

# Tu vas signer, oui ?!

Un scénario de Marc Pivetta pour Shadowrun v6

## Résumé

Ce scénario est calibré pour être joué sur une session de six heures. L'action se passe à Seattle. Les runners sont embauchés pour que le gérant d'un Stuffer Shack signe l'acte de vente de sa propriété à Shiawase Omnicare. C'est la seconde équipe qu'envoie le Johnson et ils devront jongler entre le vendeur récalcitrant, un gang et un tueur à gage, le tout dans un timing serré.

## Les Personnages

### Catherine Mac-Neel, la "Johnson"

Jeune humaine de 29 ans, elle travaille pour Shiawase Omnicare. Spécialiste en transaction immobilière, son employeur lui met la pression pour qu'elle conclut au plus vite le rachat du terrain du Stuffer Shack, il faut dire qu'il ne manque plus que cette parcelle pour que la zone commerciale actuelle leur appartienne complètement et que la corpo débute les travaux de construction d'un centre médical.

Si elle ne conclut pas la vente dans un certain délais, Catherine est prévenue et sera relocalisée ailleurs, le dossier ira à un autre employé plus compétent.

CON	AGI	REA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
3	4	3	2	5	5	5	4	-	5.7
<b>Compétences</b> Athlétisme 2 ; Escroquerie 2 ; Influence 4 ; Perception 3 ;									
<b>Équipement</b> Datajack ; Commlink Transys Avalon implanté ;									

### Wally "Wallet" Adams

Wally est un nain qui fait partie de la première vague de l'éveil. Né en 2014 d'une famille noire sans le sou, il a réussi par sa pugnacité à se donner une vie décente. Il est actuellement franchisé "Stuffer Shack" et a pour particularité de posséder le terrain et le bâtiment de son commerce.

Si il y a bien un qualificatif pour désigner Wally, c'est "Tête de mule" ! Il considère que lorsqu'on se fixe un objectif, on ne lâche rien. Si globalement cela lui réussit, il a eu pas mal de problèmes avec cette attitude, notamment en rapport avec le dernier membre de sa famille, son petit-fils Clayton. Autre trait de caractère qui découle de son enfance, il est avare et très pointilleux concernant les questions pécuniaires.

CON	AGI	REA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
3	2	2	2	7	5	5	3	-	6
<b>Compétences</b> Electronique 2 ; Escroquerie 5 ; Influence 5 ; Perception 2 ; Pilotage 2 ; Armes à feu 2 ;									
<b>Équipement</b> Remington Roomsweeper [Shotgun, VD 5P, SA, SO 9/8/4/—/, 8(m)] Il a deux de ces armes. Une dans sa chambre privée et l'autre dans son bureau.									

## Clayton "OneWheel" Adams

C'est le petit-fils de Wally et le dernier membre de sa famille, il sont en froid depuis 2 à 3 ans. Son grand-père l'a mis à la porte dès qu'il a vu que Clayton fricoté avec des Lake Acid et qu'il ne voulait pas rentrer dans le droit chemin.

Nain tout comme son grand-père, c'est un crâne rasé, il arbore des tatouages phosphorescents et des piercings cuivrés.

Il n'aimait pas le style de vie de son grand-père, vendre des nouilles déshydratées à des pauvres gens, très peu pour lui. Pourtant Wally aurait souhaité qu'il reprenne les affaires. Depuis très jeune, il a cultivé de la haine envers les corpos et la société en général. Il est en quête de moments de gloire. C'est ce qu'il cherche depuis qu'il a intégré les Lake Acid.

Toutefois, Il se rend de plus en plus compte que la vie de ganger ne lui plait pas non plus tant que cela, il lui arrive de se dégoûter de lui-même suite à quelques méfaits commis avec ses "potes".

Un des grands plaisirs de Clayton, ce sont les monoroues électriques. Il aime plonger dans son engin et rouler des heures à des vitesses grisantes. Il est rapide et encore plus maniable que la majorité des véhicules roulants. C'est là où il se sent le plus vivant.

Il a entendu parlé dans son gang d'une future expédition contre un Stuffer Shack de Belleville et il pense que c'est celui de son grand-père. Clayton aime toujours son grand-père malgré les désaccords. Il ne lui souhaite rien de mal. D'ailleurs, il aimerait tant que lui et son grand-père ouvrent un magasin de motos (et autres véhicules à roues)... mais n'a jamais demandé car il sait ce qu'a traversé Wally pour en arriver là où il en est, il ne croit pas une seule seconde que Wally le suivrait dans un tel délire.

CON	AGI	REA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
4	4	4	3	4	2	3	2	-	
<b>Compétences</b> Armes à feu 4 ; Athlétisme 2 ; Combat rapproché 3 ; Ingénierie 2 (Mécanique motos +2) ; Perception 1 ; Pilotage 3 (Motos +2, Monoroue + 2) ;									
<b>Équipement</b> Monoroue (profil à déterminer). Ruger Super Warhawk.									

## Agathe Simons

Naine de 56 ans. Actuelle relation amoureuse de Wally. Ils ne se connaissent pas depuis longtemps, le début de leur relation date de 5 mois.

Elle peut lâcher des informations sans avoir besoin de trop lui faire peur. Notamment que Wally a un petit fils nommé Clayton et que ce dernier traîne pour le plus grand malheur de son grand-père avec les Lake Acid. Il ferait tout pour que Clayton rentre dans le droit chemin et ne risque plus sa vie.

## Les Lake Acid

Les Lake Acid sont un gang qui a subi d'énormes pertes il y a quelques années. Ils ont été quasiment anéantis par les troupes de Centurion Security. Plusieurs cellules de tailles réduites ont survécu et notamment celle basée à l'ancienne Rose Hill Middle School.

Le gang est tenu fermement par Ricco qui petit à petit le fait prospérer malgré les pertes fréquentes de membres.

Tous les membres du gang en plus de leur profils cités ci-dessous ont en compétences :  
Pilotage 2 (Moto +2) ; Ingénierie 2(Moto + 2).

**Chef de la cellule : Ricco**

ldr p.215 profil de Maître des lames Yakusa.

**Chaman Loup : Julia**

ldr p.215 profil de Mage de combat de la Lone Star.

**11 X Gangers**

ldr p.212 profil des Go-Ganger Eye-Fiver.

**4 X Gangers aguerris**

ldr p.213 profil des Brute des sons of Sauron.

**8 X Gangers non combattants**

Pas besoin de profil. Ils se cachent en cas de danger et sont innocents.

## Stuffer Shack

Filiale d'Aztechnology, elle utilise des franchisés à qui elle loue le magasin, leur propose des services et leur donne le droit d'utiliser la marque. Le contrat passé avec Wally Adams sort un peu de ce cadre puisque c'est lui le propriétaire du terrain et des murs du magasin.

Alors que Catherine Mac-Neel est allé voir Wally Adams pour la première fois, ce dernier à fait un rapport (Wally n'est pas une balance, il ne donne pas de nom, il est malin il sait que c'est pour se garder des opportunités) et une demande de conseil à son référent chez Stuffer Shack.

Le plan officiel est de protéger Wally Adams. On ne touche pas à leurs franchisés ! Le plan réel serait que Wally Adams leur vende à eux l'emplacement et non pas à un tiers afin de normaliser la situation par rapport au modèle économique. Ils s'en fichent de Wally. En plus, si ils peuvent contrarier les plans d'une corpo concurrente (ils ne savent pas que c'est Shiawase Omnicare) c'est du bonus - Un éventuel rachat par Stuffer Schack n'est pas d'actualité dans le cadre de ce scénario -

Ils ont donc envoyé en mission un runner, [Long Shot](#), très discret, qui a pour mission de voir qui veut récupérer le titre de propriété et en empêcher la vente. Wally ne connaît pas l'existence de Long Shot, n'a parlé qu'avec son référent qui lui a bien dit que quel que soit le prix qu'on lui offre, Stuffer Shack en donnera la même somme majorée de 10%.

## Edgar "Long Shot" Sully

Edgar est quelqu'un de très discret. Il n'aime pas travailler en équipe car il est toujours déçu de ses collègues.

Durant le run, Long Shot n'ira jamais au contact avec les runners. Par contre, il écoute toutes les conversations qui se font dans le bureau du magasin et dans l'appartement de Wally. Suivant ce qu'il se dit, Long Shot essaiera de les dégommer à distance (200 à 300 m), considérez suivant la situation qu'il est sur un toit ou dans un appart qui va bien.

Edgar "Long Shot" Sully									
CON	AGI	REA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
2	4(8)	2(6)	2	5	5	5	3	-	2.04
<p><b>Init : 11+3d6 / SD : 5</b></p> <p><b>Compétences</b> Armes à feu 5 (Fusils +3), Athlétisme 3, Combat rapproché 3, Électronique 3, Escroquerie 5 (Déguisement +2), Furtivité 5, Influence 1, Ingénierie 2, Perception 4, Pilotage 3, Plein air 3.</p> <p><b>Augmentations</b> amplification de réaction 2, oreilles cybernétiques (alphaware, Indice 3, amortisseur sonore, amplification auditive, filtre sonore sélectif 2, interface auditive, reconnaissance spatiale), réflexes câblés 2, tonifiant musculaire 4, yeux cybernétiques (alphaware, Indice 4, amplification visuelle, caméra, compensation anti-flash, interface visuelle, smartlink, vision nocturne et thermographique, zoom).</p> <p><b>Équipement</b> commlink (IA 5) , gilet pare-balles (+3)</p> <p><b>Armes</b> Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 9/—/—/—/—] Électro-gants [Mains nues, VD 4E(e), SO 7/—/—/—/—] Ares Viper Slivergun [Pistolet lourd, VD 4P (fl), SA/TR, SO 14/10/8/—/—]</p>									

silencieux, smartgun]  
PSG Enforcer II [Fusil de précision, VD 5P, CC, SO 3/11/15/15/9, 12×2 (c),  
silencieux, smartgun, munitions artisanales]

## Lieux

### Carte des différents lieux

<https://www.google.com/maps/d/edit?mid=1-yITdly9sr0i0HhFoL7hSxvtpWIY479n&ll=47.66757741508543%2C-122.16223128038915&z=17>

### Le Black Sheep

124 Kirkland Ave, Kirkland, WA 98033  
Bellevue - Indice de sécurité A

Bar à Runners tenu par l'ex-runner Pappy Boyington. C'est le lieu de rendez-vous pour la rencontre avec la Johnson. La décoration est très typée seconde guerre mondiale et plus précisément aviation de l'époque et batailles du pacifique. C'est un lieu parfait pour conclure des affaires avec notamment des salons privés.

### Le Stuffer Shack de South Rose Hill

6617 132nd Ave NE, Kirkland, WA 98033  
Bellevue - Indice de sécurité D

Installé sur l'emplacement que convoite Shiawase Omnicare, il est ouvert 24 / 24. C'est une surface de vente de 350m<sup>2</sup> avec parking de 400m<sup>2</sup> estimé par Shiawase lors de repérages discrets à 630 000 nuyens.

Du fait de la proximité des Barrens, il y a toujours deux vigiles (Ird p.215, profil de Soldato de la Mafia) sur les lieux. Suivant les horaires, un à deux employés s'occupent des caisses automatiques et un ou deux autres s'occupent des rayons. Wally, le gérant franchisé mais également propriétaire du terrain et des murs, est en poste de 8h à midi, puis de 15h à 19h. Il peut occuper n'importe quel poste bien qu'il passe au moins 4h dans son bureau. Wally habite dans un appart aménagé à l'arrière du magasin.

Les finances de ce commerce sont bonnes sans être mirobolantes. En gros il ne perd pas d'argent mais ne devient pas riche. Le magasin est dans un état vieillot et le remettre dans un bon état est au-dessus des moyens de Wally. Le business est assuré mais en cas de destruction complète l'argent ne suffirait pas à couvrir une reconstruction.

La sécurité matricielle est assurée par le siège de Stuffer Shack et ne dépend pas de Wally. Pour le détail matriciel voir [annexe 2](#).

Le bureau et l'appartement de Wally sont sur écoute, [Long Shot](#) y a placé des micros. Toutes informations données en ce lieu sont à considérer comme acquises pour lui.

## L'ancienne Rose Hill Middle School

13505 NE 75th St, Redmond, WA 98052  
Redmond Barren's - Indice de sécurité E

De l'autre côté du mur frontière entre Bellevue et les Redmond Barren's, cette ancienne école est complètement squattée par les Lake Acid. Le grand gymnase sert de garage à motos, c'est le lieu le mieux entretenu. Le reste est en piteux état et les gangers se partagent les salles de classes comme bon leur semble.

Il existe des passages permettant aux Lake Acid de faire des incursions à motos dans leur ancien terrain de jeu de Bellevue.

Pour connaître des points de passages :

- Via la matrice : action Recherche Matricielle ldr p.185
- Via les contacts : test de Réseau + Réseau, voir résultats ldr p.242. Uniquement pour des contacts vivants à Bellevue.
- Via l'exploration : test étendu de Intuition + Perception (6, 1 heure)

## Stewart Title Company

188 106th Ave NE #680, Bellevue, WA 98004  
Bellevue - Indice de sécurité AA

De grandes transactions immobilières ont eu lieu dans cet établissement. Il est reconnu dans Seattle depuis plus d'une centaine d'années pour son sérieux. Cette title company vérifie avec professionnalisme les identités des acheteurs et des vendeurs, s'assure qu'il n'y a aucune contrainte magique qui influence des parties prenantes et qu'aucune falsification Matricielle n'essaye d'altérer les informations.

Le bâtiment est prestigieux, l'intérieur du hall est en marbre noir. On ne peut y accéder que désarmé. Tous les gens qui ont rendez-vous doivent montrer leur SIN.

## Comment avoir l'accord de vente ?

De base, il n'a aucune envie de vendre son bien. Certains événements peuvent faire qu'il soit d'accord pour vendre et d'autres peuvent le conforter dans l'envie de le garder.

### **Méthodes directes d'accord de vente**

- Si Wally et Clayton se réconcilient, en détails, si Clayton n'est plus membre du gang des Lake Acid et que sa vie n'est pas en danger. Il est tout à fait envisageable que les runners passent un marché pour atteindre cet objectif et que ce marché soit de l'initiative de Wally.

### Méthodes qui n'aboutiront jamais à une vente

- Mort de Wally. Clayton est désigné héritier par le testament de Wally.
- Mort de Clayton. Wally devient tellement malheureux et revanchard qu'il fait don de la propriété à Stuffer Shack, puis se sentant responsable de ce qui est advenu à son petit-fils met fin à ses jours.
- Quelque soit la somme que les runners lui proposeront, Wally sait que Stuffer Shack majorera de 10%. Cet argument ne portera donc jamais ses fruits.

### Méthodes d'usure

Ces méthodes ne peuvent fonctionner qu'une seule fois chacune et seront représentées par des jets de dés en opposition. Il faut cumuler 7 succès pour que Wally cède.

- Torture de Wally (Influence + Volonté contre Volonté + Volonté de Wally). [Sachant que la réputation des runners serait entachée par une telle pratique.](#)
- Torture de Clayton (Influence + Volonté contre Volonté + Volonté de Wally). Idem au niveau des conséquences que la torture de Wally.
- Menaces (Influence + Charisme contre Volonté + Volonté de Wally). Brûler le magasin, empêcher les clients de venir etc... Cette technique ne fonctionne pas après des actes de torture.
- Raisonnement logique (Influence + Logique contre Volonté + Logique de Wally). Cette technique ne fonctionne pas après avoir proféré des menaces.

## 1. L'embauche

Durée en temps de jeu 30 min maximum

L'équipe a rendez-vous à 19h (à la date de votre choix) au [Black Sheep](#) au salon privé n°2. Nous allons considérer que cet instant est le Jour 1.

[Catherine Mac-Neel](#) sera sur place à 18h (arrivée et départ en taxi). Elle ne divulgue ni son identité ni celle de son employeur. Elle semble calme, présente une apparence soignée et professionnelle.

Si des runners arrivent à la table avant certains autres, elle les accueille et reste silencieuse. Après que tous les runners soient là, elle se lance dans l'explication de ce qu'elle attend d'eux.

*“Je fais appel à vos services pour un travail qui doit être terminé après-demain à midi dernier délai.*

*Je souhaite acquérir un terrain immobilier à l'est de Bellevue, proche des Barrens mais son propriétaire Wally Adams n'est pas vendeur. Vous l'aurez sûrement compris, je veux qu'il me propose un rendez-vous dans le temps qui vous est imparti pour conclure la vente.*

*Vous êtes la seconde équipe que j'envoie pour le convaincre. Il semble que la première qui était constituée de deux bras cassés n'ai pas été à la hauteur, je n'arrive plus à les joindre.*

*Je vous propose une avance pour le groupe de 2000 nuyens et une fois la vente conclue la fin du paiement à hauteur de 13000 nuyens. Si à ce stade le travail vous intéresse nous pouvons rentrer dans les détails.”*

Il n'est pas possible de négocier le salaire où de poser des questions à ce moment-là. Catherine veut l'accord de principe d'acceptation du contrat. Elle affiche discrètement sur la table en RA un dossier qu'elle propose de transmettre aux runners s'ils souhaitent aller plus loin.

*“Voici les informations dont vous avez besoin. Je vous laisse les consulter et poser d'éventuelles questions.”*

Le dossier contient comme informations :

- L'adresse et le plan cadastral de la parcelle à acquérir.
- Un dossier sur [Wally](#) (adresse, numéro pour le joindre, le fait qu'il ai un petit fils mais sans détail le concernant)
- Profil de la première équipe
  - Golden Teeth, un ork à la carrure imposante.
  - UrbanBot, une humaine spécialisée dans les arnaques
- Un numéro pour la joindre
- Les numéros pour joindre la première équipe.
- Adresse de la Stewart Title Company où va se faire la transaction.

Les runners peuvent poser leur question et tenter une négociation. Si un mage regarde l'aura de Catherine, il voit qu'elle est stressée et impatiente, elle est en bonne santé.

Lorsqu'il n'y a plus de question, Catherine demande aux runners de disposer. Elle profite d'une heure de temps pour finir son verre et surfer sur la matrice.

## 2. Informations importantes qu'il est possible de trouver dans la Matrice

- Localisation des commlinks de la première équipe ([voir ici](#)).
- Avec les mots clefs “Lake Acids” ou par correspondance avec le logo du gang, on tombe facilement sur des tridéos où on peut voir en arrière-plan le visage de Clayton.
- Sur le serveur du Stuffer Shack, il y a de la correspondance où Wally implore à Clayton de lâcher les Lake Acid.

## 3. Aller voir Wally

En tant que maître du jeu, vous allez devoir faire se synchroniser l'arrivée des runners ou de leur moyen de reconnaissance avec le départ de Clayton. En effet, il est venu voir son grand-père pour l'avertir que les Lake Acid projettent de faire un casse dans son magasin dans les jours qui viennent. Bien sûr, le gang ne connaît pas le lien de parenté entre le vieux nain et le jeune ganger.

Les runners doivent assister à une scène de conflits entre les deux puis au départ furax du jeune nain qui montera sur sa monoroue et partira en trombes pour retourner à l'école dans les barrens. Les runners peuvent voir le logo dans le dos du blouson de Clayton ([montrer annexe 4](#))



S' ils peuvent entendre, les runners comprendront qu'un gang va venir piller le magasin. S'ils peuvent suivre Clayton, ils découvriront un passage dans le mur séparant Bellevue des Barrens.

Quoi qu'il en soit, venir trouver Wally à ce moment n'est pas le plus adéquat. Pour une durée de 2h il ne sera pas possible d'utiliser les méthodes de menaces et de raisonnement logique pour essayer de le plier à la vente.

Après ce délai, les runners peuvent converser normalement avec Wally. C'est une personne gentille dans le fond. Il est têtu mais plutôt bienveillant. Si c'est possible d'accentuer les remords chez les runners vis à vis de ce qu'ils s'appêtent à faire, il ne faut pas hésiter. Les émotions envers ce personnage doivent être en contradiction totale avec ce que demande Catherine.

N'oubliez pas que Wally a été contacté plusieurs fois pour la vente avant l'intervention de l'équipe actuelle.

Une première fois par Catherine directement qui est venue le voir. Elle s'est présentée par son patronyme réel mais n'a pas dévoilé pour qui elle travaille. Leurs échanges se sont bien passés mais Wally a poliment décliné l'offre, c'est là qu'il a contacté le siège (et que le siège à envoyer Long Shot).

La seconde fois, c'est l'équipe des deux branquignols qui est venu le voir de façon plus frontale, Wally leur a ri au nez et il n'a plus jamais entendu parlé d'eux, Long Shot a fait en sorte qu'ils ne reviennent plus l'importuner.

## 4. Aller voir Clayton

Clayton est complètement différent si les runners le rencontrent seul ou avec des membres de son gang.

Si les runners arrivent à le voir seul et à dialoguer tranquillement. Ils peuvent arriver à lui faire avouer que Clayton aimerait ouvrir un commerce avec Wally. Si c'est un peu virulent de la part des runners, Clayton cherchera la protection de son gang et se sera sous la contrainte uniquement qu'il parlera de cette envie.

Si les runners le voient dans le contexte du gang, il se comportera comme un mouton et n'aura vraiment aucune initiative. Les membres du gang ne le connaissent que sous le pseudo de OneWheel.

Une question qui a beaucoup d'importance si les runners se la posent : Comment faire sortir Clayton de l'influence du gang des Lake Acid ?

Déjà, il faut qu'il le veuille. Une fois que ça c'est acté, il y a plusieurs possibilités sans conséquence :

- Démanteler la cellule. Cela revient à tuer le chef de gang Ricco. C'est le seul maillon fort qui est en mesure de garder la cohésion de cette cellule des Lake Acid. Les autres n'en auront rien à faire de voir disparaître Clayton et ils chercheront à intégrer d'autres cellules du gang.
- Faire passer pour mort Clayton. Si le gang pense que OneWheel est mort, ils l'oublieront bien vite.

Toutes autres méthodes vont faire que le gang va chercher à récupérer One Wheel.

## 5. Retrouver la première équipe

Long Shot a rapidement identifier les sbires de Catherine. Sans trop de difficulté il les a éliminés. Il sera impossible de retrouver les corps. Néanmoins, Long Shot a fait l'effort de mettre en place une fausse piste. Il a récupéré leurs Commlinks, les a mis avec tout un tas d'autres dans un carton et a caché ce carton dans le repaire des Lake Acid.

Il est possible de les localiser via la matrice : Action Recherche Matricielle Idr p.185.

## 6. La signature

Dès lors que les runners ont la parole de Wally qu'il va vendre ([Comment avoir l'accord de vente ?](#)) où dès qu'ils pensent pouvoir faire signer Wally même s'ils sont dans l'erreur, ils peuvent l'escorter ou le laisser aller seul (lol) à la [Stewart title company](#), après avoir pris rendez vous avec Catherine bien sur.

Les runners ne sont pas obligés d'entrer, Catherine les attend dans un café à côté. A leur arrivée elle rentrera avec Wally et demandera d'attendre là son retour pour le paiement final.

Si Wally y va à contrecœur et que les runners n'y ont pas pensé, il sera venu sans son SIN qui sera dans le coffre du magasin, il ne pourra pas finaliser la signature. S'il y va dans le même état d'esprit mais que les runners ont pensé à lui prendre son SIN, il refusera de signer, puis de sortir de la Title Company. Il souhaitera faire appel aux autorités sur le motif d'avoir subi un enlèvement.

Si Wally y va avec la ferme intention de vendre, il faudra faire sortir Long Shot de son ombre. Il va piéger en embuscade les runners. Au départ du trajet qui amènera Wally à la Stewart Title Company, des tirs de sniper vont essayer de descendre les runners.

## Bilan du run

Le run peut binairement se conclure soit par la signature de Wally, soit par la fin du délai donné par Catherine. Dans le second cas, c'est plutôt simple, ils n'ont pas la seconde partie du salaire et reviennent à leur vie d'avant.

Par contre, il est tout à fait possible que Wally signe et les façons d'y arriver peuvent être différentes.

Cela peut se faire dans la douceur, le dialogue et l'intelligence ou soit dans la souffrance. Il n'y a pas grand chose à dire dans ce dernier cas. Par contre, si c'est fait en améliorant la relation de Wally et Clayton, Wally en sera reconnaissant aux runners, au final il sera plutôt satisfait s'il peut quitter Seattle et partir pour Détroit. Avec son petit-fils, ils ouvriront un garage spécialisé dans les engins légers.

## Contact

Si les runners permettent à Wally de partir ouvrir un magasin à Détroit avec Clayton, Ils peuvent l'ajouter à leur liste de contact.

Wally "Wallet" Adams : Réseau 5 / Loyauté 4 à 7 suivant le déroulement du run.

## Karma

5 pts c'est le gain de base. Il va être modifié comme suit :

- +2 pts si ils ont traité les innocents avec respect.
- +2 pts si ils ont réussi le contrat.
- +1 pt si Wally et Clayton partent de Seattle pour ouvrir leur futur commerce à Motor Town (Détroit).

## Argent (hors négociation)

Ils ont de manière certaine 2000 nuyens d'avance, puis :

- +13000 nuyens si Catherine obtient la propriété du bien.
- +4000 nuyens s'ils permettent la transaction en J2.
- +1000 nuyens de la part de Wally s'il retourne en bons termes avec Clayton. Il montre aussi sa gratitude pour la façon dont les runners ont traité l'affaire. Ce bonus s'accompagne d'un gain de réputation de +1.

## Annexe 1 : Cartes

Outil de visualisation des secteurs de Seattle

<http://www.chinagreenelvis.com/gaming/tools/shadowrun/map/>

POI du scénario

<https://www.google.com/maps/d/edit?mid=1-yITdly9sr0i0HhFoL7hSxvtpWIY479n&usp=sharing>

## Annexe 2 : Serveurs matriciels

Serveur public du Stuffer Shack de South Rose Hill					
Indice	Attaque	Corruption	Traitement	Firewall	Vol. Spider
3	2	2	5	3	5
Connecté à la Matrice et en accès direct au serveur central de Stuffer Shack.					
Accès Invité					
• Voir les produits mis à disposition.					
Accès Utilisateur (création de compte libre)					
• On peut y faire ses courses virtuellement pour une commande en livraison ou en					

drive.

Accès Administrateur (Il n'y a que Wally et le Spider de Stuffer Shack qui l'ont)

- BDD des stocks.
- BDD des prix des marchandises.
- Contrôle des caméras du magasin.
- Dossiers RH du personnel.
- Lettres de Wally à destination de Clayton.
- Agenda complet de Wally. Il est méticuleux. On peut y voir le rdv avec Catherine Mac-Neel il y a trois semaines. Ses rdv avec Agathe.
- Contacts de Wally. Toutes les infos pour contacter Catherine, Agathe.

#### Serveur central des Stuffer Shack

Indice	Attaque	Corruption	Traitement	Firewall	Vol. Spider
3	2	2	5	3	6

Connecté à tous les serveurs des Stuffer Shack.

Accès Invité

- Rien

Accès Utilisateur (Comptes attribués aux franchisés)

- Les utilisateurs peuvent demander des réapprovisionnements pour leurs magasins.

Accès Administrateur (Il n'y a que Wally et le Spider de Stuffer Shack qui l'ont)

- BDD des stocks centraux.

## Annexe 3 : Agenda de Wally durant la fenêtre de l'opération si les runners n'initient pas d'action

Ne pas oublier d'inclure la dispute avec Clayton à la première prise de contact entre les runners et Wally. Considérez Wally en mouvement dans la ville entre deux plages horaires.

Jours	Plages Horaire	Lieux
J1	19h20 - 21h00	En rendez-vous galant avec <a href="#">Agathe Simons</a> dans un restaurant sans prétention pas loin du Stuffer Shack.
J1	21h20 - 23h40	Regarde des films Tridéo chez lui.
J1-J2	23h40 - 06h00	Dort.
J2	06h00 - 08h00	Vaque chez lui à des occupations personnelles.
J2	08h00 - 12h00	Travaille au magasin.
J2	12h00 - 15h00	Vaque chez lui à des occupations personnelles.

J2	15h00 - 19h00	Travaille au magasin.
J2-J3	21h20 - 07h00	Se rend chez Agathe et y passe la nuit.
J3	07h20 - 12h00	Travaille au magasin.
J3	12h01	Fin de l'opération quelque soit l'issue.

## Annexe 4 : Logo des Lake Acid

(image libre de droit : <https://www.freepng.fr/png-r2xmsf/>)



## Annexe 5 : Modifications de réputation

### MODIFICATEURS DE RÉPUTATION

ACTION	MODIFICATEUR
Participer en public à une action violente qui provoque la mort d'un badaud	-1
Participer en public à une action violente qui provoque la mort de plusieurs badauds	-3
Être vu en train de tuer un officier de police	-2
Connu pour avoir porté préjudice à des gens dans le besoin	-1
Avoir kidnappé ou torturé une personne innocente pour atteindre ses objectifs	-1
Ne pas avoir respecté un accord avec M. Johnson	-1
Avoir été vu en train de soigner des badauds blessés	+1
Partager une partie de sa richesse avec des citoyens opprimés	+1
Réduire ses tarifs pour travailler pour des gens qui n'occupent pas une position de pouvoir	+1
Tenir une promesse à long terme sans se faire payer	+1
Désamorcer une situation potentiellement explosive	+1
Sauver une personne célèbre en péril	+2