

FOOD FIGHT

INTRODUCTION

Bienvenue dans *Food Fight*, une aventure conçue pour introduire les règles de combat de *Shadowrun*, Cinquième édition. Lisez l'aventure entière autant de fois que nécessaire et prenez des notes, avant de la faire jouer. Connaître les tenants et aboutissants de l'aventure fait se passer plus en douceur l'expérience du meneur de jeu.

Même si *Shadowrun* est effectivement un jeu de rôle, ne vous préoccupez pas d'être dans le personnage dans cette première aventure. Jouer le rôle peut venir plus tard, quand les joueurs auront acquis un peu d'expérience.

Comme le nom de l'aventure l'indique (« bataille de nourriture »), il va y avoir de la nourriture qui vole, entre autres choses. *Food Fight* est un bon exemple du genre d'aventure « poussez les personnages joueurs dans les problèmes des autres ». Les personnages joueurs (PJ) entrent dans une supérette où des personnages non-joueurs (PNJ) sont déjà présents ; le meneur de jeu leur décrit la situation et une explosion détruit la vitrine. Quatre voyous entrent dans le magasin, à la recherche de deux des clients PNJ. Puis les PJ peuvent réagir. Les buts des PJ sont de vaincre les voyous, protéger les clients PNJ et s'enfuir avant que les flics n'arrivent.

En plus des deux cibles des voyous, il y a cinq passants innocents qui font une des trois choses suivantes : se cacher le temps que ça se termine, aider les voyous ou aider les PJ. Les actions des passants innocents dépendent du bon vouloir du meneur de jeu et des actions des PJ.

N'oubliez pas de vous amuser avec la situation. Utilisez la table **Bataille de nourriture** pour faire voler des trucs visqueux pendant la baston, faites-vous plaisir avec cette table en l'utilisant autant que possible durant le combat. Encouragez les joueurs à proposer leurs propres idées sur la manière dont ces substances affectent leurs personnages.

SCÈNE 1 : ET C'EST PARTI

EN BREF

Type de run : pas vraiment applicable car cette aventure sert surtout à jeter des dés, s'amuser et avoir un avant-goût du combat à *Shadowrun*.

Décor : un *Stuffer Shack*, une chaîne de supérettes ouvertes 24 h sur 24. Les personnages joueurs y viennent pour un encart rapide et pas cher.

Heure : quelque part entre 2 et 4 h du matin.

Météo : humide, pluvieuse, froide et assez déprimante pour le plus Goth des Goths.

Lieux intéressants : cette aventure a son propre plan et se déroule entièrement dans un seul lieu, donc aucun autre plan n'est nécessaire.

Brandeen Mettlinger est la maîtresse de Mel Cozi, vice-président principal d'Alliance Designs, une mini-corporation. Depuis la naissance de leur fils Cody il y a six mois, elle fait chanter Mel, le menaçant de raconter à sa femme leur liaison s'il ne la paie pas. Radin jusqu'à l'os, Mel a embauché une équipe de shadowrunners « sur l'étagère » pour régler définitivement son problème. Il s'est retrouvé avec une équipe de voyous au rabais qui ne sont pas à moitié aussi compétents qu'ils voudraient le faire croire.

La tentative d'assassinat débute à l'extérieur du *Stuffer Shack* par une voiture piégée. À cause de la réticence de Joeby à enclencher le détonateur, Brandeen est dans le magasin quand la bombe explose.

L'explosion démolit une bonne partie du magasin, ralentissant la recherche de Brandeen et de Cody. Plus il leur faut de temps pour retrouver leur cible, plus la frustration et l'agressivité des voyous grandit. Leurs carrières de shadowrunners dépendent du succès de ce premier coup, et ils risquent déjà de foirer. Le désespoir des voyous alimente leur hostilité et leur stupidité.

LES VOYOUS

Les noms des voyous sont Stooby, Crank, Fornis et Joeby.

Stooby et Crank, tous deux humains, sont les muscles de cette opération. Anciens membres de gangs (humains), ce rôle leur va comme un gant. Ils sont très bruyants, très moches et quelque peu intimidants. Stooby est de facto le chef du groupe. Une fois à l'intérieur du magasin, Stooby et Crank commencent par rassembler les PNJ et les PJ d'un côté.

Fornis est un chaman nain, le soutien magique du groupe. Une fois à l'intérieur, il commence à chercher Brandeen dans le magasin. Fornis ne connaît pas bien le reste du groupe. Il a été engagé, via un un ami d'un ami d'un gars qui connaît un gars, pour fournir des sorts contre des nuyens faciles. Il s'excuse en fait légèrement auprès des gens qu'il croise, leur expliquant qu'il ne veut pas vraiment blesser d'innocent. S'il a l'impression que sa vie est menacée, par contre, il réagit



avec hostilité et vulgarité, balançant sorts et jurons dans la foulée.

Joeby, le petit frère de Stoooby, est le hacker du groupe et le tueur à gages avec une conscience. Il place une bombe dans la voiture de Brandeen mais ne se résout pas à la déclencher. Il a beau essayer, il n'arrive pas à tuer de sang-froid. L'hésitation et l'indécision de Joeby fait partie l'opération en sucette. Finalement, Stoooby assomme son frangin et déclenche la bombe, mais Brandeen n'est plus dans la voiture à ce moment-là.

Au départ, Joeby ne prend pas part au combat. Quand il entre en scène, il hésite à se lancer en mode combat à fond, jusqu'à ce que la vie de Stoooby soit menacée. Bien que pas un assassin ni un combattant, Joeby se protège lui et son frère du mieux qu'il peut. Ses compétences de hacking pourraient le rendre problématique à gérer.

Les caractéristiques des voyous se trouvent p. xx21.

PASSANTS INNOCENTS

Les PNJ suivants sont déjà dans le magasin quand tout débute : Vern, le commis du magasin humain ; Veronika, la petite amie naine de Vern ; Dustoo Gorse, le goûteur de glace ; et Jack et Angie Scatman, voleurs de nourriture pour chat. Au départ, tous paniquent ou se cachent. Une fois menacés par les voyous, ces PNJ feront ce qu'on leur dit. Ils ne résisteront pas à moins que les PJ ne les y encouragent.

ACCROCHES

Parcourez les fiches de personnages avec les joueurs. Parlez à chaque joueur, demandez-lui quel type de personne est son personnage. Certaines des questions pourraient être : est-ce que ce personnage aime jouer les héros ? Est-ce que ce personnage suit une routine quotidienne stricte ? Comment ce personnage se sentirait si quelqu'un interrompait le dîner ?

Les réponses procurent des accroches personnelles à l'aventure. Quiconque aimant jouer les héros devrait voler instantanément au secours de Brandeen car il voit une femme et son enfant attaqués. Quiconque devient grincheux quand on casse sa routine devrait tirer d'abord et poser les questions ensuite. Et une personne qui n'aime pas être interrompu dans son dîner prendra forcément ombrage de ne pas pouvoir acheter son soykaf et son sandwich aux crevettes.

Peu importe les accroches personnelles, les joueurs devraient avoir l'impression que leurs personnages pourraient être tués pendant l'aventure. Cela devrait les motiver à éclairer le commando, même s'il leur manque la moralité pour défendre Brandeen et son fils.

DITES-LEUR AVEC DES MOTS

(Lisez la section ci-dessous aux joueurs, mot pour mot)

Imaginez une nuit sombre et orageuse. La bruine froide coule dans le col de votre manteau, vous trempant jusqu'aux os. Vous avez faim, vous êtes affamé, même. Mais fauché aussi. Même si l'argent n'était pas un problème, les endroits où trouver de la nourriture à cette heure avancée de la nuit sont limités. Il y a un endroit qui prendra vos nuyens durement gagnés. Et si ce n'est pas exactement un service quatre

étoiles et un festival nutritif, ça remplira votre estomac et arêtera ses gargouillis. Bienvenue, au Stuffer Shack, le temple ouvert 24 heures sur 24 du commerce de proximité et des dalles hypercaloriques et mauvaises pour vos artères.

Savourez les senteurs du soykaf brûlé et du détergeant caustique pour le sol. Absorbent le bourdonnement des réfrigérateurs, le bip du capteur de la porte. Ignorez l'enfant geignant dans le rayon nourriture pour enfants. Sérieusement, pour la mère de ce morveux fait autant d'histoire sur le prix au kilo ? Toutes les marques pour bébé se valent. Y a que l'étiquette qui change.

DONNÉES CONCRÈTES

Tous les joueurs peuvent faire un test de Perception + Intuition [Mentale] pour voir ce qui se passe dans le Stuffer Shack. Même si ce test n'est généralement pas nécessaire pendant l'introduction du scénario, cela fera un bon exercice pour tout le monde. Comme rien ne sortant de l'ordinaire ne se passe (éclairage de magasin normal, activité normale, matin normal), ce test a un seuil normal de 2, sans modificateur de visibilité ni de situation. Si un personnage rate son test, il est tout simplement trop affamé et trop distrait par le bébé et sa maman pour vraiment remarquer les autres PNJ dans le magasin. Sentez-vous libres de porter les autres PNJ à l'attention des personnages par d'autres moyens une fois que les choses se corsent.

Pour les personnages qui réussissent, voici ce qu'ils voient :

OCCUPANTS DU MAGASIN

La maman du bébé est une elfe légèrement attirante, la vingtaine. Elle porte son fils (qui pleure en continu) sur sa hanche et a l'air de ne pas avoir dormi depuis deux semaines. Ses vêtements sont froissés, et le panier à son bras libre est rempli de divers articles (Note pour le meneur de jeu : il s'agit de Brandeen et de Cody, les futures cibles).

Le commis de magasin humain à l'air miteux se balance sur un tabouret derrière le comptoir de caisse. Son badge indique « Bienvenue à Stuffer Shack, mon nom est Vern ». Il semble trop jeune, sous-éduqué et n'avoir aucun intérêt pour quoi que ce soit d'autre que de toucher sa paie alors qu'il fixe avec des yeux vides un holo-zine. Une naine potelée et au physique plutôt ingrat se tient sur le côté du comptoir, jacassant à propos d'une nouvelle crème épilatoire. Elle parle d'un prochain concert troll thrash auquel elle veut que Vern l'emmène, ce à quoi Vern répond de manière absente, « Bien sûr, Veronica ».

Un timide humain visiblement technophile, dégoulinant de gadgets bon marché, tourne autour du congélateur des crèmes glacées. La porte est grande ouverte. L'homme prend des pots et les repose dans une frénésie apparemment sans queue ni tête. Les joueurs ayant obtenu au moins 4 succès voient ses actions dans le reflet d'une quelconque surface réfléchissante, vérifiant s'il est surveillé, retirant le couvercle d'un pot, trempant ses doigts dans la crème glacée et la gouttant avant de reposer le pot. (Remarque pour le meneur de jeu : il s'agit de Dustoo Gorse)

Dans l'Allée 6, two rocker royalty wannabes are making out against the cat food display. Avec la quantité de maquillage et d'accessoires qu'ils portent, il est presque impossible de dire s'ils sont elfes ou humains. L'homme est habillé d'un pantalon

de cuir blanc moulant, une chemise en cuir blanche sans manches et une veste en cuir à franges blanche. Il porte également plusieurs kilos de bijoux FauxGold™ autour du cou. La femme porte une salopette en cuir noir moulante comportant pas loin de 42 fermetures éclair et presque 8 mètres de chaînes enroulées autour de son corps. Les joueurs ayant obtenu au moins 4 succès surprennent la femme faisant glisser des boîtes de nourriture pour chat dans sa veste. (Remarque pour le meneur de jeu : voici Jack et Angie Scatman)

CONSEILS AU MJ

Donnez aux joueurs une copie du plan du magasin. Demandez-leur ce que leurs personnages vont faire. Donnez-leur un moment pour se concerter et se décrire leurs actions les uns aux autres. Puis lisez-leur la section suivante.

DITES-LEUR AVEC DES MOTS

L'elfe passe en caisse, avec son bébé bien sûr, laissant le magasin dans un silence plus que bienvenue. Pendant presque une minute. Soudain elle revient avec son bébé hurlant. Autant vous aimeriez ignorer ce bruit, vous ne pouvez pas. « Chut, Cody, » lui dit-elle doucement. « Maman a oublié les couches. »

Vern pousse un gros soupir. Veronica renifle. La femme s'est à peine éloignée de deux pas de la porte d'entrée quand tout le magasin est secoué. Le bruit d'une explosion tonne dans tout le magasin. Du verre et du métal vole partout. Quelqu'un crie, « Ne me laissez pas mourir ! Ne me laissez pas mourir ! » Il vous faut un moment pour chasser le sifflement de vos oreilles. Deux très moches gangers armés entrent en piétinant les débris de la vitrine du magasin, dégageant du pied les étagères et les débris. Ils portent du cuir, des chaînes et arborent beaucoup de tatouages. Suivant de près, un nain avec une très grosse touche amérindienne, probablement un chaman.

« Personne s'ra blessé si vous fermez vos mouilles et qu'vous vous mettez pas en travers d'notre route. Maintenant dites-moi où est la dame avec l'bébé et vous vivrez tous assez longtemps pour voir le jour s'élever, » crie leur chef.

DONNÉES CONCRÈTES

Les joueurs peuvent maintenant lancer leur initiative en jetant leurs dés d'initiative et en ajoutant le total à leur attribut Initiative.

Tout personnage dans les 5 mètres de l'impact est projeté au sol et enseveli sous un petit tas de décombres. Rappelez-vous d'en tenir compte au début du combat. Repousser les décombres nécessite 1 action complexe à chaque personnage concerné.

L'ENVERS DU DÉCOR

L'explosion projette Vern dans l'étagère à cigarettes et jeté son shotgun caché au sol. Le shotgun est une proie facile pour tout PJ ou PNJ qui le remarque et s'en saisit le premier. Les voyous n'y font pas attention car ils ont déjà des armes. Réussir un test de Perception + Intuition [Mentale] (2) est nécessaire pour remarquer le shotgun. L'explosion était

assourdissante et les débris projetés partout constituent une importante distraction. Certains éclairages sont également hors d'usage, et dehors il fait sombre à l'exception des flammes sur le parking. Si quiconque prend le temps de regarder dehors, il voit les restes d'une voiture en feu, résultat d'une voiture piégée de piètre manière.

Veronica s'est recroquevillée derrière un présentoir à holo-zines et pleurniche doucement ; Dustoo essaie désespérément de se caser dans la « sécurité » des congélateurs (jouez sur le côté comique de cette situation) ; Angie se cramponne à Jake et chiale « Ne me laisse pas mourir ! Ne me laisse pas mourir ! »

Quand Stobby et Crank rencontre des gens, ils leur agitent leur flingue au visage et leur ordonne de rester dans l'allée des réfrigérateurs. Ils crient et menacent beaucoup : « tu coopères ou tu crèves ! »

Fornis met des coups de pompe dans les débris et les rayonnages tandis qu'il cherche Brandeen et Cody.

Joeby est étendu sur le parking ? Avant l'attaque, Joeby a brouillé les communications vers et depuis le Stuffer Shack et coupé la surveillance, donc Knight Errant n'arrivera pas de sitôt pour contrecarrer le coup. Joeby ne se réveillera que dans 10 tours de combat.

Heureusement pour Brandeen et Cody, l'explosion a calmé le bébé... pour le moment ? Ils sont ensevelis sous des paquets et une section de rayonnage effondrée les dissimule aux regards. Une fois le choc initial dissipé, Brandeen reste silencieuse, essayant de rester cachée. Elle se doute qu'elle est peut-être la cible de l'attaque.

CONSEILS AU MJ

Voici quelques éléments importants à se rappeler durant le combat :

- Au tour de combat 5, Brandeen se remet du choc, mais reste cachée et silencieuse. Cody est toujours silencieux.
- Au tour de combat 10, Joeby revient à lui et rejoint le combat. Il utilise ses compétences de hacker pour harceler tout personnage qu'il voit causant de sérieuses blessures à Stobby.
- Au tour de combat 17, les voyous arrivent à la cachette de Brandeen.
- Au tour de combat 30, des sirènes retentissent au loin (si le combat est toujours en cours). Les flics sont en chemin. Un test de Perception + Intuition [Mentale] (3) est nécessaire aux personnages pour remarquer les sirènes.
- Le shotgun Defiance T-250, avec 4 cartouches [PRE 4, VD 10P, PA -1, Mode SA, RC -] est juste à un mètre de Veronica. Elle peut le jeter à un PJ si elle est amadouée comme il faut.
- Si un PJ tombe sur Brandeen, elle panique aussitôt et résiste jusqu'à ce que le PJ puisse la persuader de lui faire confiance. Il faut environ 1-2 minutes au « commando » pour la trouver. Si les PJ ne s'en mêlent pas avant, elle et Cody sont cuits.

ANTIVIRUS

Shadowrun peut être un jeu mortel ; si les PJ risquent de mourir, vous pouvez envisager une des options suivantes pour les maintenir en vie :



- Les voyous peuvent s'arrêter de tirer sur tout personnage qui semble hors combat.
- Les voyous se séparent : 1) après avoir tué Brandeen et Cody, 2) s'ils entendent des sirènes au loin se rapprochant de la scène, 3) si au moins deux d'entre eux est salement blessé.
- Utilisez des étagères de rayonnage qui tombent pour protéger les PJ ou distraire les voyous.

BATAILLE DE NOURRITURE

1D6 RÉSULTAT

- | | |
|-----|--|
| 1 | Rien ne se casse
Une substance gluante éclabousse entièrement la cible et qui quiconque se trouvant dans les |
| 2-3 | 2 mètres d'elle. Les personnages dans cette zone subissent un modificateur de réserve de dés de -1.
Il y a tellement de truc gluant éclaboussant la cible que son visage et ses bras sont |
| 4-5 | entièrement couverts. Elle subit maintenant un modificateur de réserve de dés de -1 à toutes ses actions à cause d'une vue diminuée.
Pyrotechnie ! Non seulement ça explose sur toute la cible et quiconque à proximité, mais les dommages causent un effet secondaire : |
| 6 | des canettes qui tombent, des meubles fragiles qui explosent, des réactions chimiques, laissez libre cours à votre imagination ! Traduction : la cible doit réussir un test de Réaction + Agilité (3) pour éviter ça ou subir des dommages d'une VD 5 ^E (résistée avec Constitution + Armure) en conséquence. |

COULEUR & CONSISTANCE

Lancez 2D6 pour chaque colonne, puis combinez et utilisez les résultats pour décrire le bazar !

2D6	RÉSULTAT		
2	Noir	Gros bouts	Liquide
3	Bleu	Gazeux	Viande
4	Vert	Grumeleux	Métal
5	Orange	Puant	Plastique
6	Rose	Moelleux	Poudre
7	Violet	Spongieux	Légumes
8	Rouge	Collant	Liquide
9	Blanc	Mousseux	Viande
10	Jaune	Sirupeux	Métal
11	Transparent	Épais	Plastique
12	Poudre multicolore (choisissez 2 couleurs)		

- Rappelez aux PJ que s'ils ont des contrats DocWagon, ils peuvent déclencher leur signal, ce qui fera venir les secours.

DONNÉES CONCRÈTES

Si le hacker n'arrive pas à décider quoi faire, n'hésitez pas à lâcher des indices ou suggestions. Voici quelques idées, qui peuvent également servir à Joeby si vous le souhaitez :

1. Prendre le contrôle du drone de cirage du sol, le faisant foncer sur des gens ou leur bloquant le passage.
2. Éteindre les lumières du magasin.
3. Activer le système d'extinction automatique d'incendie.
4. Prendre le contrôle d'une voiture alentour pour la conduire à distance.
5. Déverrouiller diverses armoires du magasin, comme celle des premiers secours ou la vitrine des simchips.
6. Activer à distance le système d'alarme PanicButton.
7. Déverrouiller les portes de derrière (zone F).
8. Faire distribuer à n'importe quelles machines de la zone D de la crème glacée Shmoozies, du soykaf, etc. Cela peut servir pour aveugler des personnages ou pour rendre le sol glissant pour les faire tomber.

BATAILLE DE NOURRITURE !

Chaque fois que quelqu'un fait feu avec son arme, lancez 1D6 sur la table **Bataille de nourriture** pour voir ce qui casse et l'effet que cette casse a sur le combat. Lancez pour les PNJ, laissez les PJ lancer pour eux-mêmes. Si le tir est semi-automatique, ajoutez 1 au premier jet. Puis lancez 2D6 pour déterminer à quoi ressemble l'explosion.

Les résultats se cumulent. Sur un jet de dé de 4-5, la cible subit un modificateur de -1 à sa réserve de dés. Si elle se déplace vers une zone où un 2-3 a été obtenu au dé, elle subira un modificateur de réserve de dés de -2 jusqu'à ce qu'elle puisse sortir de cette zone, où le modificateur retombera à juste -1.

MISSION RÉUSSIE

Comme les shadowrunners sont en général plus professionnels que ce ramassis de tueurs amateurs, les PJ devraient avoir le dessus. À la fin du combat, tous les objets trouvés au sol qui ne sont pas détruits peuvent être empochés. Il n'y a rien de grande valeur, ceci dit. Les armes de tout voyou mort peuvent constituer des prises de guerre. Si Vern survit, il est trop paniqué par l'état du magasin pour se soucier de pillage ou de cadavres.

Si Brandeen survit, elle remercie les runners à profusion pour avoir sauvé sa vie à elle et à Cody et peut éventuellement les embaucher pour se venger de Mel. Elle donne aux PJ ses coordonnées, puis part aussitôt que possible.

Bien qu'il y a pas de réel paiement pour cette mission (après tout, les PJ se sont jsute retrouvés au milieu des problèmes de quelqu'un d'autre), chaque PJ peut être récompensé par 2 points de Karma, plus 1 point de bonus pour tout PJ qui a eu une idée vraiment inspirée d'attaque ou de défense contre un des PNJ.

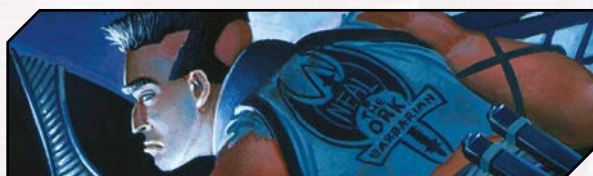
Si jamais les PJ s'attardent trop longtemps pour piller les restes du combat, vous devriez les diriger gentiment vers la plus proche sortie, en leur rappelant que les rapports de police créent des signalements permanents et que Knight Errant est en route (placez un coup de sirènes hurlantes si elles n'ont pas déjà été entendues).

ET S'ILS ÉCHOIENT ?

Si les PJ ne sauvent pas Brandeen et Cody, ils devraient tout de même se sortir vivants de cette aventure. Arrangez une échappatoire au dernier moment si nécessaire. Malheureusement pour eux, Veronica survit pour raconter son histoire aux journalistes locaux, donnant la description des PJ aux infos de 10 heures. Un sacré coup dur. À moins de redorer leur réputation, trouver du boulot va être difficile et ils vont devoir bosser pour bien moins cher que la plupart des runners.

BRUTES ET CIBLES EN MOUVEMENT

STOOBY



Stobby est le leader de l'équipe de « runners ». C'est un ancien gangster comme son pote Crank et il est plein de la bravade de gangster qui a de grandes chances de mettre un terme prématuré à sa carrière de shadowrunner.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS	CHC
4	5	4	4(6)	4	3	3	2	5	3

Métatype : humain
Initiative : 7 + 1D6
Moniteur de condition : 10/10 **Armure :** 12
Limites : physique 6(7), mentale 5, sociale 5
Compétences : Armes à feu 3 [8], Armes de mêlée 3 [8], Combat à mains nues 2 [7], Intimidation 3 [5]
Augmentations : bras cybernétique apparent (droit, Force +2)
Équipement : Veste pare-balles
Armes : Pistolet lourd Ares Predator V [Armes à feu, PRE 5(7), VD 8P, PA -1, SA, 15(c), 5 chargeurs pleins de balles normales]
 Mains nues [Combat à mains nues, PRE 6(7), VD 4(6)E]

CRANK



Ancien gangster, aussi bruyant et désagréable qu'on pourrait s'y attendre.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS	CHC
5	3	3	5	3	2	2	2	6	2

Métatype : humain
Initiative : 5 + 1D6
Moniteur de condition : 11/10 **Armure :** 9
Limites : physique 6, mentale 3, sociale 5
Compétences : Armes à feu 2 [5], Armes de mêlée 3 [6], Combat à mains nues 3 [6], Intimidation 3 [5]
Équipement : Gilet pare-balles
Armes : Fusil d'assaut AK-97 [Armes à feu, PRE 5, VD 10P, PA -2, SA/TR/TA, 38(c), 5 chargeurs pleins de balles normales]
 Mains nues [Combat à mains nues, PRE 6, VD 5E]

FORNIS



Fornis est un nain chaman, le soutien magique du groupe. Ce n'est pas une personne violente et il essaie d'entraver plutôt que de blesser. S'il se sent menacé, ceci dit, il réagit avec hostilité et vulgarité, lançant des sorts et jurant dans le même temps.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS	CHC	MAG
4	3	3	5	5	5	5	3	6	1	4

Métatype : nain
Initiative : 8 + 1D6 **Déplacement :** 4 / 8 / +2
Moniteur de condition : 10 / 11 **Armure :** 9
Limites : physique 6, mentale 7, sociale 6
Compétences : Armes à feu 2 [5], Contresorts 2 [6], Lancement de sorts 3 [7], Perception 2 [7]
Équipement : Gilet pare-balles
Sorts : Armure [Manipulation, Type : P, Portée : CDV, Durée : M, Drain : 2 ; aura scintillante sur la cible ou le lanceur, dont la valeur d'Armure est égale au nombre de succès obtenus, et se cumule avec l'armure portée]
 Confusion [Illusion, Type : M, Portée : CDV, Durée : M, Drain : 3 ; la cible subit un modificateur de réserve de dés de -1 par succès]
 Couche de glace [Manipulation, Type : P, Portée : CDV (Zone), Durée : I, Drain : 4 ; se déplacer sur la glace nécessite un test d'Agilité + Réaction (succès) pour éviter de tomber]
 Éclair mana [Combat, Type : M, Portée : CDV, Dommages : 4P, Durée : I, Drain : 3]
Armes : Pistolet léger Fichetti Security 600 [Armes à feu, PRE 6(7), VD 7P, PA -, SA, 30(c), visée laser, 5 chargeurs pleins de balles normales]
 Mains nues [Combat à mains nues, PRE 6, VD 5E]



JOEBY



Joeby, le petit frère de Stoooby, est le hacker du groupe et le tueur avec une conscience. Il ne résout tout simplement pas au meurtre et c'est à cause de lui que tout part en vrille. Une fois qu'il revient dans l'action, il protège son frère même si ce dernier l'avait assommé.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS	CHC
3	4	5	3	4	4	4	3	6	2

Métatype : humain
Initiative : 9 + 1D6
Moniteur de condition : 10/10 **Armure :** 9
Limites : physique 5, mentale 6, sociale 6
Compétences : Armes à feu 2 [6], Combat à mains nues 2 [6], Hacking 4, Informatique 3, Perception 3 [7]
Équipement : commlink Renraku Sensei (Indice d'appareil 2), cyberdeck Erika MCD-1 (Indice d'appareil 1, attributs matriciels 4 3 2 1 avec programme Surveillance), Gilet pare-balles
Armes : Pistolet lourd Ares Predator V [Armes à feu, PRE 5(7), VD 8P, PA -1, SA, 15(c), 5 chargeurs pleins de balles normales] Mains nues [Combat à mains nues, PRE 5, VD 3E]

- **Allée 10 :** sur la gauche se trouvent les sojpatés, les sauces et les ramens. Sur la droite sont rangées les soupes et les ragoûts.
- **Zone A :** le comptoir de caisse. Il y a un scanner de codes-barre, un terminal de caisse, un récepteur de créditube, un PanicButtonTM, un shotgun et divers affichages.
- **Zone B :** une machine d'arcade simsens tout-en-un se trouve là. Il en coûte 1 nuyen la minute de jeu.
- **Zone C :** le bureau du gérant et l'enregistreur des caméras.
- **Zone D :** les distributeurs de produits liquides comme les Shmoozies, les Shakeups, Soykaf, etc.
- **Zone E :** on trouve ici le four micro-ondes Cook-it-Your-Self, la machine à pizza tournante et le distributeur de « Hot Dogs » Synthmeat. La table de cette section propose des assiettes, des tasses, des serviettes de table et des couverts en plastique.
- **Zone F :** l'espace détente du personnel et la réserve, comprenant la pointeuse, des vestiaires et quelques chaises. Les toilettes y sont rattachées. Il y a une porte dans cette pièce qui mène à la ruelle derrière le magasin.
- **Zone G :** les aliments froids sont stockés ici Les nourritures pour micro-ondes sont plus près de la Zone E, le reste sont des « plats faits maison expédiés dans la nuit », plus du kafsoda, du synthéjus, et du lait de soja.
- **Zone H :** produits surgelés de toutes sortes, avec de délicieux produits sucrés près des Allées 1 et 2. Dustoo teste la crème glacée ici.

ET APRÈS ?

Food Fight est votre premier pas dans les Ombres ; de là, l'histoire des PJ peut partir dans n'importe quelle direction que le MJ et les joueurs souhaitent. Pour vous aider, nous avons compilé quelques accroches d'intrigue qui proposent des moyens de poursuivre l'histoire.

PLAN DU STUFFER SHACK

Il y a 4 caméras vidéo dans le magasin : une surveille le comptoir de caisse (Zone A), une autre est braquée sur la porte de devant, une troisième surveille le coin isolé entre les Zones G et H. Enfin, la quatrième filme le parking.

- **Allée 1 :** filtres à air, purificateurs d'eau et autres produits antipollution pour la maison.
- **Allée 2 :** accessoires autos et motos. Un drone-cireuse de sol y travaille dur.
- **Allée 3 :** savons, détergents, bombes insecticides, pièges anti-cafards, anti-rats, contre les gros rats, etc.
- **Allée 4 :** petite quincaillerie, droguerie, peintures en pot et en bombe.
- **Allée 5 :** produits de premiers secours, parapharmacie, produits d'hygiène corporelle, etc.
- **Allée 6 :** nourritures et accessoires pour animaux. C'est ici que Jake et Angie sévissent.
- **Allée 7 :** pâtisseries, comme des gâteaux, des beignets, des Sweeteez et des Krak-L-Snaps. Rayon petit déjeuner, avec AlmostEgg, BacoSoy et céréales prêtes à manger.
- **Allée 8 :** sojkafs, thés, substituts de chocolat Koko, et mélanges pour boissons.
- **Allée 9 :** sur la droite, des chips, des dips, des crackers et des cookies. Sur la gauche, des bonbons, des chewing-gums et autres douceurs hyper-sucrées.

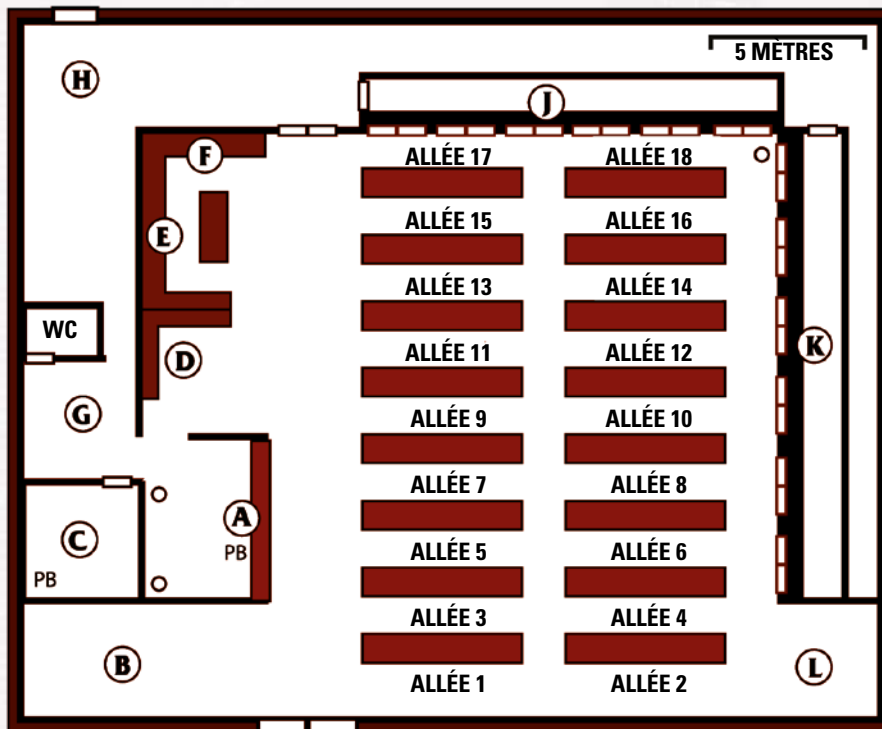
EN QUÊTE DE REVANCHE

Stooby et Crank n'ont peut-être pas été les types les plus sympas du monde, mais même les plus grosses merdes du Sixième Monde ont des amis. Si Stooby ou Crank ont survécu, ils pourraient rassembler quelques-uns de leurs potes pour se venger ; s'ils sont morts, les amis viennent d'eux-mêmes. Vous pouvez utiliser les caractéristiques des **Gangers orks**, p. 82 du **Livret du MJ** de la *Boîte d'initiation Shadowrun* ou celles des **Gangers et déchets de la rue**, p. 384, SR5.

Les PJ peuvent décider de simplement bastonner les amateurs, ou d'essayer d'autres approches. Ils peuvent trouver un gang rival comme allié dans leur combat contre les amis de Stooby et Crank, ou ils peuvent partir sur une action de compensation pour voir si la contrition peut leur octroyer un pardon du gang (si les membres du gang sont résolus à se faire les PJ), ceci dit, ces derniers en seront pour leurs frais.

Si vous voulez ajouter un rebondissement, Stooby et Crank peuvent être en dette avec leurs amis gangers. Si les PJ trouvent un moyen de payer la dette, les autres membres du gang leur pardonneront leurs actes. Rembourser cette dette pourrait nécessiter que les PJ livrent ou prennent livraison d'un truc en territoire de gang ennemi, ou exfiltrent quelqu'un du bordel d'un gang rival, ou encore volent quelques trucs

PB : PANICBUTTON™



pourraient décider que Mel est un sale type et que Brandeen sera mieux loin de lui, et de la faire déménager et d'essayer d'empêcher Mel de la retrouver. Si besoin, utilisez les caractéristiques du **Cadre corporatiste**, p. 75 du **Livret du MJ** de la *Boîte d'initiation Shadowrun* ou de **M. Johnson**, p. 394, SR5.

BOSSER POUR STUFFER SHACK

Stuffer Shack n'a pas une grosse réputation : ils sont régulièrement braqués et sont souvent la scène de violence de gang. En sauvant des passants innocents, les actions de Food Fight ont pu porter l'attention des propriétaires de Stuffer Shack sur les runners, qui décident de les embaucher pour réduire les problèmes sur leurs sites. Cela pourrait conduire à toute une série

d'un centre de recherche abandonné au cœur des Barrens. Ce pourrait être le début d'une série complète d'aventures impliquant le gang.

COLÈRE CORPORATISTE

En interférant avec l'assaut, les PJ ont peut-être mis Mel Cozi en rogne. Il pourrait envoyer sa propre équipe (1 **Mage de sécurité** et 2 **Runners débutants**, p. 83 et 84 du **Livret du MJ** de la *Boîte d'initiation Shadowrun* ou 2 membres de **Gang du crime organisé** et 1 **Lieutenant de Sécurité corporatiste**, p. 384 et 385, SR5) pour mener la vie dure aux runners. Ou bien, il pourrait décider que l'équipe qui a battu les gus qu'il avait envoyés est là où il doit mettre ses nuyens, il essaie donc d'embaucher les PJ pour intimider Brandeen pour qu'elle arrête de le faire chanter.

En fait, Brandeen a plus biscuit qu'une simple liaison comme matos de chantage. Pendant ses discussions sur l'oreiller avec Mel, elle a appris qu'il détournait des fonds de sa compagnie depuis des années. Si les PJ apprennent cette information, plein d'options s'offrent à eux. Ils pourraient livrer Mel à ses patrons et obtenir leur gratitude, ce qui pourrait fournir du boulot corpo plus tard (qui pourrait commencer par déboucher d'autres escrocs). Ils pourraient démarrer leur propre chantage, en disant à Mel qu'ils fourniraient les preuves à ses patrons s'il ne leur fournit pas du boulot. Ou ils

d'échauffourée, comme : stopper un infiltrateur (**Runner débutant**, p. 84 du **Livret du MJ** de la *Boîte d'initiation Shadowrun* ou **Gang du crime organisé**, p. 385, SR5) qui essaie de s'introduire dans un bureau pour trouver des codes informatiques cachés qu'un manager (négligeant) a écrit sur un papier rangé dans un tiroir ; intervenir quand deux gangs (utilisez les **Gangers**, p. 82 du **Livret du MJ** de la *Boîte d'initiation Shadowrun*, en y ajoutant un ou deux **Runners débutants**, p. 84 ; ou utilisez les **Gangers et déchets de la rue**, p. 384, SR5, avec un ou deux membres de **Gang du crime organisé**, p. 385) décident d'organiser une bagarre générale dans un Stuffer Shack ; ou d'empêcher un mage urbain affamé (**Mage de sécurité**, p. 83, du **Livret du MJ** de la *Boîte d'initiation Shadowrun*, ou **Lieutenant de Sécurité corporatiste**, p. 384, SR5) de voler de la nourriture après qu'elle ait fait voler des objets divers en tous sens dans le magasin comme diversion.

Si les PJ réussissent, ils peuvent attirer l'attention d'un homme d'affaire rival (**Cadre corporatiste**, p. 75 du **Livret du MJ** de la *Boîte d'initiation Shadowrun* ou de **M. Johnson**, p. 394, SR5), qui décide d'engager un groupe de mercenaires (**Runners débutants**, p. 84 du **Livret du MJ** de la *Boîte d'initiation Shadowrun* ou membre de **Gang du crime organisé**, p. 385, SR5) pour s'en débarrasser. Si les runners survivent, ils se retrouvent au beau milieu d'une concurrence et intrigue corporatiste, ouvrant plein de possibilités d'aventures à venir.

CRÉDITS DE LA VERSION FRANÇAISE

Directeur de la publication : David Burckle

Responsable de la gamme

Shadowrun française :

Ghislain Bonnotte

Traduction : Ghislain Bonnotte

Maquette : Romano Garnier



Copyright© 2017

The Topps Company, Inc. Tous droits réservés

Shadowrun, *Matrix* sont des marques déposées et/ ou des marques de fabrique de The Topps Company, Inc. aux États-Unis et/ ou dans d'autres pays. Aucune partie de cet ouvrage ne peut être reproduite, placée dans un système de partage de données, ou transmise sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite préalable du propriétaire du copyright, ni être mise en circulation sous une autre forme que celle sous laquelle elle a été publiée.

Photocopie autorisée pour usage personnel uniquement.

Version américaine publiée par Catalyst Game Labs, un label de InMediaRes Productions LLC, Lake Stevens, WA, USA.

Tous droits réservés. Marque utilisée par Black Book Editions sous licence de InMediaRes Productions, LLC.

En application de la loi du 11 mars 1957, il est interdit de reproduire intégralement ou partiellement le présent ouvrage sans l'autorisation de l'éditeur ou du centre français d'exploitation du droit de copie.

Édité par Black Book Editions.
Dépôt légal : Décembre 2017.

Retrouvez-nous sur le Net !
<http://www.black-book-editions.fr> (site de l'éditeur)
<http://shadowrun.fr/wiki/Accueil>