

Évanescence

Synopsis: Ce scénario inspiré du *supplément des ombres: Âmes Volées* décrit comment vos joueurs découvrent l'existence du Syndrome de Fragment Cognitif ou SFC et l'expérience qu'il font de cette mise en abîme de la conscience. Il est plus que vivement recommandé d'avoir lu ce supplément avant de faire jouer ce scénario.

Alors qu'ils entament une chaude soirée d'été 2075, vos joueurs sont contactés par divers Johnson pour effectuer différents petits travaux lorsque que leur chemin les conduit à rencontrer **Mérodie** une artiste musicale peu connue à Seattle. Bien que toute la ville lui court après pour la ramener à un Johnson ayant mis une prime élevée pour la retrouver, les joueurs se retrouvent à devoir protéger cette étrange personne, avant de découvrir que Mérodie n'existe pas et que le père de la femme dont elle occupe le corps, Alexandre Vaughn qui souhaite la récupérer n'est pas le monstre qu'il paraissait être mais seulement un père qui veut soigner sa fille **Sabrina Vaughn**.

Trahis par Mérodie les joueurs comprendront que le SFC n'est pas qu'une maladie, c'est aussi une malédiction pour tous ceux qui sont impliqués par cette maladie.

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

Thématique abordée: La perte d'identité et la souffrance qu'elle engendre, ne sont pas des choses anodines. Il impliquera de vous que vous soyez attentifs à l'ambiance du scénario.

Qu'incarnent vos joueurs: Des runners qui ont plusieurs scénarios d'expérience, entendez par là de la bouteille, de la réputation et des contacts.

Contenu

Synopsis	1
Introduction (Une run en entrée)	3
Un travail difficile au menu	5
Patiente perdue	7
Le Sam's	8
Interruption	10
Interrogation	11
La surprise du Chef	16
Deuxième service	18
Mission Suicide	19
Dessert à la carte	21
L'Addition (conclusion)	22

Introduction (Une run en entrée).

Seattle été 2075, c'est la canicule, avec tous les soucis que cela engendre. Alors que la conurbation se remet à peine de quelques run de premier ordres, vos joueurs sont contacté par **Vic Torvus** le réparateur de comlink de leur quartier (Prenez un contact technicien des joueurs pour remplacer Vic si vos joueurs ont d'autre contact que Vic).

Vic est au courant du fait que vos joueurs ont besoin d'argent comme tous le monde et leur propose de travailler pour lui un moment. Vic doit acquérir un chargement de matériel et craint qu'il soit attaqué, après tous Vic tient commerce dans le Touristville des Redmond Barrens. Le job des joueurs consiste à jouer les gardes du corps de Vic, et s'assurer que lui comme son chargement parviennent à bon port.

Le travail est payé 1000 Nuyen par participant. Vos joueurs peuvent négocier une augmentation tous en sachant pertinemment que Vic est un peu court sur ce travail et ne pourra se permettre de dépenser plus que le prix annoncer.

***Alerte:** Accepter d'aider Vic au prix convenu peu aider les joueur à gagner un niveau de loyauté avec vice tant que les joueurs n'ont pas atteint le niveau 3.*

Pour le moment les joueurs n'ont pas encore reçu d'emplois refuser de l'argent pour un travail légale et simple pourrait être idiot à vos joueurs de voir. S'il refuse enchaînez avec **“un travail difficile au menu”**.

Le but de ce run avec Vic consiste non point tant à sortir les armes à feu que constater que la réputation des joueurs dissuade nombre de petite frappe d'ennuyer Vic. Vos joueur auront plus à faire montre de leur compétence sociales.

Ainsi il se présentera 3 vagues d'antagonistes possible:

En premier arriveront un groupe de squatter à la recherche de matériaux de construction. Ils ont commis l'erreur de venir près d'un lieu d'échange de matérielle informatique... Une simple discussion et si nécessaire un peu d'intimidation les feront partir.

Squatters armés d'arme improvisées (professionnalisme: 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

En second ce sera le tour de 4 gangers aviné qui viendront voir qui traîne sur leur domaine... Une peu d'humour et d'étiquette feront certainement oublier aux gangers pourquoi ils sont venu, et évitera des représailles plus sérieuses également.

Ganger(s) Aviné(s) (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

La troisième vague est plus sérieuse, un homme de Mr. London accompagné de deux porte flingue se présentera. Il invitera le contact de Vic à payer pour la protection de Mr. Brighton. Et oui le célèbre crook du quartier est de retour aux affaires. Vos joueurs devront faire preuve de doigté pour éviter que la vente tourne au combat. Le contact de Vic est venu avec ses gros bras et il ne comptent pas négocier avec un envoyé mafieux...

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

Si vos joueur réussissent à protéger les intérêts de Vic sans effusion de sang récompensez les en fin de partie de 3 Px supplémentaire. Au cas où il se montre particulièrement violent et efficace, offrez leur Rayno, le contact de vic comme arrangeur (impressionné par les compétences martiales des joueurs).

Rayno (arrangeur): Influence 4, Loyauté 1

Une fois que vos joueur ont fini le petit travail de Vic et ont été payé, deux communication matricielle leur parviennent au même moment. Il ne peuvent qu'en choisir une parmi les deux: Répondre à un Mr. Johnson, Répondre au Dr. Voss de la clinique locale.

Alerte: Si vos joueurs ont refusé de travailler pour Vic, il ne reçoivent qu'une seul appel: celui de Mr. Johnson.

Pour l'appel du. Johnson allez au chapitre **"un travail difficile au menu"**, en revanche **l'appel du Dr. Voss** donne lieu au chapitre **"Alerte Sanitaire"**.

Un travail difficile au menu

Vos joueurs sont contactés par un Johnson qui les attend dans le restaurant végétarien elfique de haute gastronomie: **The Edge** sur la Ninth Avenue & Denny Way, dans le Downtown. Autant dire tous de suite, qu'une telle invitation implique des joueurs qu'il rangent leur quincaillerie et travaillent leur manière durant la soirée.

Le restaurant est dans une zone de sécurité AAA, ce qui signifie que la Knight Errant engagera de gros moyens si vos joueurs décident de sortir une quelconque arme durant leur séjour.

Une fois vos joueurs à l'Edge, c'est une toute autre ambiance qui les attend, celle d'un senteur doux des plats servis par la cuisine du restaurant qui aura raison de tous estomacs et palais habitués à la nourriture synthétique. De plus le côté élitiste très prononcé de la clientèle comme du service aura certainement le gros désavantage de mettre les joueurs mal à l'aise à moins qu'ils ne disposent d'une bonne étiquette (corpo).

Un jet de charisme + étiquette (corpo) [Sociale], seuil 2 permettra aux joueurs d'ignorer les pièges sociaux du décorum de ce lieu. Le Johnson sera présenté aux joueurs comme Mr. Vaughn. Avec le Johnson près d'eux, et le nom donné par le sommelier, les joueurs pourront constater que leur possible employeur n'est pas un Johnson habitué à engager des shadowrunners, mais un particulier certainement friqué, mais peut-être habitué aux usages des shadowrunners. Le Johnson se présentera comme Alexander Vaughn.

Un jet de Logique + informatique [Traitement de donnée] (seuil 1) apprendra à qui consultera la matrice qu'Alexander Vaughn est un des directeurs du cabinet d'affaires Juris Consultus, une filiale d'Horizon.

Qu'un Johnson prenne aucun soin de protéger son identité peut signifier deux choses, soit il est très incompetent, soit ce Johnson est médiatiquement exposé et ne souhaite pas passer par un entremetteur.

Alexander Vaughn est en effet une figure du monde des tribunaux. Un avocat connu pour ses succès nombreux.

Alexander ne parlera pas d'affaires pendant le repas mais des valeurs de la famille. Ce qui devrait un peu surprendre les pjs. Puis une fois le repas terminé, il conduira ceux-ci dans une pièce privée du restaurant pour les informer de leur travail: retrouver sa fille **Sabrina**. Toute la difficulté de ce travail consiste en ceci que Sabrina est une magicienne capable de modifier son apparence. Selon lui, elle aurait pu observer le dîner et personne n'aurait su qu'elle se trouvait là.

Le seul indice qu'il peut leur donner est que Sabrina avait une amante en la personne de **Mérodie** une Artiste qui commence à faire parler d'elle dans les Redmond Barrens au sein du groupe les Défractés.

Alexandre est prêt à tout pour récupérer sa fille quitte à accepter son homosexualité.

Il est prêt à offrir 9000 nuyen par personne pour que les joueurs retrouvent rapidement sa fille, **un supplément de 1000 nuyen par jour** accompagnera l'enquête des joueurs. Il connaît la bonne réputation des joueurs et pense qu'ils sont les seuls à pouvoir retrouver sa fille dans les barrens.

Patiente perdue

Voss (qui est un des contact des joueurs - Si besoin remplacez-le par un contact doc des rues de vos joueurs) reçoit les joueurs dans ça clinique et les conduira dans son bureau pour une discussion privée. Voss ne perdra pas de temps, il leur expliquera qu'une de ses patientes venant des beaux quartier est en danger.

La pauvre est victime de trou de mémoire et recherche sa petite amie, que tous connaissent dans le quartier sous le pseudonyme de scène: **Mérodie**.

De plus lorsque Voss a soigné sa patiente **Sabrina Vaughn**, il a vu que son dossier médicale faisait l'objet d'une alerte Sanitaire émise par **Crash Car**, ainsi que d'une procédure de recherche de la **Knight Errant**.

Voss est convaincu que quelque chose ne tourne pas rond dans l'histoire de cette fille. Il se demande quoi et pour répondre à cette question se propose d'engager les joueurs afin de trouver des réponse et sa patiente.

Son seul indice consiste en la personne de Mérodie la chanteuse du groupe: Défractés.

Il ne peut s'offrir les services des joueurs, mais leur propose toutefois de les dédommager à hauteur de **3000 nuyens** par personnes. Ce contact considérera comme **une faveur de niveau 4** qu'il doit aux joueurs .

Dr. Voss Influence 4, Loyauté 3

Vos joueurs risque de comprendre que Voss est aux abois, il peuvent en profiter pour négocier une ristourne sur le matérielle vendu par le médecin. Un jet de **Charisme + Négociation [Sociale]** (**Seuil succès = 5% de ristourne, limité à 20%**). Profiter ainsi de la faiblesse d'un contact ne sera pas oublié.

Le Sam's

L'ancien bar où traînaient des shadowrunners fait peu neuve après plusieurs années à avoir périclité. Patsy la nouvelle propriétaire relance le bar en créant la surprise par l'organisation de concert ouvert à des groupes à faible renommée.

Le concept fait le buzz autant sur le grid de la ville que dans Touristville.

Ce soir et pour un soir seulement, sont invités: Royn Dale, Harlequin Masquerade, les Gogetters, les Défractés et Les Clever Clovers.

Alerte: Le groupe les Défractés est composé de 2 vraies défractés et trois musiciens en bonne santé. Les vraies défractés sont: Gilles le lead guitariste, et Mélodie la chanteuse envoûtante. Pour la petite histoire Mélodie est la personnalité qui a envahi la conscience de Sabrina. Fait important Mélodie est amoureuse de Sabrina, et l'inverse est supposé comme vraie à ce moment.

Toutefois la femme qu'aime Sabrina est morte il y a un mois de cela, tuée par Mélodie qui désormais arbore avec les pouvoirs de Sabrina le physique de la femme qu'elle a tuée.

Pire les pouvoirs de Sabrina étant assez puissants pour créer une aura différente du à l'initiation, selon que ce soit Mélodie ou Sabrina qui est au commandement, peut induire plus d'un en erreur.

Pour les joueurs entrer au Sam's n'est pas dur: Patsy les a placés sur la liste des "VIP", car elle apprécie leur présence dans son établissement, ce qui devrait leur permettre de se balader dans le bar sans être ennuyé.

Dans les bars les groupes se succèdent sans qu'un imprévu interrompe les représentations. Les joueurs ont deux choix: Chercher dans l'arrière salle transformée en coulisse Mélodie, ou attendre son concert et tenter de l'approcher à la fin.

Chercher dans l'arrière salle:

Vos joueurs se retrouvent parmi dans une pièce remplie de monde, des groupes de musiques qui se préparent ou profitent de leur temps libre pour discuter. Certains groupes ont des gardes du corps, ce qui devrait obliger vos joueurs à faire preuve de doigté dans cette pièce pleine de monde.

Garde du Corp (professionnalisme: 4)

(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 (pistolet) 3(5), Athlétisme 4, Combat rapproché 5, Étiquette (corporation) 3(5), Perception 4, Discrétion 4.

Compétence de connaissance: Procédure de sécurité (Knight Errant) 3(5),

Équipement: Comlink Renraku Sensei (indice d'appareil 3), Ares Predator V [Pistolet Lourde, 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]

Street Credit: 0 Notoriety: 0 Public Awareness: 0

Ressource: 300 ¥

Moniteur de condition: 11

Armure: 9

“Au fond des coulisses” Mélodie et son groupe se préparent pour une scène que personne ne devrait oublier. Les joueurs peuvent entrer en contact avec Mélodie, il auront juste le plaisir de découvrir que Gilles le lead guitariste semble un peu stressé par la présence des joueurs. Il tentera de faire passer cela pour du trac.

Un jet de **Jauger les intention [Sociale] (seuil: 2)** Permet de comprendre que Gilles est stressé par quelque chose qui n’a rien à voir avec le trac.

Alors que Mélodie voit arriver les joueurs demandez une jet de **Charisme + Etiquette (corpo ou artiste)[Sociale] (Seuil: 3)** pour vous assurer que Mélodie ne saisisse pas que les joueurs sont autre-chose que des fan ou des producteurs.

Si Mélodie n’a pas compris qui sont en réalité les joueurs, elles parlera promotion artistique et de sa performance à venir. Au joueurs de voir comment il peuvent tirer d’elle des renseignements. Mélodie donnera la localisation présumée de Sabrina (Un coin dangereux dans les Redmond) si l’un des joueurs évoque son nom.

Si Mélodie à compris ce que sont les joueurs, elle cherchera à savoir qui les emploie. Elle leur dira où se trouve la localisation présumée de Sabrina (Un coin dangereux dans les Redmond). Puis se préparera pour son concert.

Dans les deux cas le lieu présumé où se trouve Sabrina est proche de Plastic Jungle.

Décrivez à vos joueurs le début du concert des Défractés, comme emportant l’enthousiasme du bar, quand l’entrée principal est soudain obstruée par un Van d’où sortent un groupe de combattant masqué sans signe distinctif armé jusqu’au dent. (La suite de ce scénario se poursuit dans **Interruption**).

Attendre le concert: Vos joueurs n’auront pas attendre longtemps le concert des Défractés, Quelques soient leur décision, à savoir approcher de Mélodie pendant le concert ou non, l’arrivée de l’équipe de combattant sans signe distinctif se fera avec les mêmes conséquences si les joueurs avaient tenté de parler à Mélodie, sauf que Mélodie sera sur Scène.

Les joueurs auront 5 tours pour réagir, tenter de fuir avec ou sans Mélodie, ou combattre et voir Mélodie fuir (gérez la suite avec la scène: **Interruption**).

Interruption

Chacune des trois issus du Bar voient déferler des combattant armée qui sortent d'un van banalisé. Même sur le toit on entend une équipe débarquer d'un hélicoptère. 4 équipes de 4 combattant c'est trop bien coordonnée pour être un hasard.

Alerte: Vos joueurs ont 5 tours pour réagir comme bon leur semble avant que la situation dégénère.

Il y a trop de combattant pour vos joueurs, la fuite est la plus sage des décision. Toutefois si vos joueurs préfère combattre cela se transformera en un bain de sang car la foule du bar sera hélas sur le chemin des balles perdues.

Alerte: Gratifiez en fin de partie 1 Pt de Notoriété au joueurs s'ils décident de combattre les assaillants du Sam's dans un bar remplis de monde. N'hésitez pas à leur faire sentir le poids de leur erreurs lors d'un combat défavorable.

Fuir consiste à passer dans les égouts grâce à une trappe cachée que Patsy indiquera au Joueurs s'ils ont la présence d'esprit de l'écouter. Mélodie se joindra aux joueurs. Elle leur dira que c'est très certainement un coup du père de Sabrina, qu'il a employé les joueurs pour la retrouver et lui faire la peau.

Dans le cas où les joueurs ne sont pas accompagné de Mélodie la scène se passe de la même manière, sauf que Mélodie s'enfuit par le passage secret de Patsy dans les égout avant eux.

Combattant non-identifiable (Mercenaire de la compagnie Bullthworth Ltd) (humain professionnalisme: 4)

Co	Ag	Ré	F	Cha	Int	Log	V	Ed	ess	M
4	5	4(6)	4	4	3	4	4	5	-	5.1

Initiative: 9 + 1d6 (11 + 1d6)

Limite - Physique: 5(6) – **Mentale:** 5 – **Social:** 6

Compétence Active: Armes automatique 4, Combat rapproché (GC) 6, Discrétion 3, Étiquette (corporations) 2(4), Intimidation 4, Perception 6, Pistolet 6, Premier soins 4.

Compétence de connaissance: Criminalité des Redmond Barrens 4, Connaissance des groupe de Mercenaires 4

Augmentation: Accroissement de réaction 2, Yeux cybernétiques [Indice 2, avec compensation anti-flash, interface visuelle, smartlink, vision nocturne]

Équipement: Comlink Hermès Ikon (indice d'appareil 5), Ares Predator V [Pistolet lourd], PRE 5(7), VD 8P, PA -1, SA, CR(1), 15(c)], Ares Alpha [Fusil d'assaut, PRE 5(7), VD 11P, PA -2, SA, TR, CR 2, 15(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], Bouclier Balistique [+6], casque [+2], Medikit 3.

Street Credit: 4 Notoriety: 2 Public Awareness: 1

Ressource: 300 ¥

Moniteur de condition: 10

Armure: 12

Alors qu'ils sont dans les égouts demandez des jets de **Intuition + Discrétion [Mental] (Seuil 2)** pour échapper au poursuivant en se cachant. Il est recommandé d'effectuer plusieurs jet pour indiquer au joueurs que les poursuivant ne lâchent rien.

Interrogation

A ce moment de l'histoire vos joueurs seront un peu perdu comme leur personnages, car ils auront bien conscience qu'il leur manque des pièces du puzzle. S'ils n'ont pas réussi à mettre la main sur Mélodie reportez vous à **La surprise du Chef**.

S'ils sont accompagné de Mélodie, il risquent d'être surpris lorsque celle-ci en s'évanouissant va prendre l'apparence de Sabrina Vaughn.

Vos joueurs auront alors plusieurs choix à leur dispositions: **contacter leur employeur, interroger Sabrina**. Ce sont pour l'heure les deux seuls options à leur disposition pour comprendre les enjeux de leur run.

Interroger Sabrina: Alors qu'elle revient à elle les premiers mots de Sabrina seront **Mélodie Non!**

Il est certain que cela ajoutera à la confusion de vos joueurs, et c'est le but. Lorsqu'elle reviendra à elle, Sabrina demandera au runners où est Alita. Apparemment quelque chose la lie à une certaine Alita et à un événement traumatique avec Mélodie. Sabrina n'a aucun souvenir d'avoir jamais rencontrée les runners. Cela surprendra vos joueurs, qui certainement hésiteront pas à lui faire remarqué qu'elle s'est faite passée pour Mélodie.

Sabrina Ignore pourquoi elle se serait faite passée pour Mélodie bien qu'elle puisse admettre que durant sa dernière absence elle l'ait fait. Sabrina est consciente d'avoir des pertes de mémoire, ou des absences. Elle n'en fera pas mystère au joueurs. Bien qu'elle ne comprennent pas pourquoi ni comment.

Si vos joueurs décident de comprendre de quoi souffre Sabrina en l'emmenant voir un médecin, rendez-vous à la clinique du Dr. Voss (voir **La surprise du Chef**). De même si vos joueurs sont employé par Vaughn mais ne souhaitent pas tous de suite le contacter laissez les se rendre à la clinique du Dr. Voss.

Contacteur l'employeur: Alexandre sera à la fois soulagé que les joueurs aient retrouvé sa fille et inquiet de savoir dans quel circonstances. Alexandre ignore tous du **SFC**, il ne comprend pas pourquoi sa fille se ferait passer pour son amante.

Rendez-vous sera pris dans la maison luxueuse des Vaughn dans Bellvue au plus tôt. Prenez soins d'étudier sans le dire comment vos joueurs se rendent au rendez-vous et quel mesure de sécurité ils prennent pour aborder se rendez-vous.

La maison des Vaughn est un modèle de domotique dans un secteur AAA de Bellvue, remplis de système automatisé surveillez ou entretenu par des drones domestiques. La sécurité privée est géré par Winter Systeme, la sécurité publique par Knight Errant. Le temps de réponse de Winter Systeme est de 2 minutes, celui de la Knight Errant est de 3 minutes.

Une fois confronté à sa fille Alexandre oublie toute mesure et ne s'occupe que du bien être de sa fille. Lui aussi questionnera sa fille sur son comportement ces derniers temps en lui disant qu'il n'est pas opposé à ce qu'elle fréquente Mélodie, mais au moins qu'elle soit prudente et qu'elle garde le contacte avec lui.

Vos joueurs ont l'occasion d'interroger le père de Sabrina sur le comportement supposé étrange de sa fille. Pour Alexandre ce ne sont que des gamineries dangereuse qui n'ont plus lieu d'être.

La seconde intervention de la team Bullsworth: Alors que vos joueurs et Alexandre essaient de comprendre ce qui arrive, ou est arrivé à Sabrina, le comlink de la maison s'active (les dekers de Bullsworth ont hacké le système sophistiqué de sécurité de la maison, à moins que l'un de vos joueurs se soit introduit dans le serveur de sécurité de la maison et ne les en ait empêché, ils sont en train de combattre les Spiders de Winter System au début de l'affrontement).

Un écran s'allume et un Asiatique se présentant sous le nom de **Hattori Hanzō**, propose aux Vaughn d'accepter de le rejoindre, car dit-il: Il sait de quoi souffre Sabrina, prétend que c'est grave et mortelle et prétend disposé des moyens nécessaires pour traiter la maladie de Sabrina. A ce moment du scénario Alexandre est émotionnellement secoué, à tel point qu'il écouterait les conseils des joueurs : Accepter ou refuser le deal.

Alerte: Cette scène est un gros cafouillage, ou les plomb va parler, et Mélodie refera surface. Selon comment les runners gèrent la scène, les directions que prendra ce scénario seront multiples. Soyez particulièrement attentif à offrir plusieurs chance pour vos joueurs d'éviter un affrontement direct avec les mercenaire de la Team Bullsworth, car autant le dire tous de suite il y a des chances pour qu'ils ne fassent pas le poids face à 20 mercenaire surentraîné, comprenant 4 mages, 4 decker, 10 combattants, et deux riddger de véhicules aériens.

Que vos joueurs invitent les Vaughn à accepter ou non la proposition d'**Hattori Hanzō**, ils ignorent que leurs antagonistes ne veut pas de témoins à ça petite affaire et a donné l'ordre aux la team Bullsworth de tuer les joueurs.

Alerte: Autorisez un jet de Intuition + jauger les intentions [Mental] (seuil: 1), afin de permettre au joueurs de comprendre que les vêtements sans moyen de reconnaissance de ceux qui viennent chercher les Vaughn indique qu'il ne souhaitent pas que l'on sache qui ils sont et pourquoi ils sont là, et qu'il y ait des chance qu'il ne fassent pas de témoin.

Combattant non-identifiable (Team Bullsworth)

(Ork professionnalisme: 4)

Co	Ag	Ré	F	Cha	Int	Log	V	Ed	ess	M
6	5	4(6)	6	3	3	4	4	5	5.1	-

Initiative: $9 + 1d6$ ($11 + 1d6$)

Limite - Physique: 5(6) – **Mentale:** 5 – **Social:** 6

Compétence Active: Armes automatique 4, Combat rapproché (GC) 6, Discrétion 3, Étiquette (corporations) 2(4), Intimidation 4, Perception 6, Pistolet 6, Premier soins 4.

Compétence de connaissance: Criminalité des Redmond Barrens 4, Connaissance des groupe de Mercenaires 4

Augmentation: Accroissement de réaction 2, Yeux cybernétiques [Indice 2, avec compensation anti-flash, interface visuelle, smartlink, vision nocturne]

Équipement: Comlink Hermès Ikon (indice d'appareil 5), Ares Predator V [Pistolet lourd, PRE 5(7), VD 8P, PA -1, SA, CR(1), 15(c)], Ares Alpha [Fusil d'assaut, PRE 5(7), VD 11P, PA -2, SA, TR, CR 2, 15(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], Bouclier Balistique [+6], casque [+2], Medikit 3.

Street Credit: 4 Notoriety: 2 Public Awareness: 1

Ressource: 300 ¥

Moniteur de condition: 10

Armure: 12

Serveur (sécurisé) de la maison des Vaughn – Bellvue

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

État d'activité normal: Trois CI traqueuse.

Mode alerte: CI Sonde, CI Bloqueuse, CI Pot de col, CI Traqueuse, Arrivée des Spiders Winter Systeme.

Fonction du serveur: Gère la domotique de la maison des vaughns, les communications, et des application de média sociale propre à Sabrina.

Decker Team Bullsworth

(HUMAIN, niveau de professionnalisme 4)

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

Limites Physique 5, Mental 8, Social 6

Initiative 12 + 1D6

Initiative Matricielle (Rv, cold-sim) 13 + 3D6

Initiative Matricielle (Rv, hot-sim) 13 + 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

Équipement 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: 4 Notoriety: 2 Public Awareness: 1

Ressource: 800 ¥

Monitor de Condition 9

Monitor de Condition Matricielle 10

Armor 6

Rigger Team Bullsworth

(Nain, niveau de professionnalisme 4)

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

Limites Physique 5, Mental 8, Social 6

Initiative 12 + 1D6

Initiative Interfacée (Rv, cold-sim) 13 + 3D6

Initiative Interfacée (Rv, hot-sim) 13 + 4D6

Compétence: Appareil volants 6, Électronique 6, Guerre Electronique 5, Intimidation 2, Perception 3, Pistolet 2, Véhicule terrestre 6.

Consol de commande: Vulcan Leiegelord [Indice d'appareil 5], disposition actuelle: Traitement de donnée 6, Firewall 5.

Programs Armure (+2 dés pour résister aux dégâts matricielles), Carapace(+ 1 dés pour résister au dommages matricielles), Cryptage (+ 1 Firewall), Tollbox (+ 1 traitement de donnée).

(+3 dès pour encaisser les dégâts Biofeedback + 2 dès pour encaisser les dégâts matricielles)

Augmentations Booster cérébrale 1, datajack, Câblage de contrôle véhicule alpha (3)

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

Weapons Ares Predator V [Pistolet lourd], PRE 5(7), VD 8P, PA -1, SA

Street Credit: 4 Notoriety: 2 Public Awareness: 1

Ressource: 800 ¥

Monitor de Condition 9

Monitor de Condition Matricielle 10

Armor 6

DASSAULT SEA SPRITE (ROTORCRAFT)

Manibilité	Vitesse	Accel.	Structure	Blindage	PILOT	SENS	Siège	Dispo.	Coût
5	4	3	18	12	3	5	14	18R	400,000¥

Equipement Standar: Treuil de sauvetage (x2)

MCT-NISSAN Roto-Drone (ROTORDRONE)

Manibilité	Vitesse	Accel.	Structure	Blindage	PILOT	SENS	Siège	Dispo.	Coût
4	4	2	4(7)	4	3	3	-	6	400,000¥

Equipement Standar: Structure compact, permet de monter plus d'armes (structure +3) Armes, Monture d'armes renforcée.

Armes: Ares Maverick [Mitrailleurse lourde], PRE 5, VD 12P, PA -4, TA

Magicien Team Bullsworth

(HUMAIN, niveau de professionnalisme 4)

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

Initiative: 6 + 1d6

Initiative astrale: 4 + 3d6

Limite - Physique: 4 – Mentale: 6 – Social: 6

Compétence Active: Armes contondantes 3, Armes tranchantes 3, Combat à main nues 3, Contre-sort 5, Intimidation 3, Lancement de sort 5.

Compétence de connaissance: Menace (Défracté) 1 (3)

Sort: Barrière Mana, Confusion de masse, Boule étourdissante, Détection d'un individu, Soins

Équipement: Comlink Metalink (indice d'appareil 1), Couteau[Arme tranchante, PRE 5, Allonge -, VD 4P, PA-1], Vêtement renforcé [6].

Street Credit: 0 Notoriety: 0 Public Awareness: 0

Ressource: 120 ¥

Moniteur de condition: 10

Armure: 6

Winter System 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

L'arrivée du FBI: Jouez cette scène quand la situation semble perdu pour vos joueurs, ou si par un retour de situation improbable ils ont réussi à prendre le dessus sur leur adversaires. Alors que la Team Bullsworth pénètre dans la maison des Vaughns, un véhicule blindé du FBI fonce droit dans l'une des baies vitrées qui donne accès au Salon, Profitant de la cohue un groupe de la Seattle Task Force du FBI commence à ouvrir le feu sur la Team Bullsworth et les clouent sur place. Alors que des coups de feu s'échangent, l'Agent spéciale Shayne invite les joueurs et les Vaughns à pénétrer dans le fourgon de sécurité.

S'ils acceptent, la strike Team de la Seattle Task Force les évacuera vers l'UCAS Federal Building dans le downtown, sous une volée de plomb, alors que pour une fois les sirènes de la Knight Errant annonceront à d'autres que les joueurs qu'ils vont avoir des soucis. (la suite de cette partie se jouera dans **2^{ème} Service**).

La surprise du chef

Alors que vos joueurs ont réussi à se frayer un chemin jusqu'à la clinique du Dr. Voss, Mélodie s'évanouie, et Soudain son apparence change en celle de Sabrina. Voss ne manquera pas de faire comprendre aux joueurs que leur temps est compté et qu'à l'heure où il parle quelqu'un a du avertir ceux qui cherchent Mélodie ou Sabrina de la présence de l'une ou de l'autre et de celle des joueurs dans la clinique.

Voss demandera aux joueurs de pouvoir examiner Sabrina. L'examen sera rapide, il expliquera aux joueurs qu'un tas de nano-robots sont présents dans les lobes frontaux de Sabrina et que cela est anormale: On ne place pas de nano-robot dans cette partie du cerveau sans un implant de contrôle.

Voss ne pourra pousser son examen plus loin que Sabrina demandera aux joueurs ce qu'elle fait dans la clinique en ayant aucun souvenir de leur rencontre avec Mélodie... Voss inquiet dira aux joueurs que l'alerte sanitaire de Crash Car cache quelque chose. Il aurait besoin de temps pour examiner Sabrina afin d'en savoir plus. Cela implique que les joueurs vont devoir trouver à Sabrina et Voss une planque pour permettre à Voss de faire quelques analyses.

***Alerte:** Chaque planque engagé dans cette scène pour cacher Voss et Sabrina / Mélodie offre 16h00 de tranquillité aux joueurs avant qu'arrive La Team Bullsworth. Si vos joueurs n'ont pas de planque ou ne souhaitent pas griller une de leur planque, le temps de repos tombe à 6h00 par planques improvisées.*

L'examen de Sabrina / Mélodie: Il faut environ 32h00 au docteur Voss pour comprendre en surface ce qui arrive à Sabrina et Mélodie. Si vos joueurs parviennent à éviter la détection de la Team Bullsworth, pour ce faire un jet de **Intuition + Discrétion [Mental] (seuil 2)** est requis pour les joueurs qui conduisent les joueurs, ou pour chaque joueur s'il se déplace à pieds ou en transport public.

Au bout de 32h00 environ, le Dr. Voss pourra en partie expliquer aux joueurs ce qu'il se produit: Les nano-robots s'interfacent avec le cerveau de Sabrina. C'est une technologie très avancée, il ne comprend pas à quoi sert cette interface, toutefois il a remarqué, que les nano-robots avaient une action sur les connexions synaptiques de Sabrina. Ce qui au vu de la zone où elle se produit est au mieux dangereux pour elle.

Si l'on ajoute que Crash Car a émis une alerte sanitaire dans laquelle Sabrina et Mélodie sont recherchées pour être porteuses d'une variante bénigne du H₁N₁. Voss pense que Sabrina est peut-être le cobaye d'une expérience médicale corporative qui a mal tourné. Il se demandera ce pendant quel est le lien avec Crash Car, en dehors du fait que la firme de secourisme peut avoir vu la même chose que lui et le potentiel danger pour la population.

Laissez à vos joueurs un peu de temps pour apprécier les informations communiquées par Voss. Puis laissez-les interroger Mélodie selon votre bon vouloir. Car en 32h00 il est possible que Mélodie ait refait surface.

Mélodie est une manipulatrice, tant qu'elle pensera pouvoir utiliser les joueurs à son avantage, elle ne fera pas preuve de violence avec eux. Répondez aux questions qui n'ont pas d'impact sur Mélodie avec franchise. Si l'on demande à Mélodie la raison pour laquelle elle se transforme en Sabrina ou vice-versa, cela lui répondra qu'elle est un sujet d'expérimentation involontaire. Elle est une tentative de transfert de conscience ratée.

Selon elle, EvO tentait de faire quelque chose avec sa conscience et celle de Sabrina, mais cela a échoué. Si les joueurs veulent l'aider elle pourrait trouver un moyen de défaire ce qui a été fait en se procurant des données sur le SFC. Elle prétend connaître l'adresse d'un serveur vulnérable d'EvO, une back door.

Alerte: Si vos joueurs ont un doute sur les racontars de Mélodie laissez les aller au fond de cette affaire. S'introduire sur serveur de donnée privé EvO, même par une back door est au mieux suicidaire.

Voss sera opposé à une tel action, selon lui si ce que dit Mélodie est vrai, il est fort à parier qu'EvO ira très loin pour protéger ses secrets, de surcroît une tentative de vol de donnée sensible n'arrangera rien.

Et si ce n'était pas EvO qui avait tenté le transfert de conscience? Pourrait être un des arguments pour calmer les joueurs. Voss proposer a au joueurs de tenter de visiter Shadowsea pour échanger des informations sur le transfert de conscience, afin de voir s'il n'y a pas eut de précédant à cette affaire et ainsi réagir avec plus de préparation. Si malgré les avertissements de Voss vos joueurs décident d'hacker un serveur sensible d'EvO, comme le recommande Mélodie allez à **Mission suicide**.

Visiter Shadowsea: Naviguer les confins sombre de la matrice n'est pas à la porté du premier venu, il faut évité les sites piraté, les deckers fou de brickage, qui ne veulent qu'une chose: bousiller vos programmes et votre deck, pour le plaisir, sans compter les faux sites créés par les propriétaires de Shadowsea pour éloigner les espion corporatistes et les agent des forces de l'ordre.

Pour cela, il est requis de vos joueurs un jet d'**Intuition + Informatique [Traitement de donnée] (seuil 3)**.

Une fois sur le serveur de Shadowsea, vos joueurs peuvent tenter de se renseigner sur une éventuelle tentative de transfert de conscience, le seul élément d'actualité qui ressortira qu'il parient avec les usager du site Shadowsea, ou qu'ils recherchent dans les données à disposition du publique c'est le Syndrom de **Fragmentation Cognitif**. Vos joueurs apprendront qu'une maladie d'un genre nouveau et inconnu modifie la conscience de ceux qui la contractent. Apparemment l'hôte n'a aucun souvenir de ce que la conscience envahissante fait, il subit comme des trou de mémoire. Les défractés: ce qui souffre du SFC, comme on les appel sont activement recherché par les corporation, mais cela de manière secrète. Inutile d'en dire plus pour que les joueurs fassent le rapprochement entre Mélodie et Sabrina et la cascade d'ennuis qu'ils ont connu depuis peu.

Rendez-vous à la scène **dessert à la carte**.

2^{ème} service

Si vos joueurs en sont là c'est parce que d'une manière où d'une autre ils ont échappé à la team Bullsworth une seconde fois avec l'aide du FBI.

Dès leur arrivé à Federal Building, ils sont conduit dans une salle d'interrogatoire commune.

L'agent spéciale Alita Shayne commence alors à interroger les joueurs en douceur afin de savoir ce que eux et Vaughn savent. Sabrina a été emmenée dans une autre pièce.

Alita questionne les joueurs s'ils travaillent pour Cerberus, l'E-Dragon. Elle demandera à Vaughn en quoi il est impliqué dans la maladie de sa fille.

Ces deux question mettront certainement la puce à oreille des joueurs, comprendront que l'affaire leur échappe. L'Agent spéciale Shayne comprendra très vite que les joueurs ne sont en rien impliqués dans ses affaires, qu'ils sont juste comme Vaughn des civiles impliqués dans une affaire qui les dépasse.

Elle parlera de relâcher les joueurs, lorsqu'une alerte sonore retentira dans le bâtiment: Mélodie aider par Gilles et de quelques inconnus s'évadent.

Dépassée par les événements Alita demandera aux joueurs s'ils sont prêts à aider le FBI à retrouver la Défracté Sabrina Vaughn. Si vos joueurs acceptent ils sont libre et font équipe avec Alita, qui les suis par comlink.

Alita leur explique que Sabrina souffre d'une maladie nouvelle appelé pour le moment Syndrome de Défragmentation, elle leur communique ce renseignement car les joueurs de Sabrina sont comptés à mesure que la conscience parasite de Mélodie prendra le dessus sur elle.

***Alerte:** Shayne est dépassé par les événements et improvise en demandant à des Shadowrunners de retrouver une défracté elle prend un gros risque mais son intuition lui dit que les joueurs ont peut-être appris plus sur Sabrina qu'elle.*

Comment retrouver Mélodie: Mélodie est une manipulatrice très compétente, mais elle a un défaut: elle aime être adulée par les foules comme tous musicien qui cherche à percer. Vos joueurs n'ont plus qu'à attendre le moment où elle fera un concert pour la cueillir, ce qui arrivera 3 jours après ça fuite.

Un jet **Intuition + Informatique [Traitement de donnée] (seuil 1)** permettra de trouver la salle, un concert unique des Défracté organisé par un producteur envieux de surfer sur le côté de sulfureux de faire jouer un groupe de musicien en cavale. Avec ce concert les membres du groupe espèrent pouvoir disparaître quelques temps de Seattle et ne pas être retrouvés lorsqu'ils referont surface dans une autre ville.

Laissez vos joueurs préparer l'arrestation de Mélodie comme ils l'entendent. Dites leur juste que le lieu du concert est un hangar abandonné (un squat) dans le Touristville des Redmon Barrens. Il y a 2 entrées à couvrir, pas de sécurité matricielle ou de drone. En revanche Mélodie est supposée pouvoir employer des capacités magiques, les joueurs doivent se tenir prêts à tout.

Avant que le combat ne commence les joueurs reçoivent un appel inconnu, s'ils l'acceptent le responsable corporatiste qui se fait appeler **Hattori Hanzō**, proposera aux joueurs de repartir du bon pied. Il leur dira qu'il a les moyens de fournir un traitement contre le SFC à Sabrina Vaughn. Si

vos joueurs acceptent de l'aider il leur remettra un montant de 200'000 nuyens par personne dans leur groupe. A eux de choisir judicieusement.

Le combat: Il n'y en a pas Gilles s'enfuit avec les membre du groupe s'il en a l'occasion Mélodie se rend. Apparemment elle est au bord de la dépression, en effet, elle n'imaginait pas lorsqu'elle avait infecté Sabrina qu'elle en tomberai amoureuse, qu'elle tuerait l'amante de Sabrina, et qu'elle deviendrait la raison pour laquelle Sabrina souffrirait.

Elle ne se voit plus fuir, ni même s'opposer à qui que ce soit. Lorsque les joueurs approche Mélodie confesse ses crimes, puis s'arrête. Oui elle s'éteint de sorte que la conscience de Sabrina soit pour le moment épargnée. Cela à pour effet de plonger Sabrina dans le coma.

Retrouvez la fin de cette histoire dans le chapitre: **Dessert à la carte.**

Mission Suicide

Vos joueurs ont décidé de faire l'expérience du grand frisson, vous devriez leur demander s'il ne veulent pas remettre le scénario à une séance ultérieur ou vous aurez soin de produire des plan et un environnement digne de ce nom pour une tentative de vol de donné sensible sur EvO. Le présent scénario tourne autour de la relation que les joueurs tissent avec Mélodie / Sabrina.

On peut considérer que la mission sur EvO est une mission suicide en ce sens que Mélodie envoi les joueurs se faire tuer pour rien. S'il parviennent à réussir leur run il sauront qu'il ont été trahis par Mélodie, qu'EvO leur en veut et mettra les moyens pour les retrouver et leur faire payer leur affront.

Les enjeux d'un tel scénario mérite au moins autant de préparation que celui-ci il est naturelle qu'il dispose d'un développement propre. Je vous invite à créer cette suite possible au scénario et les développement qui l'accompagne.

Dessert à la carte

Vos joueurs tiennent Sabrina Vaughn / Mélodie. Selon ce qu'ils ont accomplis Sabrina est dans le coma et a besoin de soin urgent. Vos joueurs vont devoir choisir avec qui ils traitent: Ils peuvent rendre le corps de Sabrina à **son père, au FBI, à Hattori Hanzō, voir contacter Crash Car.**

Si vos joueurs contactent Crash Car, la firme de sauvetage armé d'urgence les invitera à prendre contact avec la clinique Red Star d'Evrett. En échange de leur collaboration dans "la mise en quarantaine" d'une réfractée les joueurs reçoivent 100'000 nuyens par membre de leur équipe.

Si vos joueurs contactent Hattori Hanzō, à leur grande surprise celui-ci n'essayera pas de les doubler et les paiera 200'000 nuyens chacun.

L'agent spécial Alita Shaine ne peut payer les joueurs pour les dédommager de leur aide, toutefois cela ne veut pas dire qu'il ne recevront pas une gratification: En faisant jouer ses relations Shayne se débrouillera pour faire disparaître les possible action pénale ou civil lancée contre les joueurs. Elle pourra même devenir une pourvoyeuse de travail régulier.

Si les joueurs ramène Sabrina à son père, celui-ci leur offrira en plus de leur émoluments originaux, une gratification personnel de 50'000 nuyens par personne. Il pourra devenir un contact corporatiste de poids pour les joueurs. De plus 3 points de karma seront également offert au joueurs pour avoir évité à Sabrina de devenir un cobaye.

Alexander Vaughn (Cadre Corporatiste – Avocat associé - chez Juris Consultus, filiale d'Horizon) : Influence 6, Loyauté 3.

L'addition (Conclusion)

Voilà nous sommes arrivé au terme de cette histoire. Il va de soit que vos joueurs souhaiteront arpenter les rues de Seattle à nouveaux, tenez comptes des événements survenus lors de ce scénario pour bâtir les suivant. Notamment les contact avec lesquels les joueurs pourront , sont et ont été amené à fréquenter.

Que ce soit Vic les réparateur électroniciens de Redmond Barrens, le Dr. Voss médecin des rue au grand coeur, Alexender Vaughn le corporatiste dépassé par les événements, voir le mystérieux Hattori Hanzō, ou l'incorruptible agent spécial Alita Shayne, ceux-ci auront peut-être un nouveau rôle à joueurs dans de futures scénarios.

A vous de voir également comment la team Bullsworth traitera les joueurs dans le future sachant qu'il ont peut-être perdu des amis dans l'affrontement avec les joueurs (d'un autre côté ce sont des mercenaires, il est presque certain qu'il passeront à une autre affaire, car la vengeance ça ne paie pas).

Attribuez 6 Karma au joueurs pour avoir fait l'entier du scénario et y avoir survécu.

Attribuez 3 karma pour avoir fait le petit travail de Vic sans violence physique.

Attribuez 3 Karma pour avoir ramenez Sabrina à son père.

Attribuez 1 karma au joueur qui ont décidé de ne pas engager le combat au Sam pour protéger les gens qui s'y trouvaient.

Attribuez 3 karma aux joueurs qui ont réussi à défendre contre toute attente la maison des vaughns lors du second assaut de la team Bullsworth.