



SHADOWRUN

FEN NOURRI



RÈGLES DE COMBAT



ÇA VA FAIRE MAL

QUELQU'UN, QUELQUE PART, VA PRENDRE CHER. Haut les flingues. Lames au clair. Ça va faire mal. Mais finalement, tout ce qui importe, c'est qui va souffrir, et qui va survivre.

La violence fait partie du quotidien des shadowrunners : ils décident de celle qu'ils infligeront et trouvent les moyens de survivre à celle qu'ils subissent. Ils connaissent le prix à payer : l'entraînement difficile, la guérison incertaine et continuer à vivre en supportant le poids de leurs actions. Certains shadowrunners suivent un code de conduite, pour se donner des limites à ne pas franchir. D'autres décident simplement d'avoir la mémoire courte.

Feu Nourri, le livre dont tout shadowrunner a besoin pour surmonter ces épreuves, propose de nouveaux traits, armes et techniques pour parfaire les compétences de combat des shadowrunners, ainsi que des pistes pour développer les personnages selon l'éthique qu'ils se donnent, et la violence à laquelle ils sont confrontés.

De nouvelles expériences et péripéties attendent votre personnage parmi les Ombres.

Feu Nourri est un supplément de règles de combat pour **Shadowrun, Sixième édition**.



Under License From



BLACK-BOOK-EDITIONS.FR | CATALYSTGAMELABS.COM | SHADOWRUNTABLETOP.COM

© 2021 The Topps Company, Inc. All rights reserved. Shadowrun, Sixth World, and Matrix are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs Logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.

BBESR607



TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	5	PERSONNALISATION DES ARMES	43
GUERRES OUVERTES	6	Modifications	43
ARSENAL	10	Adaptation pour métahumains.....	43
Armes de mêlée.....	10	Adhésif gecko.....	44
Armes tranchantes.....	10	Allègement.....	45
Armes contondantes.....	12	Bricolée.....	45
Armes de mêlée exotiques.....	14	Canon court.....	45
Armes à distance.....	15	Crosses.....	46
Armes à feu.....	16	Démontage facile.....	47
Pistolets de poche.....	16	Dikote.....	47
Pistolets légers.....	16	Gyrostabilisateur II.....	47
Pistolets lourds.....	17	Lame aveuglante.....	48
Pistolets automatiques.....	18	Lestage.....	48
Mitraillettes.....	18	Lest d'arme/Canon lourd.....	48
Shotguns.....	20	Matériaux intelligents.....	48
Fusils.....	21	Nanoconstruction.....	48
Mitrailleuses.....	26	Poignée.....	48
Canons d'assaut.....	29	Poignée personnalisée.....	49
Armes à distance exotiques /spéciales/diverses.....	30	Pointes.....	49
Lanceurs.....	32	Pointes rétractables.....	49
Armes explosives et à dispersion.....	33	Protection matricielle pour soldats.....	49
Modifications de grenades.....	35	Rails pour accessoires.....	50
Munitions.....	36	Rallonge de canon.....	50
rEVOLUTION Arms.....	36	Renfort de mêlée.....	50
Munitions.....	42	Revêtement électrique.....	50
		Revêtement lumineux.....	51
		Style personnalisé.....	51
		Support de fixation sous le canon.....	51
		Support pour munitions secondaires.....	52

CRÉDITS VO

Rédaction : Brooke Chang, Jeff Halket, Alexander Kadar, Adam Large, Scott Schletz, RJ Thomas, Malik Toms, Clifton Wright

Illustration de couverture : Benjamin Giletti

Illustrations : Bruno Balixa, Brent Chumley, Tyler Clark, Benjamin Giletti, Phil Hilliker, David Hueso, Thomas 'TK' Kruckenberg, Dan Martin, Brian McCranie, Marco Pennachietti, Derek Poole, Jeff Porter, Júlio Cesar Oliveira Rocha, Andreas 'AAS' Schroth, John Tedrick

Design et maquette : Matt "The Darth" Heerdt

Direction artistique : Brett Evans

Développeur de la gamme Shadowrun : Jason M. Hardy

Correction et testeurs : Chuck Burhanna, Raymond Croteau, Bruce Ford, Mason Hart, J. Keith Henry, Francis Jose, Louis Ray, Robert Volbrecht, Jeremy Weyand, Aric Wieder

Consultant créatif : Finn Hardy

VERSION FRANÇAISE

Directeur de la publication : David Burckle

Responsable de la gamme Shadowrun : Ghislain Bonnotte

Traduction : Marine Madani, Nicolas Schott

Correction : Lise Guillotin

Errata : Mathieu Thivin avec Ghislain Bonnotte

Maquette : Romano Garnier

L'Équipe de Black Book Éditions : Thomas Berjoan, Éric Bernard, Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno, Julien Collas, Damien Coltice, Mathieu Disy, Jonathan Duvic, Marie Ferreira, Romano Garnier, Laura Hoffmann, Justine Largy, Simon Labrousse, Frédéric Lipari, Sélène Meynier, Coline Mergen, Céline Munoz, Alexandre Nizoux, Ninon Oldman, Aurélie Pesséas, Thierry Pryzbyla, Gabriela Tagle et Julija Valkuniene

© 2021 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 in 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 : Novembre 2021

ISBN : 978-2-36328-975-9 / ISBN PDF : 978-2-36328-977-3



Suppression de la détente	52	AFFÛTEZ VOS TALENTS	71
Système de sécurité pour arme	52	Premier sujet de réflexion : les pensées d'un mercenaire	71
Système de tension dynamique	53	Avant que le combat commence	73
Système de tir sécurisé IAE	53	Première leçon : développer son esprit tactique	73
Système pneumatique (amélioré)	54	S'équiper pour la fête	74
Verrouillage biométrique	54	Paré et prêt à y aller	75
Accessoires pour armes	54	Sélection d'armes	75
Baïonnette	54	Sélection d'armures	76
Bandoulières standard et tactique	54	Examen et sélection de l'équipement	77
Carquois rapide	55	Former une équipe de combat performante	78
Cartouchière	55	Les types d'équipes	78
Chargeur grande capacité	55	Former son équipe de combat	78
Étui à fusil en ruthénium	55	Principes et tactiques de combat	80
Étui à munitions (standard)	56	Quand c'est "L'HEURE D'Y ALLER"	80
Étui rapide pour corps à corps	56	Tactiques d'escouade et Manoeuvres de combat	82
Fourreau Ares Gunfighter	56	Barrage rampant	82
Fourreau de bras dissimulé	57	Efraction dynamique	82
Fourreau dissimulable	57	Flanquer	83
Fourreau rapide	57	Formation en diamant	83
Guncam	57	Pie Slice	83
Harnais de hanche	58	Repli stratégique	83
Holster blindé	58	Sous le bouclier	84
Holster rapide dissimulable	58	Surveillance délimitée	84
Lampe-torche, Nocturne	59	Tir de suppression	84
Lampe-torche, Thermographique	59	Tirs croisés	85
"Pisto-gantelets" Crackshot Arms Regulator	60	Tous contre un	85
"Plaques de blindage" pour mitrailleuse	60	Réseaux tactiques	85
Système de visée Ranger Arms "Eagle Eye"	60	M-TOC	85
Tambour amovible	61	Tac-Appis et équipement connexe	86
Visée laser	61	TECHNIQUES DE COMBAT	88
TOUS EN TENUE	62	Nouvelles actions d'Atout	88
Ares "Bug Stomper" MK II Armor	62	Adroit comme un singe	88
Armure anti-meurtre	63	Ancré au sol	88
Armure de classe militaire	63	Armoire à glace	89
Armure de sécurité	63	Attaque ciblée : Destruction d'arme	89
Armure Parashield "Protection mystique"	64	Attaque ciblée : Neutraliser	89
Armure SecureTech Invisi-Shield	64	Béquille	89
Gilet pare-balles tactique SEM	64	Claque assourdissante	89
Masque balistique	64	Clouer	89
Securetech SkinShield	64	Coup bas	89
Système d'équipement modulaire (SEM)	65	Démonstration de force	89
Système de Renfort d'Armure Securetech (SRA)	65	Diversion	89
Tenues de service standard (TSS)	65	Enchevêtrer	90
Se protéger avec style	66	Évasion karmique	90
Armure ReaLeather	66	Faire le mort	90
Collection NightShade & Moonsilver	66	Fracture	90
Collections Ares Victory	66	Frappe à la gorge	90
Costume/robe Armanté	67	Frappe aveuglante	90
Costumes Mortimer of London	67	Parkour	90
CycleWear	67	Portée étendue	90
Manteaux Mortimer of London	67	Présence intimidante	90
Vashon Island	67	Projection	91
Accessoires, modifications et caractéristiques	68	Prompt à dégainer	91
Accès à l'équipement	68	Protéger l'essentiel	91
Armure réactive	68	Provocation	91
Cumulable	69	Repousser un adversaire	91
Dissipation thermique	69	Retour à l'envoyeur !	91
Étui à munitions dissimulable	69	Riposte	91
Fibres durcies "Toughweave"	69	Roulé-boulé	91
Fibres électrisées	69	Se rattraper aux branches	91
Pack de camouflage programmable	69	Simuler	92
Poche secrète	70	Tir de couverture	92
Poignée de tractage	70	Transfert de force	92
Système de camouflage d'armure au ruthénium	70	Vif comme le vent	92
Tissage mystique	70		

Nouveaux bonus d'Atout	93	CONCLUSIONS VIOLENTES	118
Bonus pour 4 points d'Atout.....	93	Votre cerveau face à la violence	118
Bonus variable.....	93	Ce qui cause (ou ne cause pas) le traumatisme	119
Arts martiaux	93	Ce à quoi ressemble un traumatisme	120
Règles des arts martiaux.....	93	Comment y faire face	121
Arts martiaux traditionnels.....	94	Informations de jeu	123
Arts martiaux du Sixième Monde.....	97	L'origine des traumatismes.....	123
Techniques d'Arts martiaux.....	99	Suivre une ou plusieurs voie(s).....	123
Nouveaux états	102	Test de Résilience.....	123
Déséquilibré.....	102	Les conséquences désastreuses.....	123
Estropié (I, II, III).....	102	Flash-back.....	124
Muet.....	102	Mauvais souvenirs.....	124
PLAISIRS BRUTAUX	103	Obsession.....	124
Qu'est-ce que la violence ?	103	Phobie (Objet).....	124
Pourquoi faire usage de violence ?	104	Toujours en retard.....	124
Les "Pour".....	104	Tu as peut-être manqué quelque chose.....	125
Les "Contre".....	105	Voies de traits	125
La Violence vécue au quotidien : portraits de quatre runners	105	Les Frontières de l'honneur.....	125
Le témoignage de Borderline.....	105	Chat échaudé.....	126
Le Témoignage de Clockwork.....	106	Oeil pour oeil.....	127
Le témoignage de Sikh Burn.....	107	Apprendre à réagir.....	128
Le témoignage de Viking Cowgirl.....	108	FORCES D'OPPOSITION	129
Hiérarchisation de la violence	109	Forces de sécurité corporatistes	129
Violence et codes.....	111	Lone Star.....	129
Tableau d'honneur	112	Knight Errant.....	131
Omertà, le code du silence.....	112	Autres compagnies de sécurité.....	132
Le code du Wuxia.....	113	Policlub Humanis	135
Le code du paladin.....	113	Gangs	139
Le code du soldat.....	113	Ancients.....	139
Le code Akichita.....	114	Halloweeners.....	140
Bushido 2.0.....	114	Cutters.....	141
Règles et Conséquences	114	First Nations.....	142
Cibler les communautés.....	115	Smokers Club.....	143
Violence et Pression	115	TABLES RÉCAPITULATIVES	145
Violence et Réputation.....	116		
Violence et Codes de conduite.....	116		

INTRODUCTION

Certains shadowrunners usent de discrétion, d'autres de leur charme et d'autres encore de diplomatie, mais ces artifices ont leurs limites et vient toujours un moment où chacun doit faire face et survivre au déchaînement de violence qui lui tombe dessus. Qu'il s'agisse d'un ganger à la gâchette facile, d'un agent de la Lone Star déterminé ou d'un shadowrunner rival, il y aura toujours quelqu'un pour vous obliger à recourir à la force et il vous faudra l'affronter ou vous avouer vaincu.

Feu nourri vous aidera à éviter cette dernière option, en donnant des outils et des astuces qui vous permettront aux runners de survivre... et de gérer les conséquences de leurs actes. Cet ouvrage débute par **Arsenal**, qui vient considérablement augmenter la liste d'armes de *Shadowrun* et offre aux joueurs de toutes nouvelles possibilités pour envisager leurs opérations. **Personnalisation des armes**, tout est dans le titre, offre des règles et des options qui permettront aux shadowrunners d'ajouter accessoires et modifications à leurs armes pour qu'elles répondent exactement à leurs besoins. Après le Yin, le Yang, avec le chapitre **Tous en tenue**, qui regorge de nouvelles options pour assurer leur protection.

Dans **Affûtez vos talents**, les runners trouveront des options et des conseils tactiques pour les aider à tirer le meilleur parti de leur matériel ; si ce dernier est important, la manière de s'en servir est primordiale. **Techniques**

de combat élargit l'horizon des possibilités offertes aux runners, grâce à de nouveaux bonus et actions d'Atout, ainsi que des arts martiaux. **Plaisirs brutaux** s'intéresse de plus près au monde de la violence, et se penche sur quand et comment les runners choisissent d'y recourir. Il détaille également plusieurs codes de conduite à utiliser avec le trait du même nom, ainsi que de nouvelles règles pour utiliser la Pression et la Réputation. **Conclusions violentes** examine les manières dont la violence peut affecter les runners et comment leurs traumatismes pourront changer leur façon d'arpenter les Ombres. Ce chapitre contient également de nouveaux traits et voies, l'occasion pour les joueurs de permettre à leur personnage d'expérimenter les différentes conséquences à faire usage de violence, et de déterminer la meilleure façon de les surmonter.

Ce livre se conclut par **Forces d'opposition**, qui détaille diverses mesures de sécurité auxquelles les runners pourront se retrouver confrontés, en précisant dans chaque cas de figure les types et niveaux des adversaires qui les composent.

Avec ces informations, les maîtres de jeu disposeront de tous les outils pour offrir de grands défis aux joueurs et ces derniers auront à leur disposition de quoi les surmonter. Les personnages vont devoir prouver leur supériorité, lorsqu'il se retrouveront sous le feu des troupes d'assaut du Sixième Monde.



ARSENAL

- > Il y a quelques semaines, Glitch a demandé mon aide pour l'aider à mettre à jour les fichiers du JackPoint concernant les dernières tendances en matière d'armes et de combats modernes. J'ai de toute évidence accepté, ou bien vous ne seriez pas en train de lire ceci. Et avant que quelqu'un ne pose la question... Je suis mercenaire ou runner depuis mes seize ans, je pratique de multiples arts martiaux et suis également maître armurier. Chacune des armes listées ici reflète les tendances actuelles ou une conception classique. Je les ai pour la plupart utilisées sur le terrain ou testées sur un stand de tir. Quand ce n'était pas le cas, j'ai fait intervenir quelques invités. Voici donc le bon, le mauvais et le « nawak » pour que vous vous fassiez une opinion.
- > Rifleman

ARMES DE MÊLÉE

ARMES TRANCHANTES

COUTEAU DE TRANCHÉE

Un couteau de tranchée est le résultat de la fusion d'un poing américain et d'un couteau de combat. Le concept s'est développé lors de la sanglante guerre de tranchées

de la Première Guerre mondiale, lorsque le combat au corps à corps est devenu majoritaire. Conçue pour frapper, trancher ou poignarder, cette arme se décline en de nombreuses variantes (ouvert, à anneaux, avec ou sans rivets ou pointes, etc.), mais le modèle classique possède une garde adaptée aux doigts ou au poing, fixée à une lame de 14 à 18 cm. Le couteau de tranchée est une arme grossière qui va à l'essentiel, sans fioriture.

- > Quelques communautés d'arts martiaux et de combat la considèrent comme une arme du pauvre ; de l'avis général, elle est rudimentaire et peu raffinée. Moi, tant que ça fonctionne, ça me convient. Et grâce à la partie poing américain, j'ai moins de chances de la faire tomber quand le combat devient sanglant et glissant. Mais si vous voulez l'adopter, gardez à l'esprit que ce n'est pas une arme qu'on peut dégainer ou lâcher rapidement.
- > Treadle

COUTEAU DE TRANCHÉE

TYPE	VD	SO	DISPO.	COÛT
Arme tranchante	3P/E*	7+FOR/-/-/-/-	3	100 ¥

*La lame inflige des dommages physiques et le poing américain des dommages étourdissants.

GLADIUS TACTIQUE "XIPHOS"

Les katanas sont tellement clichés. Sans parler de leur encombrement. Le gladiateur des rues avisé préférera cacher un Xiphos prêt à l'action sous son manteau. Conçu à la fois pour l'attaque et la défense, le Xiphos est une arme robuste, mais légère et acérée pour tous ceux qui privilégient l'efficacité au style.



GLADIUS XIPHOS

TYPE	VD	SO	DISPO.	COÛT
Arme tranchante	3P	10+FOR/-/-/-/-	4	300 ¥

KAMI

Ces petites faux à une main servaient à l'origine d'outil agricole dans les rizières asiatiques. Elles finirent cependant (comme souvent à l'époque) par être converties en armes, avant d'être adoptées par les artistes martiaux. Une baisse notable de popularité ces dernières décennies avait quasiment relégué le kami aux musées, mais l'apparition d'un modèle pliable en matériaux modernes lui vaut un récent regain d'intérêt. Extrêmement efficace pour les attaques perforantes, sa lame aiguisée comme un rasoir peut servir à parer, désarmer ou immobiliser l'arme d'un adversaire.

- On peut aussi s'en servir d'outil d'escalade improvisé si on n'a pas le temps de sortir l'attirail complet. Mais n'allez pas croire que ça vous dispense d'un véritable équipement.
- Ma'Fan

KAMI

ARME	TYPE	VD	SO	DISPO.	COÛT
Kami Standard	Arme tranchante	3P	8+FOR/-/-/-/-	3	100 ¥
Kami pliable*	Arme tranchante	3P	8+FOR/-/-/-/-	3	150 ¥

Bonus standard : +1 au Score Défensif face aux attaques de mêlée ; -1 au seuil des tests d'escalade.

* +1 à la Dissimulation

KUKRI

D'après la légende, si un kukri est dégainé, il doit verser le sang. Rendues célèbres par les légendaires Gurkhas d'Inde et du Népal, ces lames de combat courbées sont réputées pour leur extraordinaire tranchant, bien qu'elles soient de piètres armes d'estoc ou perforantes. Au besoin, le kukri fait également un bon outil de découpe et de défrichage sur le terrain. Si vous ajoutez à sa légende les toutes dernières techniques de nanoforge, vous obtenez l'un des couteaux de combat les plus mortels utilisés à l'heure actuelle.

- Certaines sectes guerrières népalaises descendant des Gurkhas n'apprécient pas spécialement de voir des étrangers brandir un kukri. Il semble que pour elles, en porter sans avoir prouvé sa valeur représente une insulte.
- Red Anya

- Une de ces sectes vous en offrira peut-être un si vous lui rendez un grand service. Mais ne croyez pas que la tâche sera facile ou qu'il suffit de se pointer et de demander à le faire. Elles considèrent que c'est un peu insultant.
- Picador

KUKRI (COUTEAU DE COMBAT)

TYPE	VD	SO	DISPO.	COÛT
Arme tranchante	3P	9+FOR/-/-/-/-	5	200 ¥

NODACHI

Également nommé *odachi* (grande épée), le *nodachi* (ou épée de plaine) était à l'origine utilisé par les samourais du Japon féodal, principalement comme arme d'infanterie et anti-cavalerie. Il était trop long pour être porté à la taille ou dégainé rapidement depuis le dos, et était donc souvent porté au fourreau directement à la main. Le nodachi profita de la popularité croissante d'armes comme le katana, surtout parmi les samourais des rues et autres combattants urbains. C'était à l'origine une arme notoirement difficile et chère à produire avec les méthodes japonaises traditionnelles, mais les techniques de forge modernes ont rendu le procédé significativement plus simple et abordable ; on en trouve sans peine chez la plupart des armuriers. Et ils sont légaux dans la plupart des pays. Bien que moins populaire que le katana, le nodachi n'en reste pas moins une arme redoutable. Sa longue lame le rend idéal pour engager plusieurs adversaires à une portée supérieure aux armes tranchantes traditionnelles. Les go-gangs modernes s'en servent régulièrement pour attaquer depuis leurs véhicules.

- La longueur du nodachi est une arme à double tranchant (rires). Sa portée représente un avantage certain, mais ce n'est pas une arme rapide et ses dégâts découlent plus de la force brute, comme une claymore ou une épée bâtarde. Mais ne vous y trompez pas : c'est une arme de guerre.
- Mihoshi Oni

- Ajoutez-y un tranchant monofilament et donnez-le à un samouraï des rues augmenté ou un adepte des lames, puis admirez le spectacle pendant qu'il découpe ses adversaires en petits morceaux.
- Treadle

- Je réagis à ce genre de menace comme face à n'importe quelle arme blanche : d'abord je tire, ensuite je tire à bonne distance et enfin je tire jusqu'à ce qu'elle arrête de bouger. Et si elle ne fait que remuer une oreille, je tire encore. Répéter si nécessaire.
- Cayman

NODACHI (ÉPÉE LONGUE)

TYPE	VD	SO	DISPO.	COÛT
Arme tranchante	5P	10+FOR/-/-/-/-	4	900 ¥

larges dentelures qui servent à assurer sa position contre le montant d'une porte durant les opérations d'intrusion, le maintenant en place pendant les tirs.

- > Ces dentelures ne sont pas idéales pour poignarder quelqu'un, mais elles sont parfaites comme outil d'interrogatoire improvisé.
- > Thorn



FRANCHI SPAS-25

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Shotgun	4P	SA/TR	4/11/6/-/-	10(m)	3 (L)	750 ¥

Note : système smartgun interne et crosse pliante.

RANGER ARMS AA-16 "WARHAMMER"

Il y a trois ans, Ranger Arms a acquis les droits du vénérable shotgun d'assaut AA-16. À l'époque, tout le monde se disait qu'elle venait de mettre la main sur la poule aux œufs d'or. Cela s'est avéré être le cas. Considéré comme le nec plus ultra des shotguns d'assaut, le AA-16, plus connu sous le nom de « Warhammer », est une arme puissante pouvant tirer à portée courte à moyenne en mode automatique et capable d'abattre les adversaires les plus costauds avec un des plus faibles reculs du marché, toutes armes confondues. Le Warhammer est livré de série avec un système smartgun interne et une poignée avant (qui ne gêne en rien l'ajout d'accessoires sous le canon). Sa maintenance est aussi incroyablement simple ; les mécanismes de mise à feu et de la culasse à verrou sont faits dans un alliage de chrome et d'acier inoxydable résistant à presque toutes les agressions possibles. Son seul problème (hormis son prix incroyablement élevé), c'est que ses qualités en font une victime de son propre succès. Rangers Arms a beau engranger de l'argent à tour de bras avec le Warhammer, elle n'arrive pas à faire face à la demande. C'est par conséquent une arme très recherchée dans la rue et sur les marchés noirs. À moins d'avoir un contact ayant les bonnes entrées, d'en trouver une en boutique (bonne chance) ou d'attendre la prochaine livraison de Ranger Arms, attendez-vous à une rallonge d'au moins 50 à 70 pour cent. Outre son chargeur standard, le AA-16 accepte aussi un tambour de 32 cartouches.

- > Sinon vous pouvez en récupérer un sur le cadavre d'un adversaire. C'est comme ça que j'ai obtenu le mien.
- > /dev/grll

RANGER ARMS AA-16

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Shotgun	5P	SA/TR/TA	5/11/7/-/-	12(c) ou 32(t)	6(l)	2050 ¥

Note : poignée avant, système smartgun interne.

FUSILS

IZOM ARTEMIS

L'Artemis fait partie de ces armes qui peuvent se révéler efficaces entre les bonnes mains, mais un vrai frein dans d'autres. Conçu exclusivement pour les combats rapprochés, il est dépourvu de crosse, et sa carabine et son lance-grenade sont tous deux équipés de canons courts. Cela lui a valu (à juste titre) la réputation d'être très imprécis (et dangereuse entre des mains inexpérimentées), mais son lance-grenade en fait malgré tout une arme populaire dans certains milieux. Au lieu d'un système smartgun, l'Artemis est équipé de série d'une visée laser.



- > Je ne sais pas pourquoi, mais cette arme semble être un aimant à crétins. J'ai dû bosser à deux reprises avec des débutants équipés de cette arme et, à chaque fois, ils ont voulu balancer des grenades sur le premier garde venu, surtout en espaces confinés. Est-ce qu'un faible QI est nécessaire pour utiliser ce truc ?
- > Danger Sensei
- > C'est juste les débutants qui sont généralement stupides.
- > Bull
- > Mais comme il le dit, c'est une arme efficace entre les bonnes mains. Un de mes associés troll aime bien monter son Artemis sur un de ses gantelets et trancher dans le lard avec les lames de l'autre. Une combinaison efficace.
- > Mika

IZOM ARTEMIS

TYPE	VD	MODE	SO	MUNI.	DISPO.	COÛT
Fusil	3P	TR/TA	3/9/7/-/-	8(c)	4 (L)	1800 ¥
Lance-grenades	Selon grenade	CC	2/8/4/1/-	1(m)	-	-

Note : visée laser.

ONOTARI ARMS JP-K51

L'histoire et l'évolution de la gamme de fusils de combat JP-K sont longues et tortueuses. Conçue à l'origine en vue de la prochaine manche des Euro Wars qui n'a jamais eu lieu, la première série du JP-K49 original a pris la poussière dans des entrepôts européens pendant des dizaines d'années, avant que les lignes de production ne soient relancées pour un nouveau modèle amélioré baptisé JP-K50. Les 49 et 50 sont devenus populaires pendant la Guerre civile des Grands dragons, grâce à leur relative efficacité face à (certains) dracomorphes (sous un feu nourri) où ils étaient exclusivement utilisés par les



comme un coup de poing américain tranchant, si la personne qui le porte est prête à prendre le risque de se couper elle-même.

Style similaire : Shurikenjutsu (Japan)

Catégorie : Armes

Technique spéciale : Clouer

ESCRIME (ÉPÉE À DEUX MAINS)

Parmi les nombreuses armes qui brandissent l'étendard des « arts martiaux historiques européens », l'épée à deux mains est l'archétype des épées longues utilisées partout en Europe au Moyen-Âge. Elle est réapparue dans le Sixième Monde grâce à la redécouverte des manuels des maîtres tels que Fiore dei Liberi et Johannes Lichtenauer qui ont eu beaucoup de succès auprès des samourais des rues méprisant les katanas, les trouvant surfaits. Originellement mise au point pour le champ de bataille, l'épée à deux mains est parfaite pour ceux qui veulent fendre des lignes d'adversaires en un seul mouvement.

Catégorie : Arme

Technique spéciale : Demi-épée

ESCRIME (RAPIÈRE/SABRE)

Ce n'est pas une pratique moderne de l'escrime, mais plutôt un style de combat comme celui de Bonetti, Capo Ferro, Thibault, Agrippa, ou celui d'un duel classique des années 1980 que vous pourriez voir dans une flatvid. L'escrime du vingt et unième siècle se base principalement sur des techniques venues de France et d'Italie, bien que le style espagnol de *la verdadera destreza* ait connu un certain succès ces dernières années. Les duellistes européens accompagnaient souvent leur rapière d'une autre arme la main gauche, comme une dague ; tradition qui existe encore aujourd'hui.

Catégorie : Arme

Technique spéciale : Ballestra

JEET KUNE DO/ ARTS MARTIAUX MIXTES

Le style du Jeet Kune Do a été inventé par le maître légendaire Bruce Lee. Il combine certains éléments d'arts martiaux existants, selon la philosophie « tout ce qui fonctionne », la même qui est appliquée par les pratiquants des arts martiaux mixtes, qui apprennent souvent à la fois des styles de lutte et de frappe (la combinaison Ju-jitsu et Muay-Thai étant très populaire) pour s'assurer d'être efficaces sur le ring.

Style similaire : Hapkido (Corée)

Catégories : Lutte, Frappe

Technique spéciale : Croche-pied

JOGO DO PAU

Inventé au Portugal, le Jogo do pau consiste effectivement à se battre avec un bâton. Il s'est développé à partir des techniques utilisées par les habitants des zones rurales pour repousser les animaux sauvages dangereux à l'aide de longs bâtons de marche. Sa popularité a diminué avec le temps et l'augmentation des exodes ruraux, mais il a conservé suffisamment d'adeptes pour survivre dans le Sixième Monde.

Styles similaires : Baile de bastones (Péninsule ibérique), Canne de combat (France)

Catégorie : Arme

Technique spéciale : Démonstration de force

JU-JITSU

Le Ju-jitsu (et sa variante, le judo) est un style de combat à mains nues japonais qui se concentre principalement sur la lutte, l'immobilisation/la maîtrise et les techniques de projection. Les officiers de police l'apprennent souvent pour être capable de désarmer des suspects et les arrêter ; et les videurs pour escorter les clients indisciplinés hors des lieux.

Styles similaires : Malla-yuddha (Inde), Sambo (Russie), Shuai jiao (Chine)

Catégorie : Lutte

Technique spéciale : Clé articulaire

KARATÉ

Le karaté, l'un des premiers arts martiaux à arriver en Occident, vient d'Okinawa et se concentre principalement sur les coups, en insistant particulièrement sur les poings et les autres parties de la main (« karaté » se traduit par « main vide »). Les techniques de coups sont très fréquentes dans le karaté, tandis que celles de lutte et l'utilisation d'armes sont plus rares.

Style similaire : Tangsudo (Corée)

Catégorie : Frappe

Technique spéciale : Tameshiwari

KENJUTSU

Terme bien connu des samourais des rues et de qui-conque se trouverait à portée de voix d'un passionné de culture japonaise, le kenjutsu est l'art de se battre avec une épée japonaise. Elle est fortement associée au katanas, mais la plupart des styles de kenjutsu incluent aussi des techniques aux kodachi/wakizashi (épées courtes), au tanto (dague), ainsi que l'art connexe du battojutsu/iaijutsu (celui de dégainer son épée et d'attaquer dans un même mouvement). La forme sportive de cet art, le kendo, est très populaire au Japon.

Style similaire : Geom beop (Corée)

Catégorie : Arme

Technique spéciale : Iaijutsu

KICKBOXING

Comme on peut le deviner à son nom, le kickboxing est de la boxe à laquelle on ajoute les pieds (et souvent les coudes, les genoux et d'autres parties du corps, y compris la tête). Comme son cousin uniquement manuel, le kickboxing repose presque exclusivement sur les frappes, avec très peu de lutte ou de techniques d'armes (bien que beaucoup de styles de kickboxing s'accompagnent d'un autre art qui se concentre sur l'utilisation des armes).

Styles similaires : Bama lethwei (Myanmar), Muay Boran/Muay Thai (Thaïlande), Muay Lao (Laos), Musti-yuddha (Inde), Pradal serey (Cambodge), Sanshou (Chine)

Catégories : Lutte, Frappe

Technique spéciale : Ti Khao



PLAISIRS BRUTAUX

PUBLIÉ PAR : FREYA

Salut mes jolis, soyez les bienvenus dans ce nouvel épisode de *Freya vous explique comment faire votre vie* ! Oui, les administrateurs de JackPoint ont décidé que j'étais la mieux placée, moi, l'elfe au summum de l'égoïsme (aussi appelée « la garce aux oreilles pointues »), pour vous apprendre tout ce que vous devez savoir pour faire usage de violence de la meilleure des façons : choisir le moment et l'intensité appropriés et ainsi de suite.

- Moi je sais : « c'est toujours le bon moment ».
- Kane
- Je bloque les réponses au commentaire de Kane. Vous pourrez échanger vos « vous avez tort, ma méthode est meilleure » quand Freya commencera à entrer dans les détails.
- Bull

Pour je ne sais quelle raison, le triumvirat semble particulièrement préoccupé par l'aspect social de la violence, comme les codes d'honneur, ou la manière dont les gens répondent à la violence qui leur est infligée. J'y viendrai, mais commençons plutôt par entrer dans le vif du sujet : la violence.

QU'EST-CE QUE LA VIOLENCE ?

Contrairement aux idées reçues, il y a deux définitions différentes de la violence (et je ne vous dis pas ça pour

pouvoir prétendre que vous avez tort plus bas). Quand on parle de « violence », la plupart des gens pensent à quelque chose comme « force physique exercée pour infliger une blessure ». La version longue, utilisée principalement par les étudiants en droit, et les flics qui cherchent une excuse pour boucler des gens, étend la notion de « exercer » à « exercer, tenter d'exercer et/ou menacer d'exercer » sa force physique. C'est la définition que j'utiliserai, puisque répéter « violence, y compris les tentatives et les menaces de violence » deviendrait vite pénible.

- Pour l'anecdote : à l'origine, le droit américain faisait la distinction entre l'agression violente (le fait de frapper quelqu'un) et non violente (l'acte d'engager un contact non consenti). Avec le temps, lorsqu'on a pris conscience que le premier cas de figure avait peu de chances de se produire sans le second, tout le monde l'a abrégé en « agression » tout court. De nos jours, dans la plupart des juridictions, une « agression » est définie dans la loi comme l'action de frapper quelqu'un (ou son équivalent magique ou matriciel), mais certaines ont conservé la distinction. Oui, cela signifie que vous pouvez vous faire arrêter en essayant de cogner quelqu'un, même si vous échouez. Avis aux individus facilement irritables, mais qui ne savent pas viser.
- Danger Sensei
- Note : balancer un bidon de cambouis à la tronche d'un salopard qui essaie de te peloter pendant que tu travailles sur le moteur de ta voiture ne constitue pas une agression.
- Turbo Bunny



CONCLUSIONS VIOLENTES

PUBLIÉ PAR : BUTCH

La manière dont chacun encaisse la violence est très personnelle et certains d'entre nous sont meilleurs à cela que d'autres. Certains parmi vous se souviennent peut-être du fichier dans lequel Hard Exit en a parlé il y a quelques années, mais puisque de nouvelles têtes nous ont rejoints sur JackPoint, je me suis dit qu'il valait mieux repasser ce sujet en revue en y ajoutant une nouvelle interprétation.

Si vous vous êtes suffisamment immergés dans les Ombres pour être sur ce serveur, vous savez que la violence est un style de vie pour les shadowrunners. Notre job consiste presque toujours à faire du mal aux gens et dans la majorité des cas, c'est même l'objectif premier. La violence vient également à nous lorsque nous ne travaillons pas : beaucoup de runners vivent dans des zones dangereuses de la conurb pour éviter les flics et leurs contrôles d'identité récurrents, mais au prix de devoir assurer leur propre protection. Notre vie passée, avant de rejoindre les Ombres, nous a parfois fait endurer des circonstances violentes et merdiques, et ce sont elles qui nous ont poussés à devenir runners en premier lieu. Quoi qu'il en soit, rares sont les shadowrunners qui n'ont jamais été confrontés à une quelconque forme de violence, qu'ils l'aient infligée ou subie. Personne ne passe autant de temps dans cet environnement sans en être affecté d'une manière ou d'une autre. Pour nous les runners, cela signifie soit apprendre à faire avec, soit se laisser emporter et devenir de plus en plus tordus tant que nous pratiquerons ce job.

VOTRE CERVEAU FACE À LA VIOLENCE

Des tonnes et des tonnes de livres ont été écrits sur le sujet, mais je vais m'efforcer de faire au plus simple. La violence peut vous affecter de l'une des trois façons suivantes : en étant l'auteur, la victime (ou « survivant » pour ceux d'entre vous qui préfèrent un terme plus positif) ou le témoin (ce qui se situe entre les deux). Les effets psychologiques négatifs causés par la violence sont connus sous le nom de « traumatismes ». Je vous le précise puisque ce fichier va bien plus parler de traumatisme que de violence, pour des raisons que j'aborderai plus tard.

La catégorie « survivant » est assez facile à comprendre : quelque chose d'horrible vous arrive, vous avez peur que cela se reproduise. « Chat échaudé craint l'eau froide » tout ça, tout ça. La catégorie « auteur » a probablement fait lever un sourcil à une partie d'entre vous. Après tout, si vous étiez déjà prêt à faire du mal à quelqu'un (en considérant que c'était intentionnel), soit vous pensiez que c'était justifié, soit vous vous en fichiez. Alors pourquoi une action que vous aviez une bonne raison d'accomplir vous travaillerait-elle ?

Le fait est que la logique n'entre pas en ligne de compte. Lutter contre les effets de la violence est presque intégralement un processus émotionnel et, à moins que vous vous efforciez de le comprendre lorsque vous travaillez là-dessus, beaucoup de choses se font de manière inconsciente. C'est



proches, vous connaissez aussi ses raisons de ne pas se faire aider. Il y en a beaucoup ici-bas, mais la plupart sont mauvaises. Cela n'empêche pas les gens de les utiliser malgré tout.

Dans certains cas regrettables, des gens demandent *vraiment* de l'aide, mais contactent un docteur qui ne leur prête pas vraiment attention ou refuse d'écouter leurs plaintes. Ce genre de choses peut bloquer des gens pendant des *années*. Si vous avez la chance de pouvoir consulter un médecin, prenez le temps de vous renseigner pour en trouver un bon. La relation entre un médecin et son patient peut être l'un des meilleurs indicateurs de succès en ce qui concerne la santé mentale, alors tâtez le terrain pour vous donner toutes les chances.

La bonne nouvelle c'est que si vous obtenez l'aide d'un professionnel, les résultats peuvent être positifs. Parfois, rien qu'être diagnostiqué peut aider, puisque l'on est soulagé de comprendre ce qu'il se passe dans notre tête et d'apprendre que l'on peut y faire quelque chose. La thérapie cognitivo-comportementale (TCC) a donné de bons résultats, sûrement parce qu'elle fait ce que les TSPT ont fait en premier lieu : reprogrammer votre cerveau, mais de façon positive cette fois. La TCC n'est pas la seule option, il existe de nombreuses façons de traiter les TSPT, mais l'idée générale est de reconnaître une crise quand elle arrive et de trouver le moyen de la gérer sans que cela implique des tremblements violents et des flash-back intenses. Vous pouvez ajouter à cela des techniques de relaxation et des réflexions sur votre épanouissement personnel, tout comme des traitements médicamenteux à base d'anxiolytiques et d'antidépresseurs.

Même si un traitement peut être incroyablement efficace, il est important de se rappeler qu'il ne vous guérit

pas complètement. Vous ne pouvez pas aller voir le médecin deux ou trois fois et vous sentir comme avant. Vous apprenez plutôt à mieux comprendre vos émotions, à reconnaître les choses qui vous affectent et à trouver des manières plus productives de gérer vos émotions négatives. Cela ne fait pas disparaître ces émotions et leurs effets, mais cela vous aide à trouver le moyen de vivre avec.

> Quelques années plus tôt, je devenais souvent nerveux sans raison apparente, à tel point qu'il m'arrivait de bloquer dans certaines situations, ce qu'il est préférable d'éviter pendant un run. J'étais dans l'état d'esprit il-faut-s'endurcir dont Butch a parlé, alors j'ai essayé d'aller de l'avant. Mais l'une de mes amies m'a finalement encouragé à en parler à l'une de ses amies et cette personne m'a aidé à travailler là-dessus. Elle m'a aidé à identifier la cause (j'ai vécu une très mauvaise expérience sur un pont à Lagos et il s'avérait que la seule vue d'un petit pont pouvait me faire réagir) et à apprendre à la gérer, tout en trouvant des moyens concrets de combattre l'anxiété grandissante. J'ai rencontré d'autres runners qui vivent des choses similaires. On se retrouve de temps à autre pour en discuter ensemble. Tout ça m'a aidé : parfois, je sens encore l'anxiété grandir en moi, mais je peux en faire abstraction.

> Cayman

> Oh, regardez ce grand bonhomme se confier !

> X-Prime

> Tu n'aides pas du tout.

> Cayman

INFORMATIONS DE JEU

L'ORIGINE DES TRAUMATISMES

Le Sixième Monde est une dystopie. Des choses horribles se produisent chaque minute. Les shadowrunners se retrouvent souvent au premier plan de ces choses horribles, qu'ils les causent ou les subissent. Un personnage qui fait face à la violence au quotidien a deux options : s'endurcir, ou perdre la tête et probablement se faire tuer. *Shadowrun, Sixième édition* part du principe que votre groupe fait partie de ceux qui ont appris à s'endurcir, car si cela n'avait pas été le cas, vous n'auriez pas fait long feu en tant que runners.

La violence, qui laisse à la fois des cicatrices émotionnelles et physiques, influence la conception que l'on a du fonctionnement de notre monde. La plupart des gens accordent tellement de crédit à leur certitude que « cela ne pourrait pas m'arriver » ou « je ne suis pas ce genre de personne » que lorsqu'ils prennent conscience que « cela peut arriver ou qu'ils sont « ce genre de personne », le choc ronge leur psyché et provoque un sentiment de trahison et toutes les blessures émotionnelles qui en découlent.

Même les shadowrunners aguerris ont souvent une certaine forme de principes moraux au-delà de leur intérêt personnel qui sont régulièrement mis à l'épreuve par ce qu'on leur demande de faire. Ils doivent fréquemment faire une série d'ajustements et de réajustements en réponse à ce qu'ils vivent, ce qu'ils font et ce qu'ils observent. Leurs décisions tracent ainsi la voie qu'ils vont emprunter.

SUIVRE UNE OU PLUSIEURS VOIE(S)

Pour refléter ce périple, ce livre présente un concept nommé voies de traits, qui représente la façon dont les personnages réagissent à certaines expériences et évoluent selon ces réactions. Vous trouverez les règles des voies de traits p. 125.

TEST DE RÉSILIENCE

Le périple d'un personnage qui suit une voie de traits commence lorsqu'il subit un quelconque traumatisme violent. Cependant, le shadowrunner, comme tous ceux qui sont régulièrement exposés à la violence, bénéficie d'une résistance innée à ces effets. Pour déterminer si un événement particulièrement violent est suffisant pour affaiblir la détermination du runner et l'affecter plus profondément, les maîtres de jeu et les joueurs peuvent utiliser le **test de Résilience**.

Les bases du test de Résilience sont simples : le joueur lance 2D6 en appliquant les modificateurs indiqués dans la table ci-dessous et compare le résultat à (8 - la Volonté du personnage). Si le joueur obtient un score supérieur au seuil, le personnage ne subit aucun effet négatif ; ce n'est pour lui qu'un jour comme un autre dans les Ombres. Si le joueur obtient un score inférieur au seuil, le stress s'empare de son personnage, qui peut s'engager sur une voie de traits appropriée. Si un joueur échoue à son test

MODIFICATEURS DE RÉSILIENCE

CONDITION	BONUS
Un personnage dispose d'un groupe de soutien fiable	+1
Un personnage emploie la violence contre une cible qu'il a choisie pour le trait Préjugés	+1
Un personnage avec le trait Code d'honneur agit en accord avec son code	+1
CONDITION	MALUS
Un attaquant essaie délibérément de terroriser le personnage	-1
Le trait Mauvais souvenirs du personnage est lié à cet événement	-1
Un personnage avec le trait Code d'honneur enfreint son code	-1
Un pacifiste commet un acte violent injustifié	-2
Un pacifiste tue sans raison (ne s'accumule pas avec le modificateur ci-dessus)	-3

de Résilience, il peut dépenser 2 points d'Atout pour relancer les échecs, comme pour n'importe quel autre test.

La table ci-dessous comprend les modificateurs des personnages qui ont commis, subi ou été témoins d'actes violents au cours de leur vie dans les Ombres. Sauf mention contraire, ces modificateurs s'accumulent, de telle sorte qu'un ou deux modificateurs peuvent faire une grande différence sur un test de Résilience. À noter également que ces tables ne sont que des exemples de modificateurs qui pourraient s'appliquer à un test de Résilience. Si votre groupe se trouve dans une situation qui, selon vous, *devrait* vraiment affecter le test de Résilience, mais n'est pas listée ici, n'hésitez pas à créer votre propre modificateur.

LES CONSÉQUENCES DÉSASTREUSES

(NOUVEAUX TRAITS ET TRAITS MODIFIÉS)

Les traits sont évidemment au cœur du fonctionnement des voies de traits. Celles-ci utilisent à la fois certains traits que l'on trouve dans *Shadowrun, Sixième Édition* et grand nombre de nouveaux autres présentés dans ce livre. Les groupes peuvent également utiliser les traits qui seront publiés dans de futurs livres s'ils pensent qu'il serait opportun de les inclure dans une voie de traits, y compris celles qu'ils développent.

À chaque fois qu'un personnage échoue à un test de Résilience contre un événement traumatisant précis, le joueur et le maître de jeu peuvent choisir si ce personnage reçoit un nouveau trait négatif ou si la gravité d'un trait négatif existant doit être « augmentée ». Vous devez avoir l'accord du maître de jeu pour attribuer un trait à votre personnage. Si c'est la première fois que le personnage échoue à un test de Résilience contre ce type d'événements, il obtient également le trait Mauvais souvenirs. Si un personnage fait face à plusieurs types d'événements violents, il peut obtenir plusieurs fois le trait Mauvais souvenirs, chaque trait s'appliquant à un type d'événement différent.

Bien que plusieurs voies associées aux voies de traits ne soient pas accessibles autrement, les traits listés ci-dessous peuvent être choisis pendant la création de personnage, en appliquant toutes les autres règles classiques.