



# SHADOWRUN

COMPAGNON DU SIXIÈME MONDE



RÈGLES DE PERSONNAGES



# VOUS EN RÊVEZ ? FAITES-LE !

Le Sixième Monde a beau être étrange et violent, il ne vous arrivera jamais à la cheville et ça vaut sûrement mieux.

Vous en avez rêvé ? Le *Compagnon du Sixième Monde* vous permet de le jouer. Vous y trouverez de nouvelles méthodes de création de personnages, de nouveaux métatypes, un paquet de nouveaux traits, ainsi que des variantes aux règles existantes. Le *Compagnon du Sixième Monde*, c'est une foule d'options pour que les runners soient tels que vos joueurs les imaginent.

Le *Compagnon du Sixième Monde* est un supplément de règles destiné aux joueurs de *Shadowrun, Sixième édition*.



Under License From



[BLACK-BOOK-EDITIONS.FR](http://BLACK-BOOK-EDITIONS.FR) | [CATALYSTGAMELABS.COM](http://CATALYSTGAMELABS.COM) | [SHADOWRUNTABLETOP.COM](http://SHADOWRUNTABLETOP.COM)

© 2023 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.

BBESR615



# TABLE DES MATIÈRES

<b>INTRODUCTION</b> .....	<b>5</b>	Spécialiste du combat augmenté au bioware.....	54	PACK Hyundai Shin-Hyung armée.....	65
<b>LA VIE EST BIEN TROP COURTE</b> .....	<b>6</b>	Spécialiste en armement .....	55	PACK Ford Americar armée .....	65
<b>L'UNIVERS DES RUNNERS..10</b>		Traîne-misère.....	55	PACK Eurocar Westwind X80 armée... 65	
Informations de jeu : différentes		<b>PACK d'armes</b> .....	<b>55</b>	<b>Fourgons et camions</b> .....	<b>66</b>
manières de jouer à Shadowrun ....	14	Arbalètes.....	55	PACK GMC Bulldog armé .....	66
Niveaux alternatifs.....	14	Fusils.....	56	PACK Range Rover Model 2080 armé .....	66
Cadres alternatifs .....	15	Lanceurs.....	56	PACK Ares Roadmaster armé.....	66
<b>APPARENCE ET SUBSTANCE</b> .....	<b>19</b>	Mitraillettes.....	56	<b>Bateaux</b> .....	<b>66</b>
Définir votre runner .....	21	Mitrailleuses .....	57	PACK Samuvani Criscraft Otter armé .....	66
Vingt questions .....	23	Pistolet de poche .....	57	PACK Aztechnology Nightrunner armé .....	66
<b>FORMATION DES OMBRES</b> .....	<b>26</b>	Pistolets automatiques .....	57	PACK GMC Riverine armé .....	66
Le système à 10 points.....	26	Pistolets légers .....	57	<b>Sous-marins</b> .....	<b>67</b>
Premier exemple avec le système à 10 points .....	27	Pistolets lourds.....	57	PACK YNT Delfin armé.....	67
Deuxième exemple avec le système à 10 points.....	27	Shotguns .....	58	<b>Drones de petite taille</b> .....	<b>67</b>
Système de création par points.....	27	Tasers.....	58	PACK de drone à roues de petite taille armé.....	67
Choisissez votre métatype/ métavariante.....	27	<b>PACK d'armures</b> .....	<b>58</b>	PACK de drone anthropomorphe de petite taille armé.....	67
Choisissez entre ordinaire, Éveillé ou Émergé.....	28	<b>PACK de détection</b> .....	<b>58</b>	PACK de drone à rotors de petite taille armé.....	67
Achetez des Points d'ajustement spéciaux avec des PC.....	28	<b>PACK d'identité</b> .....	<b>59</b>	<b>Drones de taille moyenne</b> .....	<b>67</b>
Achetez vos Attributs avec les PC.....	28	<b>PACK de surveillance</b> .....	<b>59</b>	PACK de drone furtif à roues de taille moyenne.....	67
Achetez les compétences avec les PC... 29		<b>PACK intégral de programmes</b> .....	<b>59</b>	PACK de drone offensif à roues de taille moyenne.....	68
Achetez des Ressources avec les PC... 29		<b>PACK d'augmentations</b> .....	<b>59</b>	PACK de drone anthropomorphe léger .....	68
Exemple de création par points.....	29	PACK A de hacker.....	59	PACK de drone anthropomorphe lourd.....	68
Système à modules chronologiques	29	PACK B de hacker .....	59	PACK de Roto-Drone d'assaut .....	68
Contacts .....	30	PACK C de hacker .....	60	PACK de Roto-Drone d'appui-feu .....	68
Connaissances et langues .....	30	PACK D de hacker.....	60	PACK de Roto-Drone lance-roquette... 68	
Pouvoirs d'adeptes, formes complexes, sorts .....	30	PACK E de hacker.....	60	PACK de Roto-Drone lance-grenades.. 68	
Commencer la création.....	30	PACK F de hacker .....	60	PACK de drone de frappe aérienne..... 69	
Modules d'âge adulte.....	31	PACK A d'yeux cybernétiques .....	60	PACK de drone de combat ultime .....	69
Modules de choix de vie.....	31	PACK B d'yeux cybernétiques .....	60	de combat léger .....	69
Modules d'événements de vie .....	45	PACK C d'yeux cybernétiques .....	60	de combat lourd .....	69
Exemple de création par modules chronologiques.....	46	PACK D d'yeux cybernétiques .....	60	PACK Steel Lynx de maintien de l'ordre.....	69
<b>PRÉPAREZ VOTRE BARDA</b> .....	<b>48</b>	PACK E d'yeux cybernétiques .....	61	PACK de Dalmatian de surveillance aérienne.....	69
PACK de base du shadowrunner .....	48	PACK A d'oreilles cybernétiques .....	61	PACK pour drone de frappe aérienne d'élite.....	69
<b>PACK de personnages complets</b> .....	<b>48</b>	PACK B d'oreilles cybernétiques .....	61	<b>PACK de console de commande</b>	
Adepte du combat rapproché.....	49	PACK C d'oreilles cybernétiques .....	61	pour rigger .....	70
Adepte flingueur .....	49	PACK D d'oreilles cybernétiques .....	61	PACK de CCR de secours.....	70
Cyber-agent infiltré.....	49	PACK E d'oreilles cybernétiques .....	61	PACK de CCR basique .....	70
Cyborg intégral .....	50	PACK A de compétences câblées .....	61	PACK de CCR pour professionnel .....	70
Decker .....	50	PACK B de compétences câblées.....	62	PACK de CCR d'élite.....	70
Decker équipé au max .....	51	Tout dans les réflexes .....	62	<b>PACKs d'autosofts pour drone</b> .....	<b>70</b>
Face.....	51	Crâne renforcé .....	62	Autosofts de reconnaissance .....	70
Magicien.....	51	Caboche chromée .....	62	Autosofts de tir embusqué .....	71
PACK de flingueur augmenté .....	52	Torse furtif .....	62	<b>PACK d'améliorations</b>	
Rigger de drones.....	53	Torse blindé camouflé.....	63	pour véhicules.....	71
Rigger transporteur.....	53	Torse de cyborg.....	63	PACK de coups bas pour véhicule .....	71
Samouraï des rues .....	54	Bras cybernétique : l'excellence .....	63	PACK de meurtrières pour véhicule..... 71	
		Bras cybernétique : poignée de main surprise .....	63	Le choucou du rigger .....	71
		Bras cybernétique : assassin .....	63	Motard de combat.....	71
		Bras cybernétique : arme à feu .....	63		
		Bras cybernétique : armement lourd .....	64		
		Jambe cybernétique : botte creuse .....	64		
		Jack Talons-à-Ressort .....	64		
		Juggernaut Talons-à-Ressort.....	65		
		<b>Motos</b> .....	<b>65</b>		
		PACK Harley-Davidson Scorpion blindée.....	65		
		PACK Yamaha Growler armée .....	65		
		PACK Suzuki Mirage armée .....	65		
		<b>Voitures</b> .....	<b>65</b>		

## DES TYPES

### ET DES OMBRES ..... 72

<b>Reproduction</b> .....	72
Origines culturelles	
des métavariants .....	73
Pris en compte et encore ignorés .....	73
<b>Vie et mort :</b>	
<b>mortalité dans le Sixième Monde .</b>	<b>74</b>
Elfe .....	74
Humain .....	77
Nain .....	79
Ork .....	82
Troll .....	84
<b>Métaconsciences :</b>	
<b>ils pensent donc ils sont</b> .....	<b>86</b>
<b>Créer un personnage métavariant</b>	
<b>ou métaconscient</b> .....	<b>90</b>
Modifications spéciales .....	90

## SOMBRES

### ALTÉRATIONS ..... 92

<b>Ce que c'est, ce que ça veut</b> .....	<b>94</b>
Souche I, Harz-Greenbaum .....	94
Souche la : Bruckner-Langer .....	97
Souche II : Jarka-Criscione .....	98
Souche III, Krieger .....	101
<b>Informations de jeu</b> .....	<b>102</b>
Personnages infectés .....	102
Magie et Résonance	
après Infection .....	103
Addiction au Drain d'Essence .....	104
Maladies .....	104
Maladies des Infectés .....	104
Attributs des métatypes infectés .....	105
Traits positifs des infectés .....	105
Traits négatifs des infectés .....	111
Nouveaux pouvoirs de créature .....	112

### EXPRIMEZ-VOUS ..... 113

<b>Changelins issus</b>	
<b>de la métagénique</b> .....	<b>113</b>
<b>Informations de jeu</b> .....	<b>114</b>
Ce qui repousse	
et ce qui ne repousse pas .....	114
Changelins, GRIME	
et injustice sociale .....	114
Collectifs .....	114
<b>Traits métagéniques</b> .....	<b>115</b>
Sélection aléatoire .....	115
Traits métagéniques positifs .....	115
Traits métagéniques négatifs .....	122

## DES INDIVIDUS AUX TRAITS EXCEPTIONNELS ..... 128

<b>Traits positifs</b> .....	<b>128</b>
Accoutumance aux augmentations .....	128
Bravache .....	128
Bruits parasites réconfortants .....	128
C'est pas moi .....	129
Compétences multiples .....	129
Composantes de sort .....	129
Contrebandidier discret .....	129
Cyborg .....	129
Dominateur de créatures .....	129

Dresseur de créatures .....	129
Esprit d'équipe .....	129
Focalisé .....	129
Inspirant .....	130
Maximisation du cyberjack .....	130
Mémorisation alchimique .....	130
Muscles .....	130
Optimisation logicielle .....	130
Overdrive étendu .....	131
Overdrive maximum .....	131
Plus machine que métahumain .....	131
Polyglotte .....	131
Prodige des arts martiaux .....	131
Talents multiples .....	131
Traqueur implacable .....	131

<b>Traits négatifs</b> .....	<b>131</b>
Accro au combat .....	131
Allergie aux stim patches .....	131
Attributs limités .....	131
Compétences limitées .....	131
Cyber-psychose .....	132
Dos douloureux .....	132
Douleur chronique .....	132
Esprit d'entreprise .....	132
Finesse .....	132
Gourmet .....	132
Indécis .....	132
Jours comptés .....	132
Malchance légendaire .....	133
Nerveux .....	133
Non-létal .....	133
Poissard .....	133
Prime .....	133
Problèmes de confiance .....	133
Robin des bois .....	133
Sujet aux blessures .....	133
Syndrome d'accumulation	
du matériel .....	133
Traqué .....	133
Tueur .....	134
Vulnérabilité à une toxine (toxine) ...	134
<b>Voies de traits</b> .....	<b>134</b>
Arme de prédilection .....	134
lien de créature .....	135
Obsession .....	136
Vendetta .....	136
voie du SINner .....	137

## MANIÈRES DE JOUER ..... 138

<b>Gain d'Atout étendu</b> .....	<b>138</b>
Réactivation rapide de l'Atout .....	138
Augmentation des gains d'Atout .....	138
Mise en banque d'Atout .....	138
Écart plus importants .....	138
<b>Nouvelles manières</b>	
<b>d'utiliser l'Atout</b> .....	<b>139</b>
Utiliser l'Atout pour modifier	
la réserve de dés .....	139
Atout simplifié .....	139
Nouvelles actions d'Atout	
optionnelles .....	139
<b>Nouvelles options de soins</b> .....	<b>139</b>
Premiers soins pour les augmentés .....	139
Récupération naturelle du bioware .....	140
Létalité accrue du surplus	
de dommages .....	140
Hémorragie .....	140

Style de vie et soins .....	140
<b>Magiciens et ordinaires</b> .....	<b>140</b>
Transhumanisme .....	140
Devenir cramé .....	141
Éveil latent .....	141
La Magie ne peut affecter	
le libre arbitre .....	141
Ce ne sont pas ces drones que vous	
recherchez .....	141
Portails spirituels .....	141
Fabrication plus rapide des	
préparations alchimiques .....	142
Adeptes mystiques alternatifs .....	142
Magiciens spécialisés améliorés .....	142
<b>Déflagrations moins puissantes</b> .....	<b>142</b>
Être à couvert protégé	
des explosions .....	143
Version alternative de l'action Éviter .....	143
<b>Nouvelles options d'équipements</b> .....	<b>143</b>
Munitions APDS améliorées .....	143
Roquettes et missiles anti-véhicules	
plus puissants .....	143
Canons d'assaut	
à munitions explosives .....	143
Cumul des bonus de glande	
suprathyroïdienne .....	143
<b>Nouvelles options d'armures</b> .....	<b>143</b>
Réduction des dommages	
physiques par l'armure .....	143
Encaisser l'impact .....	144
<b>Rôles étendus de la Force</b> .....	<b>144</b>
Utiliser le score de Force au lieu de	
l'Agilité en Combat rapproché .....	144
Réduction du recul grâce	
à une Force élevée .....	144
<b>Options de combat étendues</b> .....	<b>145</b>
Actions de surveillance .....	145
Manier deux armes à la fois .....	145
On n'esquive pas les balles .....	145
L'éléphant dans le couloir .....	146
<b>Matrice et rigging</b> .....	<b>146</b>
Règles alternatives de bruit .....	146
Pénalités moins sévères pour les	
intervalles de vitesse .....	147
<b>En cours de jeu</b> .....	<b>147</b>
La perfection par la pratique .....	147
Rangs de compétence illimités .....	147
Spécialisations étendues .....	147
Câblages délicats .....	147
Travailler pour une autorité/	
communauté/trafiquants d'organes .....	148
Addictions aux drogues .....	148
SIN et licences étendus .....	148
Variantes de traits relatifs aux SIN .....	149
Pas disponible .....	150
<b>Soirées et mondanités</b> .....	<b>150</b>
Compétences sociales opposées .....	150
Argumentation .....	150
Moniteur d'état social .....	150
Manoeuvres sociales .....	152
<b>Créer vos propres traits</b> .....	<b>152</b>
<b>Nouvelles actions avec le dé libre</b> .....	<b>153</b>
Tactique téméraire .....	153
Ajuster les sorts .....	153
Tests de compétences	
en étant inexpérimenté .....	153

**RESSOURCES (MÉTA)****HUMAINES ..... 154**

Catégories de contact .....	154
Utiliser les catégories .....	155
<b>Indice de Réseau et archétypes de contacts.....</b>	<b>156</b>
<b>Informations supplémentaires sur les contacts .....</b>	<b>156</b>
Barman .....	156
Consigliere de la Mafia.....	156
Doc des rues.....	156
Flic des rues .....	157
Intermédiaire.....	157
Marchand de talismans.....	158
Mécanicien .....	158
M. Johnson .....	158
<b>Nouveaux contacts.....</b>	<b>158</b>
Animateur .....	158
Armurier .....	158
Avocat .....	159
Chasseur de primes .....	159
Chimiste .....	159
Contrebandier .....	159
Créateur .....	160
Esclave corpo .....	160

Fausseur d'identité .....	160
Ganger.....	160
Gardien des connaissances.....	161
Maître (ou maîtresse) de maison.....	161
Membre d'un policlub .....	161
Nettoyeur .....	162
Ouvrier municipal .....	162
Pickpocket.....	162
Professeur d'université.....	162
Propriétaire de magasin.....	163
Reporter.....	163
Représentant gouvernemental .....	163
Sensei.....	164
Soldat .....	164
Squatteur .....	164
Tueur à gages.....	164
Vendeur d'armes.....	165
Virtuose du deck.....	165
<b>Obtenir et utiliser les faveurs .....</b>	<b>165</b>
Groupe de contacts.....	167

Sécurité.....	174
Loisirs.....	174
Espace .....	176
<b>Traits des Styles de vie .....</b>	<b>177</b>
Traits positifs .....	177
Traits négatifs .....	179

**DE LA RÉPUTATION ET DES PRÉJUGÉS.....182**

Gérer la Pression avec plusieurs factions.....	182
Factions et Réputation.....	183
Équipement, Pression et Réputation .....	185
Fourguer du matériel.....	185
Acheter de l'équipement .....	186
Graisser des pattes .....	186
Campagnes sur le thème des gangs, des corpos, de l'armée ou des sociétés secrètes.....	187

**OÙ CRÉCHER ..... 171**

<b>Les piliers de votre (style de) vie ...</b>	<b>171</b>
Voisinage.....	171
Infrastructure.....	171
Confort .....	173

**ANATOMIE D'UN RUN.....189****INDEX DES TABLEAUX ..... 194****CRÉDITS VO****Titre original :** Sixth World Companion**Rédaction :** Raymond Croteau, Kevin Czarnecki, Aaron Dykstra, Jim Greene, Jason M. Hardy, J. Keith Henry, Erika Hoffman, Clifton Lambert, Mike Messmer, Hjal Nelson, Louis Ray, Samuel Rutzick, Robert Volbrecht, Thomas Willoughby**Édition :** Jason M. Hardy, Donald Rawlings**Illustration de couverture :** Echo Chernik**Illustrations :** Paola Andreatta, Bruno Balixa, Wagner Chrissante, Echo Chernik, Tyler Clark, Angga Dwipayana, Ben Giletti, Júlio Rocha, Andreas "AAS" Schroth, Alex Stone, Lukasz Matuszek, Victor Moreno, Marco Pennacchiotti**Design et maquette :** Matt « Crested CEO » Heerd**Directeur artistique senior :** Brent Evans**Direction artistique de Shadowrun :** Ian King**Développeur de la gamme Shadowrun :** Jason M. Hardy**Corrections :** Jean-Marc Comeau, Bruce Ford, Jim Greene, Mason Hart, J. Keith Henry, Hjal Nelson, Louis Ray, Jeremy Weyand**Playtest :** Tom Augstien, Tom Bloom, Michael Bobroff, Aidan Carlson, John Carlson, James Culp, Michael Gammell, Zail Gammell, Jim Greene, Scott Haskin, Michael Lannert, David Light, John McDonald, Aaron Roush, Derrick Volbrecht**VERSION FRANÇAISE****Directeur de la publication :** David Burckle**Responsable de la gamme Shadowrun :** Mathieu Thivin**Traduction :** Nicolas Schott, Sylvain Dabriou, Philippe Tessier**Relecture :** Geoffrey Delmée**Errata :** Bruno Mansoux, Mathieu Thivin**Maquette :** Romano Garnier**L'ÉQUIPE DE BLACK BOOK ÉDITIONS :****Pôle administratif •** David Burckle, Marie Ferreira, Laura

Hoffmann et Thierry Przybyla

**Pôle boutique •** Éric Bernard, Camille Bourgoïn, Julien Collas, Franck Drevon, Jonathan Duvic et Olivier Morgon**Pôle communication •** Anthony Bruno et Steve Luga**Pôle édition •** Frédéric Lipari, Sélène Meynier, Aurélie Pesséas, Marc Sautriot et Julija Valkuniene**Pôle technique •** Justine Largy, Alexandre Nizoux et Emmanuel Personne

© 2023 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,  
12 rue Jean Carmet, 69800 St Priest, FRANCE  
www.black-book-editions.fr

Imprimé en Union Européenne.  
Dépôt légal : Mai 2023

ISBN : 978-2-38227-554-2 / ISBN PDF : 978-2-38227-555-9



# INTRODUCTION

Les shadowrunners ne sont pas faciles à définir ou à cerner. Il en existe de toutes les formes, tailles, couleurs, attitudes, origines, compétences et que sais-je encore. La seule chose qui les lie entre eux est peut-être le fait qu'ils se fichent bien que quelqu'un d'autre leur dise qui ils sont, ils se définiront par eux-mêmes.

Le *Compagnon du Sixième Monde* a pour but d'aider les joueurs et les maîtres de jeu de *Shadowrun* en leur donnant accès à un large panel de possibilités pour leurs personnages, peuplant ainsi le Sixième Monde de personnalités farouches, bizarres et souvent extrêmement appréciables. Ces options sont ici pour vous aider à totalement personnaliser selon vos goûts vos parties de *Shadowrun* et les personnages qui les peuplent. Comment ? Eh bien, jetons un coup d'œil au contenu de ce supplément.

Le premier chapitre, **L'univers des runners**, aborde les différentes manières d'être un runner et présente des règles pour différents types de campagnes. Vous voulez peut-être faire jouer une campagne qui se passe dans les rues ou parmi l'élite, ou peut-être en faire jouer une avec des gangers, des chasseurs d'artefacts, des stars du sport ou des bonnes âmes. Ce chapitre contient des informations et des règles pour toutes ces options.

Le chapitre suivant, **Apparence et substance**, explore les différents aspects que peuvent adopter les runners et comment cela affecte la manière dont ils interagissent avec le monde et dont ils sont perçus. Choisir un métatype et un style, ce n'est pas simplement choisir une apparence, cela définit de quelle manière les personnages vont interagir avec le monde et s'y intégrer.

**Formation des Ombres** détaille l'élaboration d'un personnage, offrant plusieurs options pour sa création, y compris le système à 10 points, la création par points, et un système de parcours de vie qui définira un personnage en fonction de son passé et de ses premiers choix au cours de sa vie.

Tout shadowrunner a besoin d'équipements en plus de ses compétences et attributs et c'est là que le chapitre **Préparez votre barda** entre en jeu. Vous y trouverez des PACK d'équipements pour de nombreux types de

personnages afin de vous permettre de choisir plus rapidement et plus facilement ce dont vous avez besoin.

Les chapitres suivants proposent de nombreuses options pour vos personnages. **Des types et des Ombres** ajoute de nombreux métatypes aux cinq déjà présentés dans le livre de base de *SR6* et **Sombres altérations** vous propose des règles pour les personnages infectés comme les vampires et les goules. **Exprimez-vous** ajoute des traits métagéniques pour que les personnages puissent ajouter des altérations choisies qui sont plus animales que mécaniques. **Des individus aux traits exceptionnels** complète cette section en présentant de nombreuses nouvelles options de traits, y compris de nouvelles voies de traits pour les joueurs et les maîtres de jeu qui veulent utiliser les traits pour aider les personnages.

Puis, nous passons à d'autres règles optionnelles. **Manières de jouer** introduit toute une série d'options qui vous permettent d'adapter les règles à votre style de jeu particulier. Chaque règle optionnelle est accompagnée d'un bref texte expliquant ce qu'elle apporte au jeu, afin que vous puissiez facilement trouver celles qui vous intéressent. **Ressources (méta) humaines** ajoutent de nouvelles règles pour les contacts, y compris les contacts de groupe et **Où crecher** inclut des règles sur les styles de vie, s'intéressant aux lieux où dorment les runners et à ce que les traits et les différentes options de leur refuge peuvent leur apporter. **De la réputation et des préjugés** développe les règles de la Pression et de la Réputation.

Enfin, **Anatomie d'un run** présente le court récit d'un extrait d'un run, avec une colonne à côté expliquant comment les différentes actions seraient traduites en règles. Il s'agit d'une bonne introduction pour ceux qui cherchent à appréhender les règles de *Shadowrun, le Sixième Monde*.

Avec toutes ces options, les joueurs et les maîtres de jeu peuvent créer des personnages et utiliser des options pour se lancer dans des runs riches de toute l'excitation et tout le plaisir que le Sixième Monde a à offrir. Alors lancez-vous dans les ombres !



# LA VIE EST BIEN TROP COURTE

PAR SAMUEL RUTZICK

Malgré le bruit des alarmes, on entendait régulièrement le bourdonnement électronique des communications. Des soldats, les « membres du personnel de sécurité », de Telestrian Industries tiraient leurs armes et ouvraient le feu, une nasse se refermant lentement sur une proie aussi dangereuse que le prédateur.

« Go ! Rosethorn, Orlok, tirs de couverture ! » L'ordre provenait d'un sasquatch balafré et à la peau grêlée. Sa « voix » venait d'un logiciel traduisant en mots les mouvements de ses mains pour que ceux qui ne le regardaient pas puissent recevoir ses instructions. La voix artificielle était programmée pour reproduire un ton de commandement naturel.

Des tirs nourris étaient échangés dans l'élégant hall de la filiale de communication de Telestrian. Des canapés qui coûtaient plus cher que les appartements de la plupart des gens étaient réduits en charpie par des munitions de gros calibre. Les portes des bureaux des grands patrons, faites de bois provenant d'espèces d'arbres probablement en voie d'extinction, étaient pulvérisées. Les troupes de sécurité progressaient par groupes de deux ou trois afin d'acculer leurs proies.

Piégés entre deux groupes de mercenaires corporatistes, quatre voleurs, même si ce n'était pas ainsi qu'ils se considéraient, luttaient pour survivre : le sasquatch, équipé d'un imposant minigun rotatif, une pixie, maniant un minuscule fusil de précision plus long que son corps, une goule plus

proche d'un cyborg que d'une personne et une elfe virtuose du pistolet.

C'est à ça que ressemblait une shadowrun.

C'est à ça que ressemblait un run qui avait *très mal tourné*.

Sur ordre du sasquatch, l'elfe et la goule se mirent à courir. L'elfe se redressa, prit appui en plaçant un pied sur un tabouret brisé et l'autre sur le mur, grimpa à la verticale puis bondit. En sautant, elle donnait l'impression de se contorsionner pour éviter les balles tout en faisant feu avec ses pistolets. Les agents de sécurité de Telestrian étaient littéralement fauchés par les projectiles qui les touchaient à la jointure des plaques en néo-céramiques de leur armure.

Malheureusement, ça ne suffisait pas à les tuer. Les corpos payaient bien trop cher les sous-traitants fabricant les armures corporelles de leurs agents. L'elfe n'avait même pas besoin de le constater visuellement pour le savoir.

« Tirs adéquats, Rosethorn. Surtension dans trois, deux, un... » la voix rauque d'Orlok, la goule, s'interrompt tandis que toutes les lumières du bureau étaient soumises à une surcharge électrique. Il y eut un flash de lumière puis, comme si les lampes avaient fondu, les ténèbres. « Stormsick, tu as ta couverture maintenant, profite-en. »

Le sasquatch grogna et se tourna vers la pixie. « Ashindar, couvre nos arrières. Je vais nous faire une sortie. Le paquet est toujours à l'abri ? »

La pixie ne releva même pas la tête, c'était à peine si elle respirait. Son fusil de précision appuyé sur un bras, elle semblait totalement ignorer les tirs de riposte des hommes de Telestrian qui approchaient lentement. Il s'écoula une seconde, puis deux.

Puis un troll de Telestrian s'effondra avec un trou de la taille d'une pièce dans son viseur.





---

# L'UNIVERS DES RUNNERS

---

## POSTÉ PAR : LIZZIE

Quand vous pensez à un shadowrunner, qu'est-ce qui vous vient en tête ? Un samouraï des rues à moitié cybernétique avec des yeux en verres miroirs et des membres chromés ? Une elfe magnifique avec une tenue couverte de symboles de pouvoir et une main lumineuse prête à lancer un éclair mana ? Un decker qui parcourt la Matrice avec un persona argenté aux yeux comme des lasers ? Bien sûr, c'est à ça qu'ils ressemblent dans les tri-dés et certains d'entre nous correspondent à ces stéréotypes. Mais le Sixième Monde est aussi vaste qu'étrange et ceux qui parcourent les Ombres sont aussi nombreux et variés que la métahumanité, peut-être même plus.

La première chose que vous devez savoir sur les shadowrunners, c'est que nous sommes des personnes. Ça peut paraître un peu simpliste de le présenter ainsi, n'est-ce pas ? Peut-être, mais c'est pourtant la vérité. Il est si facile de nous considérer comme des stéréotypes ou des caricatures, ou de nous définir par ce que nous faisons dans la vie. Criminels, assassins, kidnappeurs, espions, partisans, terroristes et voleurs sont autant de mots pouvant nous qualifier, mais ils ne définissent pas ce que nous sommes. Chacun d'entre nous a ses propres raisons d'être dans ce biz et ces raisons sont aussi différentes d'un runner à l'autre que les choix de vie de n'importe quelle autre personne. Nous avons cependant un point commun, c'est que cette activité n'est presque jamais notre premier choix.

Maintenant, vous vous demandez sans doute ce que j'essaie de vous dire sur les shadowrunners. Le mieux que je puisse faire, c'est de vous conseiller de ne plus nous considérer comme une catégorie à part ou même que notre activité définit toute notre carrière. Il n'y a pas d'université de shadowrunners, principalement parce que ce que nous faisons est généralement illégal et que tout le monde fait semblant de croire que cela n'existe pas. Mais aussi parce que nous sommes issus de presque tous les milieux que vous pouvez imaginer et que nous avons des manières de faire vraiment très différentes. Aucune équipe de shadowrunners n'est constituée d'individus qui se qualifient simplement de « shadowrunners ». Vous avez besoin d'un large panel de compétences, de talents et d'équipements même pour les runs les plus simples et aucune personne ne possède seule toutes ces bases. Vous avez déjà joué à un MMORPG dans la Matrice ? Vous avez intérêt d'avoir dans votre groupe des personnages qui infligent de lourds dégâts, des guérisseurs et tout un ensemble de classes de soutien. De même, dans une équipe de runners, vous aurez quelqu'un qui est bon en combat, quelqu'un qui sait parler aux gens, un hacker, un mage et un rigger qui gèrera les drones de surveillance et la voiture pour fuir. Une bonne équipe accepte toutes les missions tordues et presque suicidaires pour lesquelles M. Johnson est prêt à investir un créditube et elle y parvient grâce à un mélange de techniques et de talents.



et plein de nuyens à gagner. Surveillez vos arrières. Visez juste. Conservez des munitions. Et surtout, ne traitez jamais avec un dragon. En fait, vous n'avez absolument pas à vous inquiéter de ce dernier point. Si cela se produit, de toute manière vous n'aurez pas le choix. Faites juste de votre mieux pour survivre et soyez très, très poli.

## INFORMATIONS DE JEU : DIFFÉRENTES MANIÈRES DE JOUER À SHADOWRUN

### NIVEAUX ALTERNATIFS

Dans *Shadowrun*, quand vous créez votre personnage, le principe de base est que vous êtes un shadowrunner compétent et bien équipé. Il se peut que vous souhaitiez adapter les règles de création si votre campagne nécessite des personnages ayant moins d'expérience et de ressources, ou, au contraire, des runners d'élite disposant de ressources importantes.

### NIVEAU RUE

Ce niveau de jeu concerne des personnages comme des gangers, des esclaves corporatistes et des flics à louer. Ces individus débutent au plus bas niveau ou il peut s'agir de personnages expérimentés qui ont connu un coup dur. Il peut aussi s'agir de personnages plus jeunes avec moins d'expérience et de ressources.

- Si vous utilisez le système de Priorités, vous créez ces personnages en choisissant une priorité B, deux priorités C, une priorité D et une priorité E.
- Si vous utilisez le système à 10 points (p. 26), optez à la place pour un système à 8 points car la somme des points des priorités choisies doit être de 8. De plus, vous ne pouvez pas choisir de priorité A.
- Pour la création par points (p. 27), utilisez 80 points de création au lieu de 100.
- Si vous utilisez le système à modules chronologiques (p. 29), choisissez six modules de vie adulte au lieu de huit.

Les équipements illégaux (identifiés par la lettre I à côté de la valeur de disponibilité) ne sont pas accessibles aux personnages de ce niveau. La seule exception concerne les cyberdecks, qui sont toujours illégaux sauf s'ils sont fournis par une autorité officielle. Les decks de ce niveau doivent connaître quelqu'un qui peut leur en vendre un car ils vont en avoir besoin.

### ÉLITE

Cette catégorie concerne les runners d'élite, des agents corporatistes de haut niveau, des célébrités de premier plan et de puissants cadres. Ce sont des individus qui ont de l'expérience, du pouvoir et des richesses, et qui ont les opportunités de les utiliser.

- Si vous utilisez le système de Priorités, vous pouvez choisir une priorité A, deux priorités B, une priorité C et une priorité E.



HORTBAU

REBEL

quelqu'un s'occupe de les entretenir et de les nettoyer ; ou s'occuper lui-même de ce que les drones ont du mal à gérer. Vous avez bossé de longues heures et la paie était méridique, mais c'était un boulot stable qui vous a enseigné à vous déplacer un peu partout sans attirer les soupçons.

- **Augmentez de 1** votre Constitution, votre Intuition ou votre Logique
- **Augmentez de 1** votre Atout, votre compétence Perception ou votre Volonté
- **Augmentez de 1** rang votre compétence Électronique, Ingénierie ou Furtivité
- **Ressources** : + 25 000 ¥
- **Points de contacts** : 2
- **Catégories de contacts** : ingénierie
- **Choisissez une Connaissance parmi** : Événements culturels, Procédures de maintenance, Systèmes de sécurité ou augmentez d'un rang la maîtrise d'une Langue.

## CONTREBANDIER

Vous avez appris à faire traverser les frontières aux clandestins et à la contrebande, et passer les postes de douane.

- **Augmentez de 1** votre Agilité, votre Intuition ou votre Réaction
- **Augmentez de 1** votre compétence Escroquerie, Ingénierie ou Furtivité
- **Augmentez de 1** rang votre compétence Athlétisme, Électronique ou Pilotage
- **Ressources** : + 25 000 ¥
- **Points de contacts** : 2
- **Catégories de contacts** : criminel, de la rue
- **Choisissez une Connaissance parmi** : Systèmes de sécurité, Routes de contrebande, Rues [conurbation] ou augmentez d'un rang la maîtrise d'une Langue.

## COURTIER EN SERVICES FINANCIERS

Ce module chronologique devrait être précédé par le module Étudiant. Vous étiez employé pour vos talents et votre expertise des mécanismes économiques. Vous avez rapporté un bon paquet à votre employeur et vous en avez profité pour vous mettre aussi à l'aise financièrement.

- **Augmentez de 1** votre Charisme, votre Atout, votre Intuition ou votre Logique
- **Ressources** : + 75 000 ¥
- **Points de contacts** : 2
- **Catégories de contacts** : corporatiste, criminel
- **Choisissez une Connaissance parmi** : Événements culturels, Économie, Politique [méga-corporation] ou augmentez d'un rang la maîtrise d'une Langue.

## CRIME ORGANISÉ

Vous avez travaillé pour un syndicat du crime organisé, comme la Mafia, les Anneaux de Seoulpa, le Vory ou le Yakuza. Il en résulte des talents bien utiles, de chouettes histoires à raconter, et une conscience peu tranquille qui vous tourmente régulièrement et perturbe votre sommeil.

- **Augmentez de 1** votre Constitution, votre Force, votre Volonté ou votre compétence Combat rapproché
- **Augmentez de 1** votre Agilité, votre Charisme, votre Intuition ou votre compétence Armes à feu
- **Augmentez de 1** votre compétence Athlétisme, Escroquerie, Perception ou Furtivité
- **Augmentez de 1** votre Atout ou ajoutez 25 000 ¥ à vos ressources
- **Points de contacts** : 2
- **Catégories de contacts** : criminel, de la rue
- **Choisissez une Connaissance parmi** : Gangs [secteur], Pègre [secteur], Rues [conurbation] ou augmentez d'un rang la maîtrise d'une Langue.

## CUISINIER/CHEF

Tout le monde doit manger et on a toujours besoin d'un cuisinier quelque part. Vous aviez une source de revenus stable, même si pas très élevée. Néanmoins, vous avez fait quelques belles rencontres et appris un certain nombre de choses. Tout le monde peut passer un soyrto au micro-ondes, mais avec vos compétences et quelques ingrédients basiques, vous êtes capable de réaliser de savoureux plats.

- **Augmentez de 1** votre Constitution, votre Agilité ou votre Intuition
- **Augmentez de 1** votre Charisme, votre Atout ou votre Logique
- **Augmentez de 1** rang votre compétence Combat rapproché, Escroquerie, Plein air ou Perception
- **Ressources** : + 25 000 ¥
- **Points de contacts** : 2
- **Catégories de contacts** : universitaire, corporatiste, de la rue
- **Choisissez une Connaissance parmi** : Cuisine, Boîtes de nuit [secteur] ou augmentez d'un rang la maîtrise d'une Langue.

## DÉTECTIVE

Vous étiez spécialisé dans l'examen d'affaires spécifiques, dont certaines étaient de nature criminelle, mais la plupart étaient personnelles. Vous avez développé un talent pour apporter des réponses aux questions difficiles, dévoiler des indices cachés et résoudre des mystères. Peut-être avez-vous exercé comme privé, ou au service d'une corpo de sécurité ou de maintien de l'ordre ?

- **Augmentez de 1** votre Intuition, votre Charisme ou votre Atout
- **Augmentez de 1** rang votre compétence Perception, Escroquerie ou Influence
- **Augmentez de 1** rang votre compétence Plein air, Perception ou Furtivité
- **Ressources** : + 25 000 ¥
- **Points de contacts** : 2
- **Catégories de contacts** : universitaire, criminel, de la rue
- **Choisissez une Connaissance parmi** : Gangs [secteur], Pègre [Ville], Rues [conurbation] ou augmentez d'un rang la maîtrise d'une Langue.



**PACK inclus :** PACK de base du shadowrunner

**Armes :** 1 couteau de lancer, 2 grenades incapacitantes, 2 grenades à fragmentation, 2 grenades fumigènes thermiques

**Armure :** manteau renforcé (avec 6 points de modification au choix)

**Autre équipement :** 30 drachmes de réactifs, jumelles optiques, lentilles de contact (indice 1, avec interface visuelle), lunettes OptiMage, matériaux pour loge magique (Puissance 6), périscope

**Véhicule :** Chrysler-Nissan Jackrabbit

**Fausse licences (indice 4, provenant du PACK de base) :** grenades incapacitantes (cette licence englobe aussi l'usage de flash-pak), utilisation de la magie

**Style de vie (amélioration de celui provenant du PACK de base) :** Moyen (un mois payé d'avance)

## PACK DE FLINGUEUR AUGMENTÉ

(24 550 ¥)

À la différence des PACKs de personnages complets, celui-ci est une base pour un personnage ordinaire ou même un adepte flingueur prêt à sacrifier un peu de son Essence. Les yeux cybernétiques sont équipés d'un

smartlink avec zoom intégré, utile pour repérer et toucher une cible à longue distance. Le fixateur de réflexes fournit un dé supplémentaire sur tous les tests d'Armes à feu. Tout shadowrunner aimant jouer avec les flingues se doit d'avoir une arme de poing, et d'autres dissimulables. L'Ares Predator est accessoirisé pour la furtivité, mais vous pouvez sortir les balles explosives quand ça tourne au vinaigre. Les autres pistolets sont de bonnes armes secondaires, qui doivent pouvoir passer les contrôles de sécurité. Mais si vous souhaitez créer un personnage vraiment orienté vers le combat, il serait judicieux de sélectionner quelques PACK d'armes supplémentaires pour accompagner celui-ci. Vos augmentations sont adaptées aussi bien aux gros flingues qu'à vos armes secondaires. Au fait, n'oubliez pas d'investir dans une armure.

**Coût en Essence :** 0,43

**Compétences recommandées :** Armes à feu

**Augmentations :** fixateur de réflexes (Armes à feu), yeux cybernétiques (indice 3, d'occasion, avec compensation anti-flash, smartlink, vision nocturne, zoom)

**Armes :** Ares Predator VI (avec holster rapide, silencieux, 5 chargeurs spéciaux supplémentaires, 100 balles normales, 100 balles gel, 100 balles explosives), Ares Light Fire 75 (avec silencieux, 4 chargeurs supplémentaires, 100 balles normales, 100 balles gel), Streetline Special (avec holster dissimulable, 2 chargeurs supplémentaires, 150 balles normales, 20 balles explosives)



Coût des autres gammes : d'occasion 27 075 ¥ / Essence 1,1 ;  
alpha 62 960 ¥ / Essence 0,8 ; beta 78 350 ¥ / Essence 0,7

Note : La somme des rangs de Force et d'Agilité du personnage doit être au moins égale à 6 pour pouvoir équiper ce bras.

## BRAS CYBERNÉTIQUE : ARMEMENT LOURD

(56 000 ¥)

Ce PACK est destiné à ceux pour qui cracher un maximum de plomb sur leurs ennemis est une priorité. Il y a la Force nécessaire pour manipuler les armes plus lourdes et l'Agilité pour viser droit avec, mais le véritable atout, c'est le gyrostabilisateur qui annule toute pénalité due au recul. Rock and roll !

**Coût en Essence : 1**

Augmentations : bras cybernétique (apparent, avec Agilité 6, Force 5, gyrostabilisateur)

Coût des autres gammes : d'occasion 28 000 ¥ / Essence 1,1 ; alpha 67 200 ¥ / Essence 0,8

Note : La somme des rangs de Force et d'Agilité du personnage doit être au moins égale à 8 pour pouvoir équiper ce bras.

## JAMBE CYBERNÉTIQUE : BOTTE CREUSE

(51 000 ¥)

C'est toujours pratique de disposer d'un compartiment de contrebande, en plus du bonus de +3 au SD, ainsi qu'une case supplémentaire sur le moniteur de dommages physiques.

**Coût en Essence : 1**

Augmentations : jambe cybernétique (synthétique, avec Agilité 4, armure 3, compartiment de contrebande)

Coût des autres gammes : d'occasion 26 500 ¥ / Essence 1,1 ; alpha 61 200 ¥ / Essence 0,8 ; beta 76 500 ¥ / Essence 0,7

Note : Le rang d'Agilité du personnage doit être au moins égal à 3 pour pouvoir équiper ce bras.

## JACK TALONS-À-RESSORT

(130 000 ¥)

Ces jambes cybernétiques sont apparentes, c'est certain, mais elles sont aussi visiblement incroyables ! Vous pouvez courir comme un lapin, donner de sacrés coups de tatane, sauter comme un cabri, et obtenir deux cases supplémentaires sur votre moniteur de dommages physiques. Que demander de plus ?

**Coût en Essence : 2**

Augmentations : 2 jambes cybernétiques (apparentes, Agilité 6, Force 6, vérins hydrauliques indice 4)

et de la peur qui ont dominé les premières décennies du vingt-et-unième siècle, après l'Éveil.

## ORIGINES CULTURELLES DES MÉTAVARIANTS

Des groupes identifiables d'une expression métavariante ont souvent été isolés dans des lieux culturellement appropriés. Les hanumans et les nartakis, par exemple, se sont pleinement exprimés en Inde avec pour les premiers, une expression qui s'est aussi manifestée à travers l'Asie du Sud-Est et l'Amazonie. Les wakyambis sont presque tous originaires des frontières de l'actuelle Azanie, mais on en a trouvés dans l'Outback de l'Australie occidentale et même au Pérou et en Équateur. Les géants se sont d'abord répandus dans les différentes nations nordiques, mais on en a ensuite découverts dans les Andes, l'Atlas, les Pyrénées et les montagnes Rocheuses d'Amérique du Nord. Au fil du

### CLARIFICATIONS ET EXPRESSIONS

**Homo sapiens** est l'espèce de base de l'identification binomiale utilisée pour clarifier et classer une branche entière de l'expression des hominidés. Ce terme a souvent été utilisé pour définir l'humanité tout entière, alors qu'il aurait probablement fallu parler d'*Homo sapiens sapiens*.

L'**Expression génétique inexplicée ou EGI** est la forme d'expression de deux métavariations à partir de la base commune des espèces *Homo sapiens* : le nain (*Homo sapiens pumilionis*) et l'elfe (*Homo sapiens nobilis*).

La **gobelinisation** décrit l'expression d'individus à partir de l'*Homo sapiens sapiens* vers l'*Homo sapiens robustus* (ork) et l'*Homo sapiens ingentis* (troll). Au cours de la phase initiale de la gobelinisation, les individus subissent souvent des changements dramatiques et atroces de leur forme biologique. De nos jours, c'est un terme généralement péjoratif. Les scientifiques ont établi un lien entre la gobelinisation et la GRIME, les deux phénomènes étant liés à la recrudescence d'énergie dans la manaspère terrestre et d'autres forces éthériques localisées.

La **gobelinisation récessive (ou rapide) irrégulière à manifestation éruptive, ou GRIME**, est le terme utilisé pour expliquer une altération soudaine et souvent biologiquement agressive du modèle biologique et génétique d'un individu. Les individus victimes de la GRIME sont plus communément appelés des « changelins » et leur cas sera abordé dans une autre section. Dans certains groupes de changelins similaires, les altérations de la forme biologique ont été propagées par la lignée génétique et donc transmises aux générations suivantes par des moyens de procréation normaux (les nartakis par exemple). Ils sont désormais répertoriés et connus en tant qu'expressions de métavariants.

**Expression génétique des métavariantes ou EGM** est un terme inventé par le Dr Kristine Martin en 2079 pour définir la classification utilisée pour toutes les variations génétiques persistantes chez l'*Homo sapiens* depuis l'Éveil en 2011.

temps et des mouvements de population, les métavariants se sont répandus à travers le monde à partir de leur lieu d'apparition.

## PRIS EN COMPTE ET ENCORE IGNORÉS

Nous pourrions nous poser la question de savoir combien de ces métavariants il existe à travers le monde et la réponse immédiate serait : « Nous ne savons pas ». Non seulement les puissances planétaires font rarement l'effort de les recenser, mais elles cachent souvent leur nombre concernant certaines populations. Aussi bien les corporations que les gouvernements ont des raisons de cacher ces statistiques, parfois pour ne pas que l'on sache à quel point elles sont maltraitées, d'autres fois pour ignorer des populations dont, si elles étaient reconnues, il faudrait s'occuper.

Cela implique que de dénombrer la population d'un type ou d'un autre de métavariant repose sur de nombreuses conjectures. Oui, certaines populations, comme les nocturnas, ont vu leur nombre augmenter, souvent en raison d'une combinaison de bonnes relations publiques et de meilleures perspectives résidentielles. Les populations des sociétés de tritons viennent juste d'être prises en compte grâce aux données de rencontres personnelles, des logiciels de reconnaissance des caméras de surveillance et d'un nombre sans cesse croissant de représentants gouvernementaux dans des endroits comme les NAO (sur Council Island), les Tîrs, la Yakoutie, le royaume d'Hawaï, l'ANZAC et Aztechnology.

- > Les informations en provenance de la Yakoutie n'ont été transmises que dans le cadre d'accords de partage entre certains groupes tribaux de tritons, le Conseil Salish-Shidhe et les ambassadeurs yakoutes de Council Island.
- > Marko
- > Ces informations sont aussi en rapport avec les manipulations et les activités du Dragon marin au sein de la cour impériale du Japon. De nombreuses populations restent cachées ou ne sont pas comptabilisées, souvent à la demande de leurs représentants. Mais pour avoir une voix dans ce monde, il faut être pris en compte.
- > KAM

Mention spéciale pour Renraku dont les dirigeants ont entrepris de nombreux projets pour collecter des informations et réaliser des recensements là où la corpo s'aventure. Leur travail à la Cour Seelie leur a ouvert les portes d'autres groupes qui y font des affaires. En Asie, c'est leur filiale Shin Chou Kyogo qui s'en charge, tandis que le Socratic Education Group en est le fer de lance en Europe et en Afrique du Nord. Et, bien naturellement, Evo, avec sa politique d'ouverture vis-à-vis des sapiens, s'est avérée très utile dans de nombreuses régions.

- > J'entends toujours dire qu'Ysil continue à faire pression pour un ralentissement de la reconnaissance des espèces et des cultures par Evo, ce qui génère des désaccords de plus en plus importants en coulisses. Il a beau être un naga puissant, il ne détient pas la majorité des voix.
- > Mr. Bonds



fixer un nouveau. Si vous renoncez à l'un de vos objectifs, vous ne pouvez en choisir un autre avant un mois.

## INSPIRANT

Vous savez motiver les gens pour qu'ils donnent le meilleur d'eux-mêmes.

- **Coût** : 11 points de Karma
- **Effet en jeu** : au prix d'une action majeure, vous pouvez faire un test d'Influence (Leadership) + Charisme pour aider un autre personnage lors d'un test d'équipe impliquant n'importe quelle compétence. Vous ou le personnage que vous assistez (au choix du joueur) gagnez un point d'Atout.

## MAXIMISATION DU CYBERJACK

Votre matière grise s'est accoutumée à l'interface avec votre cyberjack, ce qui améliore ses capacités.

- **Coût** : 12 points de Karma
- **Effet en jeu** : ajoutez 1 point au plus faible des deux attributs matriciels de votre cyberjack.

## MÉMORISATION ALCHIMIQUE

Vous êtes tellement rodé à la pratique de l'alchimie que vous êtes capable d'exécuter la plupart des tâches les yeux bandés.

- **Coût** : 10 points de Karma

- **Effet en jeu** : si vous choisissez d'acheter des succès au lieu de lancer les dés quand vous créez une préparation alchimique, vous obtenez un succès par tranche complète de trois dés que vous auriez lancé normalement. La réserve de dés opposée (qui correspond à la valeur de Drain de la préparation) doit alors également acheter un succès par tranche complète de quatre dés (minimum 1). Si vous achetez aussi des succès lors du test de Drain, vous en obtenez un par tranche complète de trois dés.

## MUSCLES

Vous savez faire valoir votre impressionnant physique dans vos interactions sociales.

- **Coût** : 6 points de Karma
- **Effet en jeu** : vous pouvez utiliser votre Force au lieu de votre Charisme pour vos tests de compétences sociales, mais seulement si vous êtes capable de mettre votre physique avantageux en avant.

## OPTIMISATION LOGICIELLE

Comment tirer le meilleur de votre matos électronique ? En lançant plus de softs !

- **Coût** : 10 points de Karma
- **Effet en jeu** : vous pouvez lancer un programme supplémentaire sur n'importe lequel de vos appareils. Quand vous le faites, vous gagnez 1 point d'Atout.





# MANIÈRES DE JOUER

Ce chapitre apporte un large éventail de règles optionnelles venant modifier, ou dans certains cas remplacer, les règles existantes. Les joueurs et maîtres de jeu peuvent choisir celles qui correspondent le mieux à leurs préférences, et même si certaines font partie d'un même ensemble, elles n'ont pas à être employées ensemble. Choisissez ce qui correspond le mieux à votre manière de jouer !

## GAIN D'ATOUT ÉTENDU

Employez ces règles si vous souhaitez encourager un usage plus régulier de l'Atout.

## RÉACTIVATION RAPIDE DE L'ATOUT

Employez cette règle pour permettre aux personnages qui gagnent de l'Atout à des rythmes différents de rester sur un pied d'égalité face aux possibilités de gain.

Ces règles optionnelles réinitialisent la réserve d'Atout à leur valeur initiale au début de chaque scène, plutôt qu'au début de chaque session.

## AUGMENTATION DES GAINS D'ATOUT

Employez cette règle afin d'éviter de perdre l'Atout précédemment gagné.

Avec cette règle optionnelle, la limite de gain d'Atout est modifiée. Chaque participant peut gagner jusqu'à 3 points d'Atout par tour. La réserve maximum d'Atout reste fixée à 7.

## MISE EN BANQUE D'ATOUT

Employez cette règle pour disposer d'une autre option permettant d'éviter la perte d'Atout gagné précédemment.

Lors d'un gain d'Atout, si un personnage reçoit trop de points par rapport à la limite de gain fixée, plutôt que de les perdre, il peut à la place les engranger dans une réserve que nous appellerons la banque. Ce personnage, ou ses alliés, peuvent à tout moment piocher de l'Atout depuis cette banque au prix d'une action mineure. À la fin d'un round de combat, tout point d'Atout stocké ainsi et qui n'aura pas été dépensé sera perdu.

## ÉCARTS PLUS IMPORTANTS

Employez cette règle pour permettre à de forts écarts de générer plus d'Atout.

Lors de la comparaison entre Score Offensif et Score Défensif, cette règle permet de gagner 2 points d'Atout pour un écart supérieur ou égal à 8 points, plutôt que demeurer à 1 point quel que soit l'écart au-delà de 4. Néanmoins, cette règle ne permet pas de gagner plus de 2 points en comparant SO et SD. Cette règle optionnelle peut être employée chaque fois que le SO est comparé au SD, ce qui inclut le piratage, le lancement de sorts, ainsi que lors de la comparaison des Scores Sociaux (voir p. 62, *Feu Nourri*).





---

# ANATOMIE D'UN RUN

---

Afin de vous aider à mieux appréhender les règles de *Shadowrun, Sixième édition*, notamment en matière de gain et d'usage de l'Atout, vous trouverez dans ce chapitre un court extrait d'un run, ainsi que les indications quant à la manière d'utiliser les règles dans une telle situation.

## SECTION 1

### EN JEU

Il s'agit ici d'une scène assez simple. Voici deux runners, un troll du nom de Claret et un humain nommé Leadfield, en train d'interroger un gangster portant le nom de Two-Stroke dans un magasin abandonné, tandis qu'un nain s'appelant Piaffe surveille la Matrice environnante.

Il faut que l'interrogatoire se déroule rapidement, car les runners tentent de retrouver la piste d'une cargaison qui s'apprête à quitter la ville. Il s'agit de drogues que le gang de Two-Stroke a dérobé dans l'arrière-boutique d'un marchand de talismans. Celui-ci se doutait que certains essaieraient de remettre la main dessus, mais il n'avait pas prévu de se retrouver face à une trolle massive telle que Claret, ce qui le rend nerveux. Elle décide d'en tirer profit et frappe le mur du poing en criant à Two-Stroke qu'il ferait mieux de se mettre à table. Celui-ci semble nerveux mais ne craque pas. Claret change alors d'approche et tente de tirer les vers du nez du gangster, mais il tient toujours bon et ne donne aucune information utile.

### EN RÈGLES

Dans cet exemple, nous utiliserons les statistiques des archétypes issus du livre de base de *Shadowrun, Sixième édition*. Claret est une samouraï des rues (p. 89, SR6), Leadfield est un chaman urbain (p.84, SR6, à qui nous avons ajouté le sort Augmentation de réflexes et Sphère de feu), Piaffe est un decker (p.85, SR6) et Two-Stroke est une brute des Sons of Sauron (p. 213, SR6).

Dans cette première partie, Claret tente d'intimider le gangster. Celui-ci a été mis en garde contre des gens tels que Claret, ce qui lui octroierait un point d'Atout si l'on se réfère aux règles situées p.102, SR6. Néanmoins, en tant que trolle, Claret est bien plus imposante physiquement que le gangster, ce qui devrait normalement lui octroyer un point d'Atout. Ces deux situations s'annulent et aucun Atout n'est distribué.

Il s'agit d'un test d'Influence qui utilisera le Charisme, car Claret ne fait pas appel à la rhétorique. Nous effectuerons donc un test opposé de Volonté + Intuition. Claret n'a malheureusement pas la compétence Influence, aussi doit-elle utiliser son Charisme -1. Avec un score de Charisme de 2, elle ne lance qu'un seul dé, tandis que Two-Stroke résiste avec 4 dés. Claret n'obtient aucun succès, alors que le gangster en a un, ce qui lui permet de ne pas être intimidé. La tentative de corruption n'influe pas sur la distribution d'Atout et une fois encore, le seul dé que Claret a à sa disposition ne permet pas d'obtenir satisfaction face aux 4 de Two-Stroke.

## SECTION 2

### EN JEU

Alors qu'il surveille le trafic matriciel, Piaffe réalise pourquoi Two-Stroke parvient à tenir tête à Claret : il a reçu un message lui indiquant que du renfort arrive. Piaffe avertit les autres qu'ils doivent se tenir prêts à recevoir de la visite.

### EN RÈGLES

Afin de garder un œil sur les communications arrivant sur le commlink de Two-Stroke, Piaffe doit avoir un accès Administrateur (voir Fureter, p. 184, SR6). Il considère qu'il a le temps de Sonder l'accès au commlink dont l'Indice d'Appareil est de 2, ce qui lui octroie un 1 en Firewall, auquel s'ajoute la Volonté de Two-Stroke, qui a une valeur de 2, pour ce jet de défense. Piaffe, quant à lui, définit sa Corruption à 8 et son attaque à 7 ; cela lui évitera les malus lors des actions basées sur la Corruption qu'il s'apprête à effectuer. De plus, son Score Offensif (Attaque + Corruption) est de 15. La différence est bien supérieure à 4 avec le Score Défensif de 2 du gangster, octroyant à Piaffe un point d'Atout. Le decker a Piratage 7 (Hacking +2) et Logique 8, aussi lance-t-il 17 dés pour Sonder l'accès. Il obtient 4 succès sur son jet, alors que Two-Stroke n'en obtient qu'un seul. Piaffe obtient déjà 3 dés bonus et pense que c'est suffisant. Il a également un Score de surveillance de 1 en raison du succès obtenu par Two-Stroke sur son jet. Il effectue une action d'Utiliser une backdoor, lui octroyant un nouveau point d'Atout, avec 20 dés (17 plus 3 bonus de Sonder l'accès) et obtient 4 succès. Two-Stroke a, quant à lui, obtenu 3 succès sur son jet de Volonté + Firewall. Le Score de surveillance augmente de 3. Le SS de Piaffe est désormais de 4 et il a un accès Administrateur.

Lorsque le message est envoyé à Two-Stroke, le MJ fait réaliser à Piaffe une action de Fureter, qui consiste aussi en un test de Piratage + Logique grâce à laquelle il engrange un nouveau point d'Atout. Two-Stroke lance Logique + Firewall, soit 2 dés. Il n'obtient aucun succès, alors que Piaffe en a 4. Comme ce dernier a obtenu son accès illégal par l'action Utiliser une backdoor, son SS n'augmente pas. Et comme le test de défense n'a engrangé aucun succès, le SS reste à 4. Le plus important, c'est que Piaffe a pu voir passer le message envoyé à Two-Stroke.

FIN

