

LA CHUTE

Sauf mention explicite, tous les renvois font référence au numéro de page du livre de base *Shadowrun : Anarchy*.
Note : les prêtirés ont un point d'Atout supplémentaire pour compenser leur manque d'armes.

SCÈNE 1 - DÉSHONNEUR SUR VOUS!

L'ENVERS DU DÉCOR

Les tests de mémoire pour se remémorer les détails du projet MGDS-42 se font avec Logique + Logique.

Un personnage peut avoir des informations sur la sécurité s'il a une Connaissance mais aussi un Mot-clé approprié.

Quand Hideo fait monter la pression, faites un test opposé entre Comédie + Charisme d'Hideo (soit 8 dés) et Charisme + Charisme des personnages.

Nigel peut comprendre qu'Hideo fait allusion au sort Sonde Mentale grâce à son mot clé Mage hermétique et sa Connaissance Sécurité corporatiste et en réussissant un test de Logique + Logique.

Deviner qu'Hideo méprise Mei est un test de Charisme + Charisme contre Comédie + Charisme d'Hideo, soit 8 dés.

Les personnages qui ont la Connaissance Sécurité corporatiste doivent réussir un test de Logique + Logique pour réaliser que Mei aurait dû être mise au courant.

La secousse inflige des dommages de 2E aux personnages.

SCÈNE 2 - PRISON BREAK

L'ENVERS DU DÉCOR

Faire le point

Le test de perception se fait normalement avec Logique + Volonté.

Aider Hideo

Porter assistance à l'enquêteur nécessite un test de Biotech (Premiers soins) + Logique.

Les personnages avec la Connaissance Sécurité corporatiste doivent réussir un test de Logique + Logique contre 8 dés pour savoir où trouver le médikit et un test de Logique + Volonté contre 6 dés pour le trouver.

Quitter le bloc de sécurité

Le test pour sprinter se fait avec Athlétisme (Course) + Force contre 12 dés, et celui pour se faufiler sous la porte avec Acrobaties + Agilité contre 10 dés (12 dés pour Jane) -2 dés par succès au test de sprint. En cas d'échec, le personnage subit des dommages de 3E.

SCÈNE 3 - LE BUREAU DE MEI

L'ENVERS DU DÉCOR

Hé, mais c'est nos commlinks!

Le test de perception se fait avec Logique + Volonté contre 6 dés et le test de Recherche matricielle avec Électronique + Logique contre 6 dés.

Mec, il est où ton cyberdeck ?

Ouvrir le tiroir sécurisé nécessite de réussir un test d'Électronique (Matériel électronique) + Logique contre 6 dés.

Réactiver les augmentations est un test de Hacking (Piratage informatique) + Logique contre 8 dés.

Allez, Moussa, montre-nous ce que tu sais faire !

Utiliser la backdoor est un test de Hacking (Piratage informatique) + Logique + 3 dés contre 12 dés.

Dans le serveur, les samourais rouges sont des GLACE Patrouilleuse et Traceuse.

Si Moussa est détecté, le serveur lance des GLACE Tueuse et Acide.

Le Score de Surveillance est une règle optionnelle p. 165.

Dans le serveur, copier une information est un test de Hacking + Logique contre 10 dés.

Pour rechercher l'empreinte numérique et trouver les informations cryptées, il faut réussir un test de Hacking + Logique contre 12 dés, puis un test de Hacking + Logique contre 8 dés pour les décrypter.

Projet Innocence ? Avorté!

Les personnages peuvent se remémorer les abus de privilège avec un test de Logique + Logique.

SCÈNE 4 - FACE À UN KAMI

L'ENVERS DU DÉCOR

Perception Astrale

Nigel lance Logique + Volonté si elle souhaite observer l'astral en détail.

L'esprit de l'Eau lance 5 dés pour son test de Furtivité.

Lire l'aura de l'esprit est un test de Logique + Volonté, 2 succès sont nécessaires pour l'identifier comme esprit de l'Eau.

Affronter l'esprit

Pour bannir l'esprit ou le combattre dans l'astral, suivez les règles de p. 161. Les règles du pouvoir Engloutissement sont quant à elles p. 206.

L'esprit de l'Eau est un esprit mineur (p. 192).

SCÈNE 5 - LA TRAHISON DE MEI

L'ENVERS DU DÉCOR

Le masque le tombe !

La rune est une barrière astrale qui empêche les formes astrales (personnages en perception ou projection astrale, esprits) de pénétrer. Forcer la rune nécessite un test de Combat Astral + Volonté très difficile (contre 12 dés). Le magicien qui a posé la barrière sera automatiquement alerté.

Le test de perception quand les runners se replient est un test de Logique + Volonté.

L'équipe de runners de Mei se compose de Coydog (chaman des rues elfe, p. 80), Gentry (decker de combat humain, p. 82), Hardpoint (rigger de sécurité nain, p. 84), Miss Myth (face troll, p. 86) et Sledge (samouraï des rues orks, p. 88). C'est Miss Myth qui est restée sur le carreau.

Faire le point et s'armer

Le test de perception se fait avec Logique + Volonté.

Le test de mémoire se fait avec Logique + Logique.

Sous le feu des drones

Les statistiques des MCT-Nissan Rotodrones se trouvent p. 68. Ils sont équipés de mitraillettes (p. 73).

La grenade fumigène impose un modificateur de -3 dés à tous les tests affectés par la fumée, à moins d'avoir une vision thermographique.

Ouvrir le maglock nécessite de réussir un test d'Électronique + Logique contre 6 dés. Forcer la porte ouverte est un test de Force + Force contre 8 dés.

SCÈNE 6 - THE GREAT ESCAPE

L'ENVERS DU DÉCOR

Le Green Gambit et les Ares Venture poursuivants ont un Autopilote de 6, un Blindage de 12, une Résistance de 1 et une Mobilité de 3. Il est équipé d'une mitrailleuse (p. 73).

Du fait des vitesses respectives, les tests de pilotage de Sean se font contre 6 dés et ceux des poursuivants contre 8 dés. Ajustes ces valeurs selon l'évolution de leurs vitesses respectives.

Les Ares Venture sont contrôlés par des Rigger de sécurité ou de police (p. 186). Les méthodes de contrôle des véhicules sont détaillées p. 164.



Produit fan made réalisé par OP2.0

crédits :

Conversion : Mathieu Thivin

Maquette : Alban Schuiten sur base de la maquette de Jérôme Cordier pour BBE

© 2019 The Topps Company, Inc. All rights reserved. Shadowrun and Matrix are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC. Printed in the USA.



Sean Finnegan

Émergé
Éveillé

FORCE

2

AGILITÉ

7

VOLONTÉ

3

LOGIQUE

5

CHARISME

6

CHANCE

3

METATYPE
Elfe

KARMA DISPONIBLE / TOTAL

RÉPLIQUES

Je sens que ça va devenir intéressant.

Elle est drôle et brillante, mais pour être parfaitement honnête, mon attirance pour elle est avant tout sexuelle.

Allez, vieille bécane, ce n'est pas le moment de me lâcher !

Hé ! Tu sais que tu peux compter sur moi !

Et vous devinez jamais ce qu'il s'est passé à ce moment-là !

Bon, on y vas ? Je m'ennuie là !

COMPORTEMENTS

N'abandonne jamais ses potes ou ses compagnons d'infortune.

Toujours prêt à saisir l'aventure.

Toujours charmeur avec une jolie femme.

Un peu d'emphase lorsqu'on raconte ses propres aventures n'a jamais fait de mal à personne !

MOTS-CLÉS

Elfe

Employé Renraku

Rigger

Tír na nÓg

Militaire

COMPÉTENCES

Armes de véhicule

3+A

Véhicules divers

4+A

Véhicules terrestres

3+A

Comédie

1+C

Étiquette

1+C

Forces armées du Tír na nÓg

(C)

ATOUPS

ESSENCE : 4,5 <-1 dé aux tests de soin

3 Console de commande pour Rigger (équipement) permet de contrôler plusieurs drones et de relancer 2 échecs sur les tests de pilotage ou d'attaque avec les drones.

4 Câblage de contrôle de véhicule (cyberware) permet de contrôler les véhicules en RV (+1 dé pour les actions de véhicule) et fournit +2 dés supplémentaires pour les tests de pilotage et d'armes de véhicule

2 Régulateur de sommeil (bioware) Permet de ne dormir que 3 heures par nuit sans manquer de sommeil et de tenir deux fois plus longtemps avant de tomber de sommeil

TRAITS

Beau parleur

Permet de relancer 2 échecs sur les tests de Charisme si le personnage parle

Fou du volant

+2 dés sur les tests de Véhicules terrestres et Véhicules divers quand vous tentez des manœuvres difficiles et que vous poussez le véhicule dans ses derniers retranchements

Accro à l'adrénaline

vous devez utiliser un point d'Anarchy pour ne pas utiliser une solution risquée comme première réponse à un problème

ARMES

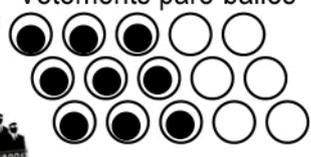
MAINS NUES VD 1E COURTE OK INT. - LONGUE -

VD	COURTE	INT.	LONGUE	VD	COURTE	INT.	LONGUE	VD	COURTE	INT.	LONGUE

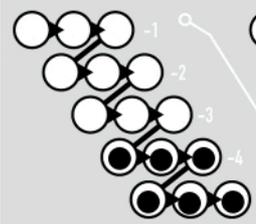
MONITEUR DE CONDITION

ARMURE

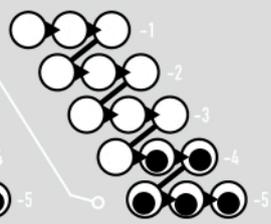
Vêtements pare-balles



PHYSIQUE



ÉTOURDISSANT



ÉQUIPEMENT

Commlink Renraku Sensei
MapSoft (ville où se déroule l'aventure)

CONTACTS

Ancien mécano du TRC à son compte
Coyote (passeur amérindien)



Nigel Houghton

— Émergé
 ✓ Éveillé

FORCE

2

AGILITÉ

3

VOLONTÉ

5

LOGIQUE

6

CHARISME

5

CHANCE

2

KARMA DISPONIBLE / TOTAL

MÉTATYPE
Humaine

RÉPLIQUES

MOTS-CLÉS

Hum. En voilà un travail de qualité déplorable... Et vous osez prétendre maîtriser le Talent ?

Humaine

Tout ce mambo-jambo incohérent n'a rien à voir avec de la véritable Magie !

Employée Renraku

Pour vous ce sera Madame Houghton. Nous n'avons pas élevé les moutons ensemble, il me semble ?

Sécurité corporatiste

Voilà qui est vulgaire et archaïque ! Mais je dois bien reconnaître l'efficacité de la méthode.

Magie hermétique

Tu es très mignon, tu sais ? Alors, arrête de gâcher la vue en ouvrant la bouche inutilement...

Noble anglaise

Ne le répétez pas, mais j'éprouve toujours un petit frisson de plaisir quand je lance un Éclair mana !

COMPORTEMENTS

Sait mieux que tout le monde, spécialement si on parle de Magie.

En séduction, elle aime jouer avec sa proie, comme un chat avec une souris.

Dans le doute, parle d'une voix ferme et décidée, même si elle est complètement nerveuse.

Druides et chamans ne comprennent rien à la Magie !

COMPÉTENCES

Combat Astral

3+V

Sorcellerie

Lancement de sorts +2

5+V

Conjuration

5+V

Druidisme anglais

(C)

ATOUPS

ESSENCE : 6 aucun malus

3 **Invisibilité (sort d'effet)**
Permet à la cible de relancer 2 échecs sur ses tests de Furtivité tant que le sort est maintenu.

2 **Soins (sort d'effet)**
Soigne une case de dommages Physiques ou Étourdissants par succès sur un test simple de Sorcellerie + Volonté (n'oubliez pas un éventuel modificateur dû à l'Essence de la cible).

2 **Illusion (sort d'effet)**
La cible voit des choses qui n'existent pas et subit un modificateur de -1 de sur tous ses tests perturbés par ces visions tant que le sort est maintenu.

2 **Eclair mana (sort de combat)**
Dommages 6P / CA, Défense FOR + VOL

TRAITS

Volonté d'Acier

2 relances sur les tests de Sorcellerie

Concentration accrue

Peut maintenir deux sorts simultanément

Préjugés (chamans)

-2 dés dans toutes les actions contre les chamans

ARMES

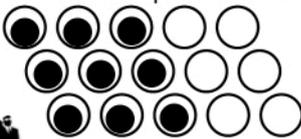
MAINS NUES VD 1E COURTE OK INT. - LONGUE -

VD COURTE INT. LONGUE

MONITEUR DE CONDITION

ARMURE

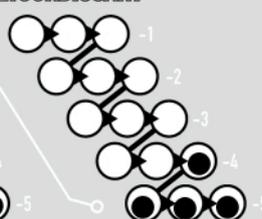
Vêtements pare-balles



PHYSIQUE



ÉTOURDISSANT



ÉQUIPEMENT

Commlink Renraku Sensei

CONTACTS

Marchand de Talismans

Strip teaser (homme, ancienne conquête de Nigel, encore amoureux)





Moussa Mohammed bin Yacoub (mmY)

Émergé
Éveillé

FORCE

5

AGILITÉ

3

VOLONTÉ

5

LOGIQUE

7

CHARISME

3

CHANCE

1

MÉTATYPE
Ork

KARMA DISPONIBLE / TOTAL

RÉPLIQUES

Euh... c'est à moi que vous parlez ?

MOTS-CLÉS

Ork

Un camarade promo a essayé de faire ça... Ca s'est mal fini pour lui.

Employé Renraku

Allez, je plonge et je reviens... Inch'Allah !

Decker

Seuls Dodger et FastJack auraient pu réussir un coup pareil !

Musulman

Il me semble qu'il y a une sourate du Coran qui dit le contraire.

Fan des Ombres

Pour que ça marche, il faudra vraiment qu'Allah soit avec nous...

COMPORTEMENTS

Aborde la Matrice avec prudence et diligence.

S'en remet en Allah dans les moments difficiles.

Se plonge dans ses pensées et marmonne en cas de défi ou de problème sans solution évidente.

Fait tout pour cacher son homosexualité, mais a du mal à masquer son intérêt quand un homme lui plaît.

COMPÉTENCES

Armes à feu

1+A

Electronique

4+L

Hacking

Piratage informatique

5+L

Athlétisme

1+F

Furtivité

1+A

Cuisine Berbère

(C)

ATOUPS

ESSENCE : 5 (-1 dé aux tests de soins)

2 Datajack (cyberware)

Permet d'accéder à la Matrice en RV (+1 dé pour les actions matricielles).

5 Cyberdeck Shiawase Cyber-6 (Cyberdeck)

Firewall 3, Moniteur de condition matriciel : 9 cases, 2 Programmes, permet de relancer 1 échec sur les tests d'actions matricielles

2 Cryptage (programme)

Ajoute 1 dé sur les tests de défense en cybercombat.

2 Armure (programme)

Augmente de 3 cases le moniteur de condition matriciel du cyberdeck.

TRAITS

Attribut exceptionnel (Logique)

Valeur maximum +1

Bon codeur

+2 dés pour les tests de Hacking (hors cybercombat)

Attirance pour les hommes

Doit dépenser un point d'Anarchy pour s'en prendre oralement ou physiquement à un homme de Charisme 5 ou plus

ARMES

MAINS NUES VD 3E COURTE OK INT. - LONGUE -

VD COURTE INT. LONGUE

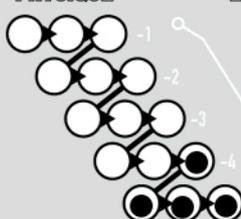
MONITEUR DE CONDITION

ARMURE

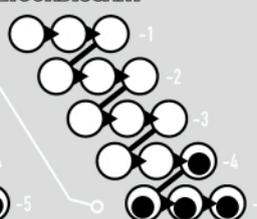
Vêtements pare-balles



PHYSIQUE



ÉTOURDISSANT



ÉQUIPEMENT

Commlink Renraku Sensei

CONTACTS

Revendeur de données des Ombres

E-Jack (IA spécialisée dans la collecte de données)



Jane Finley

Émergé
Éveillé

FORCE

8

AGILITÉ

5

VOLONTÉ

3

LOGIQUE

4

CHARISME

3

CHANCE

1

KARMA DISPONIBLE / TOTAL

METATYPE
Trolle

RÉPLIQUES

MOTS-CLÉS

COMPORTEMENTS

Voilà un beau merdier qui va pas être facile à nettoyer.

Je suis claquée... Foutez-moi la paix.

Pour ce genre de truc, y'a pas mieux qu'un bon vieux balai.

Oui, je sais, je fais preuve de beaucoup de maîtrise de moi pour une trolle... Mais il ne faudrait pas en abuser non plus !

La violence n'est pas mon outil préféré, mais je reste tout à fait capable de m'en servir.

C'est exactement pour ça qu'il faut respecter le protocole de sécurité.

Reste zen et calme surtout face au danger ou à un individu raciste.

Loyal et intègre, la trahison est l'expression d'une personne sans honneur.

Considère qu'il n'y a pas de tâches ingrates, juste un travail bien ou mal fait.

Demeure terrifiée par les esprits, en particulier ceux que peuvent posséder des personnes tels les Shedims.

COMPÉTENCES

Corps & corps

3+A

Armes à feu

5+A

Athlétisme

2+F

Intimidation

2+C

Culture japonaise
et thé

(C)

ATOUPS

ESSENCE : 2 (-2 dés aux tests de soins)

3 **Réflexes câblés (cyberware)**
+1 attaque par Narration, +1 point d'Anarchy par Scène

3 **Substituts musculaires (cyberware)**
1 relance sur les tests liés à la Force
1 relance sur les tests liés à l'Agilité

3 **Ossature renforcée (cyberware)**
Dommages Physiques à mains nues
Réduit les dommages de 1

2 **Yeux cybernétiques avec smartlink (cyberware)**
+1 dé sur les tests d'Armes à feu

TRAITS

Dure à cuire

Dommages subis réduits de 1

Cogneuse

+2 dés pour les tests d'Intimidation

Phobie (esprits)

-2 dés pour tous les tests contre des esprits

ARMES

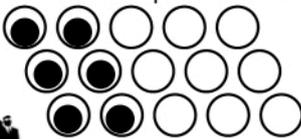
MAINS NUES VD AP COURTE OK INT. LONGUE - -

VD COURTE INT. LONGUE

MONITEUR DE CONDITION

ARMURE

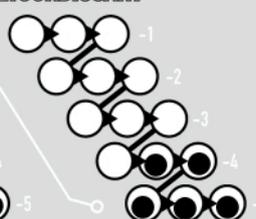
Vêtements pare-balles



PHYSIQUE



ÉTOURDISSANT



ÉQUIPEMENT

Commlink Renraku Sensei

CONTACTS

Flic des rues (ancien garde de Renraku sous les ordres de Jane)

Doc des rues (médecin qui a soigné Jane après son accident, vint quelque temps plus tard)

