

Probation

Synopsys: Probation est le premier scénario d'une série de 3 scénarios traitant de tolérance, de paix et d'héroïsme dans l'univers de Shadorun V. Le scénario en lui-même raconte comment des repris de justice doivent affronter la dure réalité de la sortie de prison. Vos joueurs incarnent des pointures qui ont pris pour 10 ans de prisons suite à des crimes que bien entendu ils prétendent ne pas avoir commis. Il est fortement recommandé pour les trois scénarios que sont: Probation, Tentation et Réhabilitation de créer des personnages spécifiquement pour les jouer, de sorte que vous vous sentiez libre de tuer les personnages de vos joueurs lorsque l'intensité scénaristique le réclame.

Alerte: Des encarts d'alerte seront présent tous au long des scénarios pour vous indiquer le point important que vous ne devez surtout pas manquer. En effet, vos joueurs incarneront des personnages de très haut calibre, qui auront parfois à faire des choix stratégiques pouvant résulter en cas de mauvais choix d'un mort scénarisé immédiat, il est important dans ce cas que vous puissiez être alerté sur ces moments ou informations décisifs.

Les thématiques abordées: Les trois scénarios proposés que sont Probation, Tentation, et Réhabilitation essaient modestement de mettre en avant une approche attachée avant tout à l'ambiance, ainsi les motivations des personnages joueurs comme non joueurs, leurs interactions sociales ont la part belle de ces scénarios, toutefois l'action cher aux amateurs de Shadowrun sera au rendez-vous.

Parler de paix, de tolérance et de respect dans l'univers de Shadowrun qui est un univers plus que dystopique n'est pas évident, de surcroît si vous entendez rendre cela crédible lors de vos séances. Soyons honnête, les valeurs de paix, de tolérance et de respect sont aussi étrangères à l'univers de Shadowrun que le processeur de votre Fairlight-Excalibur de dernière génération au milieu d'un bol de lait...

Comment amener vos joueurs à incarner des héros aux valeurs complètement surannées, voire alien pour leur contemporains? En leur faisant découvrir le monde vu par les opprimés, les déshérités, les victimes du 6^{ème} monde et en déclarant le retour dans le circuit de vieilles mémés... Vos descriptions devront toujours s'attarder sur la souffrance vécue par les opprimés auxquels hélas vos pauvres joueurs pourront que difficilement réagir, car ce ne sont pas des héros, du moins au début de cette histoire.

Qu'incarnent les joueurs: Vos joueurs sont des pointures ayant été avalés par le système retord du sixième monde, trahis par leur Humanité (entendez leur valeurs personnelles). Ce sont d'anciens citoyens corporatistes, des pointures des agences fédérales UCAS, ou des shadowrunners avec une conscience trop pesante. Assurez-vous que la majorité des personnages de vos joueurs aient un SIN, et oui ce sont sauf exception (du shadowrunner au grand cœur) des SINNERS. Ils ont pour particularité de n'avoir aucun implant cybernétiques, et de s'être tous fait copieusement trahir par leur employeur, il y a dix ans. Que ce soit Steve le collègue de bureau qui voulait à tous prix le poste de votre joueur, ou un Mr. Johnson payé pour envoyer votre shadowrunner samaritain sur un run de punition, voire le supérieur hiérarchique de votre Agent du FBI préféré qui craignait de perdre son poste au profit de son subordonné nettement trop compétent comparé à lui, vos joueurs ont pris 10 ans ferme en haute sécurité. Inutile de dire que leur procès a été une parodie, que les modalités de leur incarcération relèvent clairement de la faute administrative. Vos joueurs sont des repris de justice, des ex-tolards, des personnes à l'avenir social et professionnel ruiné: *Des victimes d'un monde injuste.*

Alerte: Vos joueurs disposeront tous d'un SIN Criminel et seront supposé en souffrir.

Contenu:

Synopsis	1
Introduction	4
Libération	6
Le premier job	8
Second Job	9
Conclusion	12

Introduction

En 2071, peu après l'exposé des revendications de Sojourner et l'intervention de Pulsar, une rencontre décisive allait se produire entre 13 entités que bien des mondes séparent. Était-ce une pure coïncidence, un phénomène des plus étranges, 13 individus que tous sépare se sont retrouvés au même lieu au même moment à la recherche des mêmes informations culturelles. 6 métahumains, 3 esprits libres, 2 sprites libres, une intelligence artificielle.

Qu'ils aient été adepte, mage, chaman, ou technomanciens, les métahumains présents comprennent comme les entités méta-sapient présente que quelque chose d'important se jouait dans cette rencontre imprévue. Dans leur étude d'une solution durable pour modifier la façon dont leur contemporains voyaient le monde, les 13 choisirent de partager leur savoir et leur quête pour un monde plus tolérable pour tous.

Ainsi naquit la "Chambre des 13 masques", un collectif politique secret restreint. Pour parvenir à leur objectif en causant le moins de remous possible, le groupe a eut recours à de nombreux instruments de prospective et d'analyse très pointus créés par leur soin dont bien des corps aimeraient pouvoir disposer dans leur arsenal opératif financier. Après 3 ans de recherche le groupe a mis au point un scénario correspondant à une suite d'événements anodins à produire devant conduire à la plus grande Flashmob jamais organisée de tous les temps pour s'assurer que les valeurs qu'ils défendent soient intégrées dans le corps culturel vivant du sixième monde.

Comme vous devez le deviner la chambre des 13 masques est le groupe le plus avancé d'individus en matière d'étude mémétique en dehors d'Horizon et des mondes des mégacorps. Pendant les mois qui ont précédés l'exécution de leur plan le collectif s'est rendu compte que peut-être des circonstances imprévues pourraient menacer leurs opérations et en réduire la portée. Pour ajuster leurs opérations et les événements imprévus, ils pourraient devraient avoir recours à des agents de terrain. Hors il est important que ces "agents de terrain" soient aussi acquis aux idées de la chambre que possible pour que leurs interventions ne créent pas plus de problèmes qu'elles n'en résolvent. Comme le groupe n'est pas composé de combattants mais résolument tourné sur la réflexion et l'expérimentation, le recrutement d'individus au profil le plus compatible avec les idéaux de la chambre des 13 masques a été retenu. Ainsi plus d'un shadowrunner au grand cœur a été employé par ce groupe secret, ignorant tous de leur employeur réel. Toutefois à l'approche de la manifestation la plus importante de ce groupe de celle qui déciderait de la réussite ou de l'échec du retour des idéaux de la chambre des 13 masques, il fallait au groupe recruter un groupe d'individus qui ne soit pas juste des personnes avec des valeurs compatibles, mais des individus qui incarnent les valeurs du groupe pour en devenir ses agents les plus représentatifs. Bien entendu ce sont des individus très particuliers que vos joueurs incarnent.

Alerte: La chambre des 13 masques est un groupe à motivation politique secret, comparable à un Think tank (observatoire de recherche) actuelle, grâce à des opérations de piratages, des dons spontanés de ses membres les plus riches et des investissements multiples mais fructueux ce groupe a acquis des moyens financiers convenant parfaitement à ses objectifs.

Ses méthodes d'action consistent la plupart du temps à effectuer des dons financiers pour des opérations spécifiques d'associations, polyclubs promouvant la tolérance, et ceux à l'insu de ces groupes.

Ainsi l'antenne de Puyallup de l'Ork Right Commission a dû certainement recevoir un don en espèces suffisant il y a deux semaines pour financer la soirée de danse du quartier devant améliorer les relations entre les Ork et autres méta-humains.

Un mystérieux don de 839 ¥, de provenance inconnu à subitement été adressé au dernier moment et a permis la tenue de la soirée.

Parfois le groupe requiert des actions plus musclées et moins subtil que celle qu'il a l'habitude de commandité: ainsi le vol de certaine donnée compromettante liant une figure du Polyclub humanis et un gang anti-meta peu connu a servis à aiguillé les média vers l'apprenti politicien intolérant, et la Knight Errant vers le gang en plein flagrant délit. Sans un groupe de runner capable de récupérer les infos liants le politicien indélicat et les ganger intolérant la chambre des 13 masques n'aurait pu organisé sa soirée de promotion, qui aurait certainement été plus que perturbée par les ganger.

Libération

Comme dit plus avant dans ce document, vos joueurs sont arrivés au terme de leur peine, après 10 ans d'incarcération injuste et pénible en cellule d'isolement en haute sécurité. Il est primordial pour le scénario, que vous ayez un soin particulier à décrire à vos joueurs les conditions de leur incarcération. Il est très important que vos joueurs saisissent que leur personnage ne sont pas des brutes déshumanisés que la seule idée de revanche a maintenu en vie, mais des individualités qui ont profité de leur 10 années d'isolement pour questionner leurs motivations, leurs valeurs. Les personnages incarnés par les joueurs ont parfaitement conscience que leur incarcération aurait pu être bien pire que celle qu'ils ont subie. Ils ont certes été isolés du monde et des autres prisonniers mais ont fait en sorte qu'il conserve leur santé mentale et physique, qu'il améliore leur compétence, et même développent des capacités hors norme. Ainsi le mage / shaman du groupe pourrait avoir fait son initiation magique au cœur même de la prison qui s'est changée en retraite mystique pour lui, le technomancien a pu découvrir comment entrer en résonance profonde, l'adepte a pu perfectionner l'efficacité de son cœur à un niveau que beaucoup pourraient lui envier... Ce devrait être des personnes brisées, sans volonté, sans espoir, ni objectif, ce sont au contraire des individus volontaires, entraînés et motivés.

N'hésitez pas à dire aux joueurs que les 4 dernières années vécues par leur personnage ont été particulièrement propices à leur développement interne, comme si quelqu'un souhaitait qu'il puisse se développer intérieurement à un niveau qu'il n'aurait jamais envisagé. Certes les premières années ont été très dures, certainement à cause du crash de la matrice, mais le temps où ils n'avaient que leur volonté et leur intuition pour résister à l'ennui est révolu depuis 2071. Nous sommes au début **mai 2075**, le monde a changé, une mystérieuse maladie effraie le monde, les erreurs du passé vont-elles se répéter? Une fois la description de leur incarcération effectuée, expliquez à vos joueurs qu'ils sont **RÉELLEMENT** innocents des charges pour lesquelles ils ont été punis.

Alerte: *Il est primordial que les personnages de vos joueurs n'aient aucun équipement accessible lorsque la partie commence, car ils ont perdu tout leur bien en dehors de ce qui est offert en début de partie.*

Une fois que vos joueurs ont compris que leur crime est mieux une erreur de justice, il est temps de leur lâcher dans la nature, faites en sorte qu'ils récupèrent leur équipement d'avant leur incarcération: Ainsi leur vieux secrétaire électronique (obsolète) en forme de bracelet muni de connectique matricielle, leur vêtement au mieux vintage ou résolument démodé, leur boîte de préservatif périmée, leur boîte de bonbon rafraîchissante de stabilité chimique douteuse et enfin leur créditube (vidé de toutes sommes d'argent) illisible par les nouveaux lecteurs de créditube sont à nouveau accessibles.

Décrivez leur alors qu'ils passent par une série de procédures administratives répétitives où on leur pose plusieurs fois la même question, au cours de laquelle ils ont droit à un examen médical aux cours duquel on leur injecte un soi-disant cocktail antibactérien et plusieurs vaccins adaptés aux maladies les plus courantes du dehors. Il ont ensuite un rendez-vous avec un officier de départ, une personne dont la mission consiste à répéter sans passion un texte appris par cœur rappelant au prisonnier dont le matricule intéresse aucunement l'officier que sa peine privative de liberté est terminée. Que selon les lois en vigueur au sein de son établissement pénitencier les UCAS, il a désormais un casier judiciaire ouvert, de plus qu'un SIN Criminel implanté. Toute infraction de sa part fera l'objet d'une application stricte des lois en vigueur dans les UCAS et zones exterritoriales incluses ou contigues aux UCAS.

En signant la la décharge légale de remise en liberté de la prison le personnage du joueur est officiellement libre de ses mouvements.

Vos joueurs sortiront étrangement aux même moment de leurs pénitencier. Pour certain la procédure de libération fut une formalité rapide pour d'autre un long moment d'ennuis, mais dans tous les cas il sortent tous en même temps de prison sans un nuyen en poche. Si les joueurs se plaigne de vice dans la procédure de libération on leur rétorquera qu'en signant la décharge, il ont dûment accepté les condition de libération...

***Alerte:** Cette partie du scénario consiste en une série d'épreuve mise en place par la Chambre des 13 masques afin de s'assurer que les joueurs correspondent bien au besoin de leur futures alliés.*

Vos joueurs sont relâché à l'entée du Wynaco Correctional Facility, dans le quartier d'Auburn pour ceux qui ont purgé une peine de prison sous la Juridiction UCAS, Pour ceux qui ont eut la malchance de purger une peine de prison corporative, veillé à inventer des centres pénitenciers panoptiques modèles, ou les prisonnier n'ont aucune forme de vie privée. Précisé à vos joueurs que malgré la durée de l'exécution de la peine que leur personnages ont en enduré dans les maison d'arrêts qu'ils ont fréquenté pendant 10 ans, l'isolement forcé a peut-être épargné à leur personnages bien des soucis et désagrément.

Dans tous les cas les pjs sortent tous de prison à la même heure, près ou dans le distric d'Auburn avec ses colline et forêts verdoyantes, dominée par les installations de Federated Beoing et autres usines automatisées.

Ils n'ont pas un sous en poche, pas de contact, pas de perspective professionnel, c'est là que commence le scénario. Demandez à vos joueurs ce que leur personnages entendent entreprendre, il est important que tous au long de ce scénario vous suivez les idées et délire de vos joueurs pour ce faire de l'argent. **Jouer la première soirée hors de prison en détails, pour avoir comment vos joueurs vont survivre à leur première nuit hors de prison.** Pour augmenter leur peine rappelez leur les lois qu'il pourraient violer, le fait que leur implant communique leur position à la KE, ou encore faite leur subir des contrôle tatillons tant qu'ils ne se sont pas rendu dans un quartier aussi mal contrôlé que les Redmond...

Si vous voulez réunir le groupe, alors rappelez leur qu'ils ont une séance avec un assistant social afin de les aider à s'insérer dans la société. Faites leur comprendre durant le prétendu entretient, qu'en gros leur assistant social les reçoit ensemble pour gagner du temps dans ses dossier tant il est débordé et qu'il ne dispose d'aucun moyen pour les aider financièrement tant la mairie à réduit ses moyens...

Bien entendu un assistant social des Redmond qui n'a pas accès à des ressource existante cela peut cacher peut-être des malversations, ou peut-être un réel soucis économique pour la ville.

Alerte: Ce scénario comprend en fait plusieurs mini scénario qui une fois complété permettront à vos joueurs d'avoir gagné suffisamment de réputation pour se présenter à une vrai shadowrun. Les choix que feront les joueurs devraient orienter votre attitude pour les prochains scénarios.

Le premier job

Vos joueurs ont survécu à une nuit en enfer? Livré à eux même ils ont vécu une nuit qu'il n'oublieront pas, Il est temps de les faire travailler.

Commencez par un travail dans Redmond tellement simple qu'il ne peuvent l'échouer: Livrer son repas à Mr. Brighton dans touristeville. Mr. Brighton est clairement un old crook à qui on ne l'a fait pas...

Toutefois les ennemis de Mr. Brighton ont décidé de lui donner une leçon en volant son traditionnel plat de nourriture non synthétique du vendredi, histoire de lui envoyer le message qu'il a du soucis à se faire...

Pour ce faire ils ont payé une trentaine de squatters armé de ce qu'il ont trouvé en route pour intercepter et ramener le plat de Mr. Brighton dès qu'il sortirait des cuisine du Chef Wayan.

Squatters armés d'arme improvisées (professionalisme: 0)

Co	Ag	Ré	F	Cha	Int	Log	V	Ed	ess	M
3	3	2	2	2	3	3	2	2	6	-

Initiative: 5 + 1d6

Limite - Physique: 3 – Mentale: 4 – Social: 4

Compétence Active: Armes contondantes 2, Armes tranchantes 2, Combat à main nues 2, Intimidation 2, négociation 1

Compétence de connaissance: -

Equipement: Barre à mine [Arme contondante, PRE 5, Allonge 1, VD 6P]

Street Credit: 0 Notoriety: 0 Public Awareness: 0

Ressource: 9 ¥

Moniteur de condition: 10

Armure: 0

Si les joueurs parviennent à livrer le repas de Mr. Brighton à destination sans rien perdre accordez leur avec le sourire : 75 ¥ par pjs...

Les personnages de vos joueurs ont réussi leur premier Job sans attirer l'attention de la Knight Errant, ou des ennemis de Mr. Brighton? Laissez leur dépenser un peu leur nuyen pendant la journée qui suit...

Puis vient le moment de se chercher et trouver un Job qui rapporte. Il ne vous échappera pas que certain de vos joueurs souhaiteront peut-être voir leur personnage retrouver une vie en conformité avec la lois, laissez leur recevoir de tonne de refus à leur postulations...

Second Job

Vos joueurs se promène dans la ville certainement sans comlink et observent une patrouille de la KE, en train de prendre le signalement éventuelle de voleur dans une clinique des rues tenu par une vocation humanitaire (choisissez celle qui vous plait). La KE manque presque d'arrêter les joueurs pour les interroger quand le directeur de la clinique le **Dr. Voss**, fait clairement comprendre aux officiers de la KE que les joueurs n'ont rien à voir avec le vol opéré dans la clinique.

La KE fini par plier le bagage en laissant entendre que l'affaire est classée pour manque d'élément. Pour le Dr. Voss la situation est grave, certains de ses patients sont en danger à cause du manque de médicament, et de plus il soupçonne certains agents de la KE d'être peut-être corrompus pour lâcher l'affaire, malgré que les témoins ne manquent pas et que tout le monde sait qui a commis le vol.

En consultant la matrice et les SIN (criminel) des joueurs **Voss** prends conscience qu'ils pourraient l'aider à retrouver le médicament volé. Voss approchera les joueurs et leur demandera leur aide contre un montant de 250 ¥ par personnes. Tout ce que les joueurs ont à faire consiste à retrouver les "Sap Boys", un groupe de gangsters spécialisé dans la vente de psychotrope de qualité médicale et leur reprendre les médicaments, rien de plus.

Les "Sap boys" ne sont pas vraiment ce que l'on pourrait appeler des voleurs discrets ou des montes en l'air. Une enquête de quartier toute simple suffirait à un bras cassé pour retrouver le groupe, l'ennui, c'est que personne ne fait confiance à personne dans Touristville. Les personnes qui peuvent le mieux aider les joueurs sont **Christie Chang** de l'antenne locale de l'Ork Right Commission, **Vic Torvus** le réparateur de comlink et **Beth Madiggan** la vendeuse de colifichet. Ce sont des personnes avec une personnalité qui détonne dans le quartier:

Christie Chang cherche à améliorer la vie des habitants du quartier tout autant que celle des Orks, c'est une idéaliste. Christie est un personnage incontournable qui essaie en plus de se battre pour les droits des Orks d'améliorer la qualité de vie de habitants du quartier, consciente que ses efforts bénéficieront à tous et donc aux Orks.

Vic Torvus est un petit bricoleur qui a trouvé une activité qui lui permet de vivre tranquillement, c'est un ancien concepteur de deck matricielle de la première matrice. Il est old school, asocial et complètement fou de musique.

Beth Madiggan, aurait voulu devenir une magicienne de grand renom, mais son don avec la magie est si faible que tout ce qu'elle peut faire c'est sentir la présence d'objets magiques et de Telesma... Qu'à cela ne tienne, Beth c'est lancé dans le juteux commerce d'objets magiques. Sous ses faux airs d'arnaqueuse vendeuse de colifichet made in "mon arrière boutique", elle vend en fait des objets magiques de bonne facture. Sa couverture de vendeuse de colifichet lui offre toute la sécurité dont elle a besoin et au pire, son meilleur ami et mari sur le papier, **Blaise Maddigan** l'esprit libre avec qui elle vit sait comment intervenir auprès des voleurs éventuels et surtout comment les faire disparaître littéralement...

Action:

Une fois que vos joueurs auront obtenu les renseignements sur la localisation des Sap Boys, encore faudra-t-il réussir à investir leur planque. La défense matricielle faible et les deux drones de patrouille qui la garde seront des défenses faibles qui ne devraient pas trop ennuyer des pjs mal équipés, la présence d'un Magicien amène un petit défi. Compté qu'il y a une vingtaine de personnes en train

de faire la fête dans le hangar adepte sorcier compris.

Complication: L'un des Sap Boys à une grenade et sait s'en servir...

Looked Optic X2

Mania	Accel.	Vitesse	Autopilot	Structure	Blindage	Senseur	Disponibilité
4	3	4	3	2	2	3	10

Coût: 21'000

Voyou de base (professionnalisme: 0)

Co	Ag	Ré	F	Cha	Int	Log	V	Ed	ess	M
3	3	3	3	2	3	2	3	-	6	-

Initiative: 6 + 1d6

Limite - Physique: 4 – Mentale: 4 – Social: 4

Compétence Active: Armes contondantes 3, Armes tranchantes 3, Combat à main nues 3, Intimidation 3

Compétence de connaissance: -

Équipement: Comlink Metalink (indice d'appareil 1), Couteau [Arme tranchante, PRE 5, Allonge -, VD 4P, PA-1], Batte de Base-ball [Arme tranchante, PRE 4, Allonge 1, VD 6P]

Street Credit: 0 Notoriety: 0 Public Awareness: 0

Ressource: 30 ¥

Moniteur de condition: 10

Armure: 0

Magicien ganger (professionnalisme: 1)

Co	Ag	Ré	F	Cha	Int	Log	V	Ed	ess	M
3	3	3	3	2	2	3	3	-	6	3

Initiative: 6 + 1d6

Initiative astrale: 4 + 3d6

Limite - Physique: 4 – Mentale: 4 – Social: 4

Compétence Active: Armes contondantes 3, Armes tranchantes 3, Combat à main nues 3, Contre-sort 2, Intimidation 3, Lancement de sort 3.

Compétence de connaissance: Menace magique (Esprit toxique) 1 (3)

Équipement: Comlink Metalink (indice d'appareil 1), Couteau[Arme tranchante, PRE 5, Allonge -, VD 4P, PA-1],

Street Credit: 0 Notoriety: 0 Public Awareness: 0

Ressource: 120 ¥

Moniteur de condition: 10

Armure: 0

Chef de bande de bras cassé (professionnalisme: 0)

Co	Ag	Ré	F	Cha	Int	Log	V	Ed	ess	M
3	4	3	4	3	3	2	3	-	6	-

Initiative: 6 + 1d6

Limite - Physique: 5 – Mentale: 4 – Social: 5

Compétence Active: Armes contondantes 4, Armes tranchantes 3, Combat à main nues 3, Intimidation 5, Pistolet 3.

Compétence de connaissance: connaissance de la rue (les Sap boys)

Équipement: Colt America L36 [Pistolet léger, PRE 7, VD 7P, PA -, Sa, CR -, 30(c)]

Comlink Metalink (indice d'appareil 1), Couteau[Arme tranchante, PRE 5, Allonge -, VD 4P, PA-1],

Batte de Base-ball [Arme tranchante, PRE 4, Allonge 1, VD 6P]

Street Credit: 0 Notoriety: 0 Public Awareness: 0

Ressource: 30 ¥

Moniteur de condition: 10

Armure: 0

Conclusion

Normalement vos joueurs devraient survivre à cette petite introduction sans difficulté et se faire des contacts parmi les personnages rencontrés. Rappelez-vous que vos joueurs n'ont pas d'équipement de combat et donc que les adversaires sélectionnés présentent tout de même une menace pour eux s'ils échouent leurs opérations.

Les récompenses, quelle que soit votre façon de récompenser les joueurs, ajoutent 30% de gain matériel supplémentaire à leurs PJ si vos PJ se comportent de manière très pragmatique et font les choix les plus discutables moralement dans ce mini scénario.

Au contraire offrez un point de karma par job ou vos PJ auront sincèrement essayé d'éviter la violence afin de récompenser leur choix quelque peu altruiste...