



## LES OMBRES ONT ÉVOLUÉ

**Nous sommes en 2070.** Le monde n'est pas seulement Éveillé – il est câblé. Des implants de cybeware et de bioware rendent votre corps de chair plus efficace que jamais, alors que la Matrice™ WiFi décuple vos perceptions sensorielles en vous offrant la réalité augmentée. On deale plus souvent avec des volées de plomb qu'avec de l'or ou des nuyens ; le succès et l'échec se jouent sur le fil du rasoir. Des créatures de mythes et de légendes parcourent les rues et les compétences thaumaturgiques des magiciens sont avidement convoitées. Et par-dessus tout ça, des mégacorporations monolithiques saignent le monde à blanc, se sabotant mutuellement lors d'opérations clandestines sanglantes, dans une guerre au nom du profit.

Vous êtes un shadowrunner, un agent de la rue, qui vit tant bien que mal dans les rues mal famées d'une cité tentaculaire. Vous pouvez être un humain, un elfe, un nain, un ork ou un troll. Un samouraï des rues mortel ou un marchand d'informations, un mage lanceur de sorts ou un pirate informatique. Quoi qu'il en soit, vous êtes un professionnel : pion corporatiste ou « ressource sacrificable », vous faites le boulot.

**Shadowrun, Quatrième Édition** propose un système de règles entièrement nouveau, simple, cohérent et accessible. La technologie a également avancé, introduisant la notion novatrice réalité augmentée, de nouveaux équipements et de nouvelles découvertes magiques. Ce livre de base à couverture rigide contient toutes les règles dont le meneur de jeu et ses joueurs auront besoin pour créer des personnages et des aventures dans l'univers populaire de *Shadowrun*.



Copyright © 2006 Wizards Inc. Tous Droits Réervés. Shadowrun, la Matrice et WK Games sont des marques déposées et/ou des marques de fabrique de Wizards, Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.



# SHADOWRUN

# SHADOWRUN



## QUATRIÈME ÉDITION

ISBN 2-915847-14-2



BBESH01 Prix : 39,90 Euros

# SHADOWRUN

## FANPRO





# SHADOWRUN

QUATRIÈME ÉDITION

FanPro

# ...TABLE DES MATIÈRES...

BUZZKILL	2	Extraterritorialité	40	Le métatype	60
TABLE DES MATIÈRES	10	Un œil sur le poulailler	40	Les attributs	60
BIENVENUE DANS LES OMBRES	14	Une grande famille	41	La magie	62
Les bases	16	Les Big Ten	41	Les compétences	62
Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?	17	Association de malfaiteurs	43	Les traits	63
Jouer à <i>Shadowrun</i>	17	<b>La vie en grand</b>	44	L'équipement	63
Ce que font les runners	17	La vie nocturne	44	Les modifications corporelles	63
Les différents types de runners	18	Musique	45	Les contacts	64
Décors	19	Sports	45	Le niveau de vie	64
Les activités de l'ombre	20	Simsens	45	Le moniteur de condition	64
PETITE LEÇON D'HISTOIRE POUR		Tridéo, radio et cinéma	46	Le karma	65
LES HANDICAPÉS DE LA RÉALITÉ	22	Publicité	46	<b>La métahumanité</b>	65
L'avènement des mégacorpos	22	Mode	46	Les elfes	65
La mort et le chaos	25	Sexe	47	Les humains	66
Métamorphoses	26	Le côté obscur	47	Les nains	66
La désunion fait la force	27	<b>Les criminels (autres que vous)</b>	48	Les orks	66
Haine et fraternité	29	Le crime organisé	48	Les trolls	67
Le panthéon corporatiste	30	Les gangs	49	<b>La Chance</b>	67
L'Année de la Comète	31	Les trafiquants d'organes	49	<b>Variations sur les règles</b>	69
Le Crash 2.0	33	<b>Meuh non, t'es pas grosse !</b>	49	CRÉATION DE PERSONNAGE	70
Tout un monde sans fil	33	Un état des lieux	49	Archétypes	72
SUR LE FIL DU RASOIR	35	Les groupes pro-métahumains	50	Concevoir un shadowrunner	72
Au jour le jour	36	Les organisations racistes	50	Les Points de création (PC)	72
Un coin où poser son cul	36	PRINCIPES DE JEU	51	Le métatype	72
Bouger	36	Jouer à <i>Shadowrun</i>	52	Les attributs	73
Tu es ce que tu manges	36	La nature abstraite des règles	52	Les compétences	74
Aboule le fric	36	Les dés	54	Les traits	77
SINless à Seattle	38	Les tests	54	Les ressources	83
Jouer au docteur	38	Les réserves de dés	54	Équipement	83
<b>Bienvenue dans la machine</b>	38	Les modificateurs de réserve de dés	54	Ressources magiques	84
La Matrice 2.0	38	Seuils à atteindre et succès	55	Ressources des technomanciens	85
Un réseau de consommateurs	38	Complications	55	Contacts	85
L'amour à plusieurs	39	La Règle des Six	56	<b>La touche finale</b>	86
Souriez, vous êtes fliqués !	39	<b>Les différents types de tests</b>	56	Caractéristiques finales	86
Big brother	39	Les Tests de réussite	56	Argent de départ	86
<b>Shazam !</b>	39	Les Tests opposés	56	Validation par le meneur de jeu	86
La magie des médias	39	Les Tests étendus	58	Background et histoire personnelle	87
L'avis de M. Tout-le-monde	40	Tests de travail en équipe	59	<b>Table récapitulative des coûts</b>	
Magie et religion	40	Réessayer	59	<b>en Points de création</b>	88
Goules, esprits, dragons – la vache !	40	Réussite critique	59	ARCHÉTYPES COMPÉTENCES	89
La magie des ombres	40	<b>Le temps</b>	59	Les compétences de base	90
Les affaires sont les affaires	40	Les Tours de combat	59	Les Compétences actives	90
		Les actions	59	Les Compétences de connaissances	90
		<b>Des chiffres et des shadowruns</b>	60	Les Compétences de langues	90
		Le principe	60		



Utilisation des compétences	90	Se défendre dans le combat à distance	142	<b>Les traditions</b>	169
Les groupes de compétences	90	<b>Les armes à feu</b>	142	Créer une tradition	169
Indices de compétences	90	Le mode coup par coup	143	Le concept	169
Les spécialisations	93	Le mode semi-automatique	143	La magie et les esprits	170
Se défausser	94	Les munitions	144	L'attribut du drain	170
<b>Compétences actives de combat</b>	94	Les shotguns	144	Exemples de tradition	170
<b>Compétences actives de magie</b>	113	<b>Les armes à projectiles</b>	144	<b>La sorcellerie</b>	171
<b>Compétences actives physiques</b>	113	Les types d'armes à projectiles	144	Les sorts	171
Courir	114	Les grenades	144	Lancement de sorts	173
Escalader	115	<b>Les roquettes et les missiles</b>	146	Lancement de sorts rituel	175
S'évader	115	Résoudre les tirs de roquettes et de missiles	146	Contresort	176
Rester furtif	116	La dispersion des roquettes et de missiles	146	<b>Conjuration</b>	176
Nager	116	<b>Le combat en mêlée</b>	146	Les esprits	176
Naviguer	118	Se défendre contre les attaques de mêlée	146	Invocation	179
Percevoir	118	Les modificateurs de mêlée	147	Bannissement	180
Pister	118	Les armes de mêlée	148	Contrôle d'esprit	180
Sauter	118	<b>Autres facteurs du combat</b>	148	Les esprits veilleurs	181
Survivre	119	L'armure	148	<b>Le monde astral</b>	181
<b>Compétences actives de résonance</b>	119	Viser	149	Les auras et les formes astrales	182
<b>Compétences actives sociales</b>	119	Les modificateurs de défense	149	La perception astrale	183
Utiliser les compétences associées au Charisme	120	La défense totale	150	Les signatures astrales	183
<b>Compétences actives techniques</b>	123	L'interception	151	La projection astrale	184
Falsifier	124	Projection au sol	151	Le combat astral	185
Forcer des serrures	125	Maîtriser un adversaire (mêlée uniquement)	151	Le pistage astral	185
Construire et réparer	125	<b>Les dommages</b>	152	Les métaplans	185
<b>Compétences actives de pilotage</b>	125	Les types de dommages	152	<b>Les barrières mana</b>	185
<b>Compétences actives spéciales</b>	126	Les Codes de Dommages	152	Les loges magiques	186
<b>Compétences de connaissances</b>	127	Les tests de résistance aux dommages	152	Les runes de garde	186
Choix des Compétences de connaissances	127	L'application des dommages	153	Traverser les barrières	187
Connaissances de la rue	127	Les modificateurs de blessures	153	<b>Les adeptes</b>	187
Connaissances académiques	128	L'Ultime action	153	Les adeptes mystiques	187
Connaissances professionnelles	128	Les types de dommages spéciaux	153	Les pouvoirs d'adepte	187
Hobbies	128	<b>La surprise</b>	155	<b>L'initiation</b>	190
Utiliser les Compétences de connaissances	128	La surprise et la perception	155	Les pouvoirs des initiés	190
<b>Compétences de langues</b>	128	Les tests de surprise	155	<b>Les focus</b>	191
Le langage en 2070	128	Les effets de la surprise	155	Lien	191
Jargons	129	<b>Les barrières</b>	157	Activation	192
Utiliser les compétences de langues	129	Indices de barrière	157	Les focus de sort	192
<b>Utiliser les attributs</b>	129	Tirer à travers des barrières	157	Les focus d'esprit	192
Tests d'attributs	130	Détruire des barrières	157	Les armes focus	192
<b>LE COMBAT</b>	131	<b>Le combat de véhicules</b>	158	Les focus de pouvoir	192
<b>La séquence du Tour de combat</b>	132	Les attributs des véhicules	158	<b>Les esprits mentor</b>	192
<b>L'initiative</b>	132	Les Tests de pilotage	158	Interpréter un esprit mentor	192
Le Score d'Initiative	132	Le combat tactique	159	Les modificateurs d'esprit mentor	192
Les Passes d'Initiative	134	La course-poursuite	160	Les archétypes d'esprit mentor	192
Changer d'initiative	134	Attaques contre les véhicules	161	<b>Le grimoire de la rue</b>	196
L'initiative et la Chance	134	Les dommages des véhicules	162	Les caractéristiques des sorts	196
Les complications sur l'initiative	134	Armes de véhicules	162	Sorts de Combat	197
Les actions retardées	134	Les Tests de senseur	162	Sorts de Détection	198
Les objets à retardements et l'initiative	135	Acquisition par senseurs	162	Sorts de Santé	201
<b>La Phase d'Action</b>	135	<b>UN MONDE ÉVEILLÉ</b>	163	Sorts d'Illusion	202
Les Actions automatiques	135	<b>Les bases</b>	164	Sorts de Manipulation	203
Les Actions simples	136	Les attributs éveillés	164	<b>UN MONDE SANS FIL</b>	207
Les Actions complexes	138	<b>Utiliser la magie</b>	164	<b>La Matrice 2.0 : les bases</b>	208
<b>Le déplacement</b>	138	Sorcellerie	164	La topologie matricielle	208
<b>La résolution du combat</b>	139	Conjuration	166	Indices des appareils et des softs	208
Le Test opposé de combat	139	Le drain	166	Utiliser la Matrice	208
La séquence de combat	139	Les loges magiques	167	Hacker la Matrice	210
<b>Combat à distance</b>	139	Remarquer la magie	168	Le combat matriciel	210
Modificateurs de combat à distance	139	Les actions magiques	168	Le rigging	211
				<b>La réalité augmentée</b>	211
				Les zones	212
				<b>Les commlinks et les réseaux</b>	212
				Les modes des PAN	212



Le persona	213	Guérison	244	Créatures ordinaires	293
Connexion et abonnement	213	Surplus de dommages physiques	246	Métacréatures	294
Les attributs matriciels	214	<b>Toxines</b>	<b>246</b>	Esprits	297
Les programmes Autopilote	216	Attributs des toxines	246	Dracomorphes	298
Les accessoires	216	Utiliser les substances toxiques	247		
<b>Se connecter</b>	<b>216</b>	Exemples de toxines	248	<b>ÉQUIPEMENT</b>	<b>301</b>
Les codecoms	216	<b>Drogues et matos de défonce</b>	<b>249</b>	<b>Indices d'équipement</b>	<b>302</b>
Les accès autorisés	217	Consommation et abus	249	<b>Transporter l'équipement</b>	<b>302</b>
La piste matricielle	217	Drogues	250	Capacité de transport	302
<b>Utiliser la Matrice</b>	<b>220</b>	Les puces BTL	252	Encombrement	302
La perception matricielle	220	<b>Systèmes de sécurité</b>	<b>253</b>	<b>Adaptations de taille</b>	<b>302</b>
Accéder à plusieurs nœuds	220	Sécurité physique	253	Utilisation d'équipement inadapté	302
Utiliser la compétence Informatique	220	Sécurité technique	255	<b>Dissimuler de l'équipement</b>	<b>302</b>
Rechercher des données	222	Sécurité magique	258	Fouilles physiques	302
Les autres actions matricielles	222	Sécurité matricielle	258	<b>Disponibilité et achat de l'équipement</b>	<b>302</b>
<b>Le hacking</b>	<b>223</b>	<b>La réputation</b>	<b>259</b>	Le marché légal	302
Le hacking et les comptes	223	Réputation	259	Le marché noir	304
Entrer par effraction	223	Rumeur	259	<b>Fourguer le matos</b>	<b>304</b>
Hacké ! Une fois à l'intérieur	224	La renommée	260	<b>Légalité</b>	<b>306</b>
Les alertes de sécurité	224	<b>Vos papiers, s'il vous plaît</b>	<b>260</b>	Juridictions	306
Utiliser la compétence Hacking	225	Qu'est-ce qu'on met dans un SIN ?	260	<b>Gammes de cyberware et de bioware</b>	<b>306</b>
Utiliser la compétence Guerre électronique	227	CommLinks, créditubes, et identité	261	<b>Connectivité sans fil</b>	<b>306</b>
<b>Les programmes</b>	<b>227</b>	Fausses identités	261	Éteins-moi ça	306
Programmes courants	228	<b>Niveaux de vie</b>	<b>262</b>	<b>Listes d'équipement</b>	<b>307</b>
Les programmes de hacking	228	Luxeux	263	Armes de mêlée	307
Charger et utiliser des programmes	229	Élevé	263	Armes de trait et de jet	308
Les agents	229	Moyen	263	Armes à feu	319
Les contre-mesures d'intrusion	230	Bas	263	Accessoires pour armes à feu	313
Le code source et le piratage	230	Squatter	263	Munitions	315
<b>La réalité virtuelle</b>	<b>230</b>	À la rue	263	Grenades, roquettes et missiles	316
Les modes d'accès à la RV	231	Hospitalisation	263	Explosifs	317
La perception matricielle en RV	231	Payer les factures	263	Vêtements et protections	318
<b>Le cybercombat</b>	<b>232</b>	Acheter un niveau de vie	264	Électronique personnelle	320
L'Initiative matricielle	232	Niveaux de vie d'équipe	264	Puces de données et logiciels	323
Les attaques matricielles	233	<b>Karma</b>	<b>264</b>	Identité et créditubes	325
Les dommages matriciels	233	Gagner du karma	264	Outils	326
Le moniteur de condition matriciel	233	Progression du personnage	265	Appareils de vision	326
Les attaques de CI noires	233	Augmenter les compétences et groupes de compétences	265	Appareils auditifs	327
Combat simultané dans plusieurs nœuds	234	Augmenter les attributs	266	Senseurs	327
<b>Les technomanciens</b>	<b>234</b>	Autres augmentations	266	Sécurité	328
La résonance	235	<b>Conseils au meneur de jeu</b>	<b>267</b>	Matériel d'infiltration	329
Le persona incarné	235	Créer une aventure	268	Substances chimiques	329
Les compétences du technomancien	236	Intégrer de nouveaux membres dans l'équipe	271	Équipement de survie	329
Les Formes complexes	236	Garder le secret	271	Biotech	330
Le threading	236	Quelques tuyaux pour des shadowruns moins stressantes	272	Déguisements	332
Les sprites	236			Cyberware	332
Décompiler des sprites	238			Bioware	338
Les types de sprites	238	<b>ALLIÉS ET ENNEMIS</b>	<b>273</b>	Véhicules et drones	342
Les pouvoirs des sprites	239	<b>Personnages non joueurs (PNJ)</b>	<b>274</b>		
Les signatures matricielles	239	Brutes	274	<b>INDEX</b>	<b>356</b>
Le Technodrain	240	Exemples de brutes	276		
La submersion	240	Runners d'élite	279		
<b>Le rigging et les drones</b>	<b>240</b>	<b>Contacts</b>	<b>280</b>		
Les drones	240	Des contacts et des chiffres	280		
Les actions du rigger	241	Donner vie aux contacts	280		
Les programmes autosofts	241	Utiliser les contacts	280		
<b>Customisation de commlink</b>	<b>242</b>	Jouer les contacts	283		
Acheter des upgrades	242	Exemples de contacts	284		
Fabriquer votre propre hardware	242	<b>Créatures</b>	<b>287</b>		
Développer vos propres programmes	242	Attributs et compétences	287		
		Pouvoirs	288		
<b>COURIR LES OMBRES</b>	<b>243</b>	Faiblesses	293		
<b>La santé</b>	<b>244</b>	Les créatures au combat	293		



## CRÉDITS : SHADOWRUN, QUATRIÈME ÉDITION :

### CONCEPTEURS :

Rob Boyle, Elissa Carey, Brian Cross, Dan Grendel, Adam Jury, Steve Kenson, Drew Littell, Christian Lonsing, David Lyons, Michelle Lyons, Jon Szeto.

### RÉDACTION

Rob Boyle, Elissa Carey, Brian Cross, Dan Grendel, Adam Jury, Robyn King-Nitschke, Christian Lonsing, David Lyons, Michelle Lyons, Jon Szeto.

### REWRITING

Rob Boyle, Robyn King-Nitschke, Michelle Lyons.

### INDEX

Rita Tatum.

### RESPONSABLE DE LA GAMME SHADOWRUN

Rob Boyle.

### ÉQUIPE ARTISTIQUE

**Direction artistique :** Rob Boyle.

**Illustration de couverture :** Mark Zug.

**Design de couverture :** Michaela Eaves.

**Maquette intérieure :** Adam Jury, Jason Vargas.

**Maquette des sections couleur :** David M. Stansel-Garner (et Troy !).

**Carte de l'Amérique du Nord :** Mikael Brodu.

**Design du logo Shadowrun :** Catherine Brigg.

**Symboles bien cools :** Nigel Sade.

**Fiche de personnage :** Adam Jury, Drew Littell

**Illustrations couleur :** Shane Coppage, Fergus Duggan, Steve Ellis, Michael Komarck.

**Illustrations :** Dave Allsop, Joel Biske, Echo Chernik, Marko Djurdjevic, Alex Draude, Fergus Duggan, Steve Ellis, Jacob Glaser, John Gravato, Fred Hooper, Mike Jackson, Dana Knutson, Jeff Laubenstein, Chris Lewis, Brad McDevitt, Jim Nelson, Steve Prescott, Thomas Rooney, Anne Rouvin, Marc Sasso, Klaus Scherwinski, Chad Sergesketter, Per Sjogren, Christophe Swal, Karl Waller, Kevin Wasden, Shane White, Matt Wilson.

### PLAYTESTEURS

Reyna Abarca, Steppen Adams, Natalie Aked, Rob Aked, Andrea Baker, Jens Ballenstädt-Koch, Kevin Barsotti, C.J. Beckley, Yassil Benamer, Carlos Bergero, David Bernstrom, Peer Bieber, Kayo Blackmoore, Jordan Block, Lars Blumenstein, Joseph Bohms, Ghislain Bonnotte, Berianne Bramman, Mikael Brodu, Anthony Bruno, David Buehrer, Kytte Burke, Thibaut Carloz, Pedro Ceriotti, Bob Charleton, Bob Cooley, Cathy Cooley, Chuck Cooley, Boyce Cummings, Tim Curtin, Everett Downing, John Dunn, Grahm Eberhardt, Chris Elst, Manya Ettner, Maia Escobar, Daniel Eymard, Marcelo Falero, Humberto Fonseca, Jess Frantal, Mike Frantal, Marguerite Frey, Peter Gagnon, Frank Goers, Patrick Goodman, Tiffany Goodman, Jack Graham, Melynda Grifford-Vaughan, Julie Haehn, Tobias Hamelmann, Neil Hamre, Rosemary Harris, Lance

Hawvermale, Hinrik Heinhorst, Melanie Herz-Riggin, Jochen Hinderks, Vincent Hoquet, Tilo Hörter, Martin Janssen, Daniel Juhnke, Hauke von Jürgenson, Zachary Kenner, Fabian Khalil, Jong-Won Kim, Matthias Kleen, Leslie Ku, Amul Kumar, Christophe Lefaux, Brian Leist, Peter Leitch, Philippe Lemonnier, Fei Leung, Jason Levine, Nicole Liberty, Eduardo Lima, Craig Loos, Nancy Loos, Matt Marques, Daniel Martins, Derek Maunce, Frédéric Mauvais, Chris Maxfield, Trey Mercer, Dennis J. Miller, Michael Miller, Derrick Moore, Jonathan Naughton, Paul Newman, Maxime Noël, João Nunes, Heiko Oertel, Cyrille de Pardieu, Fabien Pérès, Fiona Petiet, Shawn Pettifer, Steven Pettifer, Matt Phillips, Mateo Porciúncula, Marcos Previtali, Eric Pullen, Yvie Raji, Kelly Ramsey, Thomas Rataud, Steven Ratkovich, Loes van Reemst, Shawn Riggin, Thomas Rooney III, Jason Ryder, Wade Saathoff, Lonnie Schmidt, Lori Schmidt, Sebastian Schmidt, Peter Schuh, Geoff Skellams, Jef Smith, Todd Smith, Erik Snocijs, Mark Somers, John Tarnowski, Peter Taylor, Olivier Thieffine, Malik Toms, Kevin Tyska, Jens Ullrich, James Vaughan, William Weaver, Martijn Weezepoel, Jakko Westerbeke, Brook Willeford, Christian Wilmes, Aaron Wilsford, Clare Wilson, Tobias Wolter, Jason Wortman.

### CRÉATEURS ORIGINAUX DE SHADOWRUN

Jordan Weisman, Bob Charrette, Paul Hume, Tom Dowd, L. Ross Babcock III, Sam Lewis, and Dave Wylie.

### UNE PARTIE DU CONTENU EST INSPIRÉE DES TRAVAUX DE

Bob Charrette, Tom Dowd, Paul Hume, Steve Kenson, Michael Mulvihill, Sharon Turner-Mulvihill et tous ceux qui ont apporté leur pierre à l'édifice au long de toutes ces années.

### ÉDITION FRANÇAISE

**Collectif Ombres Portées :** Ghislain Bonnotte, Jérémie « Blacky » Bouillon, Anthony Bruno et Thomas Moreau

## OMBRES PORTÉES

**Traduction et rewriting :** Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno et Thomas Moreau, avec la collaboration de Jérémie Bouillon.

**Maquette :** Cyrielle Renaud

**Relecture :** Raphaël Bombayl, Damien Coltice et Alexandra Berjoan.

**Glossaire et support online :** Jérémie Bouillon

**Remerciements :** Ombres Portées tient à remercier les Shadowforums pour leur aide et leur action pour la communauté SR francophone (merci les gars !), ainsi que tous les fans qui ont participé aux discussions et aux sondages de traduction sur [www.shadowrun.fr](http://www.shadowrun.fr), mais aussi les playtesteurs francophones qui ont permis que les règles de SR4 soient ce qu'elles sont – on vous a pas oubliés !

Merci également à Black Book Éditions pour avoir choisi Ombres Portées pour réaliser la traduction française de SR4.

**Titre original :** Shadowrun, Fourth Edition.

Copyright© 2006 WizKids Inc.

Tous Droits Réservés :

Shadowrun, la Matrice et WK Games sont des marques déposées et/ou des marques de fabrication de WizKids, 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 FanPro LLC, Chicago, Illinois, USA.

Tous droits réservés. Marque utilisée par Black Book Éditions sous licence de FanPro, LLC.

Version française 1.0 (février 2005), sur la base de la version américaine 1.0 (juillet 2005) et des erratas des versions américaine (1.3) et allemande (1.0) avec corrections additionnelles.

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.

Retrouvez *Shadowrun* sur le Net ! :

EN FRANÇAIS :

<http://www.shadowrun.fr> (portail web communautaire *Shadowrun*)

[info@shadowrun.fr](mailto:info@shadowrun.fr) (questions relatives à *Shadowrun*)

<http://www.shadowforums.com/forums> (principal forum francophone)

<http://fr.groups.yahoo.com/group/Shadowrun-france/> (mailing-list *Shadowrun* réservée aux MJ)

<http://fr.groups.yahoo.com/group/Shadowplayers/> (mailing-list *Shadowrun* pour les joueurs)

<http://www.sden.org/forums/viewforum.php?f=34> (forum *Shadowrun* du site de l'Elfe Noir)

et sur le site de Black Book Éditions :

[www.blackbookeditions.fr](http://www.blackbookeditions.fr)

EN ANGLAIS :

<http://www.shadowrunrpg.com> (site officiel de *Shadowrun*)

<http://www.dumpshock.com> (principal forum anglophone)

ET EN ALLEMAND :

<http://www.shadowrun.de> (site officiel de FanPro Allemagne)

Achévé d'imprimer en juin 2006 par Grafo industrias Graficas, Avda. Cervantes, 51 – Edif. 21 – DENAC 48970 Basauri (Vizcaya)  
Edité par Black Book Editions, 26 rue Thomassin, 69002 Lyon  
Dépot légal juin 2006  
ISBN 2-915847-14-2





*Le club était plein à craquer. Les punks pogotaient au rez-de-chaussée, les ravers maigrichons à moitié à poil dansaient sur de la techno aux balcons d'au-dessus. Ils bougeaient tous sur des rythmes différents, écoutant chacun leur propre musique via leurs écouteurs et leurs implants, ou tout simplement trop défoncés pour faire attention à cela. Quatre de ces clubbers se déplaçaient de manière synchronisée en direction du bar, méthodiquement et prudemment, à bonne distance les uns des autres.*

*Le bar donnait sur un petit patio. Une horde d'orks intimidants, dans leurs costumes tendance mais sans fioritures, en bloquaient l'accès, les yeux rivés sur les quatre personnes qui s'approchaient. Derrière ses gardes du corps, un humain était assis à la table installée dans le fond du patio, sirotant un verre de vin en appréciant l'intimité de cet espace réservé. Son costume coûteux et ses chaussures ne cadraient vraiment pas avec le reste du décor. Les quatre personnes passèrent sans un mot entre les orks, jetant des regards durs de part et d'autre, et s'assirent à la table sans autre forme d'introduction.*

*L'homme au costume les salua tous de la tête, un petit sourire au coin des lèvres, et se présenta simplement sous le nom de M. Johnson. « J'ai une cible. Elle arrivera au Sea Tac demain matin, à 05h00. Tout est prêt pour assurer son transport jusqu'à Downtown en taxi aérien. Je dispose, bien entendu, de toutes les informations. J'ai besoin que vous remplaciez ce taxi et que vous déposiez la cible dans un endroit qui vous sera indiqué au cours du transit. Indemne, cela va de soi. La cible n'est pas volontaire. »*

*Les quatre nouveaux venus échangèrent une série de regards appuyés et se mirent à marmonner, signe qu'ils discutaient entre eux de cette affaire au sein de leur réseau sans-fil privatif. Aucune parole ne fut prononcée. Ça va être chaud. Il y aura des flics partout. Je peux nous avoir des passes pour entrer. Taxi aérien ? Il a dit taxi aérien ? Cool !*

*Après quelques secondes, la plupart d'entre eux hochèrent la tête, en accord avec les voix qui parlaient dans leurs têtes. L'un d'eux s'avança, les nanotatouages sur sa tête chauve contrastant avec la couleur des projecteurs qui émanaient de la piste de danse, et posa la sacro-sainte question. « Combien ? »*

*Le Johnson fit une pause, prit le temps de finir son vin, et reposa doucement son verre sur la table. « 20 000 nuyens. 25-75. Si vous me le ramenez en parfait état, il y aura un bonus de 5 000. »*

*L'un de ses interlocuteurs – un grand elfe dégingandé – intervint : « Les codes d'accès. Qu'est-ce que vous avez pour le système des taxis aériens ? »*

*Le costard sembla un peu décontenancé, son attitude changea et il se mit à suivre le bord de son verre du doigt. « Rien du tout. Je connais la compagnie, les horaires et les infos qui concernent la cible. Pour le reste, débrouillez vous. »*

*L'elfe regarda à nouveau son équipe, communiquant silencieusement. Ça ne devrait pas être trop compliqué à pirater. On retarde le taxi, on le remplace par le nôtre, on charge le type, et on s'arrache fissa. Ça va être une longue nuit, par contre.*

*Les autres approuvèrent silencieusement. Le chauve s'avança à nouveau. « On prend. Balancez-lui vos infos, » – il montra l'elfe du pouce – « on se revoit demain matin. »*

## LES HUMAINS

*Homo sapiens sapiens*

Les humains représentent toujours la majorité de la population mondiale, en moyenne. La plupart mesurent environ 1m75 et pèsent à peine moins de 80kg. Soixante ans après l'Éveil, les humains sont toujours perçus comme « la norme » par les profanes et les organisations scientifiques, et sont toujours le mètre-étalon auquel sont comparés les autres métatypes.

## LES NAINS

*Homo sapiens pumillonis*

Petit, trapu, aussi large que haut, un nain a en général de plus petites jambes que les autres métatypes. Les nains ont une vision thermographique naturelle (ce qui aide à crédibiliser les histoires selon lesquelles ils préfèrent vivre sous terre, un stéréotype qui n'est que partiellement vrai en ce XXI<sup>e</sup> siècle). Ils ont également un système immunitaire robuste et tombent rarement malades, même lorsqu'ils sont exposés à des toxines. Ils vivent normalement en petites cellules familiales, s'isolant parfois du reste de la société.

Dans le folklore, les nains sont décrits comme durs à la tâche, capables d'accomplir des tâches physiques que personne d'autre ne voudrait faire. Cela s'avère exact dans le Sixième monde, car les nains sont réputés pour leur grande conscience professionnelle et pour leur

incroyable aptitude à s'adapter aux nouvelles technologies. Lorsqu'il est temps pour les mégacorpos de rendre hommage aux véritables cerveaux qui se cachent derrière de nombreuses innovations, il s'agit en général de nains, à la surprise générale. La plupart des nains sont discrets et ne font pas étalage de leurs compétences, comme l'illustre les propos du développeur réputé Frank « Friz » Baylor, dans l'émission matricielle où il a reçu en 2069 le prix de la CI la plus innovante : « Je suis navré de n'avoir pu assister en personne à la remise des prix, mais je ne voulais pas quitter le travail pour la soirée. À l'année prochaine, quand je l'emporterai à nouveau ! ».

De tous les métatypes, les nains sont souvent les mieux intégrés à la société conventionnelle. Ils

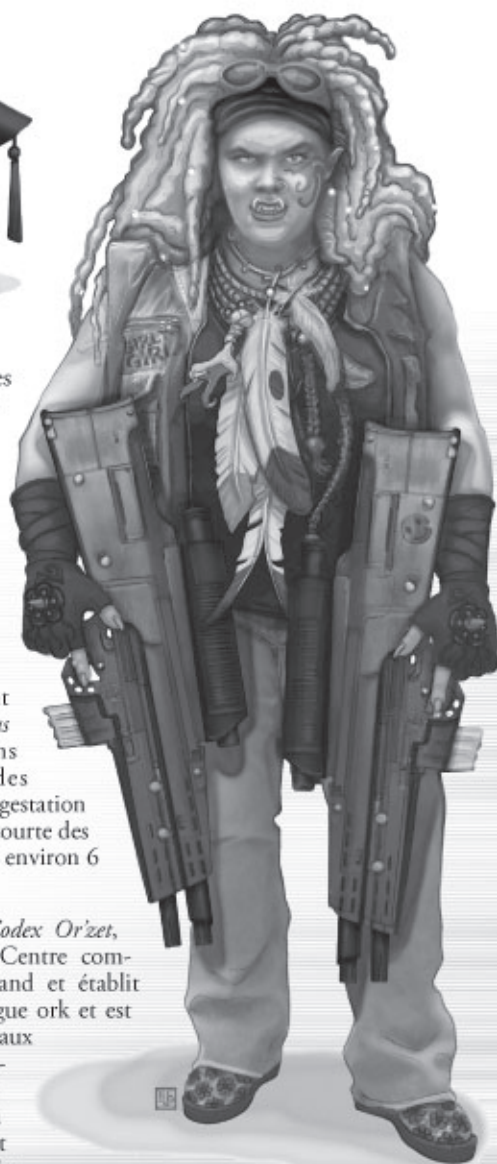
rencontrent moins de problèmes car on ne les craint pas comme les orks ou les trolls, et ils n'ont pas l'image de personnages glamours ou conspirateurs de certains elfes. Ils doivent toutefois parfois faire face aux attitudes paternalistes de ceux qui confondent petite taille et immaturité. Les nains doivent également lutter pour vivre dans un monde construit pour des gens plus grands et dans lequel, lorsqu'on parle d'égalité des chances, ils sont littéralement regardés de haut.

## LES ORKS

*Homo sapiens robustus*

Les orks ont des proportions similaires aux humains, mais ont une stature plus massive, ce qui ajoute à leur carrure. En dehors de leur taille, la caractéristique physique la plus distinctive des orks sont les grandes canines inférieures, qui semblent encore plus étranges lorsqu'elles sont associées aux lèvres fines et au nez épâté caractéristiques du métatype. Les oreilles des orks sont pointues comme celles des elfes, sans être aussi allongées. Comme les elfes également, les yeux des orks sont naturellement adaptés aux faibles luminosités.

Probablement à cause de leur fort taux de natalité, les orks vivent souvent au sein de gran-



des familles étendues qui se regroupent en communautés. Les enfants naissent en général quadruplés mais certaines mères orks donnent parfois naissance à huit bébés. Lorsque des *sapiens* naissent de mères orks, ils expriment les traits *robustus* à la puberté dans environ 95% des cas. La période de gestation des orks est la plus courte des tous les métatypes : environ 6 mois.

En 2060, le *Codex Or'zet*, est publié par le Centre communautaire d'Orkland et établit les bases d'une langue ork et est diffusé via les réseaux académiques et sociaux. Il ne s'agit pas d'un nouveau langage : l'or'zet est l'interprétation d'un



# L'ADEPTE PISTOLERO



De nombreux adeptes canalisent leur énergie pour faire de leur corps une machine à tuer à mains nues, mais l'Adept Pistolero adopte une approche différente. Grâce à sa capacité peu commune à manipuler toutes sortes d'armes à feu, son art tient plus du Gun-Fu que du Kung-Fu quand elle descend ses adversaires avant même qu'ils aient eu le temps de dégainer. Avec ses armes, l'Adept Pistolero peut faire des choses que la plupart des gens ne pourraient même pas espérer faire en rêve, et si ça chauffe pour ses fesses, elle a tellement de bol qu'elle parviendra quand même à se planquer suffisamment longtemps pour trouver le temps de lâcher la dernière rafale décisive. « Une balle, un mort » est sa devise et même si dans les rues sombres du Sixième monde, ce n'est pas tous les jours facile à appliquer, il est rare qu'elle rate sa cible. Flingue-à-louer au sens strict du terme, l'Adept Pistolero ne crache sur aucun boulot, et à ses yeux, rien n'est impossible.

## ÉQUIPEMENT & NIVEAU DE VIE (45 000 ¥) (9 PC)

2 Colts Manhunter (avec Système smartgun, Holster rapide et 20 chargeurs de Munitions explosives) ; Raëcor Sting (avec Holster dissimulable et 2 chargeurs de Munitions fléchettes) ; Lentilles de contact avec Système smartgun et Interface visuelle ; Gants RA ; Manteau renforcé ;

Chrysler-Nissan Patrol-1 ; Commlink Hermes Ikon (avec OS Mangadyne Deva) ; Faux SIN (Indice 3) ; Fausse licence de détective (indice 4) ; Médikit (indice 6) ; Autocrocheteur ; Niveau de vie Bas (3 mois)

## CONTACTS (14 PC)

Fixer (Influence 3 / Loyauté 3)

## RACE : ork (20 PC)

### ATTRIBUTS (250 PC)

Con Agi Réa For Cha Int Log Vol Mag Chance

5 5 5(7) 4 2 3 3 4 5 4

Essence : 6

Initiative : 8 (10)

Passes d'Initiative : 1 (3)

Compteur de Dommages physiques : 11

Compteur de Dommages étourdissants : 10

### COMPÉTENCES ACTIVES (112 PC)

Armes à feu (GC) (Capacité améliorée : Pistolets) : 4 (6)

Athlétisme (GC) : 3

Esquive : 3

Étiquette (La Rue) : 2 (+2)

Perception (Visuelle) : 3 (+2)

Véhicules terrestres (Voitures) : 1 (+2)

### COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES (18 PC GRATUITS)

Conception d'armes à feu : 4

Films d'action de Hong Kong : 3

Histoire des armes à feu : 2

Procédures de la Lone Star : 3

Triades de Hong Kong : 3

### COMPÉTENCES DE LANGUES

Chinois : M

Anglais (Argot de la rue) : 2 (+2)

### TRAITS (+5 PC)

Adept (5 PC)

Allergie Légère aux Produits polluants (+10 PC)

SINner (+5 PC)

### POUVOIRS D'ADEPTE (5 POINTS DE POUVOIR FOURNIS PAR LA MAGIE)

Capacité améliorée (Pistolets) : 2

Réflexes améliorés : 2

Sens du combat : 2

Détective de la Lone Star (Influence 2 / Loyauté 2)  
Marchand d'armes (Influence 2 / Loyauté 2)

### NOTES

Argent de départ : 3D6 + 7 x 50 ¥

Vision nocturne naturelle

# LE DÉTECTIVE DE L'OCCULTÉ



**RACE : humain (0 PC)**

**ATTRIBUTS (230 PC)**

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log	Vol	Mag	Chance
3	3	3	2	4	4	4	4	4	3

Essence : 6

Initiative (Astral) : 7 (8)

Passes d'Initiative (Astral) : 1 (3)

Compteur de Dommages physiques : 10

Compteur de Dommages

étourdissants : 10

**COMPÉTENCES ACTIVES (146 PC)**

Analyse astrale : 3

Conjuration (GC) : 3

Esquive : 2

Filature : 2

Influence (GC) : 2

Perception (Visuelle) : 4 (+2)

Pistolets : 2

Recherche de données : 3

Sorcellerie (GC) : 3

**COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES  
(24 PC GRATUITS)**

Chimie : 3

Connaissance des environs : 4

Politiques des Ombres : 4

Théorie magique : 4

**COMPÉTENCES DE LANGUES**

Arabe : M

Anglais (Argot de la rue) : 3 (+2)

Latin : 3

Japonais : 2

**TRAITS (+10 PC)**

Dépendance Légère à l'alcool (+5 PC)

Magicien (15 PC)

Malchanceux (+20 PC)

**SORTS**

Combustion

Éclair étourdissant

Influence

Invisibilité étendue

Sonde mentale

Si vous avez quelque chose à cacher, il vaudrait mieux que l'Investigateur de l'occulte ne soit pas à sa recherche, parce que vous n'allez pas pouvoir le cacher longtemps. Version éveillée du détective en imper traditionnel, il utilise une large palette de sorts en plus de son flair d'investigateur, son acharnement et son vaste réseau de contacts. Mi-chien de chasse, mi-justicier, une fois qu'il est sur une piste, il ne la lâchera plus jusqu'à ce qu'il ait retrouvé l'information (ou le suspect) qu'il cherchait. Autrefois, il était promis à un bel avenir en tant que détective au sein des forces de police conventionnelles, mais ses principes étaient incompatibles avec sa mission et l'obligèrent à la quitter et à devenir indépendant, mettant ses talents au service de tous ceux qui recherchent un peu d'aide dans la rue.

**ÉQUIPEMENT & NIVEAU DE VIE  
(25 000 ¥) (5 PC)**

Colt Manhunter (avec Holster dissimulable et 10 chargeurs de Munitions normales); Commlink Sony Emperor (avec OS Renraku Ichi); Monocle avec Interface visuelle; Gants RA; Lunettes OptiMage; Lunettes avec Vision nocturne, thermographique et Compensation anti-flash; Oreillette avec Amplification auditive (Indice 3) et Reconnaissance spatiale; Manteau renforcé; Matériaux pour loge magique (Puissance 3); Passe maglock

(Indice 4); Kit de serrurier; Autocrocheteur; Faux SIN (Indice 3); Fausse carte de presse (Indice 4); 20 marqueurs de sécurité; 3 Micro-caméras; 3 Micro-microphones; Scanner de fréquences radios (Indice 3); Micro-microphone directionnel; Niveau de vie Bas (2 mois)

**CONTACTS (14 PC)**

Barman (Influence 2 / Loyauté 1)

Fixer (Influence 2 / Loyauté 1)

Flic des rues de la Lone Star (Influence 2 / Loyauté 1)

Indic (Influence 1 / Loyauté 1)

Marchande de talismans (Influence 2 / Loyauté 1)

**NOTES**

Argent de départ : 3D8+5 x 50¥

## THÉORIES SUR LA NATURE DE LA MAGIE

- Extrait du *Manuel de thaumatologie pratique*, 32e édition.

## Des trois domaines

Les magiciens perçoivent les trois domaines d'existence. Le premier d'entre eux est le domaine physique, notre monde naturel, sujet à toutes les lois de la physique.

De l'autre « côté » se trouve le monde astral. Il occupe le même « espace » que le plan physique, mais obéit à des lois « physiques » (ou « astrales » ?) différentes. Il est toujours présent, tout près, juste à côté. Il s'épanouit grâce à la vie, et c'est pourquoi les émotions, les pensées et l'esprit sont importants sur le plan astral. Sans vie, il n'y aurait pas de plan astral. Et, privé d'une gaïasphère épanouie pour le soutenir, il ne peut s'étendre dans l'espace.

De l'autre côté (et nous entourant pour toucher le plan astral à ses extrémités), se trouve le domaine des métaplans. Les métaplans ne sont pas un endroit unique, mais plusieurs et leur nature véritable, ainsi que leur rôle, est au-delà de l'entendement des magiciens ordinaires.

Chaque domaine est séparé par une barrière, sorte de mur qui nous empêche d'errer au hasard d'un lieu à l'autre. Les magiciens ont appris à étendre leurs sens au plan astral pour percevoir ce qui s'y passe. Les magiciens complets peuvent réellement quitter leur enveloppe charnelle et projeter leur esprit dans le plan astral. Voyager psychiquement dans les métaplans est également possible, mais il s'agit là d'une affaire autrement plus compliquée.

## Du mana

Le mana, essence de la magie, sature les trois domaines. Il est partout, reliant tout, un grand champ de mana connectant tout ce qui vit.

Certains comparent le mana à une rivière, une analogie utile pour décrire les lignes de force, draconiques et de pouvoir chi. Il est plus exact de le décrire comme les vagues d'un océan, circulant en courants au travers des trois domaines. Dans le domaine physique, nous savons que le mana fluctue selon des cycles : le mana ambiant est parfois important, et la magie est alors possible (c'est le cas aujourd'hui), mais le niveau est parfois bas et la magie difficile sinon impossible (c'était le cas avant l'Éveil). Selon les recherches, les mythes et les allégations de certains grands dragons, nous vivons actuellement dans le sixième cycle de magie : le Sixième monde.

Le mana n'est pas visible dans le plan physique et n'a ni saveur ni texture, mais les Éveillés peuvent le sentir et le manipuler. Ce mana du plan physique semble lié de façon inhérente à celui du plan astral, s'écoulant selon les mêmes tourbillons et courants.

Le mana projette le reflet de ce qui vit, les auras, depuis le plan physique vers le plan astral. Les auras sont intangibles dans le plan astral – les entités astrales passent au travers – mais ceux qui sont capables de les ressentir peuvent y lire des informations. Tout ce qui est magique par nature projette également un reflet dans l'astral : les sorts – la manipulation du mana – lancés sur le plan physique ont une aura visible sur le plan astral. Quant aux objets inanimés, ils n'ont pas d'aura.

(à suivre page 167)

## Contresort

Contresort est utilisé pour interrompre d'autres sorts, soit lors de leur lancement, soit lors de leur maintien. Pour se défendre contre un sort, des dés de Contresort sont ajoutés à la réserve de dés de chaque défenseur. Pour dissiper un sort, un Test opposé de Magie + Contresort est effectué contre la Puissance du sort ciblé + Magie du lanceur, les succès excédentaires réduisant le nombre de succès obtenus lors du lancement du sort. Pour plus d'informations, voir p. 176.

## CONJURATION

La Conjuración est le groupe de compétences utilisé pour traiter avec les esprits. Le groupe inclut les compétences d'Invocation, de Bannissement et de Contrôle d'esprit.

## Invocation

La compétence d'Invocation couvre l'appel et le commandement des esprits. Lorsqu'un magicien appelle un esprit, il choisit d'abord la Puissance de l'esprit qu'il souhaite invoquer puis effectue un Test opposé de Magie + Invocation contre la Puissance de l'esprit. D'autres sources de pouvoir (focus de pouvoir ou d'esprit) peuvent procurer un bonus à la réserve de dés de l'invocateur. Les succès excédentaires déterminent le nombre de services supplémentaires que l'esprit doit à l'invocateur. Les services d'un esprit invoqué sont valables jusqu'au prochain lever ou coucher de soleil, selon ce qui arrive en premier, sauf si l'esprit est contrôlé par le magicien (voir *Contrôle d'esprit*, p. 180).

L'Invocation est une Action complexe. Pour plus d'informations, voir p. 179.

## Bannissement

La compétence Bannissement est utilisée pour rompre les liens entre un esprit et son invocateur, libérant l'esprit pour qu'il retourne dans son métaplan d'origine. Pour bannir un esprit, le magicien effectue un Test opposé de Magie + Bannissement contre la Puissance de l'esprit (ou Puissance + Magie de l'invocateur pour les esprits liés). Chaque succès réduit de 1 le nombre de services dus par cet esprit. Si le nombre de services est réduit à 0, l'esprit retourne chez lui, sauf si un magicien intervient immédiatement pour l'invoquer à nouveau. Le Bannissement nécessite une Action complexe. Pour plus d'informations, voir p. 180.

## Contrôle d'esprit

La compétence Contrôle d'esprit est utilisée pour contraindre un esprit à une période de service plus longue. Les esprits contrôlés peuvent rendre une plus grande variété de services aux magiciens. Contrôler un esprit nécessite un Test opposé qui confronte la Magie + Contrôle d'esprit et la Puissance x 2 de l'esprit. Ce test requiert un nombre d'heures égal à la Puissance de l'esprit.

Si le magicien obtient un succès excédentaire, l'esprit lui est lié magiquement. Les services dus lors du contrôle d'esprit initial le restent jusqu'à ce qu'ils soient dépensés, au lieu de la durée habituelle du prochain lever/coucher de soleil. Chaque succès supplémentaire augmente encore de 1 le nombre de services dus par l'esprit.

Pour plus d'informations sur le fait de contrôler des esprits, voir p. 180.

## LE DRAIN

L'effort déployé pour manipuler le mana peut épuiser, voire blesser un magicien. Le mana étant une forme d'énergie, en canaliser de grandes quantités peut épuiser le corps et l'esprit. On appelle l'effet de cet épuisement *Drain*. Les actions magiques qui causent du Drain ont une *Valeur de Drain*, un peu comme les armes ont une Valeur de Dommages.

En 2029, un mystérieux virus dévasta les réseaux informatiques du monde entier, jetant pratiquement la civilisation à genoux. Une nouvelle Matrice de réalité virtuelle fut mise en place pour les remplacer, créant un environnement numérique pour abriter les transactions de données et, d'une manière plus générale, l'ensemble de la société informatique. En 2064, un deuxième Crash frappa de nouveau mortellement la Matrice. En 2070, la Matrice d'autrefois – avec ses datajacks et ses cyberdecks pour les utilisateurs, mais aussi ses serveurs informatiques câblés et ses kilomètres et kilomètres de spaghettis de fibre optique – n'est plus. Une nouvelle Matrice a vu le jour, un monde de perceptions augmentées et de connexions sans fil.

Dans *Shadowrun*, presque tout le monde fait partie de ce monde électronique interconnecté, qu'il le veuille ou non. Votre *commlink* personnel vous permet d'être en ligne partout où vous allez, 24 heures sur 24, 7 jours sur 7, de sorte que vous êtes toujours joignable par téléphone ou par messagerie. La *Réalité augmentée* vous permet d'accéder aux données de la Matrice de presque n'importe où, s'affichant par-dessus vos sens physiques par simple surimpression, comme un affichage sur une visière. Vous voulez voir le menu d'un restaurant ou le dernier e-mail reçu ? Il vous suffit d'un click mental. Les réseaux sans fil vous permettent également de frayer informatiquement avec n'importe qui alentour, que ce soit pour lire le CV de cette elfe chaude comme la braise, vendre vos deux tickets en trop pour Speed Coma ou vous fritter avec des potes dans une partie d'*Avatar Assassin*.

Certains shadowrunners, cependant, manipulent le monde sans fil à leur profit. Ces *hackers* se spécialisent dans l'art de commander aux programmes et aux machines, de manipuler les données ou de dénicher des informations stockées dans des banques de données électroniques sécurisées. Les hackers ne sont pas les seuls pirates à surfer sur la vague électronique : les *technomanciens* – les enfants évolués de la Matrice – possèdent la capacité de transformer le monde sans fil par la seule force de leur volonté.

Les hackers et les technomanciens excellent dans l'art de pénétrer et d'exploiter les réseaux sans fil (et câblés). Collectivement, ils remplissent un rôle crucial dans toute équipe de shadowrunners, pas seulement pour leurs capacités de ninja du Net lorsqu'ils infiltrèrent les systèmes de sécurité ou qu'ils collectent des données vitales, mais également pour leurs capacités à contrôler des armées de drones et à s'interfacer complètement avec des véhicules, leur donnant un avantage avec lequel même les samouraïs des rues ne peuvent rivaliser.

Plus important, les hackers et les technomanciens ne sont plus attachés aux cyberdecks et aux systèmes filaires encombrants qui limitaient leurs prédécesseurs. Ils sont dorénavant des membres mobiles et intégrés au sein de toute équipe de shadowrunners.

## LA MATRICE 2.0 : LES BASES

La Matrice de 2070 se compose d'un nombre presque infini de réseaux maillés sans fil utilisés pour contrôler pratiquement tous les aspects de la vie moderne. La nouvelle Matrice est construite pour s'assurer de son omniprésence, accessible de partout et intégrée dans la vie quotidienne.

## LE MONDE AUGMENTÉ

La Réalité augmentée (RA) comprend toutes sortes d'améliorations sensorielles ajoutées en surimpression de la perception normale qu'un utilisateur a du monde réel. Le citoyen moyen peut ainsi constamment voir, entendre, toucher et même sentir la Matrice, tout en continuant d'interagir avec le monde normal de tous les jours. Les applications de la RA sont détaillées p. 211.

Il ne faut pas confondre la RA avec la *Réalité virtuelle* (RV),

dans laquelle les sensations artificielles de la Matrice supplantent la perception du monde réel et vous immergent dans une réalité simulée, vous séparant mentalement de votre corps physique. Sauf mention du contraire, ce chapitre se réfère à la Réalité augmentée – la manière la plus courante d'utiliser la Matrice – plutôt qu'à la réalité virtuelle. La RV est détaillée p. 230.

## LA TOPOLOGIE MATRICIELLE

La Matrice est un organisme complexe, un vaste assemblage de milliards de nœuds, tous reliés les uns aux autres. Tout en bas de l'échelle, se trouvent les utilisateurs individuels avec leurs commlinks et leurs PAN (*Personal Access Network*, ou réseau d'accès personnel, voir p. 212). Ces utilisateurs interagissent par connexion sans fil avec d'autres PAN et appareils qui se trouvent tout autour d'eux pour former un réseau maillé sans fil. Les logements et les bureaux peuvent accéder à la Matrice via un terminal public (ou *term'*, en abrégé), qui sert également de centre multimédia (scanner d'images, imprimante, écran vidéo ou holographique, enceintes, etc.). Ce réseau se connecte à de nombreux portails et stations de base câblées à l'infrastructure matricielle locale ; ensemble, ils forment une grille de télécommunications. Ces grilles sont elles-mêmes interconnectées, formant l'épine dorsale de la Matrice.

## INDICES DES APPAREILS ET DES SOFTS

Chaque appareil électronique informatisé – des commlinks au cyberware en passant par les caméras vidéo et les serveurs – possède un jeu d'attributs de base à utiliser dans certaines interactions matricielles. Certains de ces attributs – Réponse et Signal – sont déterminés par les capacités matérielles de la machine. D'autres – Firewall et Système – sont déterminés par le système d'exploitation (OS, pour *Operating System*) logiciel de l'appareil. Par souci de simplicité, cependant, la plupart des appareils de SR4 ont un indice d'Appareil standard qui regroupe tous ces attributs. Ces attributs sont détaillés dans *Les attributs matriciels*, p. 214.

La partie soft (ou logicielle) est également représentée au moyen d'indices de programmes spécifiques, qui déterminent l'efficacité de chaque programme précis. Le soft est détaillé dans *Les programmes*, p. 227.

## UTILISER LA MATRICE

Chaque personnage de *Shadowrun* possède un minimum de compétences en informatique et électronique (à moins de posséder les Défauts Incompétent ou Primitif, p. 81 et 83) et d'expérience personnelle en matière de recherches de données, de réseaux et d'utilisation générale de la Matrice. Les gens ordinaires du Sixième monde utilisent constamment leurs commlinks/PAN pour passer des appels télécom, utiliser la Réalité augmentée, chercher des données, rester en contact avec leurs équipiers et gérer leurs finances. Cela ne fait bien entendu pas d'eux des hackers ou des technomanciens. Pour les personnages qui souhaitent maximiser leur utilisation de la Matrice, les compétences Informatique (voir *Utiliser la compétence Informatique*, p. 220) et Recherche de données (voir *Utiliser la compétence Recherche de données*, p.222) s'avèreront incontournables.

## Interface

Dans la Matrice, vous êtes représenté par votre *persona*, l'interface graphique utilisateur qui exécute toutes vos commandes. L'icône de votre persona est ce que les autres utilisateurs voient lorsqu'ils interagissent avec vous en ligne (voir *Le persona*, p. 213).



a  
n



TRANSMISSION.....

## LA RÉPUTATION

Votre image peut vous jouer des tours. Une solide réputation dans la rue peut faire beaucoup pour la carrière d'un runner, convaincre un contact de lui faire une fleur, ou de le tirer de situations tendues sans trop de casse. Mais d'un autre côté, trop de publicité peut l'empêcher de bosser, le mettant trop en confiance ou lui faisant gagner des ennemis puissants. D'un autre côté, si la réputation d'un runner quitte le niveau de la rue pour passer au niveau public, il se rendra vite compte que ses autres collègues des ombres l'éviteront comme la peste et il pourra sentir le souffle de ses ennemis sur sa nuque.

Cette « image de marque » se divise en trois facteurs distincts : la **Réputation**, la **Rumeur** et la **Renommée**. Chacun de ces facteurs doit être géré séparément par le meneur de jeu, et noté sur la feuille de personnage.

### RÉPUTATION

La Réputation représente en quelque sorte le cheminement professionnel du personnage dans la rue. Plus il est là depuis longtemps, plus on l'a vu, plus il en a fait, et plus ses collègues le respectent.

La Réputation est basée sur le Karma total amassé par le personnage (voir *Karma*, p. 264), divisé par 10 et arrondi à l'entier supérieur. Un personnage qui a acquis 35 points de Karma depuis le début de sa carrière aura une Réputation de 4 ( $35/10 = 3,5$ , arrondi à 4).

À la discrétion du meneur de jeu, des points supplémentaires peuvent être ajoutés à la Réputation du personnage s'il a vécu des aventures particulièrement épiques, s'il a obtenu des victoires écrasantes, s'en est tiré d'une manière incroyable, ou tout autre événement incroyable d'audace.

### Utilisation de la Réputation

La Réputation s'applique comme un bonus à la réserve de dé pour toutes les Compétences sociales où la Réputation du personnage est connue et peut être avantageuse. Par exemple, un fixer avec une Réputation de 3 aura un +3 à sa réserve de dés quand il fera son jet d'Intimidation. Notez que ce modificateur ne s'applique que si les personnes en face connaissent sa Réputation. Cela veut aussi dire qu'un personnage qui se fait passer pour quelqu'un qui a une certaine Réputation pourrait l'utiliser pour traiter avec d'autres personnes, si le meneur de jeu l'y autorise.

Le bonus de Réputation ne peut pas dépasser le Charisme du personnage.

### RUMEUR

La Rumeur concernant un personnage est le côté négatif de sa Réputation : pourquoi il est si difficile de s'en faire un ami, pourquoi il est si borné, le nombre de conneries qu'il a faites et les échecs qu'il a connus. La rumeur peut aussi refléter son côté impitoyable, le fait qu'on ne puisse pas lui faire confiance et tous les aspects négatifs de sa personnalité qui peuvent décider certains de se passer de lui.

Tout personnage commence avec une Rumeur de 0 : les gens ont une opinion neutre à son égard. Modifiez cette valeur en fonction des traits possédés par le personnage (+1 point par défaut, -1 point par avantage) :

**Avantages :** Chanceux, M. Tout-le-monde, Première impression

**Défauts :** Asocial, Dépendance, Écorché, Gremlins, Hostilité des esprits, Incompétent, Infirme, Malchanceux, Paralysie en combat, Poseur elfe, Poseur ork, Sauvageon, SINner (SIN-criminel uniquement)

**Holster cybernétique :** Un holster cybernétique peut être installé dans un bras, une jambe ou un torse cybernétique. Il accueille une arme d'une taille n'excédant pas celle d'un pistolet dans le membre, qui reste parfaitement scellé tant qu'il n'est pas activé. Y insérer ou en retirer une arme prend une Action simple. Détecter un holster cybernétique nécessite un Test de Perception + Intuition (4).

**Monture gyroscopique pour bras cybernétique :** Quand cet équipement est activé, des contrepoids jaillissent du poignet de l'utilisateur et lui fournissent une précision de tir améliorée. Les effets sont semblables à ceux du gyrostabilisateur (p. 314) d'Indice 3. Les effets ne sont pas cumulables avec ceux d'un gyrostabilisateur.

**Vérins hydrauliques :** Cet implant nécessite la présence de deux jambes cybernétiques et chaque vérin consomme une capacité de Capacité égale à son indice. Chaque point d'indice ajoute un modificateur de réserve de dés de +1 aux Tests de Saut (voir p. 118), augmente de 20% la distance maximum de saut du personnage et réduit l'effet des chutes de 2 mètres (à condition que le personnage parvienne à atterrir sur ses pieds. Par exemple, un personnage équipé de vérins hydrauliques d'Indice 3 qui fait une chute de 10 mètres est considéré comme tombant de seulement 4 mètres.

## Armes cyber-implantées

Les armes cyber-implantées représentent le choix de prédilection des samourais des rues qui ne veulent plus jamais se sentir désarmés.

**Armes à feu cybernétiques :** Une arme à feu cybernétique est en général installée dans un bras cybernétique, bien qu'on puisse installer des armes dans des jambes cybernétiques ou plus rarement, directement implantées dans le membre naturel. Selon la taille de l'arme, elle peut occuper une partie de l'avant-bras de l'utilisateur ou le remplacer entièrement (avec les parties fonctionnelles du bras reconstituées autour). Une telle arme tire soit grâce à un port dissimulé dans la paume ou en repliant la main de l'utilisateur au niveau du poignet. Afin de respecter les impératifs de discrétion, la plupart des pièces entrant dans la fabrication de ces armes sont faites de composés non métalliques ; les pièces métalliques restantes sont alors intégrées à la structure du bras cybernétique. Un membre cybernétique ne peut accueillir qu'une seule arme à feu cybernétique.

Toutes les armes à feu cybernétiques sont équipées de magasins internes et peuvent être dotées d'un port d'alimentation en munitions externe – mais quand un chargeur est inséré, la présence d'une arme cybernétique dans le bras devient évidente. Toutes les armes cybernétiques sont équipées en série de systèmes smartgun (voir p. 314). Des accessoires tels que les visées laser, les silencieux et les atténuateurs de son sont également disponibles ; d'autres (comme les systèmes pneumatiques de compensation de recul) ne peuvent pas être installés.

**Armes de mêlée cybernétiques :** Les armes de mêlée cybernétiques sont les jouets classiques des mecs-rasoirs et des gillettes. Elles existent comme améliorations de membres cybernétiques mais sont également très répandues sous forme de systèmes individuels implantés dans les mains naturelles des utilisateurs. Les griffes sont des lames de 2,5 centimètres en acier chromé ou en carbone qui remplacent les ongles de l'utilisateur ou qui jaillissent de compartiments cachés sous des ongles synthétiques. Les lames de poing sortent du côté de la main du côté opposé au pouce, parallèlement à la main. Les lames consistent en un nombre variable de lames sortant du poignet ou des articulations des doigts du personnage. L'électro-main est dotée de contacts électriques installés dans les articulations ou la paume de la main – et infligent de gros dommages à tout ce qui entre en contact avec elles quand elles sont activées. Les électro-mains infligent des Dommages électriques (voir p. 154) et contiennent 10 charges chacune. Sur secteur, elles se rechargent au rythme de 10 secondes par charge.



## BIDWARE

Le bioware est une nouvelle étape dans l'augmentation des capacités corporelles. Au lieu de remplacer des organes par des machines électroniques, les implants de bioware augmentent les fonctions même du corps et s'y intègrent comme s'ils étaient naturels. Cette application de la biotechnologie est particulièrement vicieuse puisqu'elle consiste à leurrer le corps du patient tout en maintenant un équilibre délicat entre les différents systèmes organiques (modifiés ou pas) du corps. Les techniques de bionique et de bio-ingénierie ont largement progressé au cours des dix dernières années, faisant du bioware la nouvelle frontière technologique de pointe. Bien qu'il soit plus coûteux financièrement, son coût d'Essence très faible et le fait qu'il est difficile à repérer rendent le bioware très utile pour ceux qui veulent conserver un profil bas.

**Articulations améliorées :** Une série d'interventions telles que la pose d'un revêtement à la surface des articulations, leur re-lubrification et l'allongement des tendons et des ligaments permettent un fonctionnement plus fluide des muscles et des articulations. Les articulations améliorées fournissent un modificateur de réserve de dés de +1 sur tous les tests de compétences physiques associées à des attributs physiques. Ce bonus ne peut être cumulé avec ceux fournis par d'autres biais (fixateur de réflexes, spécialisation, etc.).

**Augmentation de densité osseuse :** Par un procédé long et douloureux, la matrice moléculaire des os du patient est altérée pour permettre une densité et une résistance osseuses plus grandes. La procédure renforce également les ligaments mais accroît par ailleurs le poids du personnage. Augmentez l'attribut de Constitution du patient de l'indice de densité osseuse choisi pour les tests de résistance aux dommages. Les personnages dont la densité osseuse est augmentée infligent des Dommages physiques en combat.

**Défense pathogène :** Ce traitement qui améliore les fonctions de la rate en permettant la production de leucocytes (globules blancs) plus efficaces et plus agressifs. La défense pathogène ajoute son indice aux tests de résistance contre les toxines et les maladies biologiques (et pas chimiques, voir *Utiliser les substances toxiques*, p. 247).