

e dimillabliller

Les volx se font plus fortes. Des voix étranges, discordantes, tantôt babillage incompréhensible, tantôt racontant des histoires trop folles pour être vraies. Les gens sont les proies des voix, perdant leur identité tandis que quelqu'un ou quelque chose d'autre s'insinue sous leur peau. Cela affecte des gens à tous les niveaux de la société, des squatters des entrepôts désaffectés aux PDG corporatistes. Ca se répand, et personne n'arrive à trouver comment l'arrêter. NeoNET, basée à Boston, est dans l'œil du cyclone, et la panique se répand dans les rues de la conurbation du nord-est. Les gens sont effrayés et certains meurent, ce qui veut dire qu'il y a un paquet de nuyens à se faire pour des shadowrunners prêts à braver ces rues chaotiques. Trouver du travail ne sera pas un problème. Sortir de la conurb', par contre, sera une autre paire de manches.

Lockdown est un supplément d'intrigue pour Shadowrun, Cinquième édition avec des accroches de scénarios, des détails sur la conurbation de Boston et ses habitants, ainsi que des révélations surprenantes qui forceront les personnages à rester sur leurs gardes et à fuir pour sauver leurs vies. Avec une foule d'informations sur l'intrigue et des règles sur un nouveau type de victimes du syndrome de fragmentation cognitive, Lockdown peut jouer un rôle central dans de captivantes campagnes de Shadowrun, tout en dévoilant la suite de l'Histoire du Sixième Monde.

SHADOWRUN

CINQUIÈME ÉDITION







BBESR508

©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 and the Catalyst Game Labs and the Catalyst Catalyst Came Labs and the Catalyst Catalyst Came Labs and the Catalyst Catalyst Catalyst Came Labs and the Catalyst Cat

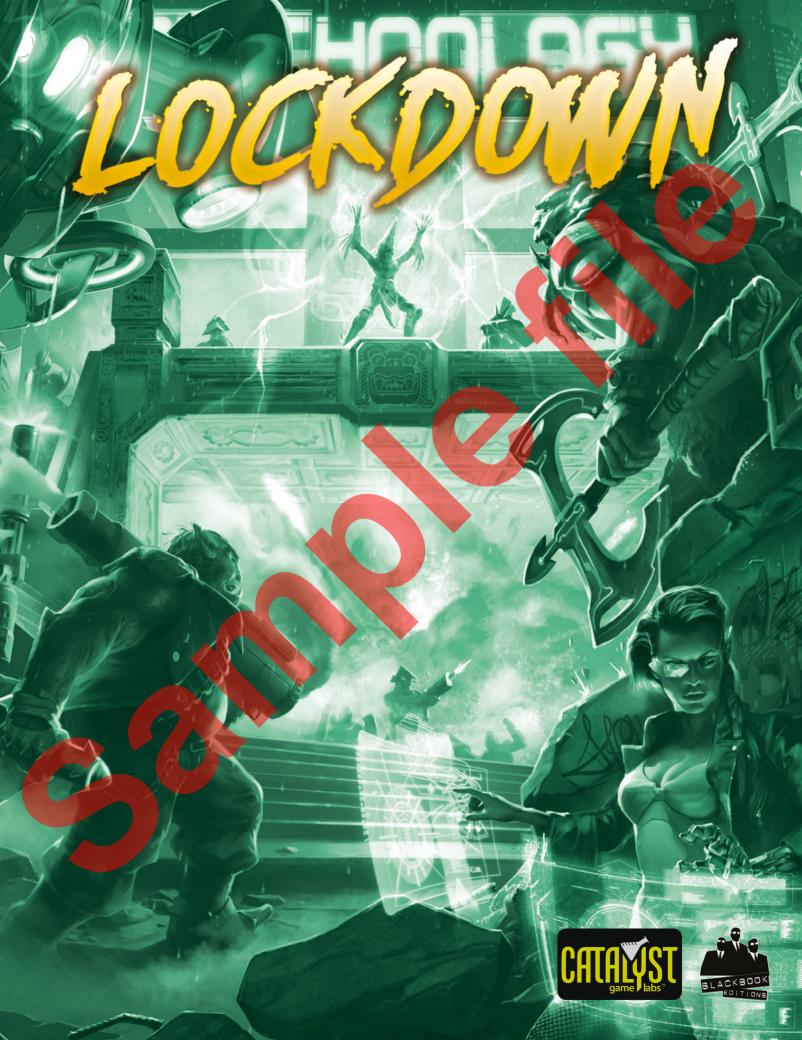


TABLE DES MATIÈRES

JACKPOINT	6	BOSTON MAGIQUE	57
INTRODUCTION	7	MIRACLES MÉDICAUX	63
		Medtech DocWagon	64 64
BRAQUAGE AU PORT	8	Universal Omnitech	64
BOSTON: GUIDE DU RUNNER	12	Cyberware Transport Failer	64
BOSTON : UNE VILLE QUI REGORGE D'HISTOIRE	12	Transys-Erika Sony Cybersystems	65 65
Passé	12	Spinrad Industries	65
Présent	12 13	Mitsuhama Computer Technologies	65
Transports publics de Boston Le sport à Boston	15	Evo	65
BOSTON : DU SOL AU PLAFOND	16	Bioware Nanotech	65 66
QUESTIONS POLITIQUES	22	Génétech	66
		Agritech	67
AFFAIRES CORPORATISTES NeoNET	25 26	Bacteritech (ARES)	67
Mitsuhama Computer Technologies	27	Agribloc d'Aztechnology	67
Renraku	28	Lightning Brands (Evo) S&S Agricorp (NeoNET)	67 68
Shiawase	29	Sensei Snacks (Shiawase)	68
S-K (via Siemens)	30	Universal Omnitech	68
Ares Macrotechnology	31	Zeta-Impchem	68
Evo Aztechnology	32 33	CUDONOLOGIE	70
Horizon	34	CHRONOLOGIÉ Blog de Hublogger	71
Wuxing, INC.	34	Un dragon non identifié s'échappe du laboratoire du MIT&T	71
Aqua Arcana	36	KE isole le labo du MIT&T et Fenway Park, NeoNET évacue la	
Proteus	36	Tour 4	71
Maersk	36	Nouvelles concernant le bouclage de Fenway	71
Cross Biomedical DocWagon	37 37	Les squatters deviennent fous	72
Institut de recherche magique de Dunkelzahn	38	Incidents sur le cordon de sécurité du MIT&T et de Fenway Le MIT&T hors de contrôle, Knight Errant élargit le bouclage	72
Fondation Atlante	38	autour de Cambridge	73
AFFAIRES DRACONIQUES	38	La folie des squatters se répand	73
Damon	39	La Cour Corporatiste organise une réunion d'urgence	73
Celedyr	41	Un exercice d'urgence à l'échelle nationale isole des parties	70
Les autres	43	entières de Boston Le jour n'apporte rien de bon	73 73
AFFAIRES DE SÉCURITÉ	44	KE élargit son cordon et y inclut toutes les propriétés non-	73
Minuteman Security	44	extraterritoriales	74
Knight Errant Hard Corps Security	45 46	Les hôpitaux et les cliniques débordés à cause de maladies	
Wolverine Security	40	inexpliquées	74
Eagle Security	47	GridGuide verrouillé Boston en mode berserk	74
Lone Star Security Services	47	La mystérieuse maladie continue de se propager	74 74
LA PÈGRE	48	La Cour Corporatiste organise une réunion d'urgence, encore	
Mafia	48		74
Yakuza	49	La grille publique déconnectée !!!	75
Anneaux de S <mark>éoul</mark> pa Triades	49	La Cour Corporatiste et le gouvernement des UCAS déclarent	
Vory V Zakone	50 50	la mise en quarantaine de Boston et de ses environs, dans NEMA	те 75
Knights of the Red Branch	51	Les Big Ten se déconnectent	75
Warpath	51	Boston en quarantaine	75
Technic <mark>olor W</mark> ings	52	Matin brumeux à Boston	76
Gangs	52	REPORTAGES D'ALLISON SANBORN	76
Ancients Bane-Sidhe	52	Voies aériennes, ferroviaires et navigables fermées	76
Mama's Boyz	53 53	Black-out à Boston	76
The Roxx	54	Les autoroutes principales déclarées sous contrôle par la NEMAQSC	77
Wicked	54	Tout le trafic routier verrouillé par la NEMAQSC	77
Hellriders	55	Première victime astrale	78
The Centurions	55	Sont-ils en train de les emmurer ?	78
TRIBUS URBAINES	56	Le brouillard entrave le confinement de Boston	78



Tous les déplacements par voie terrestre verrouillés par la		Mardi 9 juin 2076, 8h35	119
NEMAQSC	78	Mardi 9 juin 2076, 22h31	119
Boston en sang (nombre de morts : 121)	79	Franklin park	119
LE HUB VERROUILLÉ	80	Mercredi 10 juin 2076, 12h04	120
		Mercredi 10 juin 2076, 20h54 Jeudi 11 juin 2076, 13h14	120 121
LA DISSIMULATION : DES NOUVELLES DE LA QUARANTAINE	80	Marblehead	121
Qui est sur le mur ?	81 82	Jeudi 11 juin 2076, 21h52	122
Logistique Sécurité matricielle	83	Samedi 13 juin 2076, 17h43	122
Sécurité madique	83	Dimanche 14 juin 2076, 23h47	124
Sécurité physique	83	Mardi 16 juin 2076, 21h00	125
Relations publiques	86	Mercredi 17 juin 2076, 22h32	126
LA VÉRITÉ INÉBRANLABLE	87	Jeudi 18 juin 2076, 12h30	126
Projet Abyss (MCT)	87	Nahant	126
Projet Vulcan (Aztechnology, Evo, NeoNET)	88	Vendredi 19 juin 2076, <mark>12h58</mark>	127
Projet Valcan (Aztechnology, Evo, NeoNET) Projet Diablo Gardisto (Aztechnology)	88	Samedi 20 juin 2076, <mark>01h12</mark>	127
Projet Orion (Horizon)	90	Dimanche 21 juin 20 <mark>76, 13h30</mark>	127
Projet Hammer (Ares)	90	Dimanche 21 juin 2076, <mark>20h05</mark>	128
Projet Viper (Ares, Unlimited Technologies)	91	Lundi 22 juin 2076, 23h5 <mark>5</mark>	129
Projet Heatwave (Renraku, Terracotta)	91	Mardi 23 juin 2076, 21h49	131
Projet Madar (NeoNET, Novatech)	91	Mercredi 24 juin 2076, 19h45	134
QUI EST À L'INTÉRIEUR	93	Vendredi 26 juin 2076, 9h40	135
		Le Black Bazaar	138
LÉGENDES DES RUES DE BOSTON	98	Uptown	138
Soren Blake	98	Le Nub	138
Pendleton Wynn	98	Le Gouffre	139
Thannin Realmwalker	99	Le Labyrinthe	139
Astralchild	99	Samedi 27 juin 2076, 23h34 Dimanche 28 juin 2076, 20h45	140 141
Cigam Norbert	100	Le BrainTrust	141
mICvAL	100 100	Les Squares	144
Samouraï McClurien	101	Harvard	144
Les Boston Massacre	101	Chestnut Hill	145
Testinchen	103	Lundi 29 juin 2076, 9h38	146
Deklin Gütter	103	Vendredi 3 juillet 2076, 21h41	147
Fumiko Ichihara	103	Le bon	147
Goldzahn	104	Le mauvais	149
AlexanderJB	104	Le vraiment pourri	149
Brandon Wilson	104	Samedi 4 juillet 2076, 8h43	151
Marzhin	105	Vendredi 10 juillet 2076, 20h13	151
Peregruzka	106		
Silke	106	BEANTOWN BOND	154
Michael Ofner, « Oaf »	106	INTRODUCTION	156
Ron Deveaux	106	EN BREF	156
Ash	107	DITES-LE AVEC DES MOTS	
Arch Angel	107		157
Nova Lavidicus	107	Où l'on reçoit l'appel d'un intermédiaire bien connu Où l'on rencontre M. Johnson	157 157
DANS LA ZO : GUIDE DU BAROUDEUR	108	Où l'on accepte le boulot	157
Vendredi 10 juillet 2076, 20h42	108	Accroches	157
Vendredi 5 juin 2076, 20112	108		
Samedi 6 juin 2076, 11h54	110	L'ENVERS DU DÉCOR	157
Dimanche 7 juin 2076, 11h59	110	Enquêter à Seattle	157
Dimanche 7 juin 2076, 19h13	111	BOSTON, UNE MAISON DE FOUS	159
Four Corners	112	CENTRE DE RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT DE BLUE HILL	161
Meeting House Hill	112	OMBRES PORTÉES	162
Uphams Corner	112	Aiden Wagner	162
Mission Hill	112	Jan Wagner	162
Roxbury	112	LIEUX INTÉRESSANTS	162
Fenway	113	L'Alabaster Maiden	162
Fenway Colleges	113	Aurelius Academy	163
Cambridge (à l'extérieur du périmètre de sécurité du MIT&T)	114	Centre de recherche et développement de Blue Hill	163
Lundi 8 juin 2076, 8h43	116	Ancienne Bourse de la côte Est	164
Lundi 8 juin 2076, 21h43	116	Poste Knight Errant de Revere	164
Chelsea	116	RECOLLER LES MORCEAUX	164
Four Points Sheraton	117		
West Revere	117	ANTIVIRUS	165



Travailler pour MCT	165	Tours NeoNET (ex-Tours Novatech, ex-Tours Fuchi)	199
S'occuper d'Aiden	165	Zone Libre de Fort Independence	200
Aider Aiden	165	Enoch Fuller House YNT Drydock Facility de Boston	200 201
PROBLÈMES EN GARE DE TRIAGE	166	TNT Drydock Facility de Boston	201
EN BREF	167	INFORMATIONS DE JEU	202
	168	LE SYNDROME DE FRAGMENTATION COGNITIVE	202
DITES-LE AVEC DES MOTS		LE VIRUS SFC STANDARD	202
L'ENVERS DU DÉCOR	168	Infection	202
LE CÔTÉ SOMBRE	168	Remèdes	204
Héros des Four Corners	168	Nanites chasseuses-tueuses	204
Voix	169	Sorts	204
Défracté	170 171	Produits chimiques	204
Traverser la route		Procédures médicales	204
RECOLLER LES MORCEAUX	171	Efforts combinés	204
ANTIVIRUS	172	Avantages des défractés	204
Pax sur le dos	172	Augmentation d'attrib <mark>ut</mark> Résistance aux toxines	204 204
Stace & compagnie ont besoin d'aide	172 172	Contrôle surrénal	204
Elle avait l'air si mignonne et innocente Les Four Corners hors de contrôle	172	LE VIRUS SFC DE LOCKDOWN	205
		Toute résistance n'est pas inutile	205
OMBRES PORTÉES	173	Un traitement pour vos afflictions	205
Shane O'Connor Miles Fenmore	173 173	Hacker les esprits fous	206
White Rabbit	173	Évolution	206
Stace	173	Guérison accélérée	206
LIEUX INTÉRESSANTS	173	Guérison rapide	207
Beaded Shamrock		Résistance aux dommages	207
	173	Aucune blessure n'est trop grave	207
Site de maintenance et de garage de Cabot Yard de la ME	01A 174	Au cœur de l'esprit	207
CREUSONS UN PEU PLUS	176	LES FORCES DES TÉNÈBRES	207
INTRODUCTION	177	Aztechnology	208
EN BREF	177	Evo	208
		NeoNET	208
ÉVÈNEMENT 1	178	Merveilles pharmaceutiques	208
ÉVÈNEMENT 2	180	Pinpoint Numb	208
ÉVÈNEMENT 3	181	Buffout	208 209
ÉVÈNEMENT 4	182	Accelerator	209
ÉVÈNEMENT 5	183	Suites cybernétiques	209
ÉVÈNEMENT 6		Spinrad Systems : Juste un petit plus	210
	184	Spinrad Systems : Performance maximale	210
SUITES	184	Spinrad Systems : Super athlète	210
Quand KE veut faire sauter un poste KE	184	Evo : Monstre	210
Le Dr. Volt veut des cobayes	185	Evo : Surhumain	210
Cereusement?	185	Evo : Inhumain	210
OMBRES PORTÉES	185	Transys-Erika : Booster cérébral	211
LIEUX	185	Transys-Erika : Gymnaste mental Transys-Erika : Esprit de première ligne	211 211
La Zone de Confinement du MIT&T (MCZ)	185	Sony Cybersystems : Infiltrateur	211
La pyramide, MIT&T	186	Sony Cybersystems : Agent de terrain	211
Poste Knight Errant 227B	186	Sony Cybersystems : Agent de terrain	211
CASSER LA BARAQUE	188	MCT : Kaisatsu (police)	211
		MCT : Abunai (dangereux)	211
INTRODUCTION	190	MCT : Kuro (noir)	211
MISE EN PLACE	190	DIEU dans la ZQ	212
ÉVÈNEMENT 1	190	Le bruit dans la ZQ	212
ÉVÈNEMENT 2	192	Nouveaux équipements	212
ÉVÈNEMENT 3	195	MADAR	212
		Pistolet à micro-ondes	213
ÉVÈNEMENT 4	195	Laser à répétition	213
ÉVÈNEMENT 5	196	Repousse-fous Technomanciens dissonants	214 21 4
APOGÉE	196	Techno-sacrifice (écho de Dissonance)	214
OMBRES PORTÉES	197	Ligne ley draconique	215
LIEUX INTÉRESSANTS	199	Parachutages de ravitaillement	215
LILON INTELLIGIANTS	133		



RECUEIL DE PERSONNAGES	215	MCT / Petrovski : Spécialiste de sécurité arcanique	224
Aaron Creech	215	MCT / Petrovski : Spécialiste de sécurité électronique	224
Aiden Wagner (KE / Runner)	216	MCT / Petrovski : Officier de réponse spéciale	225
Ancients : Mage de combat	216	MCT / Petrovski : Officiers de sécurité	225
Bane-Sidhe : Rigger	217	MCT / Petrovski : Rigger de sécurité	225
Cereus	217	Miles Fenmore	226
Chen	218	Miliciens	226
Daniel James « DJ » McCarthy	218	Minuteman Security : Garde des Tours NeoNET	226
Défracté : Discret	218	Minuteman Security : Spécialiste de protection des actifs	227
Défracté : Enragé	219	Roxx : « Soldato »	227
Défracté : Haineux	219	Sandelerro	227
Défracté : Lambin	219	Shane O'Connor	228
Défracté : Manipulateur	219	Smedley Pembrenton III	228
Défracté : Marine d'Evo	220	Stace	228
Devil's Coven : Ganger Éveillé	220	Stoneham : Forces de sécurité	228
Dr. Brain	220	Technomanciens dissonants	229
Dre Penelope Ann Xavier, PAX	221	Vory: Hacker	229
Dr. Volt	221	YNT : Agent de sécurité défracté	230
Fenrir	221	YNT : Agent spécial de sécurité défracté	230
Hellriders : Coursier	222	White Rabbit	230
Jan Wagner	222	Wicked : Ganger acrobate	231
Knights of rage : Decker	222	Zoh Rothberg	231
Knights of rage : Garde	223	Drone MCT Iron Dragon	231
Knights of rage : Mage	223	Drone Dragonfly	231
Knights of rage : Sean McNulty	223		
Mages du projet Vulcan	224	VISAGES FAMILIERS	232

CRÉDITS – LOCKDOWN

Auteurs : Scott Schletz

Éditeurs: Tami Elder, Kevin Killiany

Relecteurs: Adam Bruno, Brooke Chang, Lars Wagner Hansen, Mason Hart, Francis Jose, David Dashifen Kees, Carl Schelin,

Jeremy Weyand

Direction artistique: Brent Evans

Illustration de couverture : Johannes Mücke

Iconographie: Nigel Sade

Illustrations intérieures : équipe artistique de Cliffhanger Games, Igor Fiorentini, Tim Kings-Lynne, Johannes Mücke, Tomek Wrotek Mauro Peroni, Mark Sintes, Kuba Witowski, Eric

Vasburg, Tomek Wrotek

Design et maquette : Matt "Wrath" Heerdt

Iconographie: Nigel Sade

Développeur de la gamme Shadowrun: Jason M. Hardy

Remerciements de Jan Wagner:

À Juliana Neuhuber et Colin Wagenmann pour leur soutien et leur aide bien au-delà du professionnalisme.

À Tom Weilguny pour être resté fidèle au projet du début à la fin et pour son incommensurable patience.

À Tubbster, Crunch, RC et Michael Chandra pour leur magie avec la communauté.

CRÉDITS DE LA VERSION FRANÇAISE

Le collectif Ombres Portées

Directeur de la publication : David Burckle

Responsable de la gamme Shadowrun française: Ghislain

Bonnotte

Traduction: Ghislain Bonnotte, Sébastien Ciot, Philippe Pinon, Nicolas Schott, Mathieu Thivin

Relecture / Correction: Ghislain Bonnotte, Sébastien Ciot, Frédéric Leroy, Mathieu Thivin

Errata VO: Ghislain Bonnotte, Mathieu Thivin, Jason Hardy

Maquette: Romano Garnier

L'Équipe de Black Book Éditions: Eric Bernard, Yannick Le Brethon, Damien Coltice, Jérôme Cordier, Laura Hoffmann, Romano Garnier, Aurélie Pesseas, Tête Brulée

Titre original: Lockdown





© 2018 The Topps Company, Inc. All Rights Reserved. Shadowrun and Matrix are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. No part of this work may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, without the prior permission in writing of the Copyright Owner, nor be otherwise circulated ir any form other than that in which it is published. Catalyst Game Labs

and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.

Édité par Black Book Éditions, 50 rue Jean Zay, 69800 St Priest, FRANCE www.black-book-editions.fr

Imprimé en Union Européenne. Dépôt légal : Avril 2018. ISBN : 978-2-36328-236-1 / ISBN PDF : 978-2-36328-237-8

