

SHADOWRUN RETURNS

Juillet 2013 - dev. Harebrained Schemes

acheté 3.79 euros euros sur la plateforme GOG

***** Nomenclature *****

[Commentaires](#) / [Textes](#) / [Tiers](#) / [Objets](#) / [Interaction](#) / [Non réalisé](#) [Non vérifié](#)

[Compagnons et Runners](#) / [quêtes ou actions optionnelles](#) / [choix d'évolution \(de mon PJ\)](#)

***** TECHNIQUE *****

absence de Manuel

le logiciel Fraps (capture d'écran / courtes vidéos) fonctionne

↑  > Ce PC > Windows (C:) > Utilisateurs > Sergio Tout Court > AppData > Local > Harebrained Schemes > Shadowrun R

[l'emplacement de vos sauvegardes](#)

***** INFORMATIONS / CONSEILS *****

[les attributs - compétences associées à chacun d'eux](#)

Constitution [2]

détermine la résistance aux dégâts physiques. Augmente les chances de subir des dégâts moindres lors des attaques. Pour chaque point de Constitution, les PV augmentent de 10 points.

aucune

Rapidité [1]

Utilisé pour calculer les chances de toucher une cible en combat à distance. Réduit les chances d'être touché par les attaques à distance des ennemis.

Combat à distance - Pistolet - Mitraillette - Fusil de Chasse - Fusil - Esquive

Force [2]

Utilisé pour calculer les chances de toucher une cible avec des armes de combat rapproché ou de lancer. Détermine également laquelle une grenade peut être lancée.

Combat rapproché - Armes de corps à corps - Mains nues - Armes de lancer **type grenades**

Intelligence [1]

Utilisé en Decking ou en Rigging pour calculer les chances de toucher une cible avec des programmes informatiques ou des drones, utilisé pour réduire les chances d'être touché par des programmes ennemis dans la Matrice.

Biotech (**médecine**) - Decking (**piratage informatique**) - Contrôle ESP (**Decking -> Invocation dans la Matrice**) -
Contrôle de drone - Combat de drone

Volonté [1]

Utilisé pour calculer les chances de toucher une cible avec des attaques magiques. Également utilisé pour réduire les chances d'être touché par des attaques magiques de l'ennemi.

Sorts - Projection de chi

Charisme [1]

Utilisé pour calculer les chances de contrôler les esprits. Augmente les chances de toucher une cible avec des sorts de matérialisation et les étiquettes qui ont une influence sur les conversations.

Invocation d'esprits - Contrôles d'esprits - Matérialisation

en terme de points, une compétence ne peut pas dépasser ceux son attribut

les attributs et les compétences interviennent dans les dialogues avec un minimum pour réussir à chaque fois que cela se présente

vos choix d'évolution des compétences débloqueront des aptitudes passives ou actives

les Races (bonus départ) -> maximum atteignable par attribut

Humain (+ 3 Karma) -> Constitution 9 - Rapidité 9 - Force 9 - Intelligence 9 - Volonté 9 - Charisme 9

Elfe (+ 1 Charisme) -> Constitution 9 - Rapidité 11 - Force 9 - Intelligence 9 - Volonté 9 - Charisme 12

Nain (+ 1 Volonté) -> Constitution 11 - Rapidité 9 - Force 12 - - Intelligence 9 - Volonté 11 - Charisme 9

Ork (+ 1 Constitution) -> Constitution 14 - Rapidité 9 - Force 12 - - Intelligence 8 - Volonté 9 - Charisme 8

Troll (+ 1 Constitution + 1 Force) -> Constitution 17 - Rapidité 8 - Force 15 - - Intelligence 6 - Volonté 9 -
Charisme 6

les Classes prédéfinies -> Attribut(s) majeur(s)

Samouraï des rues -> Constitution - Force (combat rapproché) ou Rapidité (combat à distance)

Mage (Jeteur de sorts) -> Volonté

Decker (Pirate informatique) -> Intelligence

Shaman (Pouvoir des esprits) -> Charisme

Rigger (Technologie des drones) -> Intelligence

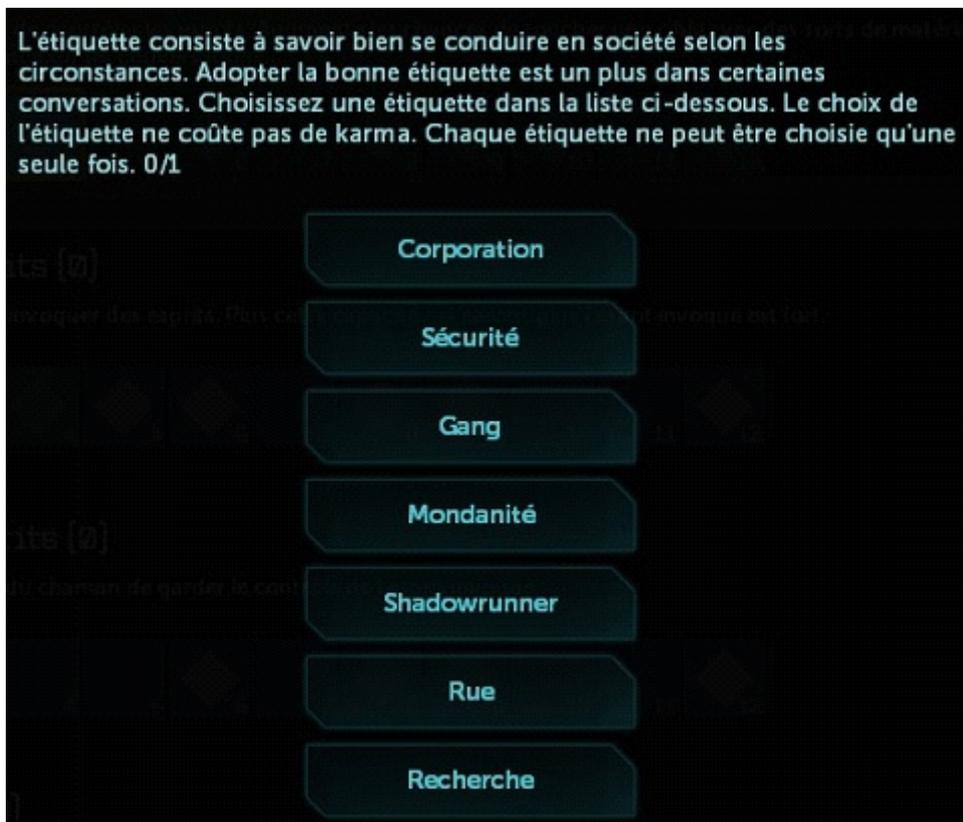
Adeptes physiques (Projection de Chi) -> Constitution, Force et Volonté

possibilité de créer sa propre (multi) classe(s) ...

Création de votre héro(ïne)

déterminez le sexe de votre personnage

en fonction de la classe que vous voulez jouer, sauf à le vouloir expressément, veuillez à ne pas sélectionner une Race qui vous pénalisera -> exemple : de part son Charisme plafonnée à 6, une Troll ne sera jamais une excellente Shaman, prenez plutôt une Elfe



selon votre Charisme initial, vous aurez à choisir zéro, une ou deux étiquettes

comme précisé plus haut, elles interviendront dans les dialogues (accointance avec une faction)

Informations supplémentaires - Conseils



la flèche jaune en haut à gauche indique la localisation de la quête en cours - la flèche bleu recentrera la caméra sur vous

le rond avec un trait -> Journal - Fiche Personnage - Inventaire - Menu général - Aide

tant que certaines actions ne sont pas réalisées (ex. ramasser un **objet**, trouver la combinaison d'un **coffre**, déterminer le mot de passe d'un **ordinateur**, tuer quelqu'un etc) vous ne pourrez progresser ...

Installer Cyberware?

Le Cyberware provoque une perte d'essence. Cela se répercute sur le niveau de magie de votre personnage, étant donné que la magie est égale à l'essence arrondie au point inférieur.

La magie est très importante pour les jeteurs de sorts. À la base, le nombre d'emplacements de sorts disponibles pour le jeteur de sorts est égal à la moitié de leur magie, arrondie au point inférieur. Par conséquent, perdre de l'essence revient à perdre des emplacements de sorts de façon permanente.

Par ailleurs, chaque point de magie perdu augmente de 1 point le temps de recharge de tous les sorts. Si vous jetez un sort alors que ce temps n'est pas encore écoulé, vous risquez d'épuiser votre personnage.

Vous ne pouvez pas avoir moins de 1 essence.

les jeteurs de sorts (mage - shaman) se doivent de rester avec un corps le plus naturel possible - reste a savoir si le **Chi est considéré comme de la magie ?**

commerce - recrutement > faites glisser l'**objet désiré** ou bien utilisez le "gros bouton +" en jaune (cf. image ci dessous)

les compagnons

certains seront imposés par l'histoire d'autres seront a recruter contre rémunération



le panneau de recrutement

les combats

tour par tour -> reportez vous aux deux pages qui y sont consacrées dans le menu d'Aide -> si besoin était, entraînez vous lors du 1er affrontement en recommençant avec des classes différentes

utilisez les éléments du décor pour être plus difficile a toucher (position accroupi) - il est possible que la **taille de la Race** intervienne pour le calcul des % de toucher ?

munitions : elles sont a volonté - rechargez aux moments opportuns -> consomme 1 PA donc plutôt dans les temps morts

les drones sont gérés dans le panneau des **armes** -> "allumez les" (ou pas) -> donnez un ordre -> ils deviennent (ou pas) des **compagnons**

quand il n'y a pas d'adversaire en vue, y compris dans **la Matrice**, n'hésitez pas faire défiler les tours histoire d'envoyer vos sorts de soins

dans **la Matrice**, surtout si vous n'êtes pas un Decker, vous serez amenés a incarner d'autres personnes que votre héro(ïne) ...

notez que vous pouvez sauvegarder pendant les phases de combat

***** LA PARTIE *****



Ceil de Faucon - Elfe - Samouraï des rues - Combat à distance

difficulté -> moyenne

Charisme + 1 (4) -> étiquettes Corporation & Mondanité

voire Appartement

Vidéophone -> message de *Sam Watts* -> retour 3 ans + tôt -> didacticiel combat -> ... -> *Sam Watts* précise que c'est un enregistrement ante mortem - récompense de 100 000 **nuyens** si vous trouvez son assassin - contacter le cabinet d'avocats Rogers, Mengert & Mc Cain, depuis une ligne sécurisée, quand le boulot sera fait - *Sam Watts* s'était fait implanter un traceur dans le crâne

la Morgue

le *légiste Dresden* -> ... -> examinez le **corps de Sam Watts** -> ... -> transférez (ou pas) son crédit tube (300 **nuyens**) - prenez **Médikit de base**

le *détective Mc Klusky* discute avec le *légiste Dresden* puis avec vous -> **Force 4** - ...

frigos -> **Kit trauma de base doc Wagon** et **Médikit de base**

tiroir de la Morgue -> *Jack Ermitage*, un runner - il vous parle du gang des *Halloweeners* ... -> demandez a

être payé (ou pas)

Jack Ermitage -> je lui prend le **AK-90 - Fusil + 1 (tir ciblé)**

Redmond Barrens

vous recevez **Mag card du coffre de Jack**

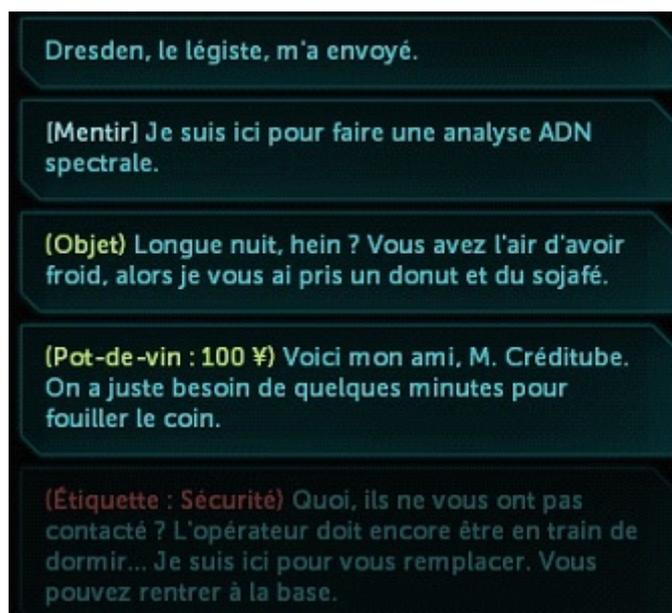
Nord -> le **coffre de Jack** ... vous êtes attaqués ...

Centre -> **homme inquiet** -> **racketteurs** au Nord Est - étiquette Gang ou **Force 4** -> ... -> *Mme James*

Sud -> le gang des *Halloweeners* -> j'ai gracié leur chef ...

Centre Est -> achetez (ou pas) **sojafé & donut** à *Dan l'homme Donut* pour 10 **nuyens**

Sud Est -> *Jack Ermitage*, avant de vous quitter, vous rémunère ... **si vous l'aviez demandé** -> ... -> agent *Kuprik* -> ...



je lui donne **sojafé & donut** ...

inspectez la scène du meurtre de *Sam Watts* -> ... -> donnez (ou pas) le **manteau** à *William* pour l'amadouer et le faire parler ...

Nord Est -> *Bobby* vend des **Stimulants** devant le ...

Seamstresse Union

au bar, j'achète tenue de sûreté des Ninja (Armure 3 Esquive + 1) à Eric Mersmann pour 400 nuyens (je lui revend celle de départ)

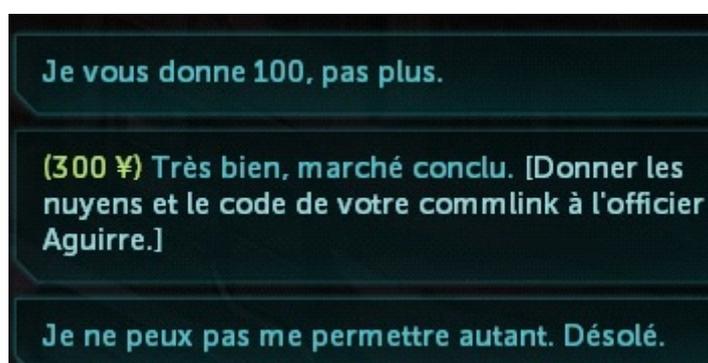
étage -> mots clés pour le mot de passe de l'ordinateur de Coyote -> Shadow (source : journal intime) - Feu stellaire (source : Mme Kubota, la patronne de l'établissement -> le groupe "Firestar") - Chicago (méthode empirique ...) / trouver le Maury's Meat Emporium

Rapidité + 1 (2) - Combat à distance + 1 - Esquive + 1

Pike Place Market

Paco est au Centre -> vers le Nord Est -> Manny (Maury's Meat Emporium - viande de zèbre)

Nord Est -> en apprendre plus sur le meurtre de Pike Market Place -> ...

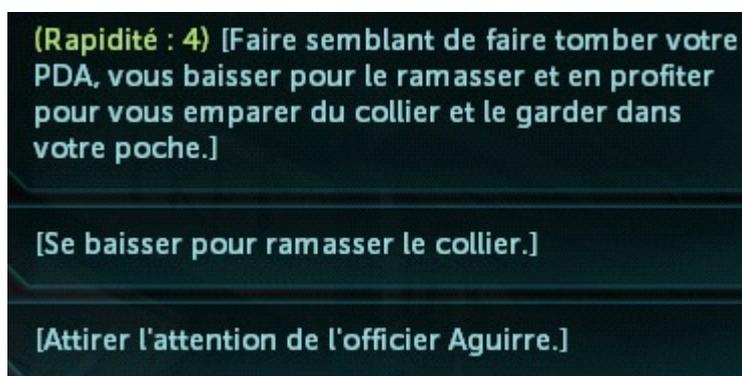


s'il a des infos sur l'événement, il me préviendra ...

après avoir parlé à l'elfe derrière le grillage ... dialoguez de nouveau avec le légiste Dresden

Sud Est

Frank souhaite récupérer le collier de Lucy -> ...



c'est bon ... plusieurs choix s'offre ensuite a vous auprès de Frank (je lui ai donné sans contrepartie -> Karma + 1)

j'ai donné 10 nuyens au Junkie

Royale Apartments

rez de chaussée

rez de chaussée -> *vieil homme triste* -> Charisme 4 - il laissera la porte de son appartement ouverte vers l'**ascenseur Nord**

sauver le fils de *Sympa*

Ryker -> Charisme 3 - il ouvre son "**studio d'enregistrement**" -> combattez *Ryker* et son acolyte pour libérer *Zipper* le fils de *Sympa* - n'oubliez pas l'**enregistrement BTL**

Sud -> **ordinateur** - **Decking 3**

ascenseur Ouest -> si vous disposez d'un **enregistrement BTL** ... "ils" feront descendre la cage !

je décide de passer par l'**ascenseur Nord**

Fusil + 1 (2 - tir en rafale si disponible) - Charisme + 1 (5)

étage

vous donnerez (ou pas) la **viande de zèbre** aux chiens a travers la grille - récupérez **mot de passe de Stevie J** sur son cadavre

Nord -> *Coyote* -> trouver la planque de *Stevie* -> elle est au Sud Ouest gardée par un chien ... / fouiller la pièce au Sud Est - sortez par l'**ascenseur Ouest**

Seamstresse Union

Mme Kubota (vous récompense de 1 000 nuyens) -> rencontrer tous les fournisseurs du marché noir

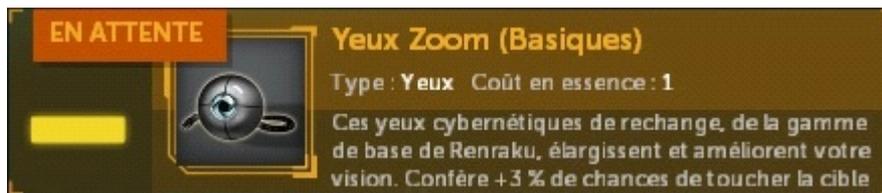
Van Grass serait un receleur (ok)

jouer "sol - la - fa - fa - do" (source *Mme Kubota*) sur le piano -> ...

le repaire de l'Union

parlez à *Doctor Sarah* -> ... -> *Coyote* après l'opération -> ... -> *Paco s'en va*

parlez aux autres *marchands* ... puis de nouveau au *Doctor Sarah*



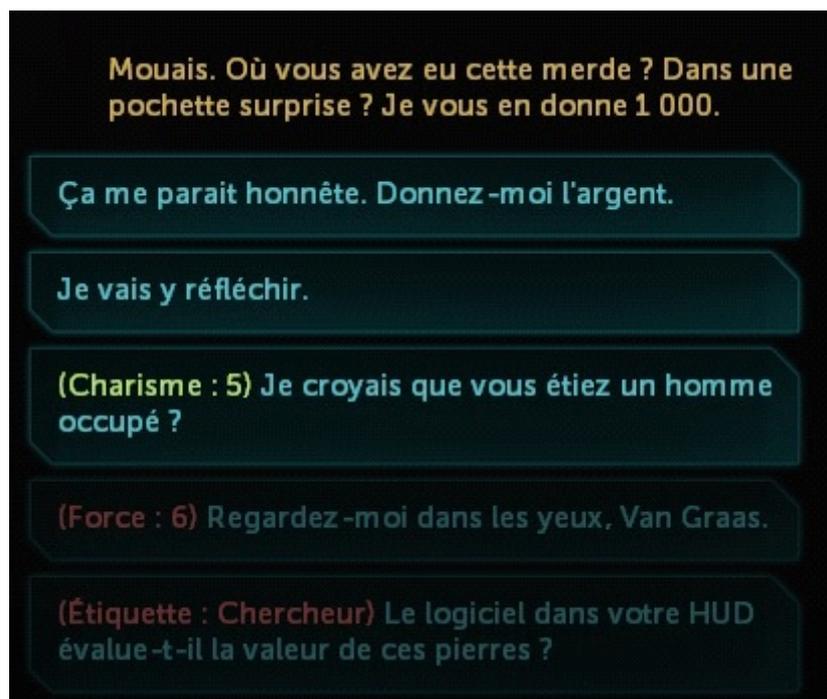
elle m'implante ces **Yeux Zoom (basiques)** pour 750 **nuyens** (**essence - 1**)

vous pouvez stocker des **objets** dans le **coffre** près de la **couchette de Sam** (réserve personnelle) <-prenez y la **photo de Sam & Jessica**

durant la conversation avec **Coyote** a propos de cette dernière , l'**officier Aguirre** vous contact (**nouveau meurtre**), remontez ...

Seamstresse Union

M. Delilah est à côté de **Paco** -> choisissez quoi lui remettre (**je garde la meilleure pierre**) - il conserve juste le **galet incrusté de runes** -> je revend toutes les **pierres** à **Van Grass** pour 1 500 **nuyens**



-> Charisme 3 puis Charisme 5

les Docks de South Seattle

si le **garde** ne vous laisse pas entrer (**étiquette Sécurité**) -> prendre l'**échelle** (**ne figurera pas dans les objets de quête**) près d'un des deux **clochards** (Charisme 3 pour ne pas payer "la location") - demander à **la prostituée** d'occuper le **garde** quelques instants (20 **nuyens**) -> passer par dessus la grille via l'**échelle** -> **caisse** au Nord

-> ...

l'Entrepôt du NTSB -> ... -> après avoir trouvé les 2 objets et consulté l'ordinateur (données compromettantes), vous devrez y revenir + tard soit quand tout le monde sera parti ...

Coyote vous contacte, elle veut que vous l'aidiez pour le cas Gino -> acceptez (ok) ou pas

Bâtiment sans nom

vous êtes avec Coyote et Paco

Constitution + 1 (5) - Volonté + 1 (3) - Rapidité + 1 (5)

Combat à distance + 1 (3 - emplacement d'arme supplémentaire) - Fusil + 1 (3 - recharge complète si disponible)

vous entrez sans soucis -> Charlie laisse passer (Charisme 4) - Jamal vend des cartes d'accès -> avancez -> ...

-> ne tirez pas sur les puceux - débranchez les de toute animosité via l'ordinateur placé ici (rond vert sur l'image ci dessous) ->



Seamstresse Union

vous êtes seul

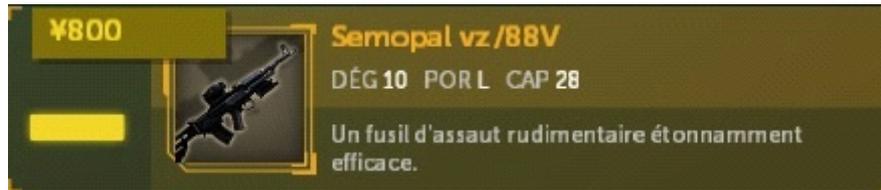
parlez à Cherry Bomb, la serveuse, puis à Jon Barlett

je revends les données compromettantes à Van Grass pour 800 nuyens (1 000 si étiquette Shadowrunner)

Jessica, la sœur jumelle de Sam Watts -> ... -> je lui donne la photo de Sam & Jessica -> elle vous donne rendez vous à l'enterrement

le repaire de l'Union

j'achète un 2nd fusil d'assaut pour 800 nuyens ...



et 2 Médikits de base pour 300 nuyens ... j'ai revendu 2 grenades



M. Delilah -> j'embauche *Gallowglass* - Mage - Humain & *Sasuke nu Earth* - Shaman - Nain pour un total de 2 400 nuyens

vous partez avec *Shannon* pour ...

les Docks de South Seattle

Esquive + 1 (3)

garde rachitique -> étiquette Corporation - il s'en va ... -> affrontez les 4 mercenaires - *Gallowglass* décédera - récupérez *clé de l'entrepôt* au sol -> ...

l'Entrepôt du NTSB -> affrontez les runners ... -> Ouest vers Sud -> idem -> ramassez *enregistreur de bord Ares* -> ...

Shannon -> *Âme oubliée* -> ... -> ramassez *preuve ADN*

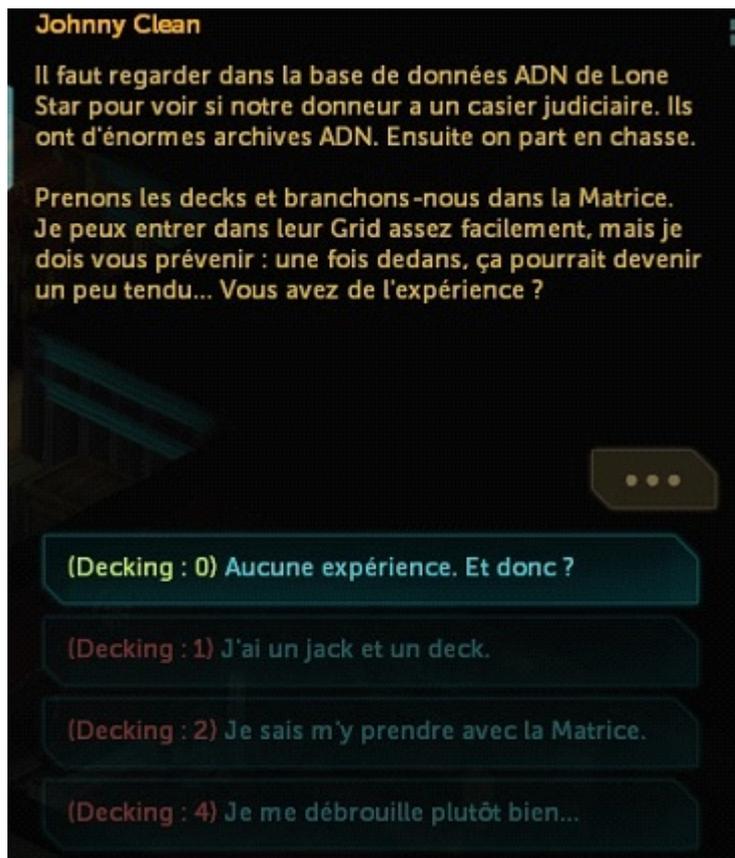
Seamstresse Union

vous êtes seul

parlez à tous les *tiers* ... en bas, *David Fry II* pour la *preuve ADN*

Constitution + 1 (6) - Biotech + 1 (1) - Charisme + 1 (6 - choix de l'étiquette *Shadowrunner*) - Combat à distance + 1 (4 - Surveillance)

Van Grass -> revente pour 2 500 nuyens de l'enregistreur de bord Ares (étiquette Corporation)



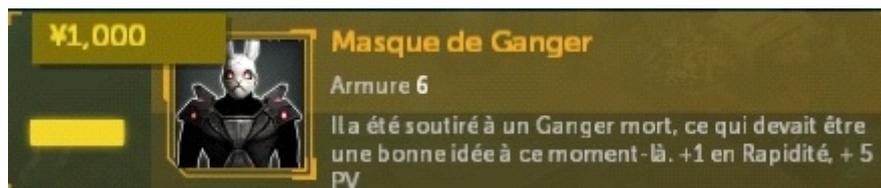
même pas peur !

le repaire de l'Union

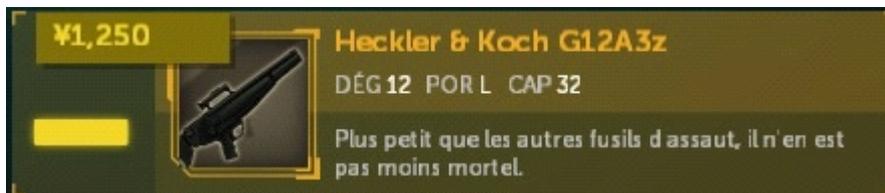
vous incarnez l'avatar de *Johnny Clean* dans la **Matrice** -> ce n'est pas compliqué à comprendre, procédez comme si vous étiez un jeteur de sort pour les "combats" ... -> 5 "serveurs" à consulter -> ...

vous êtes vous même

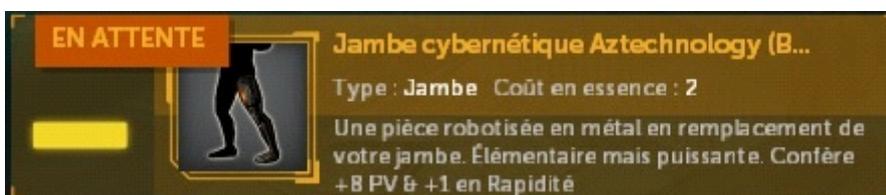
parlez à *David Fry II* en compagnie de *Johnny Clean* ...



je revend 300 nuyens la Tenue de sûreté Ninja et achète le Masque de Ganger (+ 5 PV - Rapidité + 1) pour 1 000 Nuyens



je revend 562 nuyens le AK-90 et achète les fusils d'assaut FN HAR et le Heckler & Koch G12A3z pour 2 750 nuyens



implantation par le *Doctor Sarah* d'une **Jambe cybernétique Aztechnology (+ 8 PV - Rapidité + 1)** - coût : 2 000 nuyens



après de *M. Delilah* -> j'embauche **Jessie Blue** - Troll - Samourai & **Sonia Krigger** - Naine - Rigger - coût de 3 200 nuyens

Hopital psychiatrique Mercy

Esquive + 1 (4)

réceptionniste -> *Lorraine* donne **clé de l'infirmerie** qui se situe à l'Ouest -> **bague de super brawl** - trivid sans étiquette - **ordinateur** -> *Lorraine* -> je lui remet pas la **bague de superbrawl** ... -> **réceptionniste** -> Nord Est -> **interphone** -> ... -> **portes** au Nord -> ..



dans ce type de situation; confirmer pour tous les membres de votre groupe -> ...

le Hall du délabrement

Fusil + 1 (4)

combattez -> ... -> Nord Ouest -> trivid sans étiquette -> revenez -> Nord -> Nord Est -> utilisez le lecteur de trivid -> ... -> portes au Nord Est -> ...

l'Eventreur d'Emerald City

affrontez le ...



Amélioration des points d'action

+1 Point d'action ! Grâce à votre expérience, votre aptitude à gérer des situations à risque s'est améliorée.

vous obtenez un bonus permanent PA + 1

fouillez la paillasse -> ... -> prenez les 4 500 nuyens sur son compte<[:o)

passez la grille -> couchette -> effaceur de puce personafix -> utilisez le (ou pas) sur le Bunraku mâle (ok)

Seamstresse Union

Johnny Clean en compagnie de Mme Kubota et Cherry Bomb -> ... -> étiquette Shadowrunner envers
Johnny Clean qui a ouvert sa gueule -> ...

C'est le cas. Le chef de l'asile tuait des personnes spécifiques pour récolter des organes spécifiques. Tous les organes transplantés venaient du même donneur. Melinda Watts, la mère de Sam. On aurait dit qu'il essayait... de la reconstituer.

point de situation de l'enquête

Constitution + 1 (7) - Intelligence + 1 (3) - Volonté + 1 (4)

je revend 1 200 nuyens, la bague de super brawl à Van Grass

le repaire de l'Union

achat, pour 775 nuyens quelques objets de soins à Doctor Sarah



les tarifs pour ces objets de soins, il en existe de plus cher ...

Pool d'actions	3	Essence	3
Points de vie	83 / 83	Magie	0
Armure	6		
ST Force	3	QU Rapidité	7
Combat rapproché	0	Combat à distance	4
Armes de corps-à-corps	0	Pistolet	0
Mains nues	0	Mitraillette	0
Armes de lancer	1	Fusil de chasse	0
		Fusil	4
		Esquive	4
IN Intelligence	3	WI Volonté	4
Biotech	1	Sorts	0
Decking	0	Projection de Chi	0
Contrôle ESP	0		
Contrôle de Drone	0		
Combat de Drone	0		
CH Charisme	6	BD Constitution	7
Invocation d'Esprits	0		
Contrôle d'Esprits	0		
Matérialisation	0		
Karma dépensé [7]			

point de situation d'Œil de Faucon

le Cimetière de Notre Dame du Saint Sacrement

sont présents, un prêtre, Jack Ermitage, Coyote, Jessica et une elfe -> ... -> suite aux aveux de Jessica, vous devez combattre des mercenaires et ... des goules -> vous êtes avec Jack Ermitage et Coyote

fouillez le Capitaine des mercenaire -> ... -> grenade, jazz et fétiche d'abomination élémentaire a récupérer dans le Cimetière

Jack Ermitage -> vous avez le choix de monter une équipe de suite et continuez ou bien passer par le ...

le repaire de l'Union

je rachète 3 objets de soins au doctor Sarah pour 825 nuyens et revend la grenade et le fétiche d'abomination élémentaire pour environ 1 000 nuyens aux marchands concernés

Combat à distance + 1 (5)

M. Delilah -> j'embauche *Jessie Blue* - Troll - Samouraï & *Sonia Krigger* - Naine - Rigger - coût de 3 800 nuyens

Pike Market Place -> la Confrérie

Coyote est présente - un concert de la star locale, *Maria Mercurial*, va avoir lieu ... *agent de sécurité* ne veut pas que je la rencontre

Dealer vend des *stimulants* ...

Est -> *Patrick* -> ... -> vous ne pouvez entrer que seul ... *Coyote* part avec les 2 *autres* à la recherche d'une autre entrée

la Confrérie universelle

l'accueil -> dites à *Soeur Sally* que *Maria Mercurial* est dehors pour une séance de signatures d'autographes, elle s'y rendra ... prenez *carte d'identification vierge* de la confrérie dans le *carton* / *Soeur Wilma* -> r.as.

Est -> *Soeur Nancy* -> je répond *Corpo(ration)* - le gars sera là que demain ! / *frère Christopher* me confisque ma *carte d'identification vierge*, je vais en chercher une *seconde* à **l'accueil**

Sud Ouest -> **lieu de culte** -> *père Willy Hansen* -> je ne mentionne pas le mot éventreur dans mes réponses - il localise vos deux cibles

Ouest

la salle a manger -> prenez le *petit bidon de pétrole* - trempez la *carte d'identification vierge* dans le *solvant* pour obtenir *carte d'identification vierge fondue*

le concierge -> Charisme 6 - 50 *nuyens* pour des infos -> ... -> je négocie 150 *nuyens* pour qu'il ouvre la **pièce de stockage** -> allez y -> prenez *pot de saindoux* - *petite bouteille de chloroforme* -> allez au Sud -> prenez *carte d'accès de concierge* - je prend la *tenue de concierge taille standard* -> *elle est enfilée automatiquement* -> ...

lieu de culte -> *père Willy Hansen* -> dites lui qu'il y a un problème dans la **pièce de stockage** - il y va -> endormez le grâce au *chloroforme* -> prenez sur lui *carte d'accès du sanctuaire intérieur*, *clé du sanctuaire privé* et *tenue de père Willy Hansen* qui sera *enfilée automatiquement* -> ...

reprenez par l'Est -> vous pouvez présenter (ou pas) la carte **carte d'identification vierge fondue** à frère *Christopher* -> Nord Est -> *Coyote* vous contacte - il vous faut leur ouvrir une **porte** -> le **coin informatique** ->

...

ordinateur avec fonction Admin - le mot de passe est 'Shorty' (cf. **photo du petit chien**) - sont listés des codes pour chaque *adepte* -> **holodesk** - sont listés les *adeptes* dans chaque **dortoir** -> ...

prenez une **carte d'accès vierge de la confrérie** -> **ordinateur avec imprimante** (**créer une carte d'accès au quartier résidentiel**)

si vous n'êtes pas **Decker**, cherchez un nom d'*adepte* dans la liste de l'**ordinateur avec fonction Admin** ...



prenons "celle là"

sur l'**holodesk**, vous découvrez qu'elle est affectée au **Dortoir B**

reprenez une **carte d'accès vierge de la confrérie** -> **ordinateur avec imprimante** -> entrez les 3 données que vous connaissez, soit son nom [**Monica Sachnoff**], son dortoir [**B**] et son n° identité [**SEA134-647**] -> devinez son mot de passe par la méthode empirique (**si ce n'est pas bon, recommencez avec un autre**) [**Babybree**] -> vous obtenez **carte d'accès au quartier de la CU**

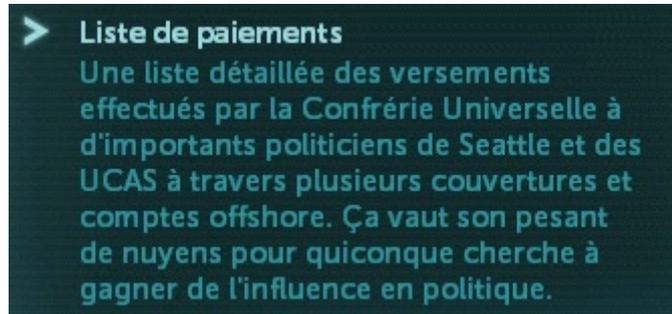
Nord -> **les 4 dortoir** -> je ne prend pas d'autres **uniformes** - **casier avec une boîte de routage** (**découvrir ce qui est arrivé à Shane pour Cherry Bomb**)

retournez dans la **salle a manger (Ouest)** -> posez le **petit bidon de pétrole** sur le **micro onde** que vous mettez en marche -> il s'enflamme, le *cuisinier* accoure -> ...

Nord Ouest -> la **cuisine** -> **panneau** pour ouvrir la **porte** recherchée - vos *compagnons* vous rejoignent > **distributeur** (**force 5** ou **pot de saint doux**) dévoile un passage secret - **clé du sanctuaire privé** ou **carte d'accès du sanctuaire intérieur ?** pour la **serrure** -> allez y ...

le Sanctuaire intérieur sous la Confrérie universelle

avancez -> ramassez **carte d'identification de Shane** sur son **cadavre** -> prenez la ...



liste de paiements -> ...

combattez -> prenez **clé de cellule d'isolement de la CU** et ouvrez la **porte idoine** -> *Marie Louise*, une Decker ... -> *Jessica* interviendra -> vous devez tenir sur la durée contre des insectes (immunisés, par moment, aux dégâts) cela le temps que *Marie Louise* puisse débloquer la **porte de sortie** depuis la **Matrice** (vous l'y incarnerez)



une connaissance de *Marie Louise* dans la **Matrice** ... *Baron Samedi* vous contactera dès que vous serez à l'extérieur

une fois sa mission accomplie (2 secteurs - 1 "serveur") -> *Marie Louise* doit ressortir de la **Matrice** pour que le groupe puisse quitter les lieux au + vite avec elle -> ...

Seamstresse Union

vous êtes seul

Cherry Bomb -> dites lui (ou pas) que son ex, *Shane*, est décédé / *Coyote* / *John Barlett* - responsable du réseau Nephilin - le comptoir est son royaume ... / *Bobby* vend toujours des **stimulants** - je lui revends 2 **jazzs** pour 150 **nuyens** / *Kluwe*, le videur, a toujours quelque chose à commenter ...

M. Johnson vous propose d'extraire *Saada* du **Labo Renraku** (récompense si réussite -> 9 000 nuyens) -> J'accepte

Van Grass -> je lui revend 3 000 nuyens (étiquette **Mondanité** ou **Shadowrunner**) la liste des paiements

le repaire de l'Union

refaites un tour des *marchands*, il y a quelques nouveautés ...

Doctor Sarah -> je lui fais changer mes **Yeux Zoom (basiques)** par des **Yeux Zoom (Alpha) [+ 6% toucher]** pour 1 000 nuyens

M. Delilah -> j'embauche **Jessie Blue** - Troll - Samourai & **Coyote** - Humaine - Samourai -> coût de 3 700 nuyens

Labo Renraku

Fusil + 1 (5) - Esquive + 1 (5) - volonté + 1 (5) - Rapidité + 1 (6)

avancez -> ... -> Sud -> terminal - Decking 6 pour pouvoir télécharger les données de recherche -> je n'ai pas accès à l'icône de piratage au bout du petit couloir, faut il un Decker dans l'équipe ? -> ... -> *Saada* -> il vous propose 5 000 nuyens pour le laisser filer - je refuse et l'embarque après l'avoir assommé

Seamstresse Union

vous êtes seul

M. Johnson donne bien les 9 000 nuyens - si vous avez les données de recherche, vous pouvez lui proposer

le repaire de l'Union

Charisme + 2 (8 - choix de l'étiquette Gang)

Johnny Clean -> vous incarnez l'avatar de *Johnny Clean* dans le **Shadowland de la Matrice** -> *Baron Samedi* sait comment contrer les insectes - il va vous falloir voler un échantillon **Aegis** - *Baron Samedi* indique qu'il vous aidera, à distance, de plusieurs façons ... -> je négocie 75 000 nuyens la mission - il en verse 8 000 immédiatement - il vous faut absolument un Decker chevronné dans l'équipe - *Johnny Clean* mentionne

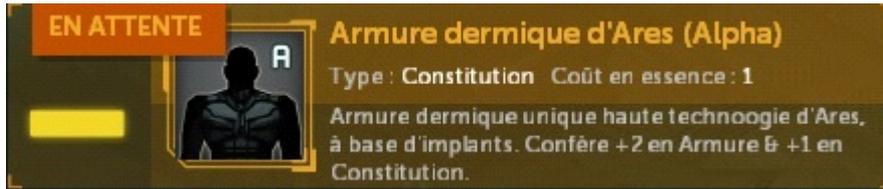
Dodger mais cela peut être vous !

T.B. Gruberman -> je lui revend 600 *nuyens* le *Semopal vz/88v* et achète le ...



Enfield AS-7 au même tarif

Doctor Sarah -> contre 5 000 *nuyens*, elle m'implante



l'*Armure dermique d'Ares (Alpha)* (Armure + 2 - Constitution + 1)

M. Delilah -> j'embauche *Jessie Blue* - Troll - Samouraï, *Coyote* - Humaine - Samouraï & *Dodger* - Humain - Decker -> coût de 4 700 *nuyens*

Telestrian Industries

Accueil

1er combat -> ... -> ramassez *carte d'accès de sécurité Telestrian* -> depuis le *terminal*, ouvrez les *portes* -> allez y -> 2nd combat -> ... -> 3 *terminaux* - *bout de papier* avec le code de la porte (*1915 - il ne figure pas dans la liste des objets de quêtes*) -> ...

3ème combat dans un *couloir* -> ... -> *1ère porte* à l'Est -> *porte* au Nord -> *ordinateur* - *sauf si vous êtes vous même un Decker*, laissez *Dodger* s'en occuper -> ...

vous incarnez l'avatar de *Dodger* dans *la Matrice* -> ... -> 2nd secteur - *turret control node 1 & 2* -> Ouest -> *Legal Files Data Store node* -> revenez puis Sud -> *patents data store* (*Baron Samedi vous verse 2 000 nuyens*) -> *elevator control node* - notez que le 4ème combat a lieu pendant que *Dodger* est connecté ...

Centre de données du service juridique Telestrian

>>Résultats de la recherche dans les archives juridiques, contrat 12401 Watts : Contrat introuvable.

>>Dossiers liés, William Ettelson, Notes du conseil général de Telestrian Corporation.

James, l'accord que vous proposez à Melinda Watts sera sûrement efficace pour protéger l'héritage de vos enfants, mais ce n'est pas sans risque. Comme vous le savez, la fiducie de saut de génération établie par votre grand-père indique que le descendant le plus âgé est le gérant et le bénéficiaire du fond.

Parce que Mme Watts a donné l'autorisation de faire modifier l'acte de naissance de ses enfants illégitimes à l'employé de Telestrian Corporation Nathan Miles, si les enfants venaient maintenant à découvrir qu'ils ont le même père que vous, ils pourraient faire une réclamation portant sur le fond à l'aide de preuves ADN.

important -> "enfants illégitimes" ... "même père que vous" ...

prenez l'ascenseur au bout du couloir

étage supérieur

Combat à distance + 1 (6) - Fusil + 1 (6) - Esquive + 1 (6)

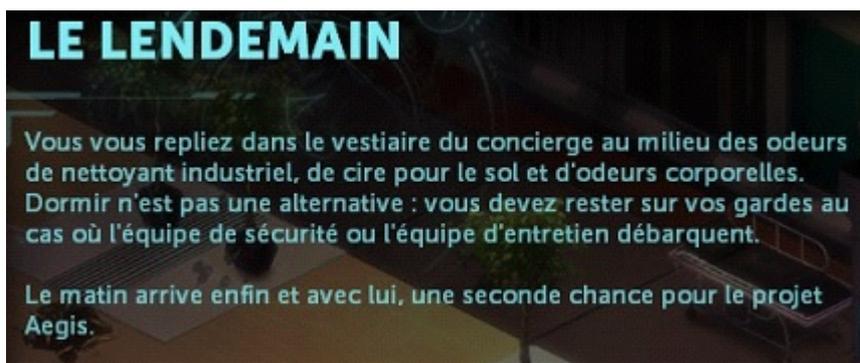
allez jusqu'à l'ordinateur au Nord

ordinateur - sauf si vous êtes vous même un Decker, laissez *Dodger* s'en occuper -> ... -> vous incarnez l'avatar de *Dodger* dans la Matrice - lors de la phase de piratage, il y aura un 1ère assaut par le Sud et un 2nd par l'Est -> Cam 1 - Cam 2 - Sud -> Ouest -> Note of Concern node (*Lynne Telestrian* aurait trahie Telestrian Industries) -> revenez -> Est -> Personal ComLink Logs node (les locaux de Colombia River ont été attaqués par des runners - des échantillons Aegis ont été volés) -> Personal Correspondence node (l'échantillon Aegis est dans le coffre d'*Eric Silvertstar*) -> Ouest -> Elevator Control node -> ... -> sortez de la Matrice

je pense que c'est dans la Matrice que j'ai récupéré demande de brevet Telestrian

Esquive + 1 (7)

retournez au Sud -> *Baron Samedi* vous contact -> ...



afin d'être plus discret, vous êtes seul -> *Baron Samedi* vous livre ses recommandations ...

vous disposez d'une tenue de concierge à votre taille - vous allez devoir poser des commlinks pour faire croire à une prochaine attaque de plus grande envergure dans le but d'attiser la curiosité d'*Eric Silverstar* envers vous - il vous demande de vous renseigner sur lui avant de lui parler - il mentionne des peintures et un probable coffre (vous avez connaissance de ce dernier depuis **la Matrice**) ...

prenez les puces commlink dans le casier -> ... -> *Superviseur* vous dit de tout nettoyer ... le bordel que vous avez mis avec votre équipe hier soir !

Nord Est -> *technicien Telestrian* - Charisme 4 pour qu'il s'en aille - sur le panneau, prenez partie de LAN matriciel - placez une puce commlink sur la jonction d'alimentation d'urgence de la Matrice -> Sud -> r.a.s.
-> ...

en face -> discussion entre *garde Telestrian* et *garde de sécurité Telestrian* - ce dernier mentionne "le devoir avant tout" - Charisme 4 pour qu'il sorte de la pièce - placez une puce commlink sur la jonction d'alimentation d'urgence de la Matrice -> ...

Sud -> "le devoir avant tout", proné par *Eric Silverstar*, est de nouveau prononcé lors d'une discussion entre *garde Telestrian* et *employé Telestrian* - Charisme 4 pour pouvoir placer des parties de LAN matriciel dans le terminal (simule une dégradation liée aux événements de la veille) - il est satisfait, demandez lui de partir ... -> placez une puce commlink sur la jonction d'alimentation d'urgence de la Matrice

revenez au point d'entrée (Nord) -> *garde Telestrian* -> dites lui que vous avez vu (ou trouvé) des puces commlink -> après communication, il vous annonce qu'*Eric Silverstar* veut vous voir -> prenez l'ascenseur -> ...

étage de la Direction

bureau d'*Eric Silverstar* -> il vous demande de faire un rapport avant de s'éclipser - vous devez vous dépêcher avant qu'il revienne sinon ce sera votre mort assurée -> ...

connaissant la devise d'*Eric Silverstar*, vous devinez qu'elle sera la 1ère peinture à bouger : "Devoir", les deux autres sont, dans l'ordre, "Efficacité" puis "Vigilance" -> un passage secret s'ouvre au Sud Est -> le coffre s'ouvre par reconnaissance ADN -> prenez le cigare à moitié consommé d'*Erik Silverstar* sur la tablette du bureau -> appliquez le sur le scanner ADN du coffre - vous récupérez l'échantillon Aegis -> quittez **Telestrian Industries** rapidement ...

le *détective Mc Klusky*, votre concurrent en début d'enquête, vous interpelle - je ne résiste pas -> vous êtes convoyés en 4*4 jusqu'à ...

la Propriété

vous êtes toujours seul et équipé de votre armure - l'échantillon Aegis vous a été confisqué

parlez à *Mc Klusky* et au *majordome Quoth*

Nord -> *Aljernon le marchand de sorts au Seamstresse Union ...* -> revenez à l'Est -> *James Telestrian III* -> étiquette Corporation - je mentionne son 1/2 frère *Sam Watts* - sa 1/2 soeur *Jessica* est évoquée ainsi que ses protecteurs (les insectes immortels) -> sa fille *Marie Louise (surprise)*, que vous avez libéré de la Confrérie Universelle, apparaît -> ... -> vous vous rendez **automatiquement** à ...

la Bibliothèque -> l'équipe de *James Telestrian III* : *Hans Braukhaus - Arlequin* (étiquette **recherche**) - *Aljernon* -> ils vous informent sur l'esprit insecte et son hôte - la possibilité d'une reine insecte invoquée par un shaman et les naissances qui suivront etc. -> l'esprit de l'insecte réside dans deux plans, d'où son immortalité terrestre sous cette forme - ils vous expliquent le projet Aegis et vous demandent de faire le travail - je demande à être payé - *James Telestrian III* propose 1 000 000 de **nuyens** -> étiquette Corporation - il accepte 1 500 000 **nuyens** - 10 000 **nuyens** vous sont crédités - ...



Arlequin viendra avec vous

parlez à tous les *intervenants* dans chaque pièce pour en apprendre un peu plus ... renouveler votre matériel

majordome Quoth -> ...

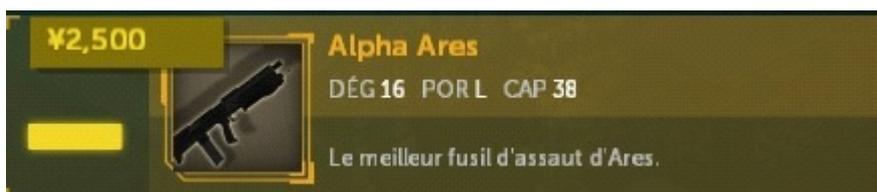


je lui fais remplacer **Jambe cybernétique Aztechnology** par **Jambe cybernétique d'Universal oméga (+ 8 PV - Rapidité + 1 - Esquive + 1)** pour 3 500 **nuyens**



il m'implante **Bras cybernétique Silver Tech (Basique) (+ 6 PV)** contre 1 000 **nuyens**

je lui revend 937 nuyens le Heckler & Koch G12A3z et ...

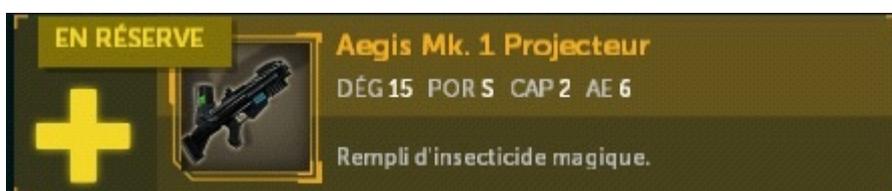


acquiert 500 nuyens l'Alpha Ares

je lui prend aussi 6 objets de soins pour 3 000 nuyens

Combat à distance + 1 (7) - Fusil + 1 (7)

Arlequin - Elfe - Adeptes/Mage/Sniper -> qui en possède un lui aussi, vous donne un ...



Aegis Mk. 1 Projecteur (c'est une arme à distance) -> quand vous arriverez à destination, s'il est dans votre réserve personnelle, équipez vous en !!!

on ne change pas une équipe qui gagne -> j'embauche de nouveau Jessie Blue - Troll - Samouraï, Coyote - Humaine - Samouraï pour 3 700 nuyens

la Confrérie Universelle

rez de chaussée

combattez en suivant les consignes qui vous ont été données pour les insectes, soit attaque normale contre forme insecte & attaque avec l'Aegis Mk. 1 Projecteur (vous et Arlequin) contre forme esprit insecte ...



après avoir nettoyé le Nord, revenez et allez à l'Est (flèche verte sur l'image)

les Profondeurs

Rapidité + 1 (8)

avancez et combattez -> ... -> passerelle en métal -> ... -> fouillez les caisses et les casiers : Kit troma gold doc wagon - gorgée de phosphore (grenade) - 2 Médikits premium - coffre (Decking 5)

l'Antre du Shaman Insecte

Jessica (je lui parle de Sam)

les 2 totems insectes sont totalement immunisés - concentrez vous sur les insectes et Jessica ... qui finira par s'échapper

rejoignez et décidez de son sort

SORTIR DES OMBRES

Vous sortez de la Confrérie Universelle, momentanément aveuglé par les lumières vives du périmètre de sécurité de Lone Star entourant la sortie. Malgré l'air pur de la nuit, l'odeur nauséabonde du liquide purulent et de décomposition s'accroche à vous, une odeur qui ne partira peut-être jamais.

Vous laissez tomber votre arme remplie d'Aegis, vite récupérée par un sbire de Telestrian. Les armes braquées sur vous se baissent lentement alors que vous arrivez dans la rue, ordre donné par détective McKlusky lui-même. Vous pouvez voir James Telestrian juste à côté, le manipulant comme un pantin.

C'est terminé. On s'est occupé de Jessica Watts et on a rendu justice à Sam. La volonté d'un homme mort a été accomplie. Tout ce que vous avez à faire maintenant, c'est donner un coup de téléphone et c'est fini.

j'ai décidé de l'embarquer

Pike Market Place

James Telestrian III -> ... -> concernant votre prime, il déduit 1 485 000 nuyens pour les frais suite à votre raid sur Telestrian Industries - je lui demande de virer Mc Klusky, il s'exécute et rajoute un bonus de 85 000 nuyens - votre compte est crédité de 100 000 nuyens

parlez à Coyote - l'officier Aguirre - Arlequin

Mc Klusky (Charisme 4 - Intelligence 4 - Force 5 - Combat rapproché 5) -> envoyez le au commissariat ...

Combat a distance + 1 (8) - Fusil + 1 (8)

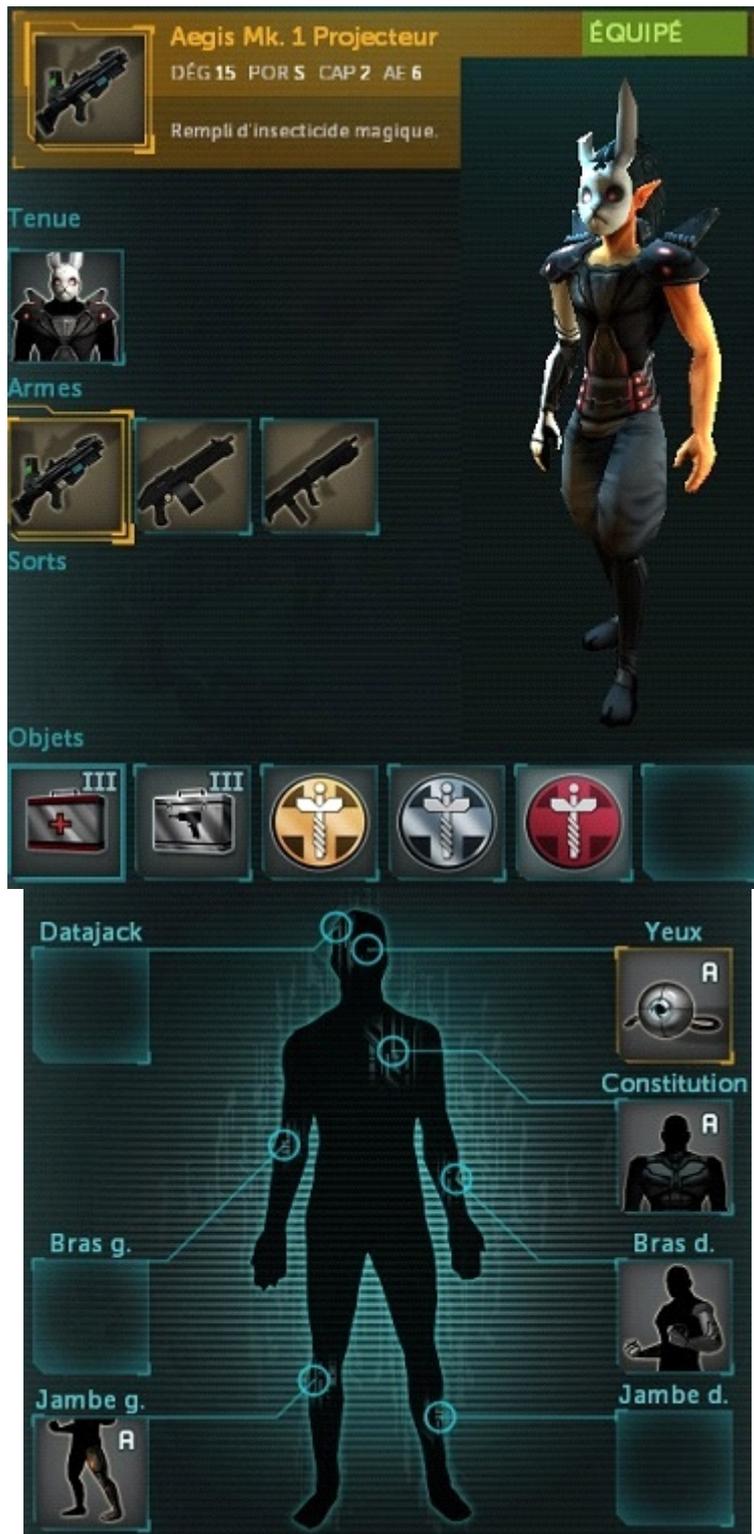
le légiste Dresden vous donne accès à une ligne sécurisée de Lone Star pour vous faire payer par l'avocat -> appelez le ...

***** BILAN *****

durée estimée avec rédaction du document -> 22 h 00

Pool d'actions	3	Essence	1
Points de vie	42 / 99	Magie	0
Armure	8		
ST Force	3	OU Rapidité	10
Combat rapproché	0	Combat à distance	8
Armes de corps-à-corps	0	Pistolet	0
Mains nues	0	Mitraillette	0
Armes de lancer	1	Fusil de chasse	0
		Fusil	8
		Esquive	8
IN Intelligence	3	WI Volonté	5
Biotech	1	Sorts	0
Decking	0	Projection de Chi	0
Contrôle ESP	0		
Contrôle de Drone	0		
Combat de Drone	0		
CH Charisme	8	BD Constitution	8
Invocation d'Esprits	0		
Contrôle d'Esprits	0		
Matérialisation	0		
Race : Elfe Sexe : Masculin			
Étiquettes connues : Corporation, Gang, Mondanité, Shadowrunner			

j'aurai put rester à 6 en Charisme -> l'étiquette Gang n'ayant pas été utilisé par la suite - aucun test sur le Charisme > 6 durant toute l'enquête / reste 4 points de Karma



109 304 **nuyens**

les combats les moins évidents sont ceux dans **la Matrice**

***** CRITIQUES - AVIS *****

les défauts du jeu

pas de dialogues vocaux en Français -> y en t'il en Anglais ? - il subsiste quelques textes en Anglais

l'inventaire est légèrement surdimensionné / absence de gestion de la nourriture et du repos

hors objets de quêtes, il y a rien a ramasser sur les cadavres -> irréaliste

impossibilité d'accéder rapidement à chaque menu (journal, fiche du personnage, inventaire, etc.)

Journal -> les quêtes effectuées disparaissent - conserver un résumé de chacune d'elles aurait été apprécié

impossible d'équiper les compagnons - les runners payants ont aucune personnalité

un runner payant qui meurt en combat, réapparaît dans la liste des recrues potentielles !

les 2 phases de déguisement en concierge, tout en conservant notre équipement, sont limites -> difficile de cacher 3 fusils d'assaut dans mon cas !

alimenter la réserve personnelle a distance est absurde

les qualités du jeu

les cartes en 2D isométrique, bien que petites, sont assez réalistes - graphiquement, c'est d'un niveau tout a fait acceptable

les temps de chargement et le gameplay sont assez bons

le pont fort du jeu, c'est son univers et le déroulé de l'enquête - la narration est très bonne - les quelques quêtes optionnelles apportent du contenu supplémentaire bien sympathique (j'aurai apprécié qu'il y en ait plus ...)

le RP est bien présent a travers des différentes classes et leurs possibles évolutions (avec intervention de ces dernières dans les dialogues et interactions) + quelques décisions a prendre -> tout cela donne une bonne rejouabilité

Shadowrun Returns est un bon RPG ... c'est vraiment dommage qu'il soit si court !