



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Shadowrun > Scénarios > Fuchi à un problème de sushi  
> **Fuchi à un problème de sushi (Plans)**

## Fuchi à un problème de sushi (Plans)

jeudi 12 janvier 2006

### IV. Les plans

Vous trouverez dans cette section tous les plans aussi bien physiques que matriciels qui interviennent dans ce scénario, bien sûr ils ne sont là que dans un souci de détails et pour donner plus de liberté aux joueurs. Mais vous pouvez ne pas les utiliser ou les modifier à votre guise. Après tout, c'est vous le maître de jeu...



#### Légende :

- USD0 : données sans intérêt.

- USD1 : Informations utiles sur le gang. Adresse complète, descriptif des membres(sauf BJ), gestion du compte en banque, liste du matériel et à la fin la destination de BJ. Bien sûr, c'est ce que Sonia détruira en premier en partant.

- USD2 : Informations précises sur les actions du gang. Détails de ce qui a été pillé chez Fushi, liste des dealers servis... Peut être vendu 10000 Nuyens.

- USD3 : Détails des relations avec les Bienfaiteurs de la mafia...Peut être vendu 50000 Nuyens



*NB : Les éboulis bouchent complètement le passage.*