

Les 20 ans d'Ares Macrotechnology

Scénario Shadowrun III pour le concours de scénarii de la 22ème convention des neiges.

Résumé

C'est aujourd'hui les 20 ans d'Ares Macrotechnology. La plus grande Corporation de fabrication d'arme de Seattle. Et aussi principal fournisseur en armement militaire. Comme chaque année, Ares Corporation organise une grande fête réservée à la très haute société et Seattle.

Les PJs vont devoir s'infiltrer au cœur des locaux ultra sécurité d'Ares Macrotechnology en plein milieu de cette grande réception ! Mais nous savons déjà que quelque chose va déraiper, et ça pourrait bien être les PJs.

Les personnages

Le scénario est prévu pour 5 joueurs. Ni plus, ni moins. Ils devront choisir entre les 5 personnages suivant.

- Bloody Claws : Un samouraï des rues spécialisé dans le combat au corps à corps. Assez rustre, mais efficace.
- Eagle Eye : Tireur d'élite très doué. Un personnage discret qui parle rarement.
- Void : Magicien et scientifique humain intelligent. Calme et posé, il réfléchit avant d'agir.
- Nina : Femme fatale. Elle sait faire changer d'avis tout ce qu'elle peut attirer. C'est à dire environ la moitié de la planète.
- Stealth : Une opération ninja ? Il est là pour ça. Malin, rusé, mesquin et lâche. Vous ne pouvez pas vivre avec, mais vous ne pouvez pas vivre sans.

Le scénario devrait pouvoir se jouer en environ 5h. Il est assez facile de maîtriser le temps de la partie en ajoutant / retirant des parties du scénario s'il le faut. Surtout qu'il est possible que les PJs partent carrément dans le décor.

Les pages suivantes sont les feuilles de personnages qu'il faut donner à chacun des joueurs. Les personnages ne se connaissent pas, c'est leur premier contrat ensemble.

Chaque joueur doit bien sur choisir un personnage. Vous pouvez leur lire à voix haute les quelques phrases juste au dessus pour décrire vaguement le personnage. Si des joueurs posent des questions sur les personnages, vous pouvez bien sur répondre sans entrer forcément dans les détails. Mais par contre, chaque personnage à un « atout spécial ». Quelque chose de très spécial, et ça, il ne faut pas qu'ils le sachent avant de choisir le personnage. Voici les atouts :

- Bloody Claws : Bloody Claws a réussi à voler un canon d'assaut Panther à l'armée ! Il n'a par contre que 3 obus en stock et impossible de s'en fournir d'autre. Il possède aussi le harnais qui lui permet de fixer le canon sur son épaule. Cette arme de destruction fait des dégâts explosifs de 18F dans une petite zone (plus petit qu'une grenade, mais bon, ça pique un peu plus fort qu'une grenade). Je rappelle qu'en face, les PNJs sont prévus pour des PJs fraîchement créé, et donc absolument aucun d'entre eux n'est capable de survivre à du 18F.
- Eagle Eye : Eagle Eye possède un fusil de sniper exceptionnel. Il l'a récupéré pendant un contrat périlleux dans des laboratoires d'Ares. Le fusil est un Walther MA-2100 de l'armée modifié. Il ne subit aucun recul, même s'il est utilisé sans son trépied.
- Void : Il à sous son contrôle 2 élémentaires de niveau 6. Toutes ses économies ont été utilisée pour acheter le matériel, mais ça en valait la peine ! Les 2 élémentaires suivent en permanence Void dans le plan astral. Ils peuvent se manifester (gratuitement) dans le plan physique s'il le désire. Par contre, n'importe quel autre service fera perdre un niveau à l'élémentaire (règle habituelle, donc). Le joueur doit choisir le type des élémentaires (eau, feu, terre ou air). Il faut se référer au supplément « Les métacratures » pour retrouver les caractéristiques et les sorts des élémentaires. Le joueur ne doit pas oublier que n'importe quel magicien pourra voir ses élémentaires dans l'astral, mais Void peut leur demander de rester à l'écart s'il le faut (la vitesse d'un élémentaire dans l'astral est presque instantané).
- Nina : Nina a subit une implantation d'un cyberware très spécial. Il lui permet de changer son apparence. Le processus de transformation prend tout de même 5 minutes. Elle peut ainsi changer son apparence et réduire son charisme à la valeur qu'elle souhaite. Une réussite sur un jet d'intelligence seuil 8 permet de voir que son apparence n'est pas « naturelle », 2 réussites permettent de voir qu'elle a changé de forme (sans savoir le moyen), 3 réussites permettent de savoir que c'est Nina.
- Stealth : En plus d'être un expert en infiltration en tout genre, Stealth est aussi un interfacé. Il s'arrange pour que personne ne le sache, mais il peut contrôler à distance des mini-robots plus utiles que dangereux. Vous retrouverez les caractéristiques et les compétences des robots avec la feuille de personnage de Stealth.

Bloody Claws

Race : Troll

Attributs :

Constitution : 11 (14)

Rapidité : 5

Force : 10

Charisme : 2

Intelligence : 3

Volonté : 3

Réaction : 4 (9)

Essence : 0,15

Magie : 0

Initiative : 9 + 3d6

Compétences :

Athlétisme : 6

Armes Cyber-Implantées : 6

Armes lourdes : 6

Pistolets : 5

Explosifs : 2

Furtivité : 4

Connaissances :

Armes : 2

Cyberwares : 2

Corporations : 2

Gangs : 2

Ombres : 2

Réserves :

Combat : 4

Armures :

Veste renforcée 5 / 3

Ossature 1 / 1

Total 6 / 4

Cyberwares :

Griffes rétractiles

Réflexes câblés niveau 2

Ossature renforcée titane

Accélérateur réaction

Essence

0,43

3

2,25

0,3

Armes :

Mains nues

-

1

-

14M étourdissants

Griffes

-

1

-

10M

Cannon d'assaut

Non

-

CC

18F

Ares predator

5

-

SA

9M

Équipement :

DocWagon platine

Harley Davidson scorpion

Niveau de vie : Moyen

Argent : 5000

Void

Race : Humain

Attributs :

Constitution : 3

Rapidité : 3

Force : 2

Charisme : 4

Intelligence : 6

Volonté : 6

Réaction : 4

Essence : 6

Magie : 6

Initiative : 4 + 1d6

Compétences :

Sorcellerie : 6

Invocation : 6

Pistolets : 3

Biotech : 6

Voiture : 4

Furtivité : 3

Étiquette : 2

Connaissances :

Magie : 6

Élémentaires : 6

Esprits : 6

Corporations : 6

Grec : 6

Réserves :

Combat : 7

Magie : 6

Astrale : 8

Armures :

Manteau rembourré 4 / 2

Armes :

Mains nues

Dis.

-

Allonge

0

Modes

-

Dégâts

2M

Ares predator

5

-

SA

9M

Équipement :

Médikit x 3

Ford Americar

Patch stimulant x 3

Bibliothèque hermétique indice 6

Lunettes à vision thermographique

Focus de maintien indice 3

Niveau de vie : Bas

Argent : 0

Les sorts de Void

<u>Sort</u>	<u>Niveau</u>	<u>Seuil</u>	<u>Durée</u>	<u>Drain</u>
Éclair de mana	6	Vol	-	6 X
Soins	6	10 - Essence	P	6 Niveau de blessure
Boule de feu	6	4	-	7 (X + 2)
Détecter un individu	4	Variable	-	4 L
Aug. Réflexes +1	3	Réaction	M	4 G
Invisibilité étendue	6	4	M	7M

Élémentaires :

Eau :

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré	Init	Dégâts
N+2	Nx2	N	N	N	N	N	N+1	N +11 +1D6	NG étourdissants

Pouvoirs : Engloutissement, Matérialisation, Mouvement

Faiblesses : Vulnérabilité (Feu)

Air :

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré	Init	Dégâts
N-2	(N+3)x4	N-3	N	N	N	N	N+2	N +12 +1D6	-

Pouvoirs : Engloutissement, Matérialisation, Mouvement, Souffle nocif, Psychokinésie

Faiblesses : Vulnérabilité (Terre)

Feu :

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré	Init	Dégâts
N+1	(N+2)x3	N-2	N	N	N	N	N+1	N +11 +1D6	(N-2)M

Pouvoirs : Aura enflammée, Engloutissement, Garde, Matérialisation, Sort (lance flammes)

Faiblesses : Vulnérabilité (Eau)

Terre :

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré	Init	Dégâts
N+4	(N-2)x2	N+4	N	N	N	N	N-2	N +8 +1D6	(N+4)G

Pouvoirs : Engloutissement, Matérialisation, Mouvement, Allonge +1

Faiblesses : Vulnérabilité (Air)

Eagle Eye

Race : Humain

Attributs :

Constitution : 6

Rapidité : 6

Force : 5

Charisme : 3

Intelligence : 6

Volonté : 4

Réaction : 6 (11)

Essence : 1,5

Magie : 0

Initiative : 11 + 3d6

Compétences :

Fusils : 6

Pistolets : 6

Armes tranchantes : 5

Armes de jet : 5

Athlétisme : 6

Furtivité : 6

Connaissances :

Armes : 6

Cyberwares : 6

Corporations : 6

Gangs : 6

Ombres : 6

Réserves :

Combat : 8

Armures :

Veste renforcée 5 / 3

Cyberwares :

Réflexes boostés 3

Interface câblée

Acc. Réaction 3

Yeux cybernétiques

– Vision nocturne

– Grossissement électronique x 3

– Vision thermographique

Essence

2,8

0,5

0,9

0,3

Armes :

Mains nues

-

0

Modes

-

Dégâts

5M étourdissants

Ares predator

5

-

SA

9M

Walther MA-2100

-

-

SA

14G (Aucun recul)

Couteau

8

0

-

5L

Grenades

6

-

-

10G

Équipement :

DocWagon platine

Grenades x5

Niveau de vie : Moyen

Argent : 10 000

Nina

Race : Elfe

Attributs :

Constitution : 4

Rapidité : 5

Force : 4

Charisme : 8

Intelligence : 6

Volonté : 6

Réaction : 5

Essence : 1

Magie : 0

Initiative : 5 + 1d6

Compétences :

Pistolets : 5

Négociation : 6

Interrogation : 6

Informatique : 6

Fouets : 5

Furtivité : 6

Connaissances :

Jet set : 6

Haute société : 6

Corporations : 6

Mode : 6

Ombres : 6

Réserves :

Combat : 8

Armures :

Veste renforcée 5 / 3

Cyberwares :

Change forme

Compartiment digital

Essence

5

0,1

Armes :

Mains nues

Ares predator

Fouet mono-filament

Dis.

-

5

10

Allonge

0

-

2

Modes

-

SA

-

Dégâts

4M étourdissants

9M

10G

Équipement :

DocWagon super-platine

Eurocar Westwind 2000

Niveau de vie : Luxe

Argent : 50 000

Stealth

Race : Humain

Attributs :

Constitution : 4

Rapidité : 6

Force : 3

Charisme : 2

Intelligence : 6

Volonté : 3

Réaction : 6

Essence : 1,2

Magie : 0

Initiative : 10 + 3d6

Compétences :

Pistolets : 6

Informatique : 6

Électronique : 6

Biotech : 6

Explosifs : 5

Furtivité : 6

C / R électronique : 6

Armes Cyber-Implantées : 4

Hélicoptère : 4

Connaissances :

Sécurité : 6

Armes : 6

Corporations : 6

Gangs : 6

Ombres : 6

Réserves :

Combat : 7

Armures :

Veste renforcée 5 / 3

Camouflage 5 / 3

Cyberwares :

ICV indice 2

Lame de poing rétractile

Datajack

Microphone subvocal

Récepteur radio

Essence

3

0,25

0,2

0,5

0,4

Cyberwares :

Yeux cybernétique

- Vision nocturne

- Grossissement x3

- Afficheur rétinien

- Duplicateur rétinien

Essence

0,2

Armes :

Mains nues

Ares Viper

Lame de poing

Dis.

-

6

-

Allonge

0

-

0

Modes

-

SA RAF

-

Dégâts

4M étourdissants

9G

6L

Équipement :

DocWagon platine

Niveau de vie : Bas

Argent : 30 000

Drones de Stealth

Les drones de Stealth n'ont pas de caractéristiques de combat car ils ne peuvent tout simplement pas vraiment combattre ni se déplacer très vite. Ce sont des drones d'infiltrations. Leur taille est de 20cm³ environ.

Note :

Absolument tous les drones sont équipés d'une interface de contrôle à distance.

De plus, Stealth est largement assez compétent pour modifier ses robots à volontés. Chaque robot a encore de la place pour un équipement supplémentaire. Mais Stealth peut décider de remplacer un équipement par un autre. Stealth est libre d'imaginer l'équipement qu'il veut, et c'est au MJ de décider du prix et du temps que cela prendra pour le faire.

George :

George est conçu pour se déplacer dans les conduits ou les canalisations pour aller récupérer des informations.

Équipement :

- Mode amphibie : George peut se déplacer dans l'eau sans problème
- Système d'escalade : Les roues de George peut s'accrocher et il peut monter une surface lisse. Il est pas contre incapable d'escalader un mur qui ne serait pas lisse (comme un mur de brique)
- Système d'enregistrement : George peut filmer et enregistrer tout ce qu'il voit. Il possède un mode nocturne et thermographique. Stealth est capable à tout moment de voir ce que voit George dans son afficheur rétinien

Lucy

Lucy est le drone de sabotage de Stealth

Équipement :

- « L'ouvre boîte » : Lucy possède un bras articulé qui se termine par une scie circulaire. Il peut découper n'importe quel matériaux d'une résistance de moins de 8
- Brouilleur électronique : Lucy peut envoyer une décharge qui tentera de détruire un système électronique. Le système est ensuite inutilisable.

Fly

Fly est un drone qui peut voler et transporter d'autres drones ou tout simplement des objets.

Équipement :

- « Jet pack » : Fly peut voler grâce à 4 réacteurs placé en dessous. Il redescend en diminuant la puissance de ses réacteurs. Attention, si jamais Fly doit s'éteindre alors qu'il est vole, il s'écrasera sur le sol et ne fonctionnera plus
- Grappin : Fly est munit d'un grappin qui lui permet d'agripper des objets n'excédant pas 25cm³ et 20kg. Il peut porter Lucy et George sans problème.

Préparation

Après que chaque joueur ait choisi un personnage, il est préférable de tous les prendre à part afin de leur expliquer l'atout spécial de leur personnage. Ils ne sont pas du tout obligés de le révéler aux autres du groupe. Bien que certains atouts ne vont pas passer inaperçus. Il est important de noter que l'équipement des personnages n'a pas été fait en détail. Si les PJ's vous demandent s'ils peuvent avoir un objet (matériel d'escalade, lampe torche, je ne sais pas quoi d'autres), suivant leur personnage vous pouvez partir du principe qu'il l'ont ouï.

Une fois que tout le monde a bien compris son personnage, le scénario peut commencer !

Résumé du scénario

Pour que vous puissiez déjà vous faire une idée globale du scénario, voici un résumé. Ares Macrotechnology fêtera demain ses 20 ans. Comme chaque année, Ares Corporation va organiser une grande réception au 17ème étage de leur siège. En dehors de cette fête, le bâtiment n'est jamais ouvert et il est presque impossible d'y pénétrer.

NovaTech Incorporated, grand fabricant d'arme et de cyberware, a été mis en très mauvaise situation avec l'apparition d'Ares Corporation. NovaTech ne vend d'ailleurs plus d'arme, le marché étant monopolisé par Ares. Depuis 20 ans, NovaTech prépare la mort d'Ares Macrotechnology.

Chaque année, lors de l'habituelle réception, NovaTech s'est arrangé pour faire infiltrer une équipe de Shadowrunner pour préparer l'assassinat des grands dirigeants d'Ares Macrotechnology, ainsi que la destruction de la plupart des données. Sans ses dirigeants et les données (les plans de toutes les armes, les clients, toutes les informations qu'Ares Macrotechnology possède), Ares Corporation finira par disparaître.

Ainsi depuis 20 ans, 19 équipes de Shadowrunner différentes sont venues à cette réception pour accomplir une pièce d'un grand puzzle qui va se terminer cette année.

Les PJ's sont censés avoir les informations précises de leur mission une fois à l'intérieur du bâtiment. Mais ils n'auront jamais ces informations et ils seront donc au début, perdus dans cette réception sans savoir quoi faire. Leur seul indice : retrouver « Corba », un agent de NovaTech qui sera à la réception et qui doit leur donner des informations.

Et de plus, la méthode d'infiltration que va leur proposer NovaTech sera assez déconcertante.

Les PJ's se rendront vite compte que si quelque chose de louche arrive, la sécurité va se montrer beaucoup plus efficace et ils ne pourront plus rien faire. Et franchement, personne n'a envie de rater un contrat avec NovaTech. Il serait bête de se retrouver avec un contrat au-dessus de la tête.

Le contrat

Nous sommes le 18 Février 2054. Non il ne fait pas beau, il ne fait jamais beau à Seattle. Le nuage de pollution empêche toujours de voir le soleil, et les pluies acides détruisent tout ce qui pourra ressembler à de la végétation. Mais les personnages ont l'habitude ! Ils vivent tous à Seattle depuis leur naissance.

Les PJ's sont contactés d'une manière habituelle, sauf si vous en décidez autrement :

Un fixer leur enverra un message. Rendez avec Monsieur Johnson à 14h, au bar « Chez Micheline ». Les PJ's savent (ou peuvent savoir très facilement de toutes façons) que c'est un bar dans les bas fonds de Seattle.

Si ça les amuse, les PJs peuvent faire des recherches sur le bar mais il ne trouvera pas grand chose d'intéressant. C'est un bar miteux comme des centaines d'autres qui accepte toutes les races. Il sert souvent de rendez-vous entre des Shadowrunners et leur Johnson.

Le bar

Le bar est une sorte de vieux restaurant/station service comme on peut en trouver beaucoup d'autres sur les routes des USA. Sauf qu'ici, la station service n'est plus là depuis longtemps. Il y a quelques tables entourées de banquettes rouges. Le comptoir fait toute la longueur du bar. C'est assez sale, mais on sent bien que la clientèle habituelle n'est pas trop regardante la dessus.

Un troll se tient derrière le comptoir. Vu la qualité du bar, les seules boissons possibles seront de l'eau, toute boisson possible à base de soja (alcool, lait ...), et si les PJs veulent payer assez chère pour cela (50 nuyens le verre), de la bière de mauvaise qualité.

Les PJs auront le droit à un jet de perception visuelle seuil 6 pour remarquer que le troll derrière le bar est en fait une femme (le jet est plus facile pour un troll). Et que c'est probablement micheline. En s'approchant un peu plus ils peuvent remarquer ces nombreux remplacement cybernétiques. Micheline, malgré son apparence, n'hésite pas à demander aux PJs ce qu'ils veulent boire quand ils entrent.

Vu l'heure qu'il est, le bar est vide. Sauf une seule personne : un humain habillé d'un manteau noir sur la table le plus au fond du bar. Les PJs devraient rapidement comprendre que c'est Johnson.

Les PJs peuvent aller s'asseoir à la table avec Johnson. Mais Johnson continuera de regarder sa TV tridimensionnelle sans rien dire tant que les 5 PJs ne seront pas à la table. Il regarde Derrick 2050 sur NostaChannel.

Notre Johnson est un agent corporatiste de Novatech Incorporated. Son identité n'a que peu d'importance au final. C'est un humain d'environ 35 ans, les cheveux grisonnants, d'apparence pas très musclé. Toutefois, les magiciens pourront remarquer dans l'astral qu'il est protégé par plusieurs sorts et focus magiques.

Une fois que les PJs seront tous à table, Johnson lancera un créditube à Micheline. Elle fermera alors la porte du bar et retournera l'écriteau pour indiquer que l'établissement est fermé. Johnson commencera alors à parler :

« Messieurs dames, mon employeur veut vous proposer un contrat difficile mais juteux. Votre mission consistera à détruire entièrement Ares Macrotechnology. Mon employeur aimerait prendre tous son marché, mais il est impossible de le faire de manière ... honnête. Acceptez-vous ? »

Les PJs accepteront sûrement (sinon vous pouvez déchirer ce scénario et en faire un autre, ou alors changer les noms des corporations pour faire le même scénario avec des noms différents). Mais avant d'accepter, vous pouvez leur rappeler ce qu'ils savent déjà :

Ares Macrotechnology est au départ une compagnie de transport aérien et maritime. Elle a pu faire fortune en se lançant dans la fabrication d'armement en tout genre et en proposant un service de sécurité réputé pour être le plus efficace de Seattle : Knight Erran Security Services.

Une fois que les PJs auront donné leur décision, Johnson continuera.

« Très bien. Mon employeur est Novatech Incorporated. Vous savez sans doute que demain, Ares va fêter ses 20 ans. Et comme chaque année, une réception est faite au 17ème étage de leur siège principal. C'est le seul moment de l'année où il est à peu près possible d'infiltrer ce bâtiment. Il suffit de savoir graisser les bonnes pattes. Mon rôle est de vous expliquer comment infiltrer la réception, vous retrouverez sur place l'un de nos agents, Corba. Il vous expliquera les détails du plan pour mettre fin à Ares une bonne fois pour toute. »

Le prix que proposera Johnson est de 10 000 nuyens chacun. Comme d'habitude, s'il y a des morts, les survivants auront des parts supplémentaires. Les PJs ne peuvent pas négocier le prix, ils peuvent par contre négocier une avance de 5000 nuyens chacun maximum. Vous pouvez leur demander un jet de négociation ou bien faire cela en rôle play. Johnson a sur lui plusieurs crédits de 1000 nuyens chacun.

Une fois les détails de prix et d'avances, le Johnson explique le plan aux PJs.

« Tous les ans, nous avons réussi à infiltrer cette réception. Et le plan que vous allez devoir mettre à exécution est préparé depuis 20, à raison de quelques heures par an forcément. Je n'ai pas les détails de ce plan, mais les objectifs sont simple : Tuer Edmund Duke, le président d'Ares, tuer tous les hauts dirigeants d'Ares et détruire toutes les données informatiques dans le bâtiment. Comme tous les ans, la seule façon d'infiltrer cette fête est de se faire passer pour un groupe d'artiste. » Johnson lance 5 crédits roses avec de fausses identités. « Voici vos crédits pour entrer, vous pourrez vous présenter en tant qu'artiste à l'entrée du bâtiment demain à 12h. Vos noms seront sur la liste des personnes acceptés. Par contre vous serez probablement fouillés, donc n'essayez pas de cacher des armes dans vos bagages. A vous de choisir votre faux « talent ». Après votre spectacle, les artistes sont libres de rester à la réception. Ares préfère payer les artistes de cette manière plutôt qu'en liquide»

Les PJs poseront sûrement la question : « mais comment on fait pour entrer dans des armes ou d'autres choses du genre ? ». S'ils ne la posent pas, le Johnson continuera quand même de parler :

« Nous pouvons faire pénétrer tout l'équipement que vous désirez par un intermédiaire qui s'occupe des branchements électroniques et électrique de la scène. Il se fait appeler Fortran. Vous pouvez vous rendre au 255, bloc 42, appartement 20, juste avant Redmond. C'est un immeuble presque abandonné. L'appartement sera entièrement vide. Vous pouvez déposer tout ce que vous voulez, nos agents récupéreront tout ce qu'il y a dans l'appartement ce soir à 0h. Et vous pourrez les retrouver demain en allant voir Fortran. Des questions ?»

Voici les questions que poseront probablement les PJs. S'ils ne les posent pas, et bien tant pis pour eux.

- Comment on vous recontacte ? : Johnson leur laissera un numéro de téléphone. Par contre il précisera de faire très attention : Le bâtiment d'Ares est évidemment blindé en sécurité. Tout appel émis depuis l'intérieur du bâtiment sera intercepté et écouté.
- Et si on n'a aucun talent caché et qu'on est pas capable de faire un spectacle ? : « Je sais que ce n'est pas dans la habitude des Shadowrunners, mais nous n'avons vraiment aucun autre moyen de faire pénétrer dans le bâtiment. »
- Comment on retrouve Corba ? : « Normalement il vous retrouvera lui même, après votre représentation. Sinon vous le trouverez facilement, les trois quarts de sa tête est cybernétique à cause d'un accident. »

Une fois les questions terminées, Johnson partira et Micheline ouvrira son bar. Les PJs sont alors libres pendant environ une journée. Ils pourront au choix :

- Récupérer des informations sur Novatech s'ils le désirent (jet de connaissance des corporations seuil 4) : Suivant le nombre de réussite, ils sauront que Novatech travaillait dans l'armement mais que sa place a été prise par Ares. Le dirigeant, Richard Villiers est réputé pour être impitoyable avec les autres corporations. De plus, son bras droit, William Ager, recrute très régulièrement des Shadowrunners pour faire avancer les intérêts de Novatech.

- Ils peuvent bien sur dépenser leur argent pour acheter de l'équipement ou des armes pour ensuite aller les déposer dans l'appartement de Novatech
- Ils peuvent faire des recherches sur l'immeuble qu'ils devront infiltrer demain. Ils peuvent tenter un jet de connaissance des corporations seuil 4, ou alors un jet de connaissance des ombres seuil 6 : Ils pourront trouver que le service de sécurité est assuré par Knight Errant Security Service (ce qui n'est pas très étonnant), et que l'immeuble possède des sécurités de pointe autant sur le plan physique que magique. L'immeuble fait 120 étages. Les 20 premiers étages (dont le 17ème) sont surtout des salles pour des rendez-vous, des grandes salles de réceptions, etc ... Les bureaux et toutes les donnes qui pourraient être sensibles sont dans les étages supérieurs.
- Ils peuvent aussi réfléchir au spectacle qu'ils doivent donner et se fournir le matériel requis.

Le Jour J

Les PJs doivent se présenter à l'entrée principale de l'immeuble. La réception n'a pas encore vraiment commencé, le parking n'est pas encore rempli. Les portes sont gardés par 4 gardes de Knight Errant Security (aux couleurs bleu et noir). Armure de sécurité lourde et fusil d'assaut à la main.

Les gardes demanderont les crédits des PJs, après vérification ils les laisseront passer sans trop de problème. Ils seront alors escorté par 4 nouveaux gardes qui viendront les chercher à la portée d'entrée. Ils seront emmenés jusqu'au 17ème étage et la ils seront laissés dans les pièces qui servent de loges pour les artistes.

L'intérieur du bâtiment est aux couleurs d'Ares Macrotechnology. Entre bleu, bleu ciel et blanc. Sur toutes les portes, les PJs peuvent voir le logo d'Ares :



Les PJs passeront par le hall d'entrée, qui dispose d'une grande statue du dirigeant d'Ares : Edmund Duke. Un humain assez grand, bien entamé par l'âge. Bien que la statue le représente dans son meilleur age.

Ils emprunteront ensuite l'un des nombreux ascenseur de l'immeuble, toujours escortés par les 4 gardes. Les musiques d'ascenseur de 2050 sont encore plus niaises que celle de nos jours ...

Sur le chemin, les PJs n'auront pas de mal à remarquer que :

- Le bâtiment est truffé de caméra
- Il y a de nombreux rails incrusté dans le plafond, probablement pour permettre le déplacement rapide de drones de défense

- Les magiciens peuvent passer un rapide coup d'oeil en vue astral et remarquer que beaucoup de magicien sont en permanence dans le plan astral pour protéger le bâtiment, accompagnés d'élémentaire. Void aura pensé de lui même à ne pas faire venir ses élémentaires avec lui. Ils sont restés loin. Mais la vitesse de déplacement dans l'astral est très rapide, donc ce « loin » est relatif.
- On compte facilement entre 5 et 10 gardes par étage. Et encore ces étages ne sont pas des étages importants.

Les gardes feront entrer les PJs dans une pièce d'environ 5x10m. Beaucoup d'instruments , de canapé, de matériel électronique entassé dans les coins ... C'est la fameuse loge pour les artistes. Tous les artistes partagent donc cette « loge ». C'est assez serré et des « chemins » se dessinent dans la salle avec tout les objets étranges qui sont empilés.

Explications pour le MJ

A partir de la, voici un résumé du programme « prévu de la soirée », pour que vous puissiez vous repérer plus facilement :

- 12h : Arrivé des artistes, derniers préparatifs,
- 12h30 : Arrivé des invités
- 13h30 : Début du repas
- 14h : Spectacle des PJs (il y a ensuite un spectacle différents toutes les 30 minutes environ)
- 15h30 : Grand discours d'Edmund Duke
- 16h : Le gâteau géant
- 17h : Le cadeau des employés à Edmund Duke. Et ensuite le cadeau d'Edmund Duke à Ares Macrotechnology.
- 18h : Fin de la réception.

Les PJs ont donc 6 heures (temps de jeu, pas en temps réel) pour effectuer leur mission. Ensuite, il faut savoir que cette salle est exclusivement utilisée pour les anniversaires d'Ares. Novatech a décidé de mettre un plan sur pied sur toutes ces années pour qu'il soit le plus discret possible. Le but du plan est de tuer tous les plus haut dirigeant d'Ares Macrotechnology et de détruire toutes les données informatiques dans le bâtiment. Novatech sait qu'Ares stock tous les plans de fabrication dans cet immeuble. Mais il a fallu 20 ans pour mettre en place quelque chose qui détruirait vraiment tout d'un coup. Car une petite destruction ne tuerais pas Ares. Ce serait même pire car ensuite Ares serait encore plus sur ses gardes. Ainsi depuis 20 ans, voici les 19 étapes effectués :

- 2034 : Kidnapping de la famille de la gérante du recrutement des artistes. Les Shadowrunners ont du capturer la famille de Ada Lovelace. C'est de cette façon que Novatech peut faire entrer qui ils veulent en tant qu'artiste.
- 2035 : Extraction du chef de la sécurité : Le chef de la sécurité a été enlevé. Novatech possède donc tous les détails de la sécurité dans l'immeuble. Le chef a ensuite subit un lavage de cerveau et il travail toujours pour Ares.
- 2036 : Installation de brouilleurs. Plusieurs brouilleurs ont été installé dans l'étage pour empêcher des caméras et certains détecteurs de fonctionner entièrement.
- 2037 : Installation d'une backdoor dans le système informatique. Le groupe de

Shadowrunner a profité de inattention de la sécurité dans les étages supérieurs pour installer un programme pirate sur leur système. Le programme ne faisait absolument rien de visible et donc Ares ne la pas détecté. Le programme a permit l'installation d'autres programmes pirates les années suivantes.

- 2038 : Installation d'un virus dormant dans le système informatique. Un virus a été installé sur le système. Tout comme le programme de backdoor, il n'a toujours rien fait. Il attend d'être activé et il commencera alors à se répliquer et à corrompre le plus de noeud possible dans le réseau.
- 2039 : Installation d'un destructeur de pare feu. Tout comme le virus, il attend d'être activé. A ce moment il détruira tout les pares feux du système (avec l'aide du virus). Ce qui laissera les données sans défenses.
- 2040 : Installation du destructeur de données. C'est le programme pirate destiné à détruire toutes les données d'Ares qu'il trouvera sur le réseau informatique de l'immeuble.
- 2041 : Implantation de bombe corticales. Des bombes corticales ont été installés dans le crane de beaucoup des employés d'Ares. Dont beaucoup de personne haut placée. Le président d'Ares n'a pas de bombe corticale. Il s'est avéré impossible de l'approcher.
- 2042 : Mise en place d'explosifs. Des explosifs ont été placés à divers endroit dans les étages supérieurs. Les explosifs ne tueront personne (sauf accident), ils sont la pour détruire des données qui ne seraient pas reliées au réseau informatique.
- 2043 : Mise en place de la commande des explosifs. Une commande est caché dans l'étage qui déclenche tous les explosifs des étages supérieurs.
- 2044 : Installation d'un coupe circuit des circuits électrique de la salle de réception. Un coupe circuit peut être activé pour couper le courant dans la salle. Mais ceci ne durera que 10 secondes car par la suite des circuits de secours se mettront en place.
- 2045 : Mise en place de bombes fumigènes. Des bombes fumigènes sont cachés à plusieurs endroits de la salle de réception. Elles peuvent toutes êtres déclenchés en même temps.
- 2046 : Injection d'un virus dormant dans le système de sécurité. Ce virus, s'il est déclenché, peut stopper tous le système de sécurité du bâtiment (caméra, détecteurs, drones de sécurités, etc ...).
- 2047 : Injection d'un virus dormant dans le système de contrôle des drones du bâtiment. Un virus dormant est prévu pour changer le contrôle des drones de sécurité du bâtiment. Ils se mettrons alors à attaquer les gardes de la sécurité. Le virus devrait être efficace quelques secondes avant d'être mis hors d'état par les IA de défenses d'Ares.
- 2048 : Préparation de runes magiques d'annulation de sort. Plusieurs runes ont été soigneusement placés dans le bâtiment. Elles peuvent être activé par un magicien. Mais il est très difficile de les trouver. Si on les actives, elles empêcheront toutes magies hostiles envers celui qui a activé la rune. Jusqu'à ce que les magiciens d'Ares détruisent la rune.
- 2049 : Mise en place d'un coupe circuit pour le système de stase des magiciens. Ares garde en stase des dizaines et des dizaines de magiciens qui patrouillent en permanence dans le plan astral autour du bâtiment. Un coupe circuit activable à distance permettra de désactiver ces chambres de stase. Les magiciens seront obligés de se réveiller. Cela créera une confusion et les magiciens ne devraient pas revenir dans l'astral avant plusieurs minutes. Le temps de se réorganiser et de remettre les chambres en place.
- 2050 : Cette année la, l'anniversaire n'a pas eu lieu car Edmund Duke était gravement

malade. Le but des PJs sera d'essayer de retrouver ce qu'on fait les autres équipes toutes les années précédentes et donc ils ne trouveront rien pour cette année. Par contre en regardant les journaux ils pourront vite voir que l'anniversaire n'a pas eu lieu cette année.

- 2051 : Installation d'un virus qui ouvrira les cages des spécimens de test. Ares test énormément ses armes sur des métacréatures enfermées dans les étages supérieurs. Ce virus peut être activé pour désactiver tous les systèmes des laboratoires et libérer les métacréatures dans l'immeuble.
- 2052 : Recrutement de certaines personnes dans la réception. Plusieurs personnes qui sont invités chaque année ont été payé grassement pour aider Novatech. Tous les contacts que doivent chercher les PJs en font partie. Mais certains ont été recruté bien avant.
- 2053 : Vérification. L'équipe de cette année a simplement vérifié que toutes les actions des années précédentes sont encore en place et prête à être utilisée.

Comme vous pouvez le voir, Novatech a tout prévu, et normalement la mission pour les PJs devrait être assez facile. Voici le plan prévu par Novatech :

Edmund Duke n'est jamais accessible directement. L'anniversaire est l'une des seules occasions où il apparaît en public. Mais même là, il restera derrière des barrières magiques et physiques, bien à l'abri. Néanmoins, les différents dispositifs mis en place peuvent créer une diversion suffisante pour réussir à le tuer avec un tir bien placé.

Donc normalement, les PJs devraient activer tous les dispositifs plus ou moins en même temps pour créer une panique générale, tuer Edmund Duke et s'enfuir en toute discrétion.

Sauf que les instructions de Novatech n'arriveront jamais aux PJs. Ils devront essayer de récupérer un maximum d'information auprès des contacts de Novatech dans la réception. Mais pour l'instant, les seuls qu'ils connaissent c'est Fortran et Corba.

Revenons à nos moutons

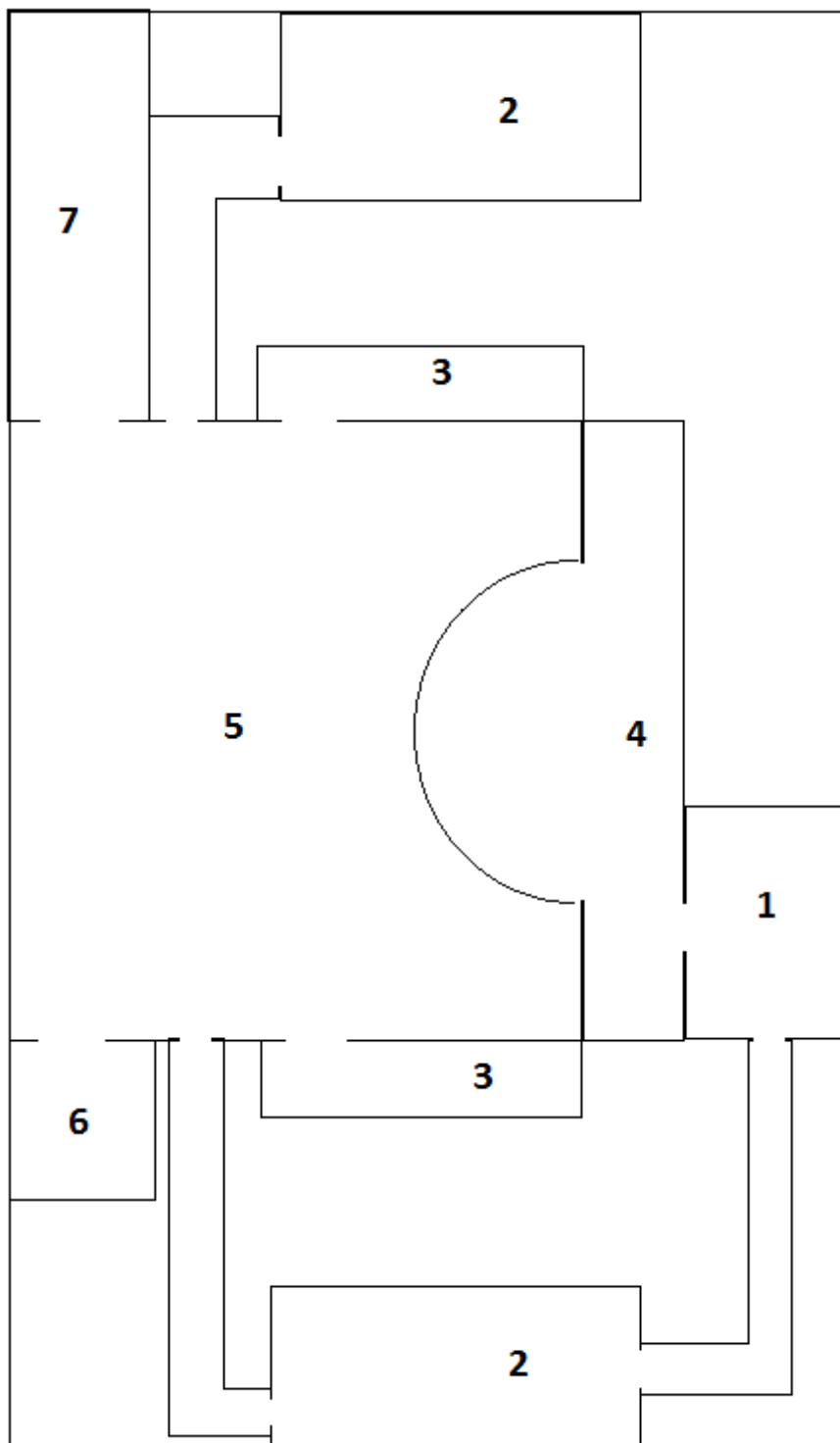
Maintenant que vous avez une vue d'ensemble du scénario, revenons-en à nos PJs. Ils sont donc dans la loge commune. Ils ont à peu près 20 minutes (pour faire ce qu'ils veulent) avant qu'une femme vienne les voir : Ada Lovelace. L'organisatrice de tous les spectacles pour cet événement depuis 20 ans. Si vous avez bien suivi, vous savez que c'est un agent de Novatech. Mais les PJs ne le savent pas (ils pourront l'apprendre par la suite par contre).

Ada Lovelace est une femme jolie et accueillante. Elle viendra voir les PJs pour leur annoncer leur horaire de passage : 14h. Les PJs peuvent lui poser des questions, elle y répondra si elle le peut. Les questions peuvent concerner le planning de l'événement, la disposition de la salle, la présence ou non de certaines personnes, ...

Il est donc 12h30, les PJs ont une bonne heure devant eux. Ada Lovelace reviendra les chercher (si elle n'arrive pas à les trouver, elle sera obligé de demander à la sécurité de les chercher) à 13h30 pour leur demander de commencer à se mettre en place sur la scène. Voici un plan du 17ème étage :

- 1 : « Loge commune »
- 2 : Ascenseurs
- 3 : Escalier pour atteindre le balcon de la salle de réception. Le balcon fait tout le tour de la salle, sauf au dessus de la scène.
- 4 : La scène et l'arrière de la scène

- 5 : La salle principale
- 6 : Les toilettes
- 8 : La cuisine



Description des pièces :

- 1 : La loge commune a déjà été décrite plus haut et les PJs l'ont déjà vu
- 2 : Il n'y a pas grand chose si ce n'est 4 ascenseurs par pièce (donc 8 en tout).
- 3, 4 et 5 : Les couloirs menant à la salle de réception ainsi que la salle elle-même est décorée de façon à ressembler à un ancien opéra. Les murs en dorure, des longs et lourds rideaux rouges. Les couleurs ne ressemblent pas du tout aux couleurs habituelles d'Ares, mais c'est la volonté du président de l'avoir décoré ainsi. Sauf qu'ici, l'événement est prévu pour un repas, donc la salle est remplie de tables rondes avec environ 5 places par table. Un lustre somptueux en cristal domine toute la grande salle.
- 6 : Des toilettes dernier cri ! A la pointe de la technologie. Les murs se changent dans la vue panoramique de votre choix (forêt tropical, grand canyon, l'espace, etc ...). Vous pouvez écouter la musique que vous désirez. Et le tout, entièrement insonorisé ! Vous pouvez vous lâchez, il n'y a aucun risque.
- 7 : Les cuisines. Cuisine immense gérée par un très grand cuisinier !

Des conduits d'aérations sont là dans tous l'immeuble. Les robots de Stealth peuvent facilement les utiliser pour pénétrer d'autres pièces. Mais le système est surveillé par Ares. Si un robot essaie d'endommager quelque chose, il sera immédiatement repéré. Le joueur de Stealth n'aura pas forcément le réflexe d'utiliser ces conduits. Dans ce cas rappelez-le lui, car son personnage a l'habitude de les utiliser. Vous pouvez par exemple lui dire qu'il aperçoit une bouche d'aération pendant son repas et lui rappeler qu'il a l'habitude de les utiliser.

Les PJs peuvent circuler dans tous l'étage sans problème, grâce à leur badge d'artiste ils peuvent même aller et venir à l'arrière de la scène et dans la loge. Par contre la sécurité les empêchera d'aller à un autre étage. Et bien sûr s'ils entrent en cuisine ils se feront jeter dehors par le chef cuisinier qui a horreur des étrangers dans sa cuisine (le genre de cuisinier qui menace avec un hachoir de boucher à la main). Et les gardes d'Ares n'hésiteront pas à tirer à vue sans sommation.

Les invités arrivent au même moment. S'ils vont dans la salle principale, ils pourront voir que les gens commencent à prendre place sur les tables. Les invités sont tous des gens riches et/ou importants. Donc smoking de rigueur pour monsieur et robe de soirée pour madame. Il y a facilement 90% d'humains dans les invités, le reste étant des elfes et des nains. Aucun orc ou troll.

Les joueurs chercheront sûrement Corba. Mais Corba n'a pas pu venir. À la place il a envoyé CéSharp, qui doit remettre une enveloppe aux PJs. CéSharp sait à quoi ressemblent les PJs par le biais de Novatech et il connaît leur heure de passage. Il les retrouvera de lui-même directement après le spectacle des PJs. C'est un humain magicien (peu se voir très facilement dans l'astral), sans aucun implant cybernétique.

Ils chercheront peut-être aussi Fortran pour savoir où est leur équipement. Fortran est en permanence à l'arrière de la scène, en train de vérifier des branchements. C'est un nain interfacé grassouillet mais très compétent. Ils pourront trouver Fortran en demandant qui s'occupe du matériel pour le spectacle ou tout simplement en le cherchant avec son pseudo (Fortran). Il se fait appeler comme ça par tout le monde. Les équipements des PJs sont dans des caisses censées contenir du matériel électronique, bien au fond derrière la scène. Fortran est le seul qui a le droit de s'approcher de ses caisses, mais il peut donc en sortir n'importe quel objet à n'importe quel moment pour le donner à un PJ.

Une fois que les PJs auront pris le temps de visiter un peu les lieux (ou faire autre chose selon ce qu'ils veulent faire), Ada viendra les chercher (ou demander à la sécurité de les retrouver s'ils sont n'importe où) pour qu'ils préparent leur spectacle.

Il est assez évident que les PJs n'ont pas vraiment de talent pour le spectacle. A moins qu'ils aient trouvé une super idée de spectacle qui est dans leurs cordes ! Mais le spectacle ira jusqu'au bout de toutes façons. Voici comment cela va se présenter :

- Installation : Suivant le type de spectacle, c'est à vous de décider les jets nécessaires. Qu'ils soit raté ou non, ce sont des jets « cachés » et donc ils n'en savent rien
- Le spectacle : Comme pour l'installation, choisissez le type de jet qu'il faut. Par contre la ils voient leurs jets.

Au final, à vous de décider si le spectacle se passe bien ou non suivant les résultats des jets. Un spectacle complètement raté fera forcément qu'ils seront moins discret pour la suite des opérations. Mais ils ne seront pas jeté dehors pour autant. Comme Johnson avait indiqué, ils ont une table prévu pour eux (très loin, très très loin dans le fond de la pièce).

C'est quand ils seront à leur table que CéSharp viendra leur parler. Un elfe assez maigre avec des yeux cybernétiques et les cheveux blancs. Il dira être un grand ami de Corba qui n'a malheureusement pas pu venir. Il continuera en disant que Corba est un très grand fan de ce qu'ils font et qu'il tient beaucoup à leur remettre cette enveloppe. CéSharp retournera à sa table.

(Vous pouvez donner la page suivant aux PJs, c'est le contenu de l'enveloppe).

- Du ketchup
- Du lait de soja
- De l'alcool de soja
- Des galettes de soja
- Du filet de naga
- Un nouveau keslovka pour Ania
- Du vernis à ongle
- Du mini kraken à l'huile
- 1 kg de sucre
- Des patates
- Un nouveau réveil
- Quelques films sur simsens
- Du thon mutant en boîte
- Du poulpe fluorescent

Les joueurs se rendront vite compte qu'il doit y avoir une erreur. Ce ne sont pas des instructions qu'ils ont entre les mains, c'est une liste de course ! Corba s'est trompé de papier à envoyer !

C'est ici que la vraie galère des PJs commence (enfin elle a peut être déjà commencé, suivant le degré de réussite du spectacle). Les PJs devront, pendant la réception :

- Trouver ce qu'il faut faire et avec quoi en essayant de retrouver des personnes travaillant pour Novatech
- Ne pas se faire remarquer

Ils pourront, en discutant, en fouinant, en tuant s'il le faut, reconstituer ce qui a été fait toutes les années précédentes et deviner assez facilement ce qu'il faut faire. De toutes façons, les objectifs principaux ont été clairement énoncés par Johnson : Tuer tous les hauts dirigeants et détruire toutes les données.

Voici la liste exhaustive de ce que les PJs peuvent retrouver dans l'étage 17. Et surtout comment ils pourront les retrouver. Il est évident qu'ils n'auront pas le temps de tout trouver, mais ils devront faire avec.

- Activateur du virus dans le réseau informatique : La série de virus dormant dans le virus informatique (qui permettra la destruction de toutes les données informatiques dans le bâtiment) peut être déclenché grâce à un code secret à envoyer sur les ondes radios depuis n'importe où dans l'immeuble. Le code secret peut être envoyé depuis n'importe quel téléphone ou radio.
- Déclencheur des explosifs : Les explosifs pour détruire les données qui ne sont pas sur le réseau peuvent être déclenchés depuis une télécommande cachée dans les conduits d'aération de la cuisine. Si l'un des robots de Stealth voyage dans les conduits d'aération de la cuisine, il le trouvera facilement (à condition que ce soit un robot capable de filmer bien sûr, sinon il passera à côté). La télécommande peut être utilisée depuis n'importe où dans l'immeuble, mais pas à l'extérieur (les brouilleurs d'Ares bloqueraient le signal).
- Déclencheur des bombes corticales : Les bombes corticales dans les employés d'Ares explosent avec une phrase clé. Si un porteur d'une telle bombe entend la phrase « Je code en Brainfuck et j'aime ça », sa bombe sautera.
- Déclencheur des bombes fumigènes : La télécommande pour les bombes fumigènes se trouve sous le plancher de la scène. Un jet de fouille seuil 10 permet de trouver la télécommande et un seuil 14 permet de trouver les bombes fumigènes. S'ils savent (grâce à Fortran) qu'il y a quelque chose de caché, ce seuil passe à 8. Si les PJs ne trouvent que la télécommande mais pas les fumigènes, impossible de savoir ce qu'elle fait sans appuyer dessus (mais ça déclenche les bombes).
- Activateur du virus dans le système de sécurité : Un émetteur est caché à l'arrière de la scène, dans un double fond d'une caisse. Il faut ensuite brancher cet émetteur dans une prise du bâtiment. Stealth peut facilement comprendre comment fonctionne l'émetteur. Le virus s'activera et paralysera tous les systèmes de sécurité. Il faut un jet de fouille seuil 10 pour trouver l'émetteur dans la caisse. À condition que Fortran leur ait montré la caisse en question, sinon c'est impossible.
- Activateur du virus dans le système des drones : L'un des cristaux du lustre a été remplacé par un faux cristal. Si ce cristal est détruit, un code sera envoyé sur les ondes et le virus s'activera.

- Retrouver les runes magiques : Les runes magiques sont cachés dans les toilettes. Il faut écouter successivement les musiques « I love Befunge », « Cobol is my way » et « Lua temptation » tout en ayant le panorama « Les montagnes russes ». Les 3 musiques sont de la techno électro. Le panorama est donc une vidéo en 3 dimensions (sur les 4 murs des toilettes bien sur) de montagnes russes bien corsées. Le PJ doit faire un jet de constitution seuil 8 pour ne pas vomir. Le temps d'écouter les 3 musiques fera perdre bien 10 minutes. Des formules magiques apparaitront alors sur les murs. Un magicien peut les utiliser pour activer les runes dans l'étage (qui sont introuvable autrement). Les magiciens d'Ares mettront environ 5 minutes à détruire les runes. Mais pendant ce temps, aucun sort hostile pour le magicien (ou ses compagnons) qui a prononcé la formule ne sera possible.
- Activer le coupe circuit des chambres de stases des magiciens : Dans la loge des artistes, la télécommande est cachée dans le plafond. Il suffit de retirer l'une des dalles du plafond pour la voir assez distinctement.
- Ouverture des cages des spécimens de test : Il faut entrer dans un ascenseur de l'aile sud et faire « 1337 » avec les boutons pour les étages. L'ascenseur ne bougera pas, par contre les cages des spécimens dans les étages supérieurs s'ouvriront. N'oubliez pas que les gardes ne laisseront pas les PJs entrer dans les ascenseurs seuls. Sauf s'ils trouvent un autre moyen.
- Le coupe circuit du courant de la salle de réception : Sous le plancher de la salle de réception. Il faut soulever une dalle de la moquette pour trouver une commande incrustée dans le plancher. On ne peut pas la déplacer, il suffit d'appuyer sur un bouton pour activer le coupe circuit.

Voici maintenant la liste de tous les contacts que pourront trouver les PJs. Ainsi que comment les trouver et ce qu'ils peuvent leur dire.

- Ada Lovelace : Comme indiqué plus haut, elle s'occupe du recrutement des artistes. Elle pourra dire que sa famille a été enlevé et que c'est pour cela qu'elle travail pour Novatech. Elle connaît le programme de l'événement. Pour le reste, elle pourra juste dire les choses suivantes si on lui demandes des informations dessus :
 - Elle sait qu'aucune équipe de Shadowrunner n'a infiltré la réception en 2034, en 2035 et en 2041. Et bien sur en 2050 car Edmund Duke était tellement malade que l'anniversaire n'a pas été fait.
 - En 2048, l'équipe a passé la plupart du temps dans les toilettes car ils étaient tous allergiques à un aliment dans la nourriture.
 - Elle sait que Scala, l'une des invités, travail pour Novatech. Elle donnera la description de Scala : Une humaine mannequin rousse. Il sera facile de la retrouver parmi les invités.
 - Elle sait aussi qu'en 2049, elle a aidé les Shadowrunners à cacher quelque chose dans le plafond de la loge des artistes.
 - Elle pourra indiquer aux PJs qu'Edmund Duke ne sera pas à la réception avant son discours, prévu à 16h.
- Corba : Il n'a pas pu venir a cause d'un empêchement de dernière minute (la raison n'est pas importante, mais si les PJs fouillent, ils trouveront que c'est parce que sa fille a été victime d'un accident de la route). Mais il à envoyé CéSharp a sa place, avec les instructions. Mais il s'est trompé et dans la précipitation, il a envoyé sa liste de course. C'est au moment de faire ses courses qu'il se rendra compte de l'erreur.

- CéSharp : Les PJs le connaissent déjà.
 - Il sait qu'en 2041, Corba a aidé les Shadowrunners à enlever beaucoup des dirigeants d'Ares. Mais depuis, les dirigeants sont revenus et aucun d'entre eux n'a jamais parlé de cela. Ils ne se souviennent même plus s'être fait enlever.
 - CéSharp connaît le code d'activation du virus pour détruire les données car il a aidé à sa réalisation en 2040. Il partira sur un long discours expliquant que le virus est composé de plusieurs virus avec chacun rôle spécifique (il détaillera les rôles) : le virus, le destructeur de pare feu, le destructeur de données ... Il expliquera aussi qu'en tout, l'installation de ce virus a pris 4 ans. Il possède le code dans sa mémoire cybernétique. Il le copiera sur une puce électronique qu'il donnera aux PJs. Il leur expliquera comment l'envoyer avec un téléphone ou tout autre objet pouvant émettre des ondes radios.
- Fortran : Il s'occupe de tous le matériel pour les spectacles. Il a fait entrer l'équipement des PJs en douce. Il est entreposé dans un local derrière la scène.
 - Il sait qu'en 2045, les Shadowrunners ont passé pas mal de temps sous la scène.
 - Si les PJs lui demande s'il connaît un autre agent de Novatech, il dira qu'il connaît Ada Lovelace et Bash. Bash est un agent de la sécurité qui patrouille sur le balcon.
 - En 2046, les Shadowrunner ont installé quelque chose dans une caisse dans l'arrière de la scène (il l'a montre du doigts).
- Bash : Un humain d'une trentaines d'années. Bien bâti et employé de Knight Errant. Mais Novatech paie beaucoup mieux.
 - Il a aidé Novatech à enlever le chef de la sécurité en 2035 : Pascal Turbo. Que grâce à cela, Novatech connaît les détails de la sécurité et qu'ils ont réussi à injecter des dizaines de virus informatiques les années d'après. Par contre il n'a aucune idée de l'utilité de ces virus.
 - Il dira aussi que Silscript en connaît surement d'avantage. C'est l'un des cuisiniers.
- Silscript : Silscript est un decker humain de 18 ans à peine. Mais comme il faut bien vivre, il est aussi cuisinier. Le chef cuisinier ne laissera jamais rentrer les PJs (sous peine de les massacrer avec un hachoir à boucher sans sommation). Mais si les PJs demandent à parler à Silscript à l'un des serveurs, Silscript sortira de la cuisine quelques minutes pour leur parler. Mais il n'aura pas beaucoup de temps, le cuisinier le rappellera très vite.
 - Il pourra dire qu'en 2043, les Shadowrunners ont réussi à pénétrer la cuisine avec son aide pour y installer quelque chose dans les conduits d'aérations.
 - Il sait aussi que Novatech a installé plusieurs virus dans les systèmes informatiques et il connaît leurs utilités. Il dira donc qu'il y a un virus pour détruire toutes les données sur le réseau informatique, un pour désactiver tout le système de sécurité, un pour perturber le système de contrôle des drones et un autre pour ouvrir les caches des spécimens de tests. Il connaît même les années où ils ont été installés : respectivement en 2040, 2046, 2047 et 2051. Mais il ne sait pas comment les activer.
 - Il sait que l'un des serveurs, Spoon, travail aussi pour Novatech (il montrera Spoon du doigt qui sera en train de servir les invités).

- Spoon : Un humain très stressé et nerveux. Cela ne colle pas vraiment avec son métier de serveur d'ailleurs.
 - Il pourra montrer aux PJs où se trouve le coupe circuit du courant de la salle principale. Il a aidé les Shadowrunner à l'installer en 2044.
- Ania : C'est la femme de Corba. Personne ne sait qu'elle est là. Les PJs ont un seul moyen de la trouver. Si les PJs se pose la question à un moment « C'est quoi un keslovka ? », Nina aura le droit à un jet de connaissance mode seuil 4. Elle saura que c'est un chapeau d'origine russe mais de couleur rose. C'est très cher. C'était très à la mode l'année dernière, maintenant il est difficile d'en trouver. Mais cela ne passe pas inaperçu en soirée. Ainsi, si les PJs cherchent une femme avec un chapeau russe et rose, ils trouveront Ania, une humaine de 25 ans, plutôt mignonne mais très hautaine. Avec un caractère sacrément pourri. Elle n'hésitera pas à faire des remarques sur le physique des PJs. Les PJs pourront remarquer que le chapeau d'Ania est un peu usé effectivement.
 - Elle ne sait pas pourquoi Corba n'est pas là. Il devait la rejoindre. Il a du arriver quelque chose.
 - Elle ne sait pas grand chose. Elle ne sait même pas que son mari travail pour Novatech. Par contre, elle sait qu'il discute souvent avec Delphi. Un nain interfacé. C'est l'un des invités. Elle le présentera au PJ. Elle fera les présentations, puis elle partira.
- Scala : Une humain mannequin rousse, pulpeuse et sulfureuse.
 - Elle a fait « diversion » pendant que les PJs ont installé quelque chose dans le lustre en 2047. Elle sait juste que le lustre doit être détruit pour que cela s'active.
 - Elle pourra dire que Linotte, un mannequin de son agence, travail aussi pour Novatech. Une elfe blonde sculpturale qu'elle montrera de loin aux PJs.
- Linotte : Mannequin elfe blonde et sculpturale. D'habitude, les elfes n'ont pas trop de jolies formes (elles sont beaucoup plus fines), mais cette elfe n'a rien à envoyer aux humaines de ce côté là.
 - Un peu comme Scala, elle a servit de « diversion » pendant que les Shadowrunner installait quelque chose dans les ascenseurs au sud de bâtiment en 2051. Elle n'a pas trop compris ce que c'était, mais elle a entendu très clairement le code « 1337 ».
- Delphi : Un nain interfacé assez doué. Il faisait parti de l'équipe de Shadowrunner en 2049.
 - Ils ont installé un coupe circuit qui désactivera les chambres de stases des magiciens d'Ares. La télécommande se trouve dans le plafond de la loge des artistes.
 - Il connaît un autre Shadowrunner qui a participé à une opération pour Novatech en 2041 : Scilab. Un humain samurai des rues. Il n'est pas présent à la réception malheureusement. Il peut le contacter, mais la communication sera interceptée par Ares. Sauf si les PJs connaissent un decker assez doué pour faire une communication sécurisé. (Les PJs pourront demander à Silscript de le faire).

- Scilab : Il n'est pas présent à la réception. Les PJs pourront communiquer avec lui par téléphone. Mais la communication sera intercepté par Ares, sauf s'ils demandent de l'aide à Silscript. S'ils le font sans son aide, Ares aura entendu toute la conversation (avec les conséquences que cela peut avoir)
 - Il a participé à l'opération en 2041. Il sait qu'il a enlevé des dirigeants d'Ares. Novatech a ensuite installé des bombes corticales dans leur crane pour ensuite faire un lavage de cerveau. Il dira que les bombes exploseront avec une phrase clé : « Je code en Brainfuck et j'aime ça ».
 - Il connaît Lisaac. Un Shadowrunner qui était dans l'équipe de 2048. Ils ont installé quelque chose dans les toilettes. Il est d'ailleurs à la réception. Delphi sait a quoi il ressemble, il pourra le présenter aux PJs.
- Lisaac : Un humain magicien (visible facilement dans l'astral).
 - En 2048, il a aidé à l'installation des runes magiques dans le bâtiment (il expliquera à quoi elles servent). Il ne connaît pas la formule pour les activer, mais le reste de son groupe a caché la formule dans les toilettes (il expliquera le processus pour obtenir la formule).

Maintenant que vous avez en main tout ce que peuvent trouver les PJs pendant la réception, vous devez savoir que le timing de scénario est important. N'oubliez pas que pendant que les PJs agissent, l'heure avance, inévitablement. Le repas se terminera vers 14h30. A partir de la, les invités seront plus debout à discuter entres eux dans toute la pièce plutôt que de rester à leur table. Et ce jusqu'au gâteau. Les meilleur occasions pour les PJs d'agir sont pendant le discours d'Edmund Duke, ou pendant le gâteau. Ou encore pendant les cadeaux. Voici un programme beaucoup plus détaillé de l'événement :

- 12h : Arrivé des artistes, derniers préparatifs : Les PJs peuvent se déplacer sans problème entre la loge et la scène. Les gardes les empêcheront d'aller ailleurs. Mais les gardes à cet étage sont moins stricts (il n'y a rien d'important dans cet étage). Une envie d'aller aux toilettes suffira pour visiter la grande salle.
- 12h30 : Arrivé des invités : Les invités arriveront par petit groupe pendant environ 1h. Les serveurs et le personnel les accompagneras à leur table. A ce moment la, les PJs pourront se déplacer plus facilement dans l'étage sans problème.
- 13h30 : Début du repas : Pendant le repas, tout le monde est à table. Si les PJs se déplacent trop dans la grande salle à droite et à gauche, cela paraîtra très louche.
- 14h : Spectacles : Les PJs sont le premier spectacle. Il y a ensuite un spectacle à 14h30, un à 15h et un à 15h30.
 - 14h30 : Un groupe de musique très connu : TSQL&Ook ! De la musique électro / rock.
 - 15h : Spectacle d'un grand comique de Seattle : AmigaE. Il fait souvent des blagues sur les différentes races. Il n'est pas apprécié par les méta humains, mais les humains l'aiment bien.
 - 15h30 : Spectacle surtout pyrotechnique du magicien Haskell. Un spectacle très impressionnant à base de feu et d'effets pyrotechniques en tout genre.

- 16h : Grand discours d'Edmund Duke : Edmund Duke ne fera aucune apparition avant son discours. Ceci pour des soucis de sécurités. Avant son apparition sur scène pour son discours, la sécurité mettra en place la scène. Des barrières magiques (contre les sorts et les projectiles physiques), 5 gardes autour de lui (4 combattants et un mage de combat). Son discours durera 20 minutes environs. Ou il parlera de sa fierté pour Ares, de son histoire, de comment elle en est arrivé la, etc ...
- 16h30 : Le gâteau géant : A la fin de son discours, Edmund Duke ordonnera de faire entrer le gâteau ! Un énorme gâteau de facilement 1m50 de haut sur plusieurs étages. Il arrivera sur un chariot poussé par 2 serveurs. Pendant les 30 prochaines minutes, tout le monde sera à table pour manger le gâteau. Encore une période où si les PJs se baladent trop, cela sera très louche. Edmund Duke restera en permanence sur scène derrière sa barrière magique.
- 17h : Les cadeaux : Ici les gens seront debout et les PJs auront plus le loisir de se balader. Edmund Duke fera d'abord entrer son cadeau pour sa corporation : Une immense statue du logo d'Ares Macrotechnology de 5 mètres de haut. Il dira qu'elle sera installée en plein milieu du parking du bâtiment. Ensuite les employés feront un cadeau à leur patron adoré : Une fresque géante (de 10m² environ) avec un message de chaque employé de la corporation.
- 18h : Fin de la réception : Les invités seront emmenés dehors par le personnel et la réception sera terminée.

Les PJs ont le choix pour agir quand ils veulent. Mais s'ils n'ont rien fait avant la fin de la réception, ce sera trop tard.

L'autre point important du scénario est de vous rappeler que toutes les entités de l'immeuble (sécurité, invités, ...) réagiront aux actions des PJs. Il est évident que si les PJs font des actions louches, Ares s'occupera d'eux. Voici les réactions les plus probables suivant les actions des PJs (vous pouvez les modifier suivant la situation bien sûr). Le fonctionnement exact des actions sont aussi expliqués ici.

- Activation du virus pour détruire les données : Ares le remarquera très rapidement (moins d'une minute) et fera annuler immédiatement la réception. Ils feront sortir tout le monde et protégeront Edmund Duke s'il est dans la salle. Bien sûr ce temps de réaction peut être retardé par certaines choses comme le virus qui désactive la sécurité ou le virus qui fera que les drones attaqueront la sécurité.
- Activation des explosifs : La réaction sera la même que pour le virus destructeur de données. Le bruit des détonations aura pour effet d'affoler les invités.
- Explosion d'une ou plusieurs bombes corticales : Les invités seront affolés (et plein de sang en plus). Ce sont des petites bombes, pas de quoi blessé quelqu'un d'autre. Mais la tête du porteur explose carrément. Les réactions d'Ares seront assez logique : Fin de la réception immédiatement. Même si la sécurité est bloqué par le virus, les gardes présents dans la salle feront évacuer tout le monde.
- Les bombes fumigènes : Ares réagira exactement comme pour une bombe corticale qui exploserait. Les invités seront bien sûr affolés. La fumée sera vraiment dans toutes la salle. Impossible d'y voir quoi que ce soit sans vision thermographique. Ares déclenchera son système anti fumée, ce qui dissipera la fumée en 5 minutes.

- Le virus dormant dans la sécurité : Comme la sécurité ne pourra plus communiquer entre elle, les gardes de la salle penseront à un problème technique. Par contre, dès que le système sera remis en place, ils seront tous au courant que le système a été piraté. De même que pour les autres actions, annulation complète de la réception. Le virus pourra bloquer la sécurité pendant 30 secondes, passé ce délai, les IA d'Ares détruiront le virus.
- Le virus dormant dans le système des drones : La réception sera bien sûr annulée et les invités seront affolés car les drones de sécurité commenceront à sortir de partout pour attaquer le service de sécurité pendant 30 secondes environ. Ares a largement d'agents de sécurité pour faire face à cela. Mais la panique générée fera une très bonne diversion.
- Déclenchement des runes : Seuls les magiciens d'Ares qui sont en stase dans l'astral pourront le voir. S'ils ne sont pas là (à cause du coupe circuit), Ares ne pourra tout simplement pas réagir à cela. Par contre si Ares le voit, les magiciens d'Ares désactiveront les runes en 3 minutes. Et bien sûr le service de sécurité agira avec la procédure habituelle : Annulation de la réception, accompagnement de tous les invités dehors.
- Coupe circuit des stases : Les magiciens ne pourront pas revenir dans l'astral avant bien 10 minutes. Mais la sécurité sera tout de suite averti du problème (sauf si la sécurité est bloquée par le virus), ce qui annulera la réception.
- Libération des spécimens : Avec cela, Ares sera obligé de réquisitionner quelques gardes de sécurité de l'étage 17 pour aller aider les étages supérieurs. La réception sera bien annulée, mais elle se fera après que les gardes aient pu régler le problème et cela prendra bien 20 minutes. De plus, quelques minutes après leur libération, 2 métagènes créatures imposantes arriveront jusqu'à la salle en détruisant le plafond (mais pas le lustre). Les 2 créatures sont des fenrirs. Leur emprisonnement les a rendus plus agressifs (déjà qu'en temps normal un fenrir attaque à peu près tout ce qui est comestible, et bien là c'est pire). Ils attaqueront autant les gardes de la sécurité que les invités et les PJs. À peu près aucun invité n'est capable de résister à une morsure d'un fenrir, ils mourront tous en un coup. Pour le reste, il vous suffit de vous fier aux caractéristiques des différents PNJs (donnés à la fin du scénario).
- Coupe circuit de la pièce : Le coupe circuit plongera toute la salle dans le noir le plus total pendant 1 minute, le temps que les IA des systèmes d'Ares créent une dérivation dans le circuit. Sauf si les PJs ont été vus activer l'interrupteur, la sécurité pensera à un problème technique et n'annulera pas la réception pour si peu.

Ensuite, il y a les réactions « de base » bien sûr. Si les PJs tuent quelqu'un dans la salle de réception, la sécurité agira en conséquence. Ares n'hésitera pas à annuler la réception en cas de problème de ce genre.

Si les PJs veulent tuer quelqu'un, il faudra le faire discrètement et cacher le cadavre. Les agents de Novatech pourront aider les PJs à cacher un cadavre s'il faut.

Si Edmund Duke est abattu, la sécurité ne laissera absolument personne sortir du bâtiment. Les invités seront tous emprisonnés et questionnés un par un. Les PJs pourront toujours essayer de sortir par la force par contre.

La sécurité

Il y a en permanence 6 gardes armés dans la salle de réception. Principalement placés aux entrées de la salle. Le poste de sécurité contrôle en permanence les caméras. Il y a au moins une caméra par pièce. Dans certaines pièces, il y a des angles morts pour les caméras, les PJs peuvent les repérer facilement (ils ont l'habitude).

4 gardes sont postés sur le balcon. Il y a ensuite un garde en cuisine et 2 gardes par ascenseurs. Si les spécimens de test sont libérés, la moitié des gardes iront dans les étages supérieurs.

Les drones de sécurité peuvent se déplacer très rapidement grâce aux rails sur les plafonds. Une fois sur place ils sont lâché au sol. Ils se déplacent beaucoup moins vite, mais ils peuvent alors commencer à combattre. Les drones utiliseront les rails quand le virus dans leur système sera déclenché. 5 drones mettront environ 10 secondes pour arriver dans la salle principale et ils commenceront à combattre (d'abord les gardes mais ensuite les PJs une fois le virus neutralisé).

Si quelque chose de grave arrive dans le bâtiment, Knight Errant va déployer ses escouades d'assauts. Un escouade est composée de 2 combattants au corps à corps, 2 tireurs au fusil d'assaut et 1 magicien de combat.

Sortir de l'immeuble

Il y a plusieurs solutions pour sortir de l'immeuble :

- Se faire emmener dehors par la sécurité à la fin de la réception (ou si la réception est annulée) : Dans ce cas, rien de spécial, ils seront dehors sans trop de problème. Mais en général si c'est le cas, c'est que la mission n'a pas entièrement été réussie.
- S'enfuir par la force en détruisant tout sur le passage : Situation la plus probable. Dans ce cas, les PJs devront tuer tous les drones et les gardes de sécurités qu'ils trouveront sur leur chemin. C'est à dire tous les gardes de l'étage 17 mais aussi les gardes de l'étage supérieur qui viendront surement en renfort. Les joueurs rencontreront plusieurs escouades de Knight Errant avant de pouvoir sortir du bâtiment. L'ascenseur sera en plus bloqué, ils seront obligé d'escalader comme ils peuvent pour arriver au rez de chaussé. Cela risque d'être assez épique, mais ce sont les risques du métier. S'ils arrivent au rez de chaussé, il y aura 3 escouades qui les attendent. Mais a priori, Bloody Claws devrait avoir prévu de quoi supprimer une dizaine de garde facilement.
- Prendre l'ascenseur jusqu'au dernier étage et voler un hélicoptère : Stealth, avec un jet d'intelligence seuil 6 (au moment ou vous le souhaitez), pourra penser qu'il y a un très souvent un hélicoptère sur le toit de ce d'immeuble. Il peut le voler et faire sortir tout le groupe. Si c'est le cas, l'hélicoptère sera poursuivi par un autre hélicoptère d'Ares. Il est évident que les hélicoptères sont des Ares Dragon. Une course poursuite entre hélicoptère commencera donc. L'hélicoptère comportera 1 pilote (caractéristiques à la fin du scénario) et 3 gardes de Knight Errant qui essaieront d'abattre l'hélicoptère des PJs avec leurs fusils d'assauts.

On peut supposer que les PJs trouveront peut être un autre moyen de s'enfuir du bâtiment. Dans ce cas, il va falloir vous adapter à la situation.

La réussite de la mission (ou pas)

Pour que la mission soit réussite, il faut bien sur que les PJs soient encore vivant. Les objectifs de la mission sont donc :

- Tuer Edmund Duke
- Tuer les hauts dirigeants d'Ares (a priori avec les bombes corticales, mais d'autres moyens peuvent marcher aussi). Tous les hauts dirigeants sont présent à la réception bien sur. Donc si les PJs tuent tous les invités, ce sera bon. Mais par contre pour leur conscience ça ne sera pas très bon.
- Détruire toutes les données sur le réseau informatique.
- Détruire le reste des données avec les explosifs.

La mission sera réussie si Edmund Duke est mort et si au moins 2 des 3 autres objectifs sont accomplis. Ares Macrotechnology n'arrivera pas à se remettre de ce désastre et mourra peu à peu.

Les PJs seront contactés par Richard Villiers en personne qui les rencontreras dans l'appartement où les PJs ont pu mettre leur équipement pour qu'il soit infiltré dans le bâtiment d'Ares.

Richard Villier est un homme d'affaire froid et direct. Il sera accompagné d'un groupe de Shadowrunner (pour assurer sa sécurité). Si les PJs n'ont pas réussi la mission, l'entretien sera court. Les PJs seront tués par le groupe de Shadowrunner qui accompagne Villier. Si vous voulez prendre le temps de faire le combat, vous le pouvez, mais les PJs mourront dans tous les cas (heureusement, ce sont des pré-tirés).

Par contre si la mission a été réussite, Villier sera très content. Surtout qu'il est au courant de l'erreur de Corba (qui est déjà mort d'ailleurs). Il paiera les PJs et ils pourront partir.

Caractéristiques des PNJs

Garde de Knight Errant

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré	Armure	Init
4	4	4	2	2	2	3	3(5)	7 / 6	5 + 2d6

équipement : Armure de sécurité légère + casque, AK-98.

Escouade de Knight Errant (corps à corps)

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré	Armure	Init
5	3	5	3	3	3	1	3 (7)	7 / 6	7 + 3d6

équipement : Griffes (5M), armure de sécurité légère + casque.

Escouade de Knight Errant (Tireur)

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré	Armure	Init
5	5	3	3	3	3	2	4 (6)	7 / 6	6 + 3d6

équipement : armure de sécurité légère + casque, AK-98

Escouade de Knight Errant (magicien)

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré	Armure	Init
3	3	3	3	5	5	6	4	7 / 6	4 + 1d6

Les magiciens de Knight Errant n'ont que des sorts de combats. Vous pouvez estimer qu'ils connaissent tous les sorts de combat au niveau 4.

Pilote d'Ares Macrotechnology

Co	Ra	F	Ch	I	V	E	Ré	Armure	Init
3	6	3	3	5	4	3	5	0 / 0	5 + 3d6

équipement : Interface de contrôle de véhicule indice 2 + tous les cyberwares nécessaires.