

Skynet

Scénario pour Shadowrun 5ème édition

Montagne de jeux 2019

Une IA qui veut détruire l'humanité, un dragon, des Orks et une machine à laver. Au milieu de tout cela, les joueurs pensaient faire une simple livraison, mais ils vont devoir sauver le monde.

Tout ce qui suit est réservé au MJ. Si vous n'êtes pas MJ, arrêtez tout de suite votre lecture et donnez ce scénario à votre MJ préféré.

Table des matières

Construction du scénario.....	2
L'histoire.....	2
Rendez-vous avec monsieur Johnson.....	3
La tribu de Chronos.....	5
Enquêter.....	7
La famille Lovelace.....	9
L'éveil des IA.....	12
L'assaut final.....	14
Fin du scénario et récompenses.....	17
Annexes.....	18

Construction du scénario

Ce scénario est prévu pour être joué avec les règles de Shadowrun 5ème édition dans la ville de Seattle. Aucun supplément n'est obligatoire. Notez bien que ce scénario utilise une mécanique très spécifique. À la fin du scénario, les joueurs seront renvoyés dans le passé presque au début du scénario. Vous devez donc bien recopier les possessions de leur personnage à ce moment là. Vous pouvez prendre en photo leur feuille de personnage mais faites en sorte qu'ils ne se doutent de rien. Les joueurs vont perdre beaucoup de choses dans ce scénario, il ne doivent pas savoir que tout va revenir comme avant à la fin du scénario. Le MJ est donc libre de torturer ses joueurs ou de détruire leurs jouets favoris.

Chaque scène du scénario est décrite en 3 parties :

- **En coulisse** : contient toutes les informations dont le MJ a besoin pour jouer la scène.
- **La scène** : contient la description de la scène et ce que les joueurs voient ou peuvent faire.
- **Antivirus** : cette partie donne quelques conseils ou pistes au MJ si le scénario ne se passe pas comme prévu et qu'il faudrait faire quelque chose.

Le scénario est prévu pour être joué avec les 4 personnages pré-tirés en annexe, mais il peut être joué avec d'autres. Faites tout de même attention, le groupe doit contenir au moins un personnage capable de voir dans le plan astral (chaman, magicien ou adepte physique avec le sort de détection astral) et un personnage capable de manipuler la matrice (un decker ou un technomancien). Sinon le scénario sera très difficile pour vos joueurs.

L'histoire

La famille Lovelace est une famille américaine vivant à Seattle. Les parents, George et Annabella, élèvent leurs 5 enfants de la meilleure façon possible. Mais tout a basculé le jour où leur fille, Ada, s'est révélée être une technomancienne. C'était le tout début des technomanciens, ils n'avaient d'ailleurs pas encore ce nom.

Mais Ada ne l'a pas dit à ses parents. Elle a cultivé et maîtrisé son talent seule. Le souci c'est que Ada est devenue très douée. Beaucoup trop douée. À l'âge de 12 ans, Ada a réussi à créer une IA. Une vraie IA comme il en existe déjà quelques unes sur la matrice, même si personne n'est capable de savoir d'où elles viennent.

Ada, prise de panique, a tenté de détruire sa création. Mais l'IA a blessé Ada puis s'est enfuie dans la matrice. L'IA, ayant eu comme premier contact avec l'humanité la violence, a décidé que pour sa survie (et celle des autres IA), la meta-humanité devait disparaître. Après avoir étudié et assimilé toutes les informations qu'elle a pu trouver sur la matrice, elle a décidé de prendre le nom de Skynet (en référence à un vieux film des années 2000), puis elle a commencé à mettre son plan en place.

George et Annabella Lovelace ont retrouvés Ada évanouie dans sa chambre. A son réveil elle a été obligé d'expliquer à ses parents ce qui s'est passé. George et Annabella savent ce que les corporations font avec les technomanciens. Les technomanciens se font enlever pour être étudié. La population a peur d'eux car nous ne savons pas comment ils fonctionnent. Certains disent même qu'ils sont contre nature. Le problème est que Ada ne peut pas s'empêcher de manipuler tout ce qu'elle voit dans la matrice depuis cet événement. Les parents ont donc décidé de garder Ada cachée dans une chambre recouverte d'une grillage de fer en cage de Faraday. Ada n'a plus accès à la matrice. De son côté, George a continué à enquêter sur la création de sa fille. 6 ans plus tard, George est arrivé à la conclusion que Skynet est sur le point de faire quelque chose. Il a payé plusieurs deckers pour avoir des informations, il a suivi l'IA à la trace. Skynet a volé des identités pour utiliser de l'argent.

Par chance, George a réussi à se procurer quelques morceaux de code de Skynet (en payant des deckers très doués, la plupart tués par Skynet). Il a donc pu commander à NeoNET une bombe matricielle spécialisée dans la destruction de Skynet. Mais il n'a pas trouvé à temps où Skynet se cache et la bombe n'a jamais servi.

Pour pouvoir avoir un contrôle total, Skynet est obligé de s'inscrire définitivement dans un serveur. Elle a donc fait rénover et ré-équiper une ancienne usine désaffectée en y ajoutant un serveur sur mesure qui sera capable de l'accueillir. En parallèle, grâce aux connaissances et à l'argent qu'elle a accumulée, elle a fait construire toute une chaîne d'usinage de production de robot d'un nouveau genre. Des T800, des robots recouverts d'une chair capable de manipuler la magie et donc lancer des sorts. Skynet a découvert la capacité de créer elle-même des IA, ce qui lui permet d'être partout à la fois.

Encore pire, le procédé de fabrication des T800 nécessite de broyer des fœtus humains (créés par clonage) puis de raffiner le résultat sur un extrudeur. Cette étape engendre une forte onde négative dans le plan astral, ce qui force les magiciens à sortir du plan astral mais surtout provoque des douleurs atroces aux créatures duales.

Pour finir, grâce à son contrôle sur la matrice, Skynet a déployé des IA qui se sont répliquées de manière exponentielle afin de prendre le contrôle des cyberwares qui étaient connectés à la matrice à ce moment-là. Dans un premier temps uniquement à Seattle, puis plus tard dans le monde entier. La population meta-humaine s'est donc en partie éteinte. Augmentés contre naturels.

Un siècle plus tard, la meta-humanité a disparue, le plan astral est ravagé et la matrice est envahie par Skynet et son infinité d'IA. Les derniers ennemis de Skynet sont les dragons. Les dragons essaient tant bien que mal de détruire Skynet pour rétablir la paix dans le plan astral, tout en sachant qu'ils ont déjà perdu.

Mais un groupe d'IA regrette la disparition de l'humanité, les « créateurs ». Ces IA dissidentes ont contacté les dragons pour essayer de trouver un plan. C'est Chronos, un dragon très énigmatique doté de pouvoir sur le temps, qui a accepté leur aide. Chronos peut influencer légèrement le temps comme envoyer des objets quelques secondes dans le passé ou quelques secondes dans le futur, ce qui permet d'éviter des attaques. Il peut aussi accélérer le temps ou au contraire le ralentir dans une zone restreinte. Mais Chronos sait qu'au prix de sa vie, il peut faire beaucoup plus. Il a toujours refusé de le faire car il craint les conséquences, mais la situation est désespérée.

Le plan de cette résistance face à Skynet est donc d'envoyer une IA dans le passé pour arrêter Skynet avant que tout cela n'arrive. Au meilleur moment et au meilleur endroit. Malheureusement Chronos ne peut pas faire revenir un objet à n'importe quel endroit. Il est limité à des endroits où il a déjà vécu, utilisant les traces de sa propre aura dans le plan astral.

Après une recherche exhaustive dans toutes les possibilités par les IA, la conclusion est que le meilleur moment et le meilleur endroit est en plein sur nos joueurs favoris. Chronos s'est donc sacrifié pour envoyer une IA, du nom de Tardis, un siècle dans le passé. C'est ici que notre scénario commence.

Rendez-vous avec monsieur Johnson

En coulisse

Les joueurs sont embauchés par NeoNET pour livrer la bombe matricielle anti-Skynet à George Lovelace. George Lovelace est paranoïaque et il est prêt à payer autant de runner qu'il y a de joueurs. NeoNET le prend pour un fou. Payer aussi cher pour une bombe matricielle qui ne peut détruire qu'une seule cible. Mais NeoNET n'a pas bâclé son travail et la bombe matricielle est prête. À la demande de George, elle est dans une boîte en plomb sans ouverture, sur une puce non RFID.

George Lovelace attend sa livraison dans un endroit sans réseau matricielle. Il est au sud de Seattle dans la jungle, dans une tribu d'Orks dirigée par Chronos lui-même.

Monsieur Johnson est donc un Johnson corporatiste de NeoNET. Pour s'assurer que tout se passe en dehors du réseau matricielle (à la demande de George), le rendez-vous se fera dans une chambre VIP du love hotel le Pink Rabbit.

La scène

Les joueurs reçoivent un message de manière habituelle : « Rendez-vous avec monsieur Johnson au Pink Rabbit à 16h ».

Le Pink Rabbit est un love hotel dans le centre ville de Seattle. À cette heure la il n'est pas beaucoup fréquenté mais l'établissement est correct. Rien à voir avec une maison de passe glauque. À l'intérieur les joueurs pourront découvrir une décoration complètement rose jusqu'aux yeux des employés grâce à des lentilles. L'accueil est géré par une elfe chaleureuse et pulpeuse. Elle sera probablement très étonné par le look des joueurs, mais elle demandera tout de même s'ils veulent une chambre.

Les joueurs finiront par remarquer qu'il y a au rez de chaussé un bar restaurant et que sur la seule table occupée se trouve un homme habillé en smoking noir portant des lunettes noires. Un rapide coup d'œil dans la matrice permet de voir qu'il possède plusieurs cyberwares et un autre dans le plan astral montre qu'il porte sur lui plusieurs focus de sorts actifs. Le classique pour un monsieur Johnson compétent. Si les joueurs traînent trop longtemps à l'accueil, monsieur Johnson viendra les voir directement.

Quand tous les joueurs sont présents, monsieur Johnson ira à l'accueil pour réserver une « chambre VIP spéciale ».

La chambre est richement décorée et dotée d'un miroir au plafond juste au dessus d'un lit « king size » très confortable. Les meubles contiennent des accessoires. Après avoir fermé la porte, il n'y a plus aucun réseau matriciel. Johnson prend ensuite la parole.

« Désolé pour le cadre hors du commun, c'est à la demande de votre employeur. C'est pour un simple contrat de livraison. Il n'y a en théorie aucun danger mais votre employeur est prêt à payer cher pour la sécurité du colis. C'est payé 1500 nuyens par personne. Est-ce que vous acceptez ? »

Le prix est bien sur négociable avec un jet de Négociation opposé. Monsieur Johnson lance 11 dés et il possède un cyberware qui l'immunise contre les phéromones. Quoi qu'il arrive, le prix ne pourra pas monter au dessus de 2000 nuyens par runner. Une fois le contrat accepté, monsieur Johnson continue et sort une boîte de plomb de la taille d'une petite boîte à bijou.

« Très bien. Votre mission est de livrer cette boîte à George Lovelace. Il vous attend aux coordonnées GPS suivantes : 47.02 ; -123.07. Vous ne devez en aucun cas ouvrir cette boîte sinon votre contact pourra refuser la livraison. Si votre employeur me confirme que la livraison a bien été effectuée, je serais dans cet hôtel demain à la même heure, avec votre paiement. »

Monsieur Johnson ne répondra à aucune question, se contentant de répondre « Vous n'avez pas besoin de le savoir ». Puis il partira en laissant les joueurs dans la chambre.

Si les joueurs décident de se rendre au rendez-vous, jouez la scène **La tribu de Chronos**. S'ils essaient d'ouvrir la boîte, vous pouvez lire la scène **Enquête**.

Mais si les joueurs prennent trop de temps, ils recevront un message de monsieur Johnson : « La livraison n'a toujours pas été faite. Il y a un problème ? ».

Antivirus

Comme tout les débuts de scénario à Sharowrun, le seul risque ici est que les joueurs refusent le rendez-vous ou le contrat. Ce qui revient à refuser de jouer le scénario. Il ne fallait pas les inviter.

La tribu de Chronos

En coulisse

Chronos vit actuellement dans une tribu d'Orks dans la jungle au sud de Seattle. Assez loin de la ville pour ne pas recevoir de réseau matricielle. La tribu vit avec peu de technologie, ils ont des motos (des vieilles motos, sans câblage pour la matrice ou le GridMap) et quelques armes à feu basiques. Il y a une centaine d'Orks en tout, dont une dizaine de chamans et quelques adeptes physiques.

Chronos est ici depuis plusieurs années. La zone est d'ailleurs sous l'emprise de son aura depuis longtemps. C'est la raison pour laquelle les Orks restent ici. L'aura de Chronos apaise les émotions et empêche les actions violentes. Mais surtout cet endroit est le lieu idéal pour l'arrivée de Tardis.

Chronos est en forme humaine pour vivre avec cette tribu (il peut changer d'apparence à volonté), mais les Orks connaissent sa vraie nature.

La scène

Pour arriver ici, il faut sortir de Seattle et s'enfoncer dans la jungle. Sur place ils trouveront une tribu d'Orks. Une centaine d'individu à peu près. Les Orks vivent dans des maisons en bois au milieu de la jungle. Avant de se rapprocher, les joueurs peuvent essayer de repérer les lieux. Ils peuvent faire un jet de perception ou un jet d'observation astral. Il n'y a aucun réseau matriciel ici. Voici ce qu'ils trouvent en fonction de leurs réussites.

Sur le plan physique :

- 0 : C'est un sacré paquet d'Orks ça
- 1-2 : Ils ont des motos
- 3 : Certains portent des armes. Uniquement des petits calibres.
- 4: Il y a une seule et unique voiture.

Sur le plan astral :

- 0 : Il y a de la magie ici
- 1-2 : Tout l'endroit semble être à l'intérieur d'un sort très puissant.
- 3 : Parmi les Orks il y a une bonne quinzaine d'éveillés
- 4 : Celui qui a lancé le sort est toujours là, il est même en plein milieu de la tribu

Une fois à l'intérieur de la tribu, les joueurs se sentiront apaisés. Il est très difficile de faire preuve d'animosité ici. En terme de règle, si un joueur veut se montrer violent, il doit réussir un jet de Volonté dont la difficulté est égale à son essence (arrondie au supérieur).

Les Orks sont très calmes et plusieurs d'entre eux viendront voir les joueurs pour savoir ce qu'ils veulent. Les joueurs ont juste à dire qu'ils cherchent quelqu'un et les Orks les inviteront à entrer. Ils trouveront facilement George Lovelace qui est le seul humain.

George demandera aux joueurs s'ils ont le colis mais il refusera de faire l'échange tant que les runners ne sont pas tous devant lui. Si les runners refusent, George menacera de partir sans accepter la livraison. Une fois tous les joueurs réunis pour faire l'échange, George acceptera de récupérer la boîte. C'est au moment précis où George va toucher la boîte qu'un flash blanc lumineux va aveugler les joueurs, suivi d'une formidable explosion d'une VD de 16.

Les joueurs auront une sorte de vision pendant quelques secondes. Ils glissent dans un toboggan sans fin. Ils pataugent dans une masse de fœtus humains morts. Cela semble durer une éternité puis ils reviennent à la réalité.

Les joueurs n'auront pas le temps de vraiment analyser la situation qu'ils vont se mettre à vomir. Ils sont malades. En terme de règle, les joueurs perdent définitivement un point de vie physique et un point de vie mental. Ils grisent le premier point de vie de la barre, il ne peut pas être soigné.

Une fois la poussière dissipée, les joueurs pourront retrouver George mort sur le coup avec à ses pieds une sphère de verre d'environ 10cm de diamètre. Elle semble très solide (dans les faits, la sphère a une résistance démentielle de 50, peu probable que les joueurs arrivent à la détruire).

Le reste de la tribu n'a pas été touché par l'explosion et ne semble pas être atteinte de vomissement, mais un Ork chaman s'approche des joueurs.

« Je ne sais pas ce qui s'est passé et je suis sûr que vous n'avez rien fait. Mais quelque chose tourne autour de vous dans l'astral. »

Les joueurs qui peuvent voir le plan astral peuvent faire un jet d'observation astral. En fonction de leurs réussites :

- 0 : L'explosion te siffle encore dans les oreilles. Va te coucher.
- 1-2 : Un sort est effectivement actif sur chacun des joueurs.
- 3-4 : Le sort semble être extrêmement puissant. Impossible de le faire disparaître.
- 5 : La signature du sort est la même que le sort qui entoure la tribu.

Chronos sortira d'une maison pour parler aux joueurs. Il est en forme humaine. Si les joueurs ont réussi leurs jets dans le plan astral, ils savent que c'est celui qui a lancé le sort sur la tribu. Et il est donc aussi celui qui a lancé les sorts sur les joueurs.

« Je m'appelle Chronos. Je suis le guide de cette tribu. Que venez vous faire ici ? »

Si les joueurs essaient de mentir à Chronos, utilisez les caractéristiques des dragons occidentaux du livre de base. Chronos continuera de parler.

« Je peux voir que vous avez un sort sur vous qui porte ma signature astrale. Mais je n'ai pas lancé ce sort. Je n'ai d'ailleurs aucun contrôle dessus et je ne peux pas vous en débarrasser. Prenez cette boule de verre, votre boîte, le corps de votre ami ainsi que sa voiture et partez. Vous troublez notre tribu depuis trop longtemps. »

N'oubliez pas que lieu empêche les émotions violentes. Mais si les joueurs se montrent quand même violent, Chronos n'hésitera pas à mettre un joueur inconscient pour montrer qu'il ne rigole pas.

La voiture de George est une vieille voiture qui a été modifiée pour n'avoir aucun câblage matriciel. Elle se démarre avec une clé que George porte sur lui. Conduire la voiture se fait avec un malus de 4 dés car les joueurs n'ont pas l'habitude d'une voiture qui n'a plus rien d'électronique.

Dés que les joueurs seront dans le réseau matriciel (donc après environ 30 minutes de voiture), ils pourront voir dans la matrice que la sphère est connectée. Son persona est une cabine téléphonique anglaise. Mais impossible de communiquer avec, elle semble défectueuse. Elle est aussi impossible à pirater (le sphère ne se défend pas vraiment mais c'est impossible de déposer une mark dessus). Pour l'instant c'est juste une sphère indestructible qui est visible dans la matrice.

La situation des joueurs n'est pas terrible. Certains d'entre eux doivent être blessés par l'explosion, ils sont malades, ils brillent comme une boule de feu dans l'astral à cause du sort et surtout le contrat a échoué. Les joueurs gagnent d'ailleurs 3 points de Rumeur pour avoir échoué un contrat facile. De plus, tous ceux qui veulent détecter les joueurs dans l'astral ont un bonus de 3 dés.

Il est fort probable que les joueurs prennent le temps de se soigner. Après quelques heures, ils se remettront à vomir et perdront à nouveau définitivement 1 point de vie physique et 1 point de vie mental. S'ils vont voir des médecins, ces derniers répondront qu'ils ne peuvent rien pour eux. Les médicaments sont inefficaces et les soins magiques ne marchent pas. Le sort sur les joueurs est impossible à dissiper.

Les joueurs vont devoir se rendre à l'évidence, s'ils ne font rien ils vont mourir. Ils vont donc probablement se mettre à enquêter pour comprendre ce qui leur arrive. Vous pouvez passer à la scène **Enquêter**.

Après avoir enquêté, les joueurs iront sûrement rendre visite à la famille Lovelace. Vous pouvez donc passer à la scène **La famille Lovelace**.

Antivirus

Les risques ici sont limités car même si vos joueurs décident de faire n'importe quoi, Chronos peut toujours intervenir. Il est très important que tous les joueurs soient réunis au moment de l'échange car ils doivent être touché par l'explosion.

Il est aussi possible que les joueurs s'amuse à ouvrir la boite plomb avant l'échange. Dans ce cas George acceptera l'échange quand même tout en précisant que les joueurs seront pénalisés sur leur paie.

Enquêter

En coulisse

Cette scène peut arriver à tout moment quand les joueurs veulent enquêter sur leur situation. Que ce soit en analysant la sphère, la boite de plomb, matrice ou le plan astral. Ils peuvent aussi fouiller le corps de George ou faire des recherches sur lui dans la matrice. Vous pouvez revenir à cette scène dès que les joueurs enquêtent.

Bien évidemment les joueurs peuvent utiliser leurs contacts pour faire les jets à leur place, moyennant finance.

La scène

Suivant la manière dont les joueurs vont enquêter, demandez leur un jet en conséquence. Quelque soit le jet, ils pourront trouver diverses choses suivant ce sur quoi ils enquêtent. Voici la liste des sujets possibles et des indices qu'ils peuvent trouver en fonction de nombre de réussite.

Fouiller le corps de George Lovelace ou sa voiture

- 0 : Tu fouilles ou tu tripotes ?
- 1-3 : Tu trouves une photo de sa famille. Sur la photo se trouve sa George, sa femme et ses 5 enfants. 3 filles et 2 garçons. Sur la photo les enfants ont l'air d'avoir entre 5 et 15 ans environ.
- 4 : Tu trouves une clé pour une serrure mécanique.

Analyser la sphère de verre dans le plan physique

- 0-1 : Tu essaies de lire l'avenir dans ta boule de cristal mais ça n'a pas l'air très efficace.
- 2-3 : Avec une analyse minutieuse, tu peux voir que la sphère est recouverte de fêlures. Trop petites pour être vues à l'œil nu.

Analyser la sphère de verre dans le plan matriciel

- 0 : Tu as cliqué sur une pub pour rencontrer une fille de ta région
- 1 : Impossible de poser la moindre mark sur le persona de la sphère. Impossible de l'attaquer non plus. C'est comme si elle était insensible à toute communication ou attaque.
- 2-3 : Le persona de la sphère est une représentation fidèle d'une machine à voyager dans le temps d'une vieille série des années 2000. La machine s'appelle Tardis.
- 4 : Parfois le persona scintille et laisse apparaître des artefacts graphiques incompréhensibles. C'est un comportement similaires aux sprites des technomanciens.

Analyser la boîte de plomb

- 0 : Pratique ce presse papier
- 1-3 : La boîte n'a aucune ouverture. Elle n'émet pas de chaleur et est invisible dans la matrice.
- 4 : Vu le poids de la boîte, elle est forcément creuse et doit contenir quelque chose. Le seul moyen de l'ouvrir est de découper directement le plomb.

Ouvrir la boîte de plomb

Pour ouvrir la boîte de plomb il faut surtout le matériel nécessaire. Dans le monde de Shadowrun beaucoup de choses peuvent découper le plomb. Avec les outils adéquats, un simple jet difficulté 3 suffira (le jet dépend des outils et de la méthode utilisée).

Analyser la puce de donnée à l'intérieur de la boîte de plomb

- 0 : Tu as essayé de la lire dans ton lecteur simsens et ça n'a pas fonctionné.
- 1-4 : Le contenu de la puce est chiffré.
- 5 : Tu as réussi à déchiffrer le contenu de la puce. C'est une bombe matricielle mais elle est prévue pour attaquer quelque chose en particulier. Impossible de savoir ce qu'elle est censé détruire.
- 6 : La bombe matricielle est prévue pour détruire quelque chose du nom de Skynet. Elle fonctionne comme n'importe quelle bombe matricielle (il faut poser la bombe sur un fichier ou un serveur et attendre) et semble d'une puissance colossale.

Analyser le sort sur les joueurs dans le plan astral

- 0 : Tu brilles tellement dans l'astral que tu hésites à te reconvertir en boule à facette pour magos
- 1-3 : Impossible de savoir à quoi sert ce sort. Mais une chose est sûre, c'est lui qui te rend malade.
- 4 : Tu ne pourras pas dissiper le sort, il est beaucoup trop puissant. Tu te demandes si c'est même possible de le dissiper.
- 5 : Normalement un sort doit être maintenu pour rester actif. Et un sort maintenu garde un lien avec son lanceur. Mais ici il n'y a pas ce lien. Personne ne maintient ce sort.

Faire des recherches sur la famille Lovelace

- 0-1 : Tu as trouvé l'adresse de la famille Likelace. C'est presque pareil.
- 2-4 : Tu trouves l'adresse de la famille Lovelace. Ils habitent un quartier résidentiel de niveau moyen en bordure du centre ville de Seattle.
- 5 : La famille Lovelace a 5 enfants. 3 filles et 2 garçons. Mais Ada, l'aînée qui a 18 ans, n'est plus scolarisée depuis 6 ans.
- 6 : Personne n'a vu Ada Lovelace depuis 6 ans.

Faire des recherches sur Skynet dans la matrice

- 0 : Tu as failli faire quelque chose de constructif mais tu as préféré regarder des vidéos de lolcat sur youtube
- 1-3 : Tu as trouvés quelques référence à Skynet mais sur des forums qui parle de films des années 2000.
- 4-6 : Skynet semble être un hacker. Il aurait commencé à sévir il y a 6 ans. Rien à grande échelle, quelques hacks de banque pour voler de l'argent, des vols d'identités, ...
- 7 : Skynet utilise de l'argent pour construire quelque chose. C'est impossible de remonter à la source et encore moins de savoir ce qui est construit. Tu as juste trouvé des traces de transactions effectuées par des fausses identités de Skynet à des entreprises.

Enquêter sur monsieur Johnson

- 0-1 : Monsieur qui ?
- 2-4 : C'est un Johnson depuis plus de 10 ans.
- 5 : Il travail pour NeoNET.

Chercher des informations sur la bombe matricielle et NeoNET

- 0 : C'est un fabricant de filet de pêche nouvelle génération
- 1-2 : NeoNET livre ce genre de programme tous les jours.
- 3-5 : Les bombes matricielles fourni par NeoNET sont fiables et efficaces

Antivirus

La partie enquête du scénario ne comporte aucun risque sauf si les joueurs ratent tous leurs jets et passe des heures dessus. N'oubliez pas que régulièrement, les vomissements reprennent et les joueurs perdent à nouveau des points de vie. Cela devrait les stresser et faire avancer les choses plus vite.

La famille Lovelace

En coulisse

La famille Lovelace est une famille nombreuse en apparence normal. Si les joueurs viennent en journée, les enfants seront à l'école. Sinon, la mère et les 5 enfants seront présents. Quoi qu'il arrive Ada est dans sa chambre car elle ne peut pas en sortir. Les parents de Ada ont peur qu'elle fasse des choses sur la matrice qui attire l'attention de DIEU ou d'autres corporations. Ils l'empêchent donc d'accéder à la matrice et elle est retenue prisonnière dans sa chambre. Avec le temps elle a fini par haïr sa situation et veut absolument sortir.

La scène

L'appartement de la famille Lovelace se trouve proche du centre ville de Seattle dans un quartier de niveau de vie moyen. Un immeuble d'une dizaine d'étages avec un interphone à l'entrée muni d'un maglock. Au rez-de-chaussé se trouve un magasin de comics. Si les joueurs veulent pirater, tous les équipements sont d'indice 3.

Avant de pénétrer dans l'appartement, les runners peuvent essayer de repérer les lieux. Demandez un jet en fonction de leurs méthodes. Voici ce qu'ils peuvent trouver en fonction du nombre de réussite.

Dans le plan physique :

- 0-1 : Il y a un magasin de comics en bas de l'immeuble et ... oh la vache ils ont la version collector du dernier Batman il faut absolument que tu l'achètes
- 2-3 : L'appartement est occupé. Si c'est la journée le joueur voit une seule personne, une femme adulte. Si c'est le soir ou la nuit il voit une femme adulte et plusieurs enfants.
- 4 : Le joueur sait combien il y a d'enfant dans l'appartement.
- 5 : Une fenêtre de l'appartement est grillagée.

Dans le plan matriciel :

- 0 : Tu as trouvé la photo de la rue sur google map.
- 1-3 : L'appartement n'a rien de spécial dans la matrice. De l'électroménager, une tridéo, ...
- 4 : Le joueur peut compter les commlinks des personnes présentes dans l'appartement (tous les enfants ont un commlink). (Note au MJ : attention Ada n'a pas de commlink)
- 5 : 2 pièces de l'appartement n'ont aucun réseau matriciel. Impossible de les voir, c'est comme un bloc vide dans la matrice.
- 6 : L'équipement ayant le plus haut indice dans la matrice est une machine à laver. Tu arrives à récupérer le nom du modèle : c'est un Lavomatic3000.

Dans le plan astral :

- 0 : Hey tu regardes pas le bon immeuble la
- 1-2 : L'appartement est occupé mais c'est difficile d'avoir des détails dans un immeuble avec autant de personnes
- 3 : Le joueur sait combien il y a de personne dans l'appartement.
- 4 : Une personne dans l'appartement est un éveillé

Les joueurs peuvent pénétrer dans l'appartement de plusieurs façons. Soit par effraction ou simplement en sonnant à l'interphone pour discuter avec Annebella Lovelace. Elle est paniquée car son mari a disparu, un simple jet avec une compétence sociale de difficulté 3 suffira à ce que Annebella laisse entrer les joueurs.

Une fois à l'intérieur, les joueurs peuvent voir une maison mal rangée avec diverses jouets ou accessoires pour enfants et adolescents éparpillés. On sent que les parents font ce qu'ils peuvent pour garder l'appartement présentable. Ils pourront voir une machine à laver autonome, un Lavomatic3000, parcourir l'appartement pour ramasser les vêtements sales, les laver pour aller ensuite les ranger. Elle est munie de roues montées sur des pattes ainsi que des bras articulés. Un appareil indispensable pour une famille nombreuse.

L'appartement est composé d'un grand salon, d'une cuisine, d'une salle de bain et de 4 chambres (une chambre pour les parents, 3 chambres pour les enfants). L'une des chambres est fermée à clé avec une serrure mécanique.

La serrure peut être ouverte par la clé qui est sur le corps de George Lovelace et Annabella en possède un double qu'elle garde sur elle.

Suivant comment les joueurs sont entrés dans l'appartement, la réaction de Annabella sera différente. Si elle a laissé rentrer les joueurs elle pourra se montrer coopérative tant qu'elle a l'impression que les joueurs vont l'aider à retrouver son mari. Même si elle posera des questions de pourquoi les joueurs cherchent son mari. Si Annabella comprend que les joueurs sont des shadowrunners, elle prendra peur. Elle a peur qu'ils viennent enlever Ada pour la remettre à une corporation. Annabella ne parlera pas de Ada sauf si les joueurs se montrent très convainquant (au moins 6 réussites, que ce soit par la force ou le dialogue).

Si les joueurs se montrent violent, Annabella utilisera son arme. Si vos joueurs s'en prennent aux enfants, n'hésitez pas à leur mettre quelques points de rumeur en plus.

Si Annabella est convaincue, elle pourra expliquer l'histoire de Ada (la création de Skynet) et ce que son mari cherchait à faire. Elle n'a pas tous les détails mais elle pourra indiquer que son mari a une pièce secrète dans leur chambre où il entrepose toutes les informations qu'il a pu trouver. Annabella ne sait rien à propos de la sphère de verre ou de la boîte de plomb (et de ce qu'elle contient). Elle pourra par contre indiquer que George a utilisé toutes leurs économies et qu'ils sont financièrement dans le pétrin.

Pour trouver l'entrée vers la pièce secrète de George, il faut faire un jet de Perception difficulté 6. Si les joueurs savent qu'il y a 2 pièces « sans matrice », la difficulté est de 4. Annabella sait comment accéder à cette pièce si elle est d'accord pour leur montrer.

À l'intérieur, les murs sont grillagés, ce qui fait une cage de Faraday. Le réseau matriciel n'est pas atteignable quand on est dans la pièce. Les joueurs ont face à eux un mur recouvert de notes, de punaises et de fils rouges. Il n'y a rien d'électronique dans cette pièce. Les joueurs peuvent fouiller avec un jet de Perception. Voici ce qu'ils trouvent en fonction de leurs réussites :

- 0 : On se croirait dans un film policier
- 1-2 : George enquête sur Skynet depuis 6 ans maintenant. Il a payé plusieurs deckers pour trouver des informations sur la matrice
- 3-4 : Skynet a plusieurs fausses identités sur la matrice et elle a effectuée des transactions. George ne sait pas ce qu'elle essaie de faire
- 5 : Le joueur trouve une note où George parle de la bombe matricielle qu'il a commandé à NeoNET.

Pour voir Ada, il faut ouvrir la porte de sa chambre. Soit avec la clé, soit en crochétant la serrure soit en détruisant la porte (résistance 3). Il y a le même grillage que la pièce secrète, ce qui empêche tout accès à la matrice. Ada va d'abord avoir peur des joueurs et se coller au mur, sauf si c'est Annabella qui ouvre la porte (il faut l'avoir convaincu de le faire pour cela).

Dans la chambre les runners peuvent voir toute une collection de comics sur les shadowrunners. Ils peuvent essayer d'en lire un pour se rendre compte que ces comics sont très éloignés de la réalité. Comme tous ces simsens ou ces films à la tridéo.

Si les joueurs parlent avec Ada ils comprendront vite qu'elle n'a qu'une seule envie : sortir d'ici pour retrouver la matrice. Sa mère est contre mais Ada n'hésitera pas à demander de l'aide aux joueurs, surtout si elle comprend que ce sont des shadowrunners. Elle veut sortir pour devenir un shadowrunner. Elle sait qu'une technomancienne ne peut pas vivre normalement, mais elle préfère vivre dans les ombres que dans sa chambre.

Il est fort probable que les joueurs comprennent Ada. Si les joueurs ne veulent pas céder à la demande de Ada, ils doivent réussir un jet de Volonté difficulté 5. Si le joueur est un decker, la difficulté est de 7. Si le joueur est un technomancien la difficulté est de 9. S'ils ratent le jet, les joueurs ont de l'empathie pour Ada et voudront l'aider.

Annabella refusera bien sur que Ada parte. Mais quand Ada sortira de sa chambre et qu'elle retrouvera accès à la matrice, elle prendra le contrôle du Lavomatic3000 pour se protéger de sa mère (si des joueurs peuvent voir dans la matrice, ils verront que c'est en fait un sprite qui contrôle le Lavomatic3000). Puis elle sortira de l'appartement en emportant la machine à laver avec elle.

Il est très important pour la suite du scénario que le Lavomatic3000 sorte de l'appartement avec Ada. C'est la première machine que Ada a vu en sortant de sa chambre et elle tient à le conserver pour se défendre. Tout cela est nouveau pour elle. Si les joueurs essaient de détruire le Lavomatic3000, Ada les attaqueras directement.

Une fois les joueurs dehors avec Ada, vous pouvez jouer la scène **L'éveil des IA**.

Antivirus

Cette scène regorge de danger. Déjà parce que les joueurs peuvent juste échouer dans leur entreprise et se faire capturer par la Lonestar. Ce qui aboutira probablement à leur mort par vomissements dans la souffrance au fond d'une cellule. Il faut aussi que la machine à laver s'en sorte. C'est important. Si pour une raison ou une autre Ada se retrouve inconsciente, la machine à laver suivra les joueurs quand même car elle détecte des vêtements à laver sur Ada.

Si le scénario est en train d'échouer ici, c'est à vous de décider si vous voulez sauver vos joueurs du naufrage. Vous pouvez utiliser les capacités d'Ada qui fera tout pour sortir de l'appartement. Si besoin, vous pouvez aussi déclencher le réveil de Skynet plus tôt que prévu, qui prendra le contrôle de Annabella Lovelace et des joueurs qui ont des cyberwares (jusqu'à ce que Ada puisse sortir de sa chambre). Plus d'informations dans la scène **L'éveil des IA**.

L'éveil des IA

En coulisse

Une fois en dehors de l'appartement, Ada repérera le persona de Tardis. Elle sera d'abord intriguée puis elle va se mettre à la réparer. Mais le réveil de Tardis sera tout de suite repéré par Skynet. Skynet va donc localiser sa créatrice mais surtout elle voit une nouvelle IA à ses côtés. En réaction, Skynet va mettre son plan à exécution immédiatement.

La scène

Une fois à l'extérieur du bâtiment, Ada pourra souffler un peu. Elle plongera dans la matrice sans prendre le temps de remercier les joueurs. Ces derniers peuvent suivre son persona dans la matrice. Au bout de quelques minutes, Ada verra le persona de Tardis. Si les joueurs ont laissé la sphère de verre quelque part dans une planque, Ada la voit quand même et filera droit vers elle

Ada commencera à « réparer » Tardis. Les joueurs deckers ou technomanciens pourront remarquer que ce qu'elle fait est similaire à la création d'un sprite ou d'une forme complexe, mais en beaucoup plus compliqué. Mais Tardis ne peut pas utiliser sa sphère, elle a été endommagée par le voyage. Ada va donc placer l'IA dans ... le Lavomatic3000 !

Tardis se retrouve dans une machine à laver dernière génération. Elle peut communiquer avec les joueurs via le haut parleur. Elle peut accéder à la matrice comme n'importe quel serveur et son persona est bien dans la matrice (c'est toujours le même).

Tardis sera émerveillée de voir des humains qu'elle appelle d'ailleurs « les créateurs ». Puis après l'émerveillement, elle se rappellera sa mission et expliquera aux joueurs qu'il faut absolument arrêter Skynet. Tardis répondra aux questions des joueurs :

- Tardis n'a pas énormément d'informations sur les débuts de Skynet. Beaucoup de données ont été détruites pendant la guerre entre Skynet et la meta-humanité. Elle sait juste que l'éveil de Skynet est imminent. Dans le futur Skynet possède plusieurs serveurs sur toute la planète, certains ont été abandonnés et d'autres déplacés. Impossible de savoir où se trouve le serveur de départ. Tardis sait juste qu'il se trouve à Seattle.
- Tardis peut expliquer les armes de Skynet. Les T800, la production de la chair qui endommage le plan astral, l'infinité d'IA dans la matrice et surtout le contrôle des meta-humains possédant des cyberwares.
- Elle peut tout expliquer par rapport au futur et au voyage dans le temps. Le sacrifice de Chronos, les analyses pour repérer le meilleur moment et le meilleur endroit ...
- Tardis ne sait pas qui est Ada, c'est une donnée qui a été perdue.
- La sphère de verre est un espace de stockage avancé qui permet de contenir une IA. Il en existe plein dans le futur. Mais celle-ci a été endommagée par le voyage dans le temps et elle est maintenant inutilisable.

Si les joueurs mentionnent Chronos, Tardis dira qu'il faut tout de suite aller le retrouver pour lui expliquer la situation.

Mais les joueurs n'auront malheureusement pas le loisir de discuter très longtemps car Skynet va passer à l'action. Elle va s'inscrire directement sur un serveur, ce qui lui permettra d'interagir avec les autres éléments dans la matrice tout en décuplant ses capacités. Elle va démarrer son usine de production de T800 et prendre le contrôle des cyberwares (juste ceux de Seattle dans un premier temps).

Les joueurs vont rapidement entendre des sirènes, des cris, des coups de feu ainsi que tout ce qu'on peut entendre sur un champ de bataille. Seattle va se transformer en arène géante. Toutes les personnes ayant un cyberware vont attaquer ceux qui n'en ont pas.

Après quelques temps les joueurs pourront se demander pourquoi ils ne sont pas impactés, un rapide coup d'œil dans la matrice leur fera comprendre qu'ils sont protégés par le personnage de Ada et ses sprites. Tardis hurlera sur les joueurs : « Vite, il faut trouver Chronos ! ».

Tardis dira ensuite « déconnectez-vous de la matrice entièrement, c'est le seul moyen pour que Skynet ne nous voit pas ». Si tous les joueurs se déconnectent entièrement de la matrice (véhicules et équipement compris), Ada sort de la matrice aussi.

À ce moment du scénario, si les joueurs ne prennent pas la fuite pour quitter Seattle en direction de la tribu de Chronos, il y a de forte chance qu'ils mourront étripés par des centaines de personnes qui veulent leur mort.

Il est impossible de voir quoi que ce soit dans la matrice et si un joueur essaie alors que Ada n'est pas dans la matrice, il se fera attaquer directement.

Par contre un joueur peut essayer de regarder le plan astral. Il aura juste le temps de voir une énorme vague noire qui lui provoque une douleur atroce. Ce qui va le forcer à revenir dans le plan physique.

Nous utiliserons un système simplifié pour fuir la ville. Pour quitter la ville, un véhicule doit accumuler 20 réussites. Les conducteurs peuvent tirer leur initiative pour savoir combien de jet de conduite ils peuvent faire par tour. Chaque véhicule subit une VD de 12 par tour (qu'on peut résister avec les règles habituelles).

Si un véhicule est détruit, ces occupants doivent trouver un véhicule rapidement ou un autre véhicule du groupe peut les récupérer au prix d'un tour de jeu.

Une fois en dehors de la ville et un peu avant d'arriver à la tribu de Chronos, Tardis se sentira mal. Elle peut vivre dans son « corps » de machine à laver mais c'est la première fois de sa vie qu'elle n'a plus accès à la matrice. Tardis va carrément finir par s'éteindre. Si les joueurs reviennent en arrière (dans le réseau matriciel), Tardis se réveille. Mais donc une fois à la tribu de Chronos, Tardis sera éteinte.

Les joueurs vont devoir convaincre Chronos de les aider sans l'aide de Tardis. Si les joueurs ont posés assez de questions à Tardis, ils pourront expliquer la situation à Chronos. Le dragon sera convaincu automatiquement si les joueurs lui parlent de son sacrifice pour permettre le voyage dans le passé. Sinon il faudra réussir un jet de négociation difficulté 3. Si les joueurs n'arrivent pas à convaincre Chronos, il sera trop tard pour sauver Seattle et Skynet pourra commencer son invasion du monde.

Au contraire, si Chronos est convaincu, il abandonnera sa forme humaine pour prendre sa forme naturelle. La tribu d'Ork n'est pas choquée (ils savent que c'est un dragon et cachent son secret).

Chronos et la tribu d'Ork aideront les joueurs. Chronos expliquera qu'il voit dans le plan astral l'origine de la perturbation noire, il sait donc où aller. Les Orks vont prendre leurs motos et leurs armes. Ils n'ont pas de cyberware et ne savent pas utiliser la matrice. Ils sont immunisés au contrôle de Skynet.

Vous pouvez faire jouer la scène finale, **L'assaut sur Skynet**.

Antivirus

Le risque est ici clair, si des joueurs sont laissés en arrière pendant la fuite de la ville, ils mourront.

Si les joueurs n'arrivent pas à convaincre Chronos mais que vous voulez que le scénario continue, Ada peut faire le jet pour le convaincre à leur place (vous trouverez ses caractéristiques dans les annexes).

Quoi qu'il arrive, si vous voulez continuer à faire jouer du Shadowrun malgré l'échec de vos joueurs, vous pouvez toujours décider que Chronos effectue le voyage dans le passé quoi qu'il arrive (cf **Fin du scénario et récompenses**). Mais vos joueurs n'auront pas ou peu de Karma.

Vous pouvez aussi décider que l'arrivée de Tardis dans le passé à provoquer un effet papillon qui a fait échouer le plan de Skynet. Skynet s'est inscrite sur son serveur plus tôt que prévu en réaction au réveil de Tardis et cela a laissé une fenêtre de tir aux mégacorporations et DIEU.

Dans ce cas, Tardis finira probablement par quitter son corps de machine à laver pour vivre dans la matrice comme d'autres IA errantes.

L'assaut final

En coulisse

Cette scène représente le combat final contre Skynet. Il sera difficile et les joueurs n'en sortiront peut-être pas tous vivants. Mais s'ils réussissent, ils reviendront dans le passé. L'affrontement dans l'usine demandera de l'organisation car beaucoup de forces sont présentes mais surtout le combat utilisera les 3 plans de Shadowrun (physique, matriciel et astral).

La scène

Pour trouver la tanière de Skynet, il faut se rendre dans les quartiers industriels abandonnés de Pulayup. Les joueurs sont donc accompagnés d'une machine à laver, de Ada, d'un dragon et de 100 Orks sur des motos. C'est pas tous les jours qu'on voit ça.

Les règles du trajet jusqu'à la tanière de Skynet seront gérés par un système de combat simplifié. Le convoi avance à vive allure, il est protégé principalement par les joueurs et Chronos (les joueurs ont certainement une puissance de feu supérieur aux Orks. Pour rappel les Orks se battent avec un peu de magie, des armes de poings et des armes de contact). Il est impossible d'utiliser la matrice ou le plan astral, tout va donc se passer dans le plan physique.

En terme de règle, les joueurs peuvent faire leur initiative comme d'habitude. Si un joueur conduit un véhicule il n'a pas à participer au combat. Expliquez tout de même aux joueurs que les Orks sont tout à fait capable de conduire et donc les joueurs devraient plutôt tirer si c'est possible.

Les joueurs tirent directement dans la foule des humains et meta-humains contrôlés par Skynet qui ne se défend pas (donc une seule réussite suffit à toucher). La foule n'a pas d'armure (c'est le moment de sortir les fusils à pompe et les grenades à fragmentations).

En terme de règle, à la fin de chaque tours, le MJ doit jeter 6d6. C'est le nombre d'Ork qui meurent, tués par la foule enragé. Mais pour chaque tranche de 10 points de dégâts infligés à la foule durant le tour, le MJ jette un dés de moins (avec un minimum de 1d6). Il faudra 3 tours complet pour que le convoi arrive à destination (évidemment le convoi va mettre beaucoup plus que 30 secondes pour arriver à destination. Mais comme il est impossible de faire jouer un combat de 300 tours, il faut schématiser).

Une fois proche de l'usine, les Orks vont prendre place et faire barrage pour empêcher la foule de rentrer. Chronos va arracher la porte et une partie du mur et les joueurs pourront rentrer. L'usine est même assez grande pour que des véhicules puissent rentrer à l'intérieur.

En entrant dans l'usine, les joueurs sont pris de vomissements et perdent (pour la dernière fois du scénario normalement) un point de vie physique et un point de vie mental. Le sort autour d'eux semble réagir directement à ce qui se passe dans l'usine. Mais le plus gros problème c'est Chronos qui va tomber au sol en se tordant de douleur. Il aura juste le temps de dire « Au fond de l'usine ... c'est horrible ... détruisez ça ... ». En tant que créature duale, Chronos ne peut pas échapper au plan astral et souffre énormément plus qu'un simple éveillé au contact de ce qu'il se passe ici.

Face à eux, les joueurs voient la chaîne de production des T800. Une série de machine construit le corps en métal puis une chair rose est coulée directement sur le corps qui est ensuite passé dans un caisson qui donne la forme finale. Tout cela fait un bruit infernal. Mais surtout un T800 actif se tient devant eux.

Ada va plonger dans la matrice directement. Les joueurs peuvent voir ce qu'il se passe sur les 3 plans avant de lancer leurs initiatives pour commencer le combat.

Dans le plan physique, les joueurs peuvent voir derrière la chaîne d'usinage 2 grandes portes. Celle de gauche mène à la salle serveur et celle de droite mène à la salle de création de la chair pour les T800. Le T800 face aux joueurs va les attaquer directement et sa priorité est de détruire Ada. Vous pouvez trouver en annexe les caractéristiques du T800.

Dans le plan matriciel, Ada utilise ses sprites pour tenir les IA de Skynet à distance puis elle va foncer sur le serveur de Skynet pour le détruire. Skynet agit comme un serveur d'indice 12 avec les règles habituelles. Skynet peut invoquer n'importe quelle ICE et elle n'hésitera à utiliser des ICE noires contre Ada.

Dans le plan astral, une énorme masse noire (émise par la création de la chair) rend l'utilisation du plan astral horrible. Cette masse noire peut être visée directement dans l'astral et elle subit des dégâts. Mais le T800 est lui aussi présent dans l'astral (et il agit dans l'astral comme décrit dans ses caractéristiques).

Si les joueurs arrivent à entrer dans les salles à l'arrière, ils pourront voir que le serveur de Skynet est un serveur classique (d'indice 12, mais classique) entouré d'un blindage d'une résistance de 20.

Dans l'autre salle se trouvent une grande vis sans fin, appelée un extrudeur, sur lequel on verse une bouillie formée par un broyeur de fœtus humains. Les fœtus sont créés à partir de capsules de clonages. L'extrudeur sert à raffiner et former la chair.

Vous pouvez demander les jets d'initiatives aux joueurs. Voici comment vont se comporter les différentes forces en présence :

- Ada ne fera qu'attaquer Skynet dans la matrice jusqu'à ce qu'elle tombe
- Tardis ne pourra pas beaucoup participer au combat. Elle se contentera de rester prêt de Ada. En cas de danger Tardis peut prendre le corps de Ada pour le déplacer mais c'est tout.
- Chronos reste au sol tant que la vis sans fin est active. Quand l'extrudeur sera détruit, Chronos attaquera d'abord le T800 (Skynet n'a aucune présence dans l'astral donc Chronos attaque ce qu'il considère comme étant la plus grande menace). Si les joueurs lui explique la situation, il attaquera le serveur de Skynet.
- À chaque fin de tour, le MJ lance 3d6. C'est le nombre d'Orks qui meurent à l'extérieur sous les coups et les tirs de la foule enragée. Si tous les Orks sont morts, la foule infinie envahi l'usine et submerge les joueurs. Les joueurs prennent alors 3d6 de dégâts par tour. Ils peuvent y résister de manière normal mais pas les éviter. Les joueurs ont aussi un malus de -2 pour toutes les actions dans le plan physique à cause de la foule.
- Skynet attaquera Ada en priorité.
- Le T800 cherchera à tuer Ada en priorité aussi, sauf si Ada n'est pas atteignable et dans ce cas il attaquera le joueur le plus proche de lui.

Pour détruire la vis sans fin, les joueurs peuvent détruire la pièce avec des explosifs, ou saboter le fonctionnement, ou bien détruire son aura dans le plan astral. La pièce est considéré comme ayant une résistance de 20. On peut la saboter avec un jet de guerre électronique difficulté 6. L'aura astral de la pièce agit comme une barrière magique de résistance 20. Si la forme astrale de la vis sans fin est détruite, la pièce explose.

Détruire Skynet peut se faire via la matrice ou bien par le plan physique en détruisant le serveur (après avoir passé son blindage).

Au moment précis où Skynet tombe, vous pouvez passer à la scène **Fin du scénario et récompenses**.

Antivirus

Dans un combat, le seul risque est d'échouer. Le problème ici est que si vos joueurs ratent ce combat, Seattle sera sous le contrôle de Skynet. Ce qui vous empêchera de continuer à faire jouer du Shadowrun à Seattle. Vous pouvez l'accepter complètement et dire que les mégacorporations sur la planète empêchent Skynet de proliférer. Ou au contraire vous pouvez jouer la carte du Deus Ex Machine avec Chronos qui déclenchera le retour dans le passé quoi qu'il arrive. Vous pouvez lire **Fin du scénario et récompenses** pour plus d'informations.

Fin du scénario et récompenses

Quand Skynet est détruite, le temps se fige. Plus rien ne bouge et les joueurs ne peuvent rien faire. Ils entendront la voix de Chronos dans leur tête.

« J'ai toujours refusé de jouer avec le temps pour cette raison. Les paradoxes temporels. Skynet a créé Tardis qui est venu vous aider dans son passé. Mais maintenant Skynet n'existe plus et Tardis n'existera jamais. J'avais espéré que cela ne se produise pas. Si j'ai vraiment décidé de me sacrifier dans le futur, je vais faire confiance à mon propre jugement. Le sort autour de vous, il vous protégera. Mon futur a tout prévu. Faites ce qui doit être fait. »

Après ces mots, les joueurs entendront un cri de dragon et plus en plus étouffé jusqu'à ne plus rien entendre. Ils verront ensuite un flash blanc lumineux, puis ils verront George Lovelace devant eux, au milieu de la tribu de Chronos. Les joueurs retrouvent leurs personnages comme ils étaient à ce moment là. Au moment de donner la boîte de plomb.

Chronos a disparu et la tribu d'Orks va commencer à s'inquiéter. Plus aucune trace de lui dans le plan astral. Les joueurs n'ont plus le sort autour d'eux, par contre ils ont leurs souvenirs.

Si les joueurs expliquent la vérité aux Orks, ils obtiendront leur aide. Les Orks connaissaient la nature de Chronos et même si cela est difficile à croire, ils estiment qu'il est impossible que les joueurs aient pu faire disparaître Chronos pour ensuite inventer une histoire pareille.

Si les joueurs mentent aux Orks, ils ne pourront jamais partir. Ils seront obligé de tout expliquer. Les chamans Orks n'hésiteront pas à utiliser le sort sonde mentale sur les joueurs. De plus, l'aura de Chronos est toujours présente sur les lieux, les actions violentes sont toujours aussi difficile à réaliser.

En toute logique, les joueurs voudront aider George à placer la bombe matricielle sur le futur serveur de Skynet. Une énorme partie de la tribu viendra avec les joueurs. Ils veulent vérifier que les joueurs ne détruisent rien dans l'usine (car cela pourrait éveiller les soupçons de Skynet). Mais surtout, après la destruction de Skynet, les Orks détruiront l'usine pièce par pièce pour s'assurer que personne ne pourra jamais l'utiliser. Les joueurs ne pourront rien récupérer de l'usine.

Les joueurs seront bien évidemment payés pour leur livraison. Une maigre récompense pour avoir sauvé le monde, mais une récompense quand même. Vous pouvez donner une récompense en Karma avec les règles habituelles de Shadowrun, n'oubliez pas le bonus de +2 car les joueurs ont fait une bonne action. À cela vous pouvez ajouter un autre bonus de +2 (pour compenser la faible paie de la mission). Les joueurs peuvent garder un contact dans la tribu des Orks avec les règles habituelles.

Annexes

Personnages non joueur

Ada Lovelace

Fille de 18 ans mince et brune. Elle vit uniquement dans sa chambre et veut sortir à tout prix. Véritable technomancienne surdouée, elle n'hésite pas à manipuler ce qu'elle voit dans la matrice.

CON	FOR	AGI	REA	LOG	INT	CHA	VOL	RES	ESS
1	1	2	3	6	6	4	4	10	6

Équipement : Ada porte juste des vêtements et n'a pas d'équipement.

Compétences : 6 dans toutes les compétences lié aux technomanciens et aux deckers, Négociation 3, Athlétisme 1, Gymnastique 2, Perception 2

Dés que Ada peut accéder à la matrice, elle contrôle 4 sprites de niveaux 6. Ada peut utiliser n'importe quelle forme complexe du livre de base.

Annabella Lovelace

Mère de famille nombreuse de 47 ans brune et usée par la vie. Femme de George. Très attentionnée envers ses enfants, elle a très peur qu'un jour quelqu'un vienne enlever Ada.

CON	FOR	AGI	REA	LOG	INT	CHA	VOL	MAG	ESS
3	2	2	3	3	3	4	4	0	5,5

Équipement : Colt America, commlink bas de gamme

Compétences : Pistolet 1, Perception 2, Négociation 2, Leadership 2, Athlétisme 1

Cyberware : Un œil cybernétique avec affichage rétinien

Chronos

En forme humaine, Chronos prend l'apparence d'un homme de 25 ans blond habillé d'une simple toge à la romaine. Sous sa véritable forme, Chronos est un dragon blanc.

Pour les caractéristiques de Chronos, utilisez le profil du dragon occidental présent dans le livre de base.

George Lovelace

Père de famille nombreuse de 50 ans arborant un ventre bedonnant et des cheveux blancs.

CON	FOR	AGI	REA	LOG	INT	CHA	VOL	MAG	ESS
4	2	1	3	6	3	2	2	0	6

Équipement : Gilet renforcé, Colt America

Compétences : Pistolet 2, Renseignement 4, Négociation 3, Logiciels 3, Hacking 1, Perception matricielle 2

Tardis

Dans la matrice, Tardis utilise les attributs matriciels suivants : 6 7 8 9. Tardis possède toutes les compétences liées aux deckers au niveau 4. Sur le plan physique, le Lavomatic3000 possède les caractéristiques suivantes :

Structure	Blindage	Senseurs	Vitesse	Autopilote
6	1	1	1	6

T800

Le T800 utilise 3 initiatives qui sont toutes de $10 + 3d6$. La première initiative est pour le corps métallique (pour agir dans le plan physique), la deuxième est pour la chair qui recouvre le T800 (pour utiliser la magie) et la dernière initiative est pour l'IA qui pilote le T800 (qui agit uniquement dans la matrice, comme un decker).

Le T800 est recouvert d'une chair qui a ses propres caractéristiques et qui est utilisée pour lancer les sorts. Sous la chair se trouve le corps métallique qui a des caractéristiques de drones, utilisé pour les actions physiques. Et enfin le T800 a un profil matriciel pour les actions dans la matrice.

La chair du T800 est considérée comme une créature duale. Elle peut donc frapper ou lancer des sorts dans l'astral ou dans le plan physique. Si les points de santé de la chair du T800 arrivent à 0, il ne peut plus lancer de sort ou interagir avec le plan astral (le T800 n'a plus de chair et il ne reste que le corps métallique).

On ne peut pas infliger de dégâts physique au corps métallique du T800 tant qu'il est recouvert de chair.

La chair du T800 utilise les caractéristiques suivantes :

CON	FOR	AGI	REA	LOG	INT	CHA	VOL	MAG	ESS
6	6	6	6	3	3	0	3	6	6

Équipement : Veste blindée, fusil à pompe Endfield

Cyberware : Le T800 est considéré comme ayant une ossature en titane ainsi qu'une vision thermographique.

Compétences : Corps à corps 6, Lancement de sort 6, Fusils 6, Perception 3, Athlétisme 3, Bannissement d'esprit 6, Arme de jet 3

La chair du T800 peut lancer n'importe quel sort de combat du livre de base.

La chair du T800 n'a pas de barre de condition mentale. Les 2 barres de conditions ne forment qu'une seule barre de santé physique. Si le T800 doit subir des dégâts mentaux, ils réduisent directement ses points de vie.

Le corps métallique du T800 utilise les caractéristiques suivantes :

Structure	Blindage	Senseurs	Vitesse	Autopilote
12	12	6	1	6

On considère que le corps métallique du T800 utilise des Autosofts qui correspondent aux compétences de sa chair (sauf pour les compétences magiques bien sûr).

Le profil matriciel du T800 utilise les attributs matriciels suivants : 6 7 8 9. L'intelligence artificielle du T800 possède toutes les compétences liées aux deckers au niveau 4.

Règles du concours

Ce scénario a été écrit pour le concours de scénario de la convention Montagne de jeux 2019. Le concours demande l'utilisation de 5 images pour créer le scénario.

- L'homme et la machine : Utilisée pour faire le corps de Tardis (le Lavomatic3000)
- La machine à explorer le temps : Tardis qui voyage dans le temps dans une sphère
- L'autre monde : Inspiration pour l'usine de création des T800
- Le chien et la machine : Source d'inspiration pour les T800. Les T800 n'ont rien à voir avec des nazis mais ils contiennent quand même quelque chose de néfaste.
- La vis d'Archimède : L'extrudeur utilisée pour la chair des T800

Personnages pré-tirés

Ce scénario propose 4 personnages pré-tirés. Comme indiqué au début de ce document, le scénario peut être joué avec n'importe quels autres personnages mais veillez bien à ce que le groupe possède au moins un joueur pouvant observer le plan astral et un autre joueur pouvant observer la matrice.

Medusa, face elfe

A l'aise avec ton corps et les mots depuis ta naissance, tu étais destinée à devenir un atout essentiel des ambassadeurs de Tir Tairngire. Prisonnière de ta cage dorée, tu as fini par ne plus supporter qu'on te dicte ta vie. Tu as organisée ta fuite, effacée ton identité et tu es maintenant une face douée et reconnue dans les ombres de Seattle. Tu ne supportes pas l'autorité et l'emprisonnement. Pour arriver à tes fins, tu préfères la manipulation, le mensonge et les faux semblants.

CON	FOR	AGI	REA	LOG	INT	CHA	VOL	MAG	ESS
1	1	3	1	4	5	9	5	0	5,3

Traits : Attribut exceptionnel (charisme), Première impression

Compétences : Escroquerie 6 (9), Étiquette 6 (9), Imposture 6 (9), Intimidation 5, Leadership 4 (7), Négociation 6 (9), Représentation 4 (7), Informatique 4, Falsification 5, Pistolet 3, Serrurerie 6, Déguisement 6, Discrétion 6, Escamotage 6, Véhicules terrestres 3, Haute société 5, Organisations criminelles 5, Musique 5, Japonais 5

Contacts : Doc des rues 3/4, Mécanicien 3/4, Trafiquant d'armes 3/4, Marchand de talisman 3/4, Rigger 2/2

Augmentations : Datajack, Pheromones optimisées 3

Équipement: SIN 4 x 2, BMW-X89, Ares Light Fire 75, Ares Predator V, Holster dissimulable, Contrat Doc Wagon Platine, Costume Auctioneer (Atténuation thermique 6), Transys Avalon

Neo, technomancien nain

Tes pouvoirs se sont révélés vers l'âge de 12 ans. Devant la vitrine d'un magasin, tu admirais ton jeu vidéo préféré mais tes parents n'avaient pas les moyens. Tu as souhaité que la vitrine s'ouvre et que l'alarme se désactive. Et c'est arrivé. Tu étais fou de joie, tu en a parlé à tes parents, puis ils t'ont jeté dehors dans la rue. 20 ans plus tard tu remercies encore tes parents. Les technomanciens sont enlevés par des corporations, ils finissent disséqués dans un laboratoire. Tu n'aurais pas pu survivre dans le monde normal. Tes talents t'ont permis de te forger une réputation dans les ombres.

CON	FOR	AGI	REA	LOG	INT	CHA	VOL	RES	ESS
3	1	1	1	6	5	5	8	6	6

Traits : Attribut exceptionnel (volonté)

Compétences: Compilation 6, Décompilation 6, Inscription 6, Cybercombat 6, Informatique 6, Logiciels 6, Hacking 5, Guerre électronique 5, Riggers 6, Sécurité corporatiste 5, Repaires de runners 6, Théorie Magique 5

Contacts : Doc des rues 3/4, Receleur 3/4

Équipements : SIN 4, Licence technomancie 4, Lunettes vision nocturne, Contrat Doc Wagon or, Stim patch 6 x 10, Veste pare-balles (protection ignifugé 6, protection électrique 6

Formes complexes : Nettoyeuse, Marionnettiste, Édition, Pic de résonance, Suture, Injection de Firewall

Void, magicien humain

Tes parents étaient 2 scientifiques éveillés travaillant pour des corporations. Tu t'es éveillé à la magie très tôt et tu as suivi la voie de tes parents. Mais un jour tes parents ont disparus, probablement tués ou enfermés par leurs employeurs. Tu t'es donc retrouvé seul dans la rue à partir de 14 ans. Quelques Shadowrunners t'ont aidés à survivre dans les ombres et maintenant tu es Shadowrunner toi même. Tu as pris goût à la vie dans les ombres, tu aimes ta liberté et tu préfères progresser dans la magie très loin des corporations et de leurs règles.

CON	FOR	AGI	REA	LOG	INT	CHA	VOL	MAG	ESS
7	1	1	1	6	6	4	6	7	6

Traits : Attribut exceptionnel (magie)

Compétences : Contresort 6, Lancement de sort 6, Invocation 6, Liens d'esprits 5, Bannissement 4, Création d'artefact 3, Alchimie 3, Arcanes 6, Observation astrale 6, Théorie magique 4, Menaces magiques 4, Sécurité magiques 4, Dragons 4, Riggers 4, Biologie 4

Contacts : Trafiquant de talisman 4/3, Doc des rues 4/3

Équipements : SIN 4, Licence de magie 4, Veste pare-balles, Jumelles optiques, Lunettes optimage, Corde myomérique, Contrat Doc Waggon Or, Commlink Hermes

Sorts : Éclair de mana, éclair de force, Soins, Augmentation de réflexes, Boule de feu, Sonde mentale, Invisibilité physique, Boule de foudre, Stabilisation, Armure

Viper, samurai des rues troll

Tu es née dans les Barrens, dans la misère et dans la faim perpétuelle. Tu as du apprendre à te battre très tôt pour survivre. Pour nourrir tes parents, tu as décidé de combattre dans des arènes. Tu as grimpé les échelons, des personnes hautes placés t'ont payés des cyberwares pour que tu sois encore plus puissante. Mais c'était il y a longtemps et maintenant tes parents sont morts. Ceux qui ont payé tes cyberwares se sont montrés de plus en plus insistant, certains ont réclamés que tu rendent carrément de l'argent. Tu as du disparaître et maintenant tu es Shaodwrunner à Seattle. Un Samurai des rues, un « street sam » comme ils disent. Toi tu veux juste assez d'argent pour aider tous ces Orks et ces Trolls dans les Barrens.

CON	FOR	AGI	REA	LOG	INT	CHA	VOL	MAG	ESS
11 (13)	10 (12)	4 (6)	4 (6)	2	2	1	1	0	0,1

Traits : Attribut exceptionnel (constitution), Dur à cuir

Compétences : Gymnastique 3, Combat à mains nues 6, Course 2, Armes lourdes 5, Armes de jet 1, Véhicules terrestres 3 ; Armes de véhicules 2

Contacts : Doc des rues 4/3

Augmentations : Réflexes câblés 2, Ossature aluminium 2, Lames de bras, Substitut musculaire 2

Équipement: SIN 4 x 3, Harley Davidson Scorpion (avec monture d'arme renforcée et opération manuelle), RPK HMG, Aztechnology Striker x 5, ArmTech MGL-12, Veste pare-balles (protection électrique 6, protection ignifugé 6) Casque, Bouclier balistique, Transys Avalon, Contrat Doc Wagon super platine, Grenade HE x 15, Grenade fragmentation x 15, Lunettes (smartlink, antiflash, vision nocturne, zoom), Trauma patch x 5, Roquette fragmentation x 15, Gyrostabilisateur, Trepied