

Réhabilitation

Synopsy: Réhabilitation est le troisième et dernier 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 désormais poursuivis par les Triades pour avoir nuit aux affaires de Mr. Brighton 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 survécu à leur sortie de prison et se sont peut-être fait des alliés ou des ennemis ou secouru ou nuit à la vie d'un runner de légende. 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, voir 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 mémoires... 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 cybernétique, 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 tout 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, se sont fait de contact parmi les habitants qu'ils ont rencontré et au moins un ennemi reconnu en la personne de Mr. Brighton qui les veut mort et l'a fait savoir partout dans la rue.

Vos joueurs ont fait des choix, aidé certaines personnes plutôt que d'autres, gagné de la rumeur ou au contraire de la crédibilité. Avec ce volet il est temps pour vos joueurs de faire face aux conséquences de leurs actes.

Contenu:

Synopsis	1
Introduction	4
Dans les griffes de Mr. Brighton	5
Mr. Johnson	7
Humanis HQ	8
Tchatroom	12
Damian's	13
Conclusion	15

Introduction

Début juin 2076, la chambre des 13 masques est sur le point de passer à la phase final de son plan, que Draft soit présent ou non. Le polyclub humanis qui est renseigné par l'un des membres de la chambre des 13 masques est sur le point de profiter du plan de la chambre pour avancer son propre agenda cela avec l'aide des terroristes d'Alamos 20'000k et du matériel découvert par les joueurs chez Mr. Brighton qui était destiné aux terroriste.

Vos joueurs n'ont pas livré Draft – Draft et Tchatroom recherche les pjs pour qu'ils les aident à trouver qui est le traître au sein de la chambre des 13 masques. Car une chose est sur pour pouvoir suprendre Draft dans une opération, il faut plus que des gros moyen, il faut avoir accès à ses objectifs et moyens de communication.

Vos joueurs ont livré Draft – Alors que ces dernier essaient de survivre aux hommes de Mr. Brighton une proposition inattendue de Tchatroom leur sera délivrée.

Dans les deux cas Christie Chang ne peut pas les aider directement car elle est surveillé par les hommes de Mr. Brighton, toutefois Beth Maddigan la vendeuse de colifichet, qui se révèle de plus en plus ce qui se cache derrière le voile d'incompétence derrière lequel elle se cachait peut convoier des messages pour les joueurs.

Il faut également ajouté un **Mr. Johnson** des plus étrange qui souhaite engager les joueurs pour "un run en plein jour". Le Mr. Johnson en question n'est autre que **Adrian Civir** l'un des pontes du chapitre locale de l'Empowerment Coalition. Levitt ignore que ses actes, les moyens avec lesquels il agit et même les contacts qui l'aident à rencontré les joueurs sont tous comme lui et les joueurs trahis par **Arazarus Slaid** le nom que c'est donnée l'une des technomanciens membres de la chambres des 13 masques. Lazarus Slaid. Lazarus est devenu dissonant depuis peu et commence son ministère par la trahison de ses alliés au profit du policlub humanis. Le technomancien dissonant ne cherche pas un gain politique pour humanis, mais le chaos.

Vayl Dradhen a connu une ascension vertigineuse auprès du policlub humanis, mais ce que beaucoup ignorent, c'est qu'il s'agit en réalité de Lazarus Slaid, le technomancien dissonant, qui a secrètement rejoins le polyclub depuis quelques mois. Profitant des ressources, "du personnels affiliés", pour préparer un carnage à à grand renfort de moyens militaire.

Le plan de Vayl Drayden alias Lazarus Slaid est simple: il s'agit de profiter de la Métapride organisé pour rendre folle la foule qui est censée marcher pacifiquement dans la manifestation la moins prévisible du moment. Ce faisant alors que la foule perd la raison à cause des gaz innervant, des sorts de contrôle de foule opéré par les mages d'Alamos 20'000k et enfin cerise sur le gateau des provocation effectué pr de faux agent den uniforme de la KE, devrait donner l'une des pire émeute de l'histoire du 6ème monde, sans compter que l'on associera à l'image des manifestions pour les droits metasapiants un très mauvais accueil lié à la violence.

La Métapride, Il s'agit de la plus grande flashmob spontanée jamais organisée dans le sixième monde. La chambre des 13 masque à mis en place différent Hôtes (sites existant dans la mtrice sans contrepartie réel de stockage) pour permettre une diffusions live des données créées et véhiculées par les participants.

Dans les griffes de Mr. Brighton

Le scénario commence alors que les joueurs voient leur planque envahie par les hommes de mains de Mr. Brighton. Demandé à vos joueurs un jets d'initiative alors qu'une grenade Flashbang n'explose au pieds des joueurs, alors que plusieurs agent font irruption dans la matrix pour s'assurer que le decker de l'équipe ne tente pas d'utiliser l'équipement électronique des hommes de Mr. Brighton contre eux.

Ensuite gérer le combat avec plusieurs hommes de main de Mr. Brightward.

Mafieux endurcis au service de Mr. Brighton (x8)

(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 (Redmond) 2(4), Connaissance film de gangster anglais du 20ème siècle 4.

Cyberware Reflexe Cablé [1]

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], **Genade Flashbang, VD 10E, PA -4 Souffle 10m**, Manteau renforcé [9], lunette antiflash.

Street Credit: 0 Notoriety: 0 Public Awareness: 0

Ressource: 300 ¥

Moniteur de condition: 10

Moniteur d'étourdissement: 10

Armure: 9

Agent Indice 4. Attack 6, Corruption 5, Traitement de donnée 4, Firewall 7

compétence: cybercombat 4, informatique 4, piratage 4.

Les hommes de main de Mr. Brighton ont retrouvé les pjs, ceux se savent désormais avertis, la chasse à commencée, les Triades ne les lâcheront pas et le gang de Mr. Brighton encore Moins. Une fois le combat terminé prenez soin de demander au joueurs qui ils contact et comment. En gros en fonction de la méthode de communication, des précautions et du contact choisi les joueurs peuvent le perdre si Mr. Brighton se rends compte que le contact en question aide les joueurs. Un seul contact est de taille à résister à une visite du Gang de Mr. Brighton: Beth Maddigan. Mais cela les joueurs l'ignorent.

N'oubliez pas désormais que les agents corrompus de la Knight Errant en ont après les runners pour de fallacieux motifs. Il est important dans cette partie du scénario de maintenir la pression sur les joueurs comme si la mort suivait leur pas. Si les pjs avaient la mauvaise idée de fuir par les égouts pour éviter une patrouille de la KE, ou le gang de Mr. Brighton, il aurait affaire aux rats du Diables...

Rats du Diables

Co	Ag	Ré	F	Cha	Int	Log	V	Ed	ess	M
2	5	5	1	5	5	2	3	2	4	-

Initiative: 10 + 1d6

Limite - Physique: 3 – Mentale: 4 – Social: 7

Compétence Active: Combat à main nues 6, Course 2, Discrétion 6, Escalade 5, Perception 2.

Pouvoirs : Armes naturels (Crocs: VD 2P, PA -, Allonge -1) Contrôle animal (Rats Ordinaires), Dissimulation (personne) Immunité (toxines)

Faiblesses: Allergie (lumière solaire modérée)

Street Credit: 0 Notoriety: 0 Public Awareness: 0

Ressource: 0 ¥

Moniteur de condition: 9

Moniteur d'étourdissement: 10

Armure: 0

Après un moment d'errance et de poursuite les pjs reçoivent un contact matricielle de la part d'un Mr. Johnson qui souhaite rencontrer les joueurs dans l'heure au Sam's, le Johnson précisera qu'il a été mis en contact avec les Pjs par l'entremise de Christie Chang. Vos joueurs peuvent choisir de ne pas se rendre à ce rendez-vous s'il se pensent que c'est un piège, si c'est le cas enchaînez avec **Tchatroom.**

Mr. Johnson

A leur arrivée au bar les pjs sont hagard, fatigué. Ils savent qu'il ne peuvent rester dans le quartier pour longtemps et prennent un risque considérable en acceptant une rencontre avec un Johnson dans Touristeville.

Lorsque les joueurs aperçoivent le Johnson ils peuvent faire un jet de **Logic + Politique UCAS [Mental]** ou **Logique + Policlubs (Empowerment Coalition) [Mental]** seuil 3, voir un simple jet de mémoire: **Logique + Volonté** seuil 4, pour reconnaître le Johnson qui est une personnalité public: **Adrian Civir**, un politicien membre de l'Empowerment Coalition un polyclub acquis à la cause des droits métasapiant. Nul doute qu'Adrian est bien ce qu'il prétend être, un contact de **Christie Chang**.

Adrian est au courant de la situation des joueurs et ira droit au but: son polyclub a décidé d'organiser à Seattle une marche pour les droits de tous les être doués de sensibilité qui sera suivi dans plusieurs villes du pays: la Metapride, devrait commémorer comme en son temps la gay pride une nouvelle ère de tolérance. Toutefois Adrian aurait besoin des runners pour infiltrer le réseau interne du chapitre local du Polyclub Humanis afin de vérifier quel est l'agenda actuel de ce sombre polyclub. Adrian se demande si l'Humanis ne se doute pas de ce que prépare l'Empowerment Coalition, car la mise en place de la Metapride est trop grosse pour avoir échappé au polyclub selon lui. Il proposera de payer les joueurs **30'000 ¥** par tête pour accéder au plus vite au info qu'il souhaite découvrir.

***Alerte:** Adrian a à la fois raison et tort, en réalité l'Humanis ne se doute de quelque chose que parce **Arazarus Slaid / Vayl Drayden** a trahi la chambre des 13 masques.*

Les joueurs peuvent refuser ce travail, toutefois vu ce qui les attends lorsque Tchatroom prendra contact avec eux il feraient bien d'accepter. **Si vos joueurs ont livré Draft à EvO**, ils n'ont aucune raison de penser que Tchatroom prendra un jour contact avec eux, ils auraient meilleurs temps d'accepter le boulot.

Que les joueurs acceptent ou refusent le job, Adrian leur proposera de les déposer hors du district à l'endroit de leur choix s'ils font route avec lui. Il y a peu de chance que l'on arrête un politicien influent pour rien.

Humanis HQ

Investir le QG du policlub Humanis dans Renton est aussi risqué que piller une banque. Dans la partie ouverte au public humain... les choses sont encore policé, mais dans les autre partie du bâtiment c'est une tous autre affaire, toute sorte de malade haineux peuvent s'y trouver.

Le lieux dispose de deux serveurs, l'un gère les donnée externe l'autre les données interne. Le serveur interne est connecté au serveur externe quelque minutes par jours pour synchroniser leur données. 3 decker gère les deux serveurs.

La sécurité physique comporte des drones qui patrouillent le bâtiment un tas de drones, la sécurité physique est gérée par des employé de Lonestar Sécurité. Vous ne serez que peu surpris de savoir que les employé de la lonestar sont tous humain avec un profil spécifique plaisant au client. Ajouté à la Lonestar quelques malade de la gâchette décérébrés et vous obtenez un bâtiment qui ne donne pas envie d'être visité

La sécurité magique, parce qu'il y en a une est assuré par quelque élémentaires de feu qui gardent chacun des zones sensibles du bâtiement. Heureusement pour les joueurs tous cela **Adrian Civir** le sait, il dispose d'une taupe au sein de l'Humanis, qui l'alimente sur l'état et le fonctionnement et qui peut rendre le travail de la sécurité des plus difficile, car cette taupe n'est autre que le chef de la sécurité de la Lonestar. **Wenis Calodell** le chef de la sécurité coopère avec Civir pour une seul raison, il aime les nuyens, et Civir le paie plus que largement pour l'aider dans cette opération.

En gros chaque fois que vos joueurs sont bloqué dans l'infiltration du bâtiment, demandez leur de faire un jet de chance/edge, si l'un d'eux au moins obtient un succès Calodell débloque la situation. A vous de voir combien de fois Calodell peut les aider sans nuire à sa position.

La cible: Civir suspecte que les information concernant les opérations de l'humanis concernant une possible opération contre la Métapride doivent se trouver dans le bureau de **Vayl Drayden**. Le bureau est au 17ème étage du bâtiment.

Les point d'entré sorti du bâtiment: L'immeuble compte 25 étages, le toit peut accueillir un appareil aérien de type Rotojet, VTOL, voir des parachutistes compétent. Le sous sol comporte un parking souterrain et un accès vers les égout à condition que le système de sécurité ne les verrouille pas. Sinon, il y a l'entrée principal et l'entrée arrière qui comprend un quai de chargement.

Agent de sécurité Lonestar (professionnalisme: 4)

(HUMAIN, niveau de professionnalisme 4)

Co	Ag	Ré	F	Cha	Int	Log	V	Ed	ess	M
4	4	4	3	2	3	2	3	1	6	-

Initiative: 7 + 1d6

Limite - Physique: 5 – Mentale: 3 – Social: 4

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

Compétence de connaissance: Criminalité (Renton) 2(4), Procédure de sécurité (Lonestar) 4

Équipement: Comlink Renraku Sensei (indice d'appareil 3), Ares Predator V [Pistolet Lourd, PRE 5(7), VD 8P, PA -1, SA, CR -, 15(c)], Defiance EX Shocker [Taser, PRE 4, VD 11E(e), PA -5, CC, CR -, 4(m)], 35(c)] Matraque 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

Malade de la gâchette décérébré

(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 (Renton) 1(2), Connaissance western américain du 20ème siècle 4.

Cyberware Reflexe Cablé [1]

Équipement: Comlink Sony Emperor (indice d'appareil 2), 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], **Genade Flashbang, VD 10E, PA -4 Souffle 10m**, Manteau renforcé [9], lunette antiflash.

Street Credit: 0 Notoriety: 0 Public Awareness: 0

Ressource: 300 ¥

Moniteur de condition: 10

Moniteur d'étourdissement: 10

Armure: 9

Lonestar SECURITY SPIDER

(HUMAIN, niveau de professionnalisme 4)

Co	Ag	Ré	F	Cha	Int	Log	V	Ed	ess	M
3	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 3, Perception 3, Pistolet (taser) 1(3)

Traits Bon codeur (Interception), 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

Équipement Vêtement renforcé [6], commlink (Sony Emperor, 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

Serveur de propagande polyclub humanis – Polyclub Humanis HQ, Renton

Indice de serveur 3 – Attaque 5, Corruption 4, Traitement de donnée 6, Firewall 3

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

Mode alerte: CI Bloqueuse, CI Pot de col, CI Traqueuse

Fonction du serveur: Gère les communications du bâtiment avec la matrice, conserve les données sur les adhérent et sympathisant du site, diffuse la propagande du polyclub.

Serveur interne du polycrüb humanis – Polyclub Humanis HQ, Renton

Indice de serveur 5 – Attaque 7, Corruption 6, Traitement de donnée 5, Firewall 8

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

Mode alerte: CI Sonde, CI Bloqueuse, CI Pot de col, CI Traqueuse, CI Tueuse, Arrivée des Spiders lonestar.

Fonction du serveur: *Gère les opérations financière courante, stock les information sur l'activité du chapitre de Seattle, et au grand désarrois de Vayl Dradhén*, conserve certains éléments d'informations sur les opérations extraordinaires diligentées par le chapitre, principalement que Vayl Drayden est en charge de ces opération. Bien que ce type d'informations soient cryptée Vayl Drayden est certain qu'elle pourront toujours être décryptées par qui met les moyens pour le faire. Le serveur a une dernière fonction: il gère la sécurité du bâtiment, caméra de sécurité, senseur, porte de sécurité.

Le bureau de Vayl Drayden:

En dehors d'être en désordre il n'y a rien de spécial, sont équivalent matricielle est remplis de code mal interprété. En gros le code est si haché chaotique et mal écrit qu'il ne devrait jamais avoir pu être assemblé, ni même donner une quelconque construction matricielle.

Voler les donner opérationnel de Drayden est un jeu d'enfant, car il n'a pas protégé sa console de bureau où sont stockée les information qui intéresse les joueurs à dessein. En effet les informations que les joueurs peuvent récupérer sont à la fois cryptée et fragmentaire. Une fois décryptée (jet de Logique + mathématique (cryptage) [mental], ou Logique + Électronique [mental] Les joueurs ont meilleur temps de ne pas décrypter les donnée sur place toutefois.

Une fois que les joueurs auront fait leur rapport à Adrian Civir, ils toucheront les **30'000 ¥** promis.

Tchatroom

Si vos joueurs ont vendu Draft à EvO, c'est une Tchatroom froide et très policée qui les contactera pour un travail, elle leur donnera rendez-vous dans un site secret de la matrice pour parler des détails de la mission. Elle leur proposera **22'000 ¥** par personne pour travailler avec elle. Tchatroom pense avoir été trahis par un de ses associé et a besoin de l'aide des joueurs. Elle est certaine que celui qui l'a trahie à aussi localisé les joueurs et aidé Mr. Brighton et son gang à les localiser.

Si les joueurs ont effectué l'infiltration dans l'Humanis HQ, il savent désormais que Vayl Drayden sait ce que prépare l'Empowermant Coalition et compte bien réagir. Le plan consistera à employer des gaz innervant sur la foule et tirer dans le tas pour discréditer la manifestation par la violence. Cela confirmera les soupçons de Tchatroom. Il serait plus que déraisonnable de de refuser d'aider Tchatroom à trouver celui qui est indirectement responsable d'une partie des ennuis des joueurs.

Si les joueurs n'ont pas effectué l'infiltration sur l'Humanis HQ, il va de soit que Tchatroom a mise la main sur une info qui les concerne indirectement. Celui qui a trahis Tchatroom sait qui sont les joueurs et est responsable indirectement d'une tentative d'élimination à leur rencontre. Collaborer avec la vielle ork est peut-être leur seul chance d'en sortir vivant pour l'heure.

Si vos joueurs n'ont pas vendu Draft à EvO c'est une Tchatroom plus que sympathique qui les contactera.elle leur donnera rendez-vous dans un site secret de la matrice pour parler des détails de la mission. Elle leur proposera **22'000 ¥** par personne pour travailler avec elle, par ailleurs elle leur adressera un ami répondant au code de "Withebeard" pour les aider à retrouver celui qui l'a trahis.

(Vos joueurs on infiltré l'Humanis HQ) Tchatroom suppose que les machination du traîtres ne s'arrêtent pas aux documents retrouvé dans le bureau de Vayl Drayden. Mieu elle est convaincu que les documents ont été laissé à dessein pour induire d'éventuel poursuivant en erreur.

(Vos joueurs on infiltré l'Humanis HQ) Tchatroom supposera que l'humanis prépare quelque chose et que le meilleur moyen de le savoir consiste à interroger l'une de ses cadres.

Tchatroom demandera aux pjs de l'aider à capturer vivant et en bonne santé **Vayl Drayden**, car elle pense que ce cadres à l'ascension fulgurante au sein du polyclub humanis est la clé de cette affaire. Elle est convaincu que l'interroger dénouera la trame des préparatifs secret du polyclub Humanis vis-à-vis de la Métapride.

Damian's

Le lendemain du contact avec Tchatroom, Vayl Drayden dine au Damian's sur invitation du propriétaire. C'est le seul moment connu des joueurs peuvent l'intercepter. Il ne s'agit pas d'un repas discret, mais d'un repas comprenant un débat publique entre lui et d'autres politiciens du cru visant à commenter l'administration Brakaven.

Enlever un politiciens qui dit se présenter sans sécurité devant un tas de journaliste est au mieux de la folie les joueurs vont devoir se prêter au jeux de la politique s'ils veulent arrêter les machination de Vayl.

En fonction des éléments en possession des joueurs il peuvent même choisir de l'attaquer publiquement devant les caméra de tridéo. Une tel confrontation implique de vos joueurs qu'ils aient réuni suffisamment de preuves directs et indirecte reliant Drayden à un possible acte terroriste à Seattle durant une flash mob secrète dont personne n'a pour l'heure entendu parlé. Vayl se prètera volontiers au jeu des joueurs si ces dernier le manœuvre bien.

Si Withebeard accompagne les joueurs il se pourrait même en cas de confrontation que l'Agent anti-terroriste face appel à ses contact au sein du FBI, de l'Homland Security et de la Knight Errant pour permettre d'arrêter Vayl Drayden pour terrorisme.

Sinon, il faudra que les joueurs affronte l'équipe de sécurité de Vayl Drayden trois garde du corps très solides.

Garde du Corp Vayl Drayden (professionnalisme: 5)

(HUMAIN, niveau de professionnalisme 4)

Co	Ag	Ré	F	Cha	Int	Log	V	Ed	ess	M
6	5(7)	4	4(6)	3	5	4	4	3	1.99	-

Initiative: 10(12) + 3d6

Limite - Physique: 5 – Mentale: 3 – Social: 4

Compétence Active: Armes à feu 9, Athlétisme 6, Combat rapproché 7, Étiquette (corporation) 6(8), Perception 6, Discrétion 6, Pistolet 4

Compétence de connaissance: Procédure de sécurité (Lonestar) 4,

Équipement: Comlink Renraku Sensei (indice d'appareil 3), Ares Alpha [Fusil d'assaut, PRE 5(7), VD 11P, PA -2, SA, TR, CR 2, 15(c)], Ares Predator V [Pistolet Lourd, PRE 5(7), VD 8P, PA -1, SA, CR -, 15(c)], Defiance EX Shocker [Taser, PRE 4, VD 11E(e), PA -5, CC, CR -, 4(m)], 35(c)] Matraque Électromagnétique [Arme contondante, PRE 4, Allonge 1, VD 9E(e), PA-5, 10 charges] Gilet Par Balle [9], Erika Elit comlink (Indice 4)

Street Credit: 0 Notoriety: 0 Public Awareness: 0

Ressource: 300 ¥

Moniteur de condition: 11

Armure: 9

Vayl Drayden Aka. Arazarus Slaid

(HUMAIN, prime runner)

Co	Ag	Ré	F	Cha	Int	Log	V	Ed	ess	Rés
3	3	4	2	4	6	6	5	2	6	9

Limites Physique 4, Mental 8, Social 6
Grade de submersion 3.

Initiative 10 + 1D6
Initiative Matricielle (Rv, cold-sim) 15+ 3D6
Initiative Matricielle (Rv, hot-sim) 15 + 4D6 (+2 dès actions matricielles lorsque connecté en Rv, Hot sim)

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

Traits Bon codeur (Interception), Asocial

Persona Incarné [Indice d'appareil 8, Attack 4, Corruption 6, Traitement de donnée 9, Firewall 5(7).

Formes complexes Bombe d'interférences, Canal de résonance, Édition, Grille transcendante, Marionnettiste,

Équipement Vêtement renforcé de luxe [6], commlink (Transys Avalon, Indice d'appareil 6), Jammer (Zone, indice 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: 10000 ¥

Monitor de Condition 10

Monitor de Condition Matricielle 10

Armure: 6

Echoes: Urpgrade volonté 2

Echoe dissonant: CONTAMINATE

This echo increases the grade of Dissonance in any one area, building a temporary Dissonance pool see Going to the Well, p. 162). To contaminate a host with a pool (and it must be created in a host), the dissonant technomancer enters and makes a Resonance + Software

+ submersion grade (1 Initiative Pass) Extended Test.

Each hit increases the rating of the temporary dissonance pool by 1, up to a maximum rating equal to the Dissonant technomancer's Resonance.

This echo can be used to taint an existing Resonance well. This takes the same test as above, but with a negative dice pool modifier equal to the rating of the well.

Each hit reduces the rating of the well. Once the well is reduced to zero, any additional hits are used to create a Dissonance pool.

All pools created with this echo disappear in (submersion grade) hours

Une fois qu'ils ont Azarus / Vayl sous la main, les joueurs voudront connaître les plans du nouveau politicien. Ce ne sera pas particulièrement difficile parce que ce dernier a envie de confesser ce qu'il pense être son succès.

En effet, il a acheté du gaz innervant et compte le déployer lors de la Metapride qui aura lieu le lendemain. Inutile de dire qu'il ignore où se trouve le gaz car il a estimé que connaître cela représentait une menace pour ses plans déments.

Conclusion:

Vayl est à moitié dément et sa capture permettra au joueur d'éviter un bain de sang. Il est recommandé de mettre un terme au scénario un fois celui-ci capturé. Ce qui importe désormais c'est le choix que feront les joueurs. Vont-ils le remettre aux autorités UCAS? La Metapride est une grosse organisation qui attire les touristes en ville et génère des nuisances pour tous le monde, les corps qui en bénéficient verraient d'un mauvais œil qu'on sabote leur événement. Vous pouvez aussi jouer un sauvetage héroïque de la manifestation ou les joueurs tentent de localiser les diffuseurs de gaz avant qu'ils ne soient activés.

La fin de ces scénarios est laissée à votre appréciation de même qu'elle reste ouverte.