

# Tentation

**Synopsy:** Tentation est le second 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 les aléas de la vie dans le sixième monde alors que se profile un événement majeur dans lequel ils prendront part. Vos joueurs incarnent des pointures qui ont survécus à leur sortie de prison et se sont peut-être fait des alliés ou des ennemis. 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 immédiate, 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, voir alien pour leur contemporains? En leur faisant découvrir le monde vu par les opprimés, les déshérités, les victimes du 6<sup>ème</sup> monde et en déclarant le retour dans le circuit de vieilles mémés... Vous l'avez compris 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, voir 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*. Ils sont sortis de prison et ont pour l'heure payé leur dette à la société, ils ont survécu à leur première nuit dans les redmond barrens, se sont fait de contacts parmi les habitants qu'ils ont rencontrés et peut-être des ennemis. Il est temps de les confronter en partie à leurs actes.

## Contenu:

Synopsis	1
Introduction	3
Héros d'un jour Héros toujours	4
Mr. Brighton Courtesy	5
Dans ta face!	5
Le rendez-vous	7
Le Sam's	8
Crash Zone	9
Draft	14
Conclusion	15

# Introduction

Mi-mai 2076, vos pjs sont sortis de prison depuis deux semaine environs, ils se sont fait en fonction de leur acte dans le précédant scénario des contacts et peut-être quelques ennemis. Si les joueurs n'ont pas tué les gens qu'ils ont rencontré lors de leur première nuit dans Redmond, ou s'ils n'ont buté personne lors de leur premier job, il est possible qu'il ait acquis quelques contact parmi les squatteurs, tel que **Bigs et Wedge....**

***Alerte:** Les contact proposé peuvent être modifié à votre convenance pour répondre aux besoin de votre histoire spécifiques.*

Si vos joueur ont réussi leur second job sans abattre les Sap Boys, faite leur joueur la scène bonus: **Mr. Brighton courtesy**, Après la première scène de votre séance.

Le choses bougent! Le quartier où se sont établis vos joueurs est plus sûr et cela se ressent: les gens sont moins violent envers les autres, l'activité de l'antenne de l'Ork Right Commission locale connaît plus d'activité et de nombreux non-méta humain semble s'y réunir. **Christie Chang** a engagé les joueurs pour de s'occuper de la maintenance de l'ORC et accessoirement de la sécurité, le joueurs reçoivent un salaire très faible en fonction du fait que l'Orc n'est pas une polyclub très doté encore moins celui de Redmond...

Tous le monde les connais désormais ce sont les héros du quartier qui ont ramené les médicaments et ceux qui aiment les héros n'hésitent pas à leur offrir des services ou des bien voir une ristourne pour une raison qui les dépassent, ils retrouvent confiance en leur voisinage.

Pendant ce temps la chambre des 13 masques à suivie la progression des pjs et compte bien initier un contact avec eux afin de les recruter pour leur grand projet. Toutefois sa démarche de recrutement, sera pour l'heure prudente, préférant louer les services de pjs que d'en faire des membres à part entière de l'organisation. Ce scénario raconte comment vos joueurs sont contacté par un mystérieux Johnson lié à la chambre des 13 masques pour dérober un artefact magique au main d'un membre du polyclub humanis local. Ceci précède leur recrutement et leur première vraie run pour la chambre conté dans le troisième scénario de cette trilogie: **Réhabilitation.**

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

*Ses méthodes d'action consiste la plupart du temps à effectué des dons financiers pour des opérations spécifiques d'associations, polyclubs promouvant la tolérance. La chambre des 13 masques effectue toujours ses donations à l'insu des groupes qu'elle soutient.*

*Ainsi l'antenne de Puyallup de l'Ork Right Comission a du certainement recevoir un dont en espèce suffisant il y a deux semaine pour financer la soirée de danse du quartier devant améliorer les relation entre les Ork et autres méta-humain. Un mystérieux don de 839 ¥, de provenance inconnu à subitement été adressé au dernier moment et a permis la tenue de la soirée.*

## Héros d'un jour héros toujours.

Pour commencer ce scénario, je vous recommande de raconter comment la vie s'organise dans le quartier, comment les individus se sentant plus en sécurité se prennent à agir comme ils ne l'ont jamais fait, oubliant pour un temps les dangers bien réels du quartier. Puis racontez au joueur ce que cela fait de s'occuper de la maintenance du bâtiment de l'ORC en étant salué par les gens comme "des héros".

Puis enchaînez avec une mauvaise rencontre : Un groupe de vrai gangster en train de déchirer des affiches de l'ORC face à l'entrée du bâtiment. Le but de ces gangster est clairement d'intimider les individus qui viendraient à s'approcher de l'ORC.

Le but secret de ce petit groupe de Gangster consiste à intimider les habitants du quartier pour leur rappeler qui est le patron: Mr. Brighton.

Cette scène est éminemment une scène d'implication sociale, les gangster ne sont armés volontairement que de leurs gueules, toutefois s'en prendre à ces individus physiquement pourra avoir des répercussions plus musclées dans le futur. Christie insiste pour que personne ne fasse rien au Gangster consciente que combattre les gangsters serait une prétexte que Mr. Brighton serait trop heureux d'employé pour s'occuper des affaires de l'ORC.

Si vos joueurs ne sont pas assez dégourdi pour saisir que le conflit physique entraîne des répercussions tardive désagréable faite leur joueur la scène optionnel: **Dans ta face!**

**Alerte:** Si vos joueurs arrivent à éloigner les gangster sans violence faite leur le plaisir de jouer Mr. Brighton Courtesy, au cas où il ne seraient pas éligible pour cette scène.

### Mafieux de base au service de Mr. Brighton (professionnalisme: 4)

Co	Ag	Ré	F	Cha	Int	Log	V	Ed	ess	M
4	5	4	4	3	4	3	4	-	6	-

Initiative: 8 + 1d6

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

**Compétence Active:** Armes automatiques 5, Armes tranchantes 5, Combat à main nues 6, Perception 2, Pistolet 4

**Compétence de connaissance:** Connaissance des gang de Touristeville 4, Connaissance film de gangster anglais du 20ème siècle 4.

**Équipement:** Comlink Renraku Sensei (indice d'appareil 3), Ceska Black scoprion [Pistolet mitrailleur, PRE 5, VD 6P, PA-, SA / TR, CR(1), 35(c)], Couteau [Arme tranchante, PRE 5, Allonge -, VD 4P, PA-1] ou Épée[Arme tranchante, PRE 6, Allonge 1, VD 7P, PA-2] Manteau renforcé [9]

Street Credit: 0 Notoriety: 0 Public Awareness: 0

**Ressource: 30 ¥**

**Moniteur de condition: 10**

**Armure: 9**

## Scène optionnel : Mr. Brighton Courtesy

Faites commencer cette scène par une rencontre avec un groupe de "**Mafieux au service de Mr. Brighton**" (une description des caractéristiques de ces personnages est présente à la page 3 de ce document) habillé convenablement (aussi convenablement que peut s'habiller un mafieux). Ce groupe composé de 5 personnes proposera aux joueurs de les accompagner en voiture jusqu'à un entrepôt où Mr. Brighton fait ses affaires.

Mr. Brighton a mis en place tout un décorum visant à accueillir les joueurs pour faire comprendre aux joueurs qu'elle est sa position et quel est le leur. **Razor** son lieutenant passe son temps à dévisager les pjs allant même jusqu'à les défier du regard. Cela est voulu par Mr. Brighton qui jauge les joueurs.

*Alerte: Si vos joueurs ont laissé la vie sauve aux gangsters qui ont volé la clinique du Dr. Voss, ces derniers sont attachés à des sièges et servent de cible aux balles de golf de Mr. Brighton. Il n'est pas difficile de deviner qu'ils sont là pour passer un très mauvais moment.*

**Mr. Brighton sera très clair avec les joueurs:** Il ne veut pas les voir s'approcher de ses affaires, en d'autres termes il veut qu'ils quittent le quartier sous peine de représailles dans le futur.

## Scène optionnel: Dans ta Face!

Qui a dit que les officiers de police de la Knight Errant étaient tous incorruptibles?

Vos joueurs rencontrent au moment de votre choix (Celui qui les ennuiera le plus), une patrouille de la KE, constituée d'humains, qui leur font connaître les affres de la brutalité policière. Répondre par la force à l'intimidation brutale d'un représentant des forces de l'ordre conduira obligatoirement à l'arrestation des joueurs ou à leur poursuite s'ils décident de fuir après un acte criminel à l'encontre des représentants de la KE.

## Policiers corrompus de la KE (professionnalisme: 3)

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

*Initiative: 7 + 1d6*

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

**Compétence Active:** Armes Contondantes 3, Combat à main nues 4, Course 3, Perception 2, Pistolet 4

**Compétence de connaissance:** Criminalité des Redmonds 4, Maintiens de l'ordre 4

**Équipement:** Comlink Renraku Sensei (indice d'appareil 3), Ceska Black scorpion [Pistolet mitrailleur, PRE 5, VD 6P, PA-, SA / TR, CR(1), 35(c)], Defiance EX Shocker [Taser, PRE 4, VD 11E(e), PA -5, CC, CR -, 4(m)], 35(c)]Électromagnétique [Arme contondante, PRE 4, Allonge 1, VD 9E(e), PA-5, 10 charges] Veste par balle [12]

Street Credit: 0 Notoriety: 0 Public Awareness: 0

**Ressource: 300 ¥**

**Moniteur de condition: 10**

**Armure: 9**

## Le rendez-vous

Après avoir réglé leur expédients courant dans le quartier, vos joueurs reçoivent une invitation à une communication matriciel protégée. Nul besoin d'être un runner vétéran pour savoir que ce genre de communication très privée peut conduire à un rendez-vous avec un Johnson important ou à une série d'ennuis en cascade sans fin. Vous ne serez pas surpris d'apprendre que souvent les deux vont de pair.

**Alerte:** *Le rendez-vous avec le Johnson est un moyen sûr de planter le décor, d'initier l'ambiance de la shadowrun et aussi de personnifier au yeux de vos joueurs leur hypothétique et inconnu employeur. Prenez soin de soigner vos descriptions pour introduire ce Johnson.*

Règle n°1, il n'y a aucune règle en vigueur qui permette à un Johnson ou à un shadowrunner de juger du professionnalisme, des compétences et de la capacité à tenir parole l'un l'autre. Les deux parties procèdent selon leurs usages propres. Toutefois un groupe de shadowrunner prudent et avisé peut avoir pris soin d'essayer de se renseigner sur leur client, ce que ce dernier aura certainement fait les concernant.

Ce que prévoit cette scène, elle a pour but de vous aider à lancer une enquête.

**Alerte:** *Des interventions imprévues ponctueront cette scène pour créer l'impression chez les joueurs que quelque chose se trame dans le quartier.*

Mme Johnson donnera rendez-vous à vos joueurs au **Mogul**, un restaurant huppé sur NE Eighth Street & 108th Avenue dans le district de Bellevue. Le rendez-vous est convenu pour avoir lieu dans les 2 heures qui suivent l'appel.

A ce moment là tout ce que les personnages joueurs peuvent penser du Johnson est qu'il a les moyens de s'offrir leur service. On ne convient pas d'un rendez-vous dans un restaurant huppé sans pouvoir payer l'addition.

Lorsque vos joueurs arrivent près de la limite du quartier avec Bellevue, demandez leur quel équipement ils ont décidé d'emporter sur eux. Bellevue n'est pas les Redmond Barrens, c'est un quartier chic, qui fut longtemps protégé par Knight Errant pour ce qui concerne les contrats privés de surveillance. C'est ici que se trouve également la direction locale de la filiale de sécurité d'Ares Macrotech. Autant dire que les agents de KE font du zèle sur leur chasse gardée. Aussi un groupe d'ex-taulard sera plus qu'étroitement surveillé une fois dans Bellevue.

Faites leur sentir à vos joueurs en leur faisant jouer des scènes de contrôle policier bien au-delà des règles, ou les menaces à peine voilées de représailles en cas d'incartade des joueurs fument, sans compter les tracasseries administratives d'usage.

### Mme Johnson

Une ork d'un certain âge, au cheveux grisonnant, de stature moyenne (Tchatroom) recevra les joueurs à sa table privée dans le restaurant le Mogul, protégée de toute indiscretion grâce à une importante ressource matricielle dont elle dispose. Habillée comme un cadre corporatiste arborant un maquillage aussi sophistiqué que ces manières, l'Hackeuse qu'est Tchatroom / Lin Wong. La pseudo Johnson s'est préparée à cette rencontre depuis des mois, seul la mission qu'elle comptait confiée aux joueurs a été modifiée par les événements récents.

Mme. Johnson représente un client qui souhaite retrouver l'un de "ses employés" qui a disparu dans d'étranges circonstances très récemment:

Tous dans cette rencontre doit passer pour une simple affaire commandée par une Johnson expérimentée et très bien renseignée sur les runners qu'elle compte engager.

En plus de la confidentialité et du secret, Mme. Johnson aimerait que les joueurs retrouvent **Draft**, une peintre des ombres qui travaillait pour elle sur une affaire confidentielle et aurait disparu à Seattle. Draft a effectué son dernier contact dans les Redmond Barrens.

**Un jet d'intuition + étiquette (shadowrunner) [Social], 1 succès** rappellera aux runners que Draft est le pseudonyme d'un runner d'exception. Officiellement recherché par EvO, pour vol de données, parfois considéré comme cyberterroriste, par certaines sociétés de sécurité comme Eagle Security ou la Lone Star, Draft jouit d'une relative réputation neutre auprès de la Knight Errant, ce qui peut expliquer pourquoi il est présent à Seattle. **3 succès** révélera également que les autorités UCAS n'ont aucun grief à l'encontre de ce runner, ce qui passe pour être étonnant pour un homme de sa réputation.

Par ailleurs en évoquant les informations qu'ils savent sur Draft, vos joueurs montreront leur professionnalisme et savoir-faire ce qui aura un effet important sur leur Johnson. La Johnson leur proposera jusqu'à 9000 ¥, par personne impliquée dans leur équipe. Elle leur dira également que la dernière communication de Draft a eu lieu au **Sam's**, un établissement au bord de la faillite dans Touristville, puis leur remettra un hologramme à l'image de Draft pour pouvoir l'identifier. Elle leur donnera une adresse matricielle où la joindre une fois qu'ils auront trouvé / libéré Draft.

**Résumé:** La mission des joueurs consiste à retrouver / localiser Draft et à le ramener à Mme. Johnson pour la modique somme de 9'000 ¥, par membre d'équipe.

**Alerte:** comme dit précédemment, Draft bosse pour la chambre des 13 masques un groupe d'acteur matriciel secret, désirent organiser une manifestation en faveur de la tolérance dans un monde qui ne l'est absolument pas, sans que l'événement ne soit récupéré par la corporation. Pour ce faire elle a dépêché son meilleur agent afin de s'assurer du bon fonctionnement sécuritaire de la manifestation: Graisser des pattes d'agents de sécurité pour que ceux-ci aient une réponse positive, vérifier que le groupe de pression politique accueille positivement la communication faite autour de l'événement et calmer les peurs des responsables de sécurité corporatistes. (Bien entendu Draft n'est jamais entré en contact avec qqn affilié à EvO).

**En cherchant sur la matrice qui est Draft**, ou en faisant un jet de **logique + connaissance Prime Runner [Mental]**, les runners peuvent découvrir que Draft fut un ancien membre de l'UCAS Army, qu'en temps que Shadowrunner il a souvent bossé pour l'UCAS Army, en mercenaire. Draft est aussi lié à plusieurs opérations sensibles dans les années 2060 à 2068. EvO a émis une prime pour sa capture vivante de 300'000 ¥. Apparemment Draft a pénétré un bâtiment sensible de la corporation et aurait volé et même détruit des données sensibles dont EvO était propriétaire. Sur Shadowland le profil de Draft est plus que discuté, Robin Hood moderne pour certains, agent des UCAS pour d'autres, voire terroriste anti-corporation pour quelques rares observateurs. Quelque soit la vérité sur Draft, tous s'accordent sur un point: Draft est un excellent agent de terrain, et si c'est un runner alors c'est un runner contre lequel peu ont envie de tomber en confrontation.

## Le Sam's

Il est bien loin le temps où le Sam's attirait à lui nombre d'acteur de l'ombre, après trois changement de propriétaire dont le vieux Sam lui-même et le départ de bon nombres d'habitues, le Sam's n'est plus qu'un bar miteux sans intérêt ou seul quelque vieux clients nostalgique de la grande époque de 2050 à 2055 viennent.

En dehors d'une humaine approchant la cinquantaine portant une tenu plutôt sophistiqué (Beth Maddigan) de soirée le bar autrefois remplis de shadowrunner, n'accueille pour la soirée que quelque poivrot.

**Patsy** la gérante et seul employée du bar reconnaîtra les héros locaux que sont les pjs. Patsy s'enquerra de savoir pourquoi pourquoi les runners visite son bar. Patsy ignore qui est Draft et ou comment le trouver. Elle expliquera même au joueurs que l'époque où le bar accueillait des shadowrunners est révolue. Ses clients actuels en dehors de l'inconnue aux vêtements sophistiqués n'ont rien à voir avec des shadowrunner.

Patsy sera interrompue par **Beth Maddigan**, la vendeuse de colifichet que vos joueurs ont peut-être déjà rencontré. Beth s'amusera à leur compter quelques anecdotes sur le Sam's, notamment sur ses jeunes années où elle fréquentais le bar.

Si vos joueurs interrogent Beth, ils découvriront que la vendeuse de colifichet est peut-être une personne avec un passé plus surprenant qu'il n'y paraît. Beth connaît Draft, ou le lieutenant colonel James Seymour, enfin l'une des identité qu'il arborait. Elle lui a fournis lui et son équipe du matériel et de l'aide pour une opération secrète qu'elle ne veut pas évoquer.

Beth expliquera aux joueurs qu'elle vient tous les soir au bar depuis quelque semaine (depuis la sortie de prison de joueurs) dans l'espoir de revoir Draft avec qui elle est en affaire. Sans entrer dans les détails de son lien avec Draft elle déclarera aux joueurs que Draft lui avait commandé un objet magique qui masquerait son aura afin de visiter un bâtiment réhabilité de la zone du crash. Selon elle Draft craignais cherchais une cache d'arme. Ce qu'elle ne s'explique pas c'est pourquoi? Car les caches d'armes ce n'est pas ce qui manques dans les Redmond. Les armes en question devraient être plus exotique ou dangereuse que les lots moyens accessible dans le quartier.

Avant que les joueurs ne la quittent pour se rendre dans la zone du crash elle les invitera à plus grande prudence en leur rappelant que Draft n'était pas facile à avoir. Pour elle s'il a été victime d'une attaque et n'est pas reparu au Sam's alors c'est que ceux qui se sont occupés de lui sont très bon.

# Crash Zone

Draft menait une enquête sur place et a disparut. On ne se rends pas dans cash zone sans devoir éviter / se confronter aux gang qui contrôlent les accès jusqu'à la zone du crash.

Les joueurs peuvent soit dépenser d'importante sommes en nuyen (environ 300 ¥, par rencontre), soit se déplacer discrètement jusqu'à la zone du crash, soit réussir à amadouer les gangers (jet d'**étiquette (Gang) [Social]** minimum 3 succès).

## Magicien ganger Zone de crash (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

## Ganger générique de la zone de crash (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**

Une fois proche de la cache d'arme les joueurs pourront dans un premier temps observer la cache d'arme, un jet de **Intuition + Perception (Visuel) [Mental] min 3 succès** : Les runners remarquent des drones de patrouille à l'extérieur du bâtiment. Le bâtiment a été modifié et transformé pour offrir fonction de bunker de sorte que le l'immeuble de 3 étage peut arrêter des explosion de mortier grâce à son renforcement en béton. Par chance pour les joueurs le réseau informatique de l'immeuble est raccordé à la matrice par antenne satellite. A condition de trouver la localisation matricielle de l'immeuble (**Informatique + Intuition [Traitement de donnée]** (contre logique + corruption de l'icône cherchée).

A moins de disposer d'un code d'accès au serveur caché dans l'immeuble, le hacker des runners risque de devoir soit hacker à la volée (**Hackig + Logique [Corruption]** contre Intuition + firewall) soit passer en force (**Cybercombat + Logic [Attaque]** contre Volonté + Firewall) l'accès au serveur de l'immeuble.

Serveur du Gang de Mr. Brighton – Crash site

**Indice de serveur 4 – Attaque 6, Corruption 5, Traitement de donnée 4, Firewall 7**

État d'activité normal: Une CI de patrouille active.

Mode alerte: CI Bloqueuse, CI Pot de col, Mr. Brighton Spider (x2) +CI Traqueuse

**Fonction du serveur:** Gère les communications du bâtiment avec la matrice, conserve des données sur le matériel stocké dans l'immeuble par les hommes de **Mr.Brighton**. Donne la localisation de Draft (qui est retenu au sous-sol du bâtiment) comme le plan du bâtiment. Le bâtiment étant riggé il n'est pas possible d'accéder au système de sécurité interne du bâtiment via le serveur informatique, ni au au nœuds d'accès du bâtiment qui sont tous contrôlé par simrig. Toutefois si le hacker du

groupe parvient à localiser la Console Commande de Rig, (**Informatique + Intuition [Traitement de donnée]**) (contre logique + corruption de l'icône cherchée) en réussissant un seuil de 5, il peut tenter de pirater la CCR du Rigger pour à choix la bricker, où bloquer ses fonction informatiques optionnel (tel que le système de communication matricielle intégré, ou les connexions au modules ajouté à la console). Les runners peuvent aussi tenter de Hacker directement l'un des drones de surveillance par aux travers de son système de communication matricielle.

## Mr. Brighton SECURITY SPIDER

(HUMAIN, niveau de professionnalisme 4)

Co	Ag	Ré	F	Cha	Int	Log	V	Ed	ess	M
2	3	4	3	3	6	(7)6	5	2	5.7	-

**Limites Physique 5, Mental 8, Social 6**

*Initiative* 11 + 1D6

*Initiative Matricielle (Rv, cold-sim)* 12 + 3D6

*Initiative Matricielle (Rv, hot-sim)* 12 + 4D6 (+2 dès actions matricielles lorsque connecté en Rv, Hot sim)

**Compétence:** Électronique 6, Cybercombat 5, Guerre Electronique 5, Piratage (Personas) 7(9), Intimidation 2, Perception 3, Pistolet (taser) 1(3)

**Traits** Bon codeur (Hacker à la volée), Asocial

**Cyberdeck** Sony CIY-720 [Indice d'appareil 4, disposition actuelle Attack 6, Corruption 5, Traitement de donnée 4, Firewall 7, programme 4.

**Programs** Filtre Biofeedback, Carapace, Cryptage, Discrétion, Exploitation, Garde, Furtivité, Marteau. (+3 dès pour encaisser les dégâts Biofeedback + 2 dès pour encaisser les dégâts matricielles)

**Augmentations** Booster cerebarle 1, datajack

**Equipement** Vêtement renforcé [6], commlink (Renraku Sensei, indice d'appareil 3), Jammer (Zone, indice 4)

**Weapons** Yamaha Pulsar [Taser, PRE 5, VD 7 E(e), PA -5, SA, CR —, 4(m)]

Street Credit: 0 Notoriety: 0 Public Awareness: 0

**Ressource:** 800 ¥

**Monitor de Condition 9**

**Monitor de Condition Matricielle 10**

**Armor 6**

## Mr. Brighton Rigger

(HUMAIN, niveau de professionnalisme 3)

Co	Ag	Ré	F	Cha	Int	Log	V	Ed	ess	M
2	3	6	3	2	5	4	5	2	3.9	-

**Limites Physique 4, Mental 6, Social 4**

*Initiative* 11 + 1D6  
*Initiative Matricielle* 11 + 1D6  
*Initiative Rigger (Rv, cold-sim)* 12 + 3D6  
*Initiative Rigger (Rv, hot-sim)* 12 + 4D6 (+1 dès actions matricielles lorsque connecté en Rv, Hot sim, véhicules, drones, etc.)

**Compétence:** Électronique 6, Cybercombat 3, Guerre Electronique 5, Piratage (Personas, Brickage) 3(5), Intimidation 2, Mécanique Automobile 4, Perception 5, Pistolet (Tasers) 3(5), Véhicule terrestre (drone terrestre) 5(7)

**Traits** Bricoleur

**Console de Comande** Maersk Spider – Indice d'appareil 4, Traitement de données 4, Firewall 4(5)

**Comlink** Sony Empror - Indice d'appareil 2,

**Programs pour rigger** Cryptage, Gommage de bruit [2 – réduction du bruit = -2]

**Augmentations** Câblage de Contrôle de Véhicule [2], Datajack,

**Equipement** Vêtement renforcé [6].

**Weapons** Yamaha Pulsar [Taser, PRE 5, VD 7 E(e), PA -5, SA, CR —, 4(m)]

Street Credit: 0 Notoriety: 0 Public Awareness: 0

**Ressource: 600 ¥**

**Monitor de Condition 9**

**Armor 6**

### drones

DRONES	MANIA	VITESS	ACCEL	STRUCTURE	BLINDAGE	AUTOPILOT	SENSEURS	PLACE	DISPOS
GM-Nissan Doberman	5	3	1	4	4	3	3	—	4R

**Modules:** Simrig

**Coût:** 5000 ¥

Appareillage	MANIA	VITESS	ACCEL	STRUCTURE	BLINDAGE	AUTOPILOT	SENSEURS	PLACE	DISPOS
Himmeuble Riggé	-	-	-	6	6	5	5	NA	4R

**Appareil contrôlé dans l'immeuble:** Caméras de sécurité, Porte de sécurité automatisé, Monte-charge, Plateforme de tir intelligente [Stoner-Ares M202 **PRE 5, 10P, -3, TA, CR 5, 50(c) or 100 (bande)**] Autopilote 3

**Modules:** Simrig

**Coût:** 1'2000'000

## Mafieux endurcis au service de Mr. Brighton (x12)

(HUMAIN, niveau de professionnalisme 4)

Co	Ag	Ré	F	Cha	Int	Log	V	Ed	ess	M
4	5	4(5)	4	3	4	3	4	2	4	-

*Initiative:* 9 + 2d6

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

**Compétence Active:** Armes automatiques 5, Armes tranchantes 5, Combat à main nues 6, Perception 2, Pistolet 4  
**Compétence de connaissance:** Connaissance des gang de Touristeville 4, Connaissance film de gangster anglais du 20ème siècle 4.

**Cyberware** Reflexe Cablé [1]

**Équipement:** Comlink Renraku Sensei (indice d'appareil 3), Ceska Black scorpion [Pistolet mitrailleur, PRE 5, VD 6P, PA-, SA / TR, CR(1), 35(c)], Couteau [Arme tranchante, PRE 5, Allonge -, VD 4P, PA-1] ou Épée[Arme tranchante, PRE 6, Allonge 1, VD 7P, PA-2] Manteau renforcé [9]

Street Credit: 0 Notoriety: 0 Public Awareness: 0

**Ressource:** 300 ¥

**Moniteur de condition:** 10

**Armure:** 9

## Razor, Lieutenant de Mr. Brighton

(HUMAIN, niveau de professionnalisme 4)

Co	Ag	Ré	F	Cha	Int	Log	V	Ed	ess	M
4	5	5(7)	5	3	5	3	4	3	6	4

*Initiative:* 10(12) + 3d6

**Limite - Physique: 8 – Mentale: 4 – Social: 4**

**Compétence Active:** Armes automatiques 5, Armes tranchantes (Iaijutu) 6(8), Combat à main nues 5, Perception 2, Pistolet 4, Influence 3.

**Compétence de connaissance:** Connaissance des gang de Touristeville 5, Connaissance Bushido 4, Connaissance Iaijutsu 4, Connaissance Shambara 3.

**Équipement:** Comlink Renraku Sensei (indice d'appareil 3), Ceska Black scorpion [Pistolet mitrailleur, PRE 5, VD 6P, PA-, SA / TR, CR(1), 35(c)],

**(2x) Katana [Arme tranchante, PRE 7, Allonge 1, VD 7P, PA-3], Combinaison Caméléon** (Limite des testes de discrétion augmenté de 2) [9]

**Pouvoir d'adepte:** Armure mystique [4], Réflexes Améliorés [2], Course sur les murs, Résistance aux sort [2]

**Trait** Ambidextre.

Street Credit: 0 Notoriety: 0 Public Awareness: 0

**Ressource:** 1200 ¥

**Moniteur de condition:** 10

**Armure:** 9(13)

# Draft

Vos pjs ont réussi à se débarrasser du gardien de l'entrée de l'accès à la cellule de Draft en la personne de Razor, ils peuvent désormais porter secours à Draft. Leur cible a du être capturé par surprise, car il ne semble que peu blessé, bien qu'il porte les marques d'interrogatoires basiques au poing.

Draft est le mélange Badass d'un Solid Snake avec un Sam Fisher des mauvais jours. Barbu, cheveux moyen court, tempes grisonnantes, musculature sèche, le regard du gars qui a fait le merdier et en a vu pas mal de pénible.

**Draft** est plutôt non-chaland et amusé par les runners qui l'ont libéré. Il voudra savoir qui les envoi et refusera de bouger sans avoir des infos de la Johnson qui envoi les pjs. Il dira aux joueurs que leur extraction est peut-être un piège, après tout il a été capturé par surprise... Pour le rassurer il suffit de le mettre en contact avec la Johnson.

Une fois en communication avec la Johnson, Draft appellera la Johnson par son nom de code ce qui ne sera pas sans autoriser les joueurs à un jet de **logic + connaissance prime runner [Mental]** ou **Intuition + étiquette (Shadowrunner) [Social]**, seuil 2 pour deviner qui est Tchatroom:

**Tchatroom** a été lié à plusieurs affaires d'état UCAS entre 2060 et 2067, elle est connue pour avoir infiltré avec Draft l'un des sites de recherches les mieux protégés d'EvO. Elle est responsable du vol de données et de la destruction de données sensibles d'EvO dans des circonstances encore mal expliquées. EvO a émis une prime 1'000'000€ pour sa capture vivante. Elle est présumée disparue depuis 2069 et sera l'une des premières technomanciennes connues par les autorités corporatistes où des UCAS.

Contrairement à Draft, Tchatroom dispose d'une excellente réputation sur Shadowland, considéré comme une redresseuse de tort moderne, elle dispose d'un fan-club de Hacker et de sympathisants jusque dans les polyclubs à motivation sociale.

Bien que souvent suspectée d'être intervenue dans des affaires de dénonciation des excès d'entreprise corporative elle n'a plus fait l'objet de plainte pour vol de données depuis 2070 date de son passage dans les locaux d'EvO.

En ce qui concerne la légende la concernant, elle est considérée par certains comme une IA, ou un fantôme de la matrice car personne n'a plus entendu parlé officiellement d'elle depuis 2070. Pour d'autres en réalité elle est un projet de recherche de chez EvO en fuite.

**Alerte:** Vos joueurs peuvent vouloir livrer Draft à Evo pour toucher la prime, c'est tout à fait faisable, toutefois assurez-vous qu'ils comprennent bien les enjeux en le livrant, il trahissent leur professionnalisme et risque d'avoir une mauvaise réputation. La présence ou l'absence, surtout l'absence de Draft aura un impact important sur le prochain scénario et vous demandera certainement d'improviser une partie du scénario.

Une fois qu'il aura vu Tchatroom, Draft acceptera d'être évacué par les joueurs jusqu'au sud D'Avondale Road où Tchatroom attendra les joueurs avec un ARES X-Skyranger VTOL, voir la représentation graphique page suivante pour se faire une idée.



## Conclusion

Vos runners ont désormais un ennemi en la personne de **Mr. Brighton**, qui n'oubliera pas de sitôt le raid sur sa cache d'arme et d'équipement. Prenez soin de leur demander comment ils entendent éviter les hommes de Mr. Brighton et les mafieux auxquels Mr. Brighton appartient. Il va de soit que vos joueurs sont désormais recherché par le réseaux de contact de Mr. Brighton. **Christie Chang** ne peut leur porter directement assistance sans mettre en danger le chapitre de l'ORC qu'elle dirige. A la grande surprise des Joueurs ce sera **Beth Maddigan** qui proposera de les cacher pendant un mois aux prix de 2'000¥ par personne dans différente planque qu'elle possède.

*Alerte: Si vos joueurs ont pris soins de pirater le serveur de la cache d'arme de Mr. Brighton il apprendront que l'équipement stocké est au nom **Vayl Dradhen**, un nom qui pour l'heure leur est inconnu.*

**Récompense: 9000 ¥.** Si vos joueurs ont attaqué les policiers corrompus, ou les mafieux de Mr. Brighton au début du scénario, rajouté 30% de gain matériaux toutefois Mr. Brighton doit survivre à l'attaque d'une façon où d'un autre. Si vos joueurs ont livré Draft à EvO, offrez leur la récompense de 300'000 ¥ et annoncez-leur que leur **rumeur** à fait un bon de géant vers les cimes de infrequentabilité avec un score de 3 désormais.

Si vos joueurs n'ont pas attaqué les policiers corrompus de la KE, ou les hommes de Mr. Brighton au début du scénario offrez leur 5 XP, S'ils n'ont pas livré Draft ils reçoivent 5 Xp, si vos joueurs ont complété leur run en ramenant Draft à leur Johnson accordez leur 10 Xp de plus.