



BLOODY BUSINESS

CATALYST
game labs

BLACKBOOK
EDITIONS

FURIES BLESSÉES

Une mégacorporation aux abois ne court pas se cacher dans les Ombres. Non, dans ces cas-là, elle riposte, frappe à grands coups de griffes acérées, sans se soucier de qui reçoit les coups. Plusieurs mégacorpos sont actuellement chancelantes après avoir subi de multiples coups durs. NeoNET et Evo doivent gérer les conséquences du virus SFC, Ares est sapée de l'intérieur par de puissantes forces antagonistes, Horizon a soutenu le mauvais camp dans la guerre Atzlan-Amazonie. Pendant ce temps, les Japanacors sont de retour pour conquérir le monde, et s'entredéchirer. Quand les corpos deviennent agressives, elles font appel aux shadowrunners, et le sang ne tarde pas à couler.

***Bloody Business** est un livre de campagne qui offre aux joueurs la chance de recevoir des fortunes des mégacorpos qui se démènent pour se sortir de la crise. Les shadowrunners devront être compétents pour mériter cet argent, et encore plus compétents pour survivre assez longtemps pour l'encaisser. Au travers de 19 aventures jouables indépendamment ou dans le cadre d'une campagne plus longue, **Bloody Business** plongera votre équipe de shadowrunners en plein chaos corporatiste. Il contient aussi des caractéristiques de PNJ utilisables dans de nombreuses situations.*

***Bloody Business** est utilisable avec **Shadowrun, Cinquième édition**.*



SHADOWRUN[®]
CINQUIÈME ÉDITION



Sous license



BBESR509

©2018 The Topps Company, Inc. All rights reserved. Matrix and Shadowrun 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.



INTRODUCTION

Les mégacorporations du Sixième Monde ont une stratégie particulière pour gérer les moments de crise, de temps difficiles pour les affaires, et où elles doivent travailler dur pour éviter d'être submergées par la concurrence. Elles lancent des dizaines de shadowruns pour rassembler des détails sur les plans de leurs rivaux, saboter leurs productions, dérober leurs meilleurs employés et semer le chaos dans leurs affaires. Tant qu'elles y sont, elles font pression sur les représentants des gouvernements à leur botte pour obtenir des concessions en priorité, elles voient quel niveau de peur elles peuvent inspirer à leurs employés, prennent agressivement le contrôle des entreprises vulnérables et jouent des muscles corporatistes à la moindre occasion.

On pourrait demander, en quoi est-ce différent de la manière dont elles opèrent quand les choses vont bien ? La réponse est simple : les affaires en temps de crise sont pour ainsi dire les mêmes qu'en temps de croissance. Les temps de crise sont juste plus intenses.

Le début de 2077 est dans le Sixième Monde un de ces moments où de nombreuses crises ont lieu en même temps, les enjeux semblent au plus hauts, et le robinet à nuyens coule à flots sur les Ombres. *Bloody Business* fournit un aperçu de ce qui se trame dans les diverses mégacorporations du monde, en montrant comment elles gèrent les problèmes actuels et la nature exacte de quelques-unes des magouilles dans lesquelles elles trempent.

Le premier chapitre du livre, **L'Audit mégacorporatiste**, montre comment les Big Ten du Sixième Monde réagissent à certains de leurs problèmes et réaffirment leur autorité. Les 19 chapitres suivants sont des aventures qui démarrent avec du contenu sur l'univers pour établir certains des situations et problèmes qui retiennent l'attention corporatiste, puis présentent des intrigues que les meneurs de jeu et personnages-joueurs peuvent utiliser pour jouer dans un arc narratif lié à ces incidents. Les chapitres peuvent être utilisés individuellement comme aventures indépendantes prenant une (ou quelques) séance, ou bien elles peuvent être liées entre elles dans une campagne à thématique corporatiste plus longue. Également, ne manquez pas le **Recueil de personnages** à la fin du livre qui présente un large panel de PNJ pouvant être utilisé dans toute aventure ou campagne de *Shadowrun*.

Les meneurs de jeu sont encouragés à configurer les aventures comme bon leur semble, mais voici quelques

exemples de la manière dont les chapitres pourraient être reliés :

- **La Révision** : les trois dernières aventures (**La Révolte**, **Rupture non conventionnelle** et **Instinct de survie**) sont toutes liées à l'intrigue de **L'Audit mégacorporatiste** et peuvent être jouées les unes à la suite des autres.
- **La Crise du SFC** : le Syndrome de Fragmentation Cognitive est maintenant un sérieux problème dans le Sixième Monde, et les corporations travaillent d'arrachepied pour trouver un traitement et éviter d'endosser la responsabilité de la crise. Les runners peuvent aider NeoNET à trouver une nouvelle base d'opérations (à la lumière de la quarantaine de Boston) dans **Un Endroit où se poser**. Ce travail peut leur faire gagner la confiance de NeoNET, qui les introduit à Evo pour trouver des informations sur les traitements contre le SFC dans **Pilules amères**. NeoNET et Evo travaillent ensuite ensemble pour faire découvrir aux runners des scandales impliquant d'autres mégacorpos pour détourner l'attention sur ces dernières. Un de ces scandales est la recherche sur les technomanciens ; exposer ce scandale fait partie de l'histoire de **À Couteaux tirés**.
- **L'Alliance japonaise** : les Japanacops (MCT, Shiawase et Renraku) se livrent une concurrence sans merci au Japon, mais travaillent de concert à l'extérieur de ses frontières. Une campagne pourrait se baser sur le renforcement de cette alliance par les runners. Tout d'abord, Horizon et Renraku collaborent et envoient les runners fouiller un rapport sur une nouvelle livraison qui échouerait dans **Aussi rapide qu'une mauvaise nouvelle**. Renraku envoie les runners à Shiawase, qui les fait enquêter sur la recherche sur les technomanciens dans **À Couteaux tirés**. Si jamais Shiawase est positivement impressionné par la performance des runners, elle les « récompense » en les envoyant dans les secteurs toxiques du Protectorat du Tsimshian dans **Balade en terre toxique**.

Ce ne sont que quelques brèves idées. Plongez dans ce livre et tirez-en une mine de connaissances sur ce que les corporations du Sixième Monde trament, et des informations sur la manière dont elles vont se tirer dans les pattes les unes des autres.

Car, que les temps soient à la prospérité ou à la crise, c'est ce que font les mégacorpos.

