gérer plus d'un ennemi à la fois et il sait parfaitement qu'il doit compter sur son équipe alors qu'il tente de contrôler les foules et qu'il essaie de perturber les plans adverses. Parmi les techniques qu'il apprécie, il y a l'envoi de fausses informations dans un réseau tactique ; il adore également distraire les autres avec des spams de RA, ou en déconnectant les smartlinks, les réflexes câblés ou les différentes modifications des lunettes connectées. Il kiffe re-booter les membres cybernétiques en plein combat, éjecter le chargeur d'une arme, pirater le réseau d'éclairage ou tout truc du même genre capable de ruiner le moral des autres et leur cohésion. Quelquefois, il a même la chance de tomber sur un gars qui possède des grenades bien balèzes qui peuvent être activées et contrôlées sans fil...

## DISCRÉTION

Quand il est dans la Matrice, Gentry dispose de nombreux moyens de passer inaperçu. Il adore utiliser Corruption pour franchir les CI et passer les spiders des corps en dissimulant sa présence jusqu'à ce qu'il soit trop tard pour y faire quelque chose. IRL, sa méthode préférée consiste à aller là où les gens ne le chercheront pas, comme se rendre dans la chambre des coffres d'un bâtiment en passant par les toits alors que les forces de l'ordre patrouillent les rues juste en bas. C'est un véritable magicien lorsqu'il s'agit de contourner les sécurités électroniques ; de même, tant qu'il se trouve dans un environnement urbain, il ne se démerde pas trop mal pour esquiver les patrouilles, même IRL.

## SOCIÉTÉ

Son éducation un peu particulière et le temps qu'il a passé en prison n'ont pas aidé à développer ses compétences sociales. Il est instinctivement poli et légèrement sur la défensive quand il a affaire à d'autres elfes et l'hypno-conditionnement qu'il a subi au sein du système carcéral de Tír transforme quelquefois cette politesse en servilité. Lorsqu'il ne s'adresse pas à un elfe, il devient cynique et tombe trop vite dans les travers comportementaux de tous les hacktivistes pour se faire apprécier.

## SURVEILLANCE/ RECONNAISSANCE

Gentry possède un sens aigu du danger et a le chic pour le sentir arriver. Pourtant, il sait très bien qu'il lui manque pas mal d'augmentations de perception. Il a passé toute sa jeunesse à se sentir à moitié aveugle sous les faibles lumières de Tír Tairngire où la vision métahumaine était la norme et lui une exception. Du coup, aujourd'hui comme autrefois, il compense avec l'électronique. Il possède une paire de lunettes qui déborde littéralement d'augmentations visuelles ainsi que d'une paire d'écouteurs aussi discrets que perfectionnés qui se dissimule parfaitement sous son heaume. Les deux systèmes sont reliés à son cyberdeck afin de gagner un peu de puissance processeur et de les rendre compatibles avec divers protocoles sensoriels qu'il a lui-même bricolés. Malgré tout, il pense souvent à aller dans une clinique afin de s'occuper de ses yeux et de ses oreilles. Et pourquoi pas, changer leur apparence...

# COYDOG

Coydog est une lanceuse de sorts de talent qui dispose d'une puissance brute et d'un potentiel magique faramineux. Elle n'est cependant pas aussi aguerrie que d'autres shadowrunners parce qu'elle n'est « dans la partie » que depuis peu. Elle répond à la plupart des conflits par la magie, et elle a quelquefois tendance à trop rapidement faire appel à ses sorts et aux esprits, alors que des runners expérimentés auraient choisi des solutions plus classiques (et surtout moins fatigantes et plus discrètes).

Son côté malicieux est souvent à l'origine de tactiques qu'un shadowrunner plus terre-à-terre n'aurait pas envisagées ; qu'elles soient ou non applicables sur le long terme est un autre débat.

## CONTRE UN AUTRE LANCEUR DE SORTS

Coydog, qui s'est maintes fois entraînée avec un chaman chevronné, a confiance en elle lorsqu'elle fait face à d'autres lanceurs de sorts. Elle est particulièrement douée pour bloquer la magie qui est dirigée contre elle et possède un vrai talent pour retourner la situation à son avantage grâce à ses esprits. Elle possède une personnalité forte et vive ; le lien qui l'unit à sa communauté est particulièrement étroit ; ce sont là des aspects auxquels les forces magiques répondent favorablement. Sa nature fantasque et sa personnalité spontanée s'accordent parfaitement à la folle rapidité des esprits des airs qui lui répondent toujours très vite lorsqu'elle fait appel à eux.

## CONTRE UN PETIT GROUPE

Coydog est consciente du fait qu'elle est bien souvent le joker de son équipe, celle qui permet d'augmenter considérablement leur force de frappe et d'aborder les différents combats avec sérénité. Ses esprits, et les services qu'ils lui rendent, lui apportent un soutien loin d'être négligeable. Toutes ces années passées à pratiquer des sorts, pendant de nombreuses bagarres aux côtés de son frère et de ses potes de First Nations, lui ont permis d'acquérir une solide expérience dans l'utilisation des sorts de combat les plus simples. Elle est capable d'abattre des gangers ou des membres de la sécurité des corporations de bien des façons différentes et elle dispose presque toujours du sort qui correspond à la situation. Éclair étourdissant fait clairement partie de ses favoris, parce qu'elle sait qu'elle peut parfaitement canaliser son pouvoir sans se blesser et qu'elle n'a pas besoin de le retenir de peur de tuer quelqu'un par accident.

## CONTRE UN GROUPE IMPORTANT

Lorsqu'elle se retrouve en sous-nombre et que sa puissance de feu est clairement insuffisante, l'équipe se repose sur la magie de Coydog afin d'inverser la tendance. Dans ce type de cas, Monde chaotique est parfait pour déconcerter et frustrer des groupes d'ennemis importants et lui permettre, ainsi qu'à ses amis, de reprendre l'avantage ; quant à Influence (lancé au bon

moment et sur la bonne cible), il permet de retourner une arme à feu ou une grenade vers l'ennemi à un moment crucial. Elle n'a pas encore vraiment étudié les sorts de combat qui affectent plusieurs cibles à la fois et en retire une certaine fierté. Cependant, comme le reste de son équipe réalise pleinement le potentiel de ce genre de sort, chacun l'encourage à changer son point de vue.

## DISCRÉTION

Coydog est particulièrement à son avantage dans les situations où il faut être discrète (à la condition qu'elle parvienne à ne pas faire de blagues). Les esprits des airs sont reconnus pour leur capacité à dissimuler les personnes et Coydog fait régulièrement appel à eux rien que pour cela. Elle n'est pas mauvaise pour se planquer efficacement par elle-même (à cause d'une jeunesse passée à éviter les policiers de Council Island après le couvre-feu), mais entre le pouvoir d'esprit Dissimulation et son sort d'Invisibilité physique, elle n'a nul besoin de faire particulièrement attention.

## SOCIÉTÉ

Coydog, lorsqu'elle se contrôle, est largement capable d'assumer le rôle de face de l'équipe. Elle l'a d'ailleurs fait plusieurs fois, même si elle n'est pas l'incarnation de l'élégance, ni une grande oratrice. Cependant, elle a un physique plus que plaisant ; Gentry et Sledge lui ont déjà fait savoir qu'elle était très agréable à regarder, mais son manque de maturité et de professionnalisme l'empêchent d'exprimer pleinement tout son potentiel. Coyote aime bien l'aider à duper les gens. Mais la plupart du temps, son charme naturel est suffisant.

## SURVEILLANCE/ RECONNAISSANCE

Technologiquement parlant, Coydog est la moins bien équipée pour ce genre de travail. Alors que les garçons parviennent à travailler tous les trois de concert comme une machine parfaitement huilée, elle est en permanence en train de perdre ou de casser ses smartglasses, d'oublier le mot de passe de son commlink, d'éteindre sa RA parce qu'elle lui donne mal à la tête ou alors de faire foirer le plan parce qu'elle n'est pas capable de se coordonner avec l'équipe. Tous les autres ont un minimum de possibilité d'enregistrer et de partager des données ; Coydog n'est capable que d'augmenter leurs compétences. Elle peut aider Gentry et Sledge en infiltration, elle peut dissimuler les drones de reconnaissance de Hardpoint dans des vents tourbillonnants ou aller en éclaireur dans le plan astral, mais comme elle ne sait pas bien se servir de ses gadgets, elle est la dernière sur laquelle compter pour relayer les informations aux autres.

# MISS MYTH

## AUSSI POLIE QUE POSSIBLE

Bien sûr, le rôle principal de Miss Myth est tout simplement de s'intégrer et elle excelle dans ce domaine. Elle peut nager au milieu des requins corporatistes et discuter de recrutement et de licenciement avec les managers généraux, histoire d'avoir un avantage sur ses pairs. Elle peut aussi retrousser ses manches et aller s'enfiler une bière avec des phacos de l'Underground, riant et éructant plus fort que n'importe qui dans la salle. Le secret du succès de Myth est sa malléabilité, sa capacité de s'intégrer, que ce soit avec les dockers et les Yakuzas ou avec les cadres et les diplomates elfes. Elle adopte les coutumes spécifiques de chaque groupe qu'elle approche, ce qui signifie qu'elle peut être, selon les circonstances, douce comme un bon vin ou aiguisée comme un couteau.

## NÉGOCIATIONS EN MILIEU HOSTILE

En plus de son travail de préparation et du développement de son réseau de contacts, la contribution majeure apportée, à court terme, par Myth à une équipe de shadowrunners, est sa capacité à s'assurer qu'ils reçoivent ce qui leur est dû une fois le travail effectué. Elle transpire la confiance et la compétence, elle a des manières impeccables et elle est devenue experte pour ce qui est de lire les subtils langages corporels quand un contrat se négocie. Cela fait d'elle une vendeuse naturelle. Sa logique, ses raisonnements et sa rationalité sont finement (et parfois moins finement) soutenus pas sa masse imposante de troll et par la réputation de son équipe de shadowrunners. M. Johnson a tout intérêt à écouter la voix de la raison et à proposer au groupe de bonnes conditions de travaux... Il devrait aussi se souvenir la puissance de sa poignée de main et respecter les termes négociés.

## PENDANT UNE ESCARMOUCHE

Parfois, malgré une planification minutieuse, on en arrive quand même au combat. Dans ces situations, Myth n'est pas exactement la cogneuse de l'équipe. Elle est entraînée pour être une tireuse correcte et ses épaules de troll font d'elle un adversaire redoutable pour n'importe quel humain dans une bagarre, mais elle n'est tout simplement pas équipée pour les grosses batailles. Les vrais combattants tireront mieux qu'elle, seront plus précis qu'elle et encaisseront les coups aussi bien qu'elle ; Myth sait tout cela, elle cherchera donc à rester éloignée de la ligne de feu si c'est possible. Quand elle est à couvert, elle peut faire tourner un combat en faveur de son équipe en ajoutant sa puissance de feu à celle de ses co-équipiers ; elle peut tirer sur un adversaire occupé par des menaces plus directes ou effectuer un tir de couverture qui obligera les ennemis à garder la tête basse.

Elle a pensé à faire l'acquisition de quelques subtiles augmentations qui pourraient être utiles en combat (et qui auraient aussi l'avantage de la maintenir en forme), mais elle n'a pas encore sauté le pas. Elle sait que les augmentations lourdes peuvent mener à une déshumanisation et elle n'est pas encore sûre que c'est une voie qu'elle veut emprunter.

## FURTIVITÉ

En dépit de sa taille et de sa relative maladresse, Miss Myth est assez douée pour ne pas se faire remarquer. La plupart du temps cela se fait par des moyens sociaux, en se mélangeant aux employés d'une corpo, en flânant dans une rue bondée de Seattle et, surtout, en utilisant tout un panel de postures et d'attitudes différentes. Pour les boulots vraiment clandestins, elle est étonnamment discrète et peut se dissimuler relativement efficacement au vu de sa carrure de trolle. Elle ne deviendra jamais une experte en effractions, mais elle n'est pas du genre à trébucher et à faire repérer toute l'équipe.

## SURVEILLANCE & RECONNAISSANCE

Miss Myth joue un rôle essentiel dans la collecte d'informations pour l'équipe. De la même façon que Gentry pirate et que Hardpoint fait des reconnaissances grâce à ses drones, elle peut se fondre dans n'importe quel environnement (sauf peut-être dans une réunion du raciste policlub Humanis). Elle peut, si elle a suffisamment de temps pour se préparer, se glisser dans une installation sécurisée, apprendre la configuration du terrain, rencontrer plein de gens, se procurer le planning des équipes de sécurité, trouver les meilleurs points d'entrée et d'extraction, etc. Et elle peut faire tout cela en pleine lumière, parfois même en étant payée par les propriétaires de l'installation (ce qui peut toujours être utile quand il faut payer des pots de vin). Son commlink implanté lui permet aussi de prendre discrètement des notes sur tous les petits détails qu'elle a pu constater et d'envoyer directement ces données à Gentry ou à Hardpoint pour qu'ils les analysent.

## APRÈS LES FAITS

Après la préparation, la négociation et l'organisation du boulot, la dernière tâche de Myth est d'aider au nettoyage. Elle est précieuse pour s'assurer que M. Johnson paie bien ce qu'il a promis. Elle a aussi un certain talent pour faire comprendre à leur commanditaire à quel point la mission a été difficile et qu'un bonus serait bien mérité. Elle est également douée pour aplanir les conflits qui pourraient se présenter et elle est encore meilleure que Sledge quand il s'agit d'exprimer son profond mécontentement face aux chausseuses trappes que Johnson pourrait avoir mis sur leur chemin. Quand les circonstances le permettent elle n'est pas contre le fait de contacter la cible d'un run réussi (via des canaux sécurisés) pour lui offrir des excuses polies, quelques trucs pour boucher les trous dans la sécurité et un moyen de contacter une équipe compétente si des repréailles sont à l'ordre du jour. On attend des mégacorpos qu'elles sachent qu'il ne s'agit que de business et, jusqu'à aujourd'hui, toutes les personnes impliquées ont été assez professionnelles pour comprendre que les shadowrunners sont juste des outils et qu'ils peuvent être utilisés par n'importe qui.

Mais aussi impétueuse qu'elle soit, Myth n'a jamais tenté ce genre de choses avec Mitsuhamas ou Aztechnology... Pour l'instant...