

SHADOWRUN

GUIDE RAPIDE D'INITIATION

Certains shadowrunners ont coutume de dire que la phrase qui les fait le plus flipper est « Faites-moi confiance. » Pas moi. Je pense que tout runner qui se respecte est assez parano pour ne pas aller prendre un petit-déjeuner chez sa grand-mère sans faire d'abord une reconnaissance des lieux et être sûr d'avoir des renforts à disposition. Non, si vous voulez mon avis, la pire phrase qu'on puisse vous dire c'est : « Vous verrez, ça sera facile. »

C'est ce que m'a dit Frankie quand son appel m'a interrompu en plein milieu d'une partie de poker dans un petit club de Redmond, la première qui me souriait depuis le début de la semaine. « Ça peut pas attendre, Frankie ? », ai-je demandé, les yeux rivés sur mes deux belles paires, à travers le reflet translucide de son image sur mon afficheur de Réalité augmentée, tout en jetant de brefs regards au-dessus de mes cartes en direction des trois types assis de l'autre côté de la table. Ça faisait un bail qu'on n'avait pas bossé avec Frankie, mais il nous avait dégotté suffisamment de boulots sympas pour qu'on n'ait pas trop intérêt à se la jouer avec lui.

« À toi de me le dire, » m'a répondu l'ork avec son espèce d'accent chinetoque. « Tu veux le boulot, oui ou merde ? On peut pas dire que vous soyez vraiment en veine, en ce moment... »

« Ouais, ouais. ». J'acquiesçai. Il avait raison. En ce qui me concernait, je n'en étais pas encore à me demander si j'allais pas revendre mes implants pour survivre, mais...

« Te bile pas, », me dit Frankie d'un ton qui se voulait rassurant. « Ça sera facile. Vous entrez et vous sortez. Mais t'as intérêt à te décider maintenant, le boulot est pour ce soir et si vous ne voulez pas rencontrer Johnson, je trouverai sûrement quelqu'un d'autre. »

Mes deux paires me tendaient la main, et les bozos commençaient à s'agiter de l'autre côté de la table. Je levai la main pour leur demander de me lâcher et j'acquiesçai à nouveau. J'acquiesçais beaucoup trop ces derniers temps.

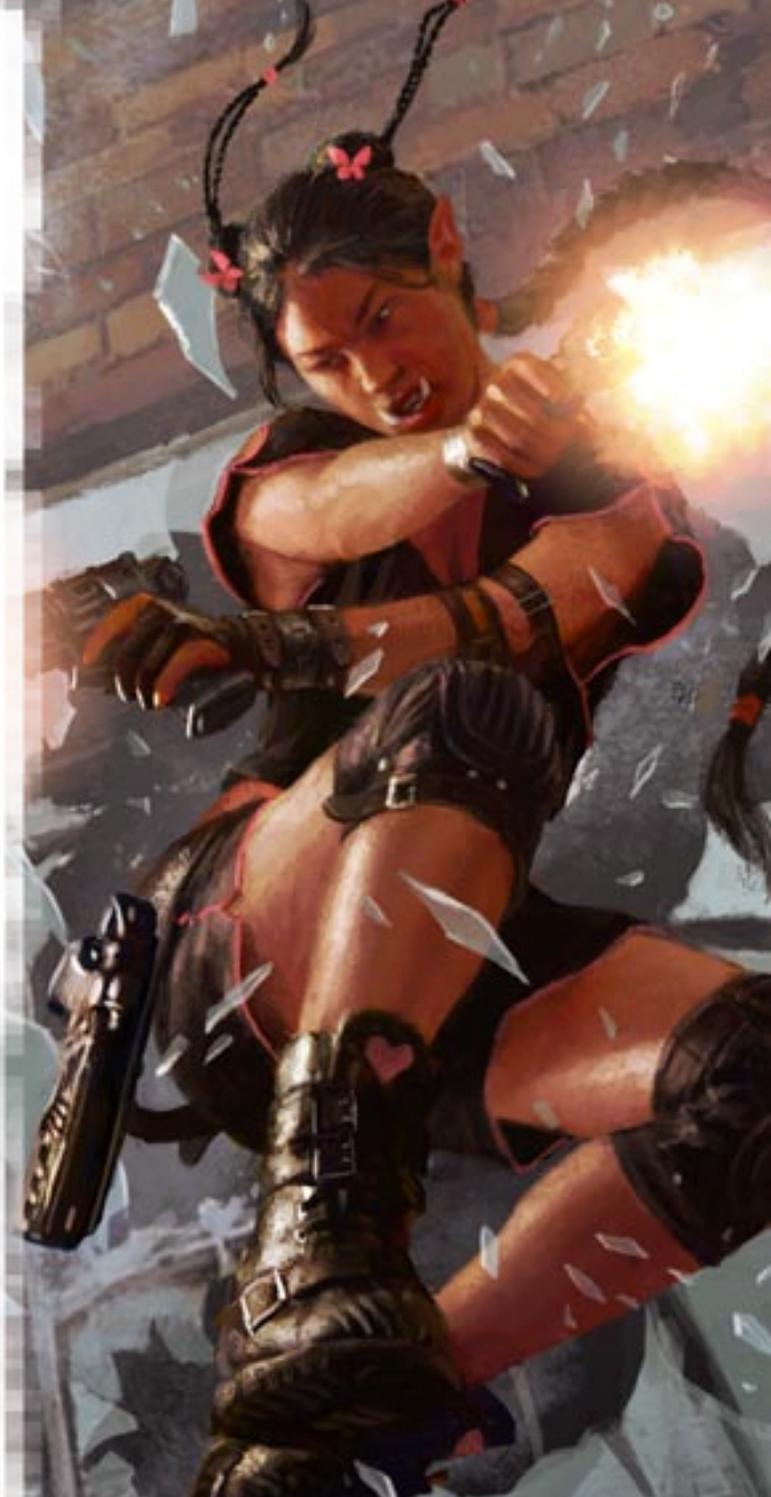
« Okay, Frankie, okay. Envoie-moi les détails et laisse-moi une heure et demie pour rassembler les autres. »

J'entrevis le sourire carnassier de Frankie tandis qu'il raccrochait. Je revenais à mes cartes. J'avais même le temps de finir cette main.

« Okay, je monte de 50 pour voir, » dis-je en poussant les jetons au milieu de la table.

« Ben c'est tout vu, va t'coucher, » répondit l'un des nazes, avec un sourire qui me montrait toutes ses dents : les sales, les tachées par le tabac, et les absentes. Il posa un full sur la table.

La nuit ne s'annonçait pas terrible.



SHADOWRUN

Toute action, mouvement ou opération visant à la réalisation de plans illégaux ou quasi-illégaux.

FICHES DE PERSONNAGE

Ces pages contiennent les informations importantes concernant vos personnages – les fiches complétées de personnages pré-tirés sont disponibles dans ce livret, et peuvent ainsi être aisément découpées et retirées afin d'être utilisées !

LES OMBRES ONT ÉVOLUÉ !

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

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

QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLES ?

La pratique du jeu de rôles nécessite un ou plusieurs joueurs, et un meneur de jeu. Les joueurs dirigent les personnages principaux, les « premiers rôles » de l'histoire, alors que le meneur de jeu (MJ) contrôle l'« opposition » (les personnages non-joueurs, ou PNJ), les conditions, le décor de jeu, et tout ce que les personnages peuvent rencontrer. Joueurs et meneur doivent œuvrer ensemble pour créer une aventure intense et intéressante. En tant que joueur, vous contrôlez un personnage-joueur (PJ), un shadowrunner. Toutes les caractéristiques et les informations relatives à ce personnage se trouvent sur votre fiche de personnage. Au cours de la partie, le meneur de jeu vous décrira des situations et des événements. Vous interprétez alors votre personnage pour y réagir, et de temps à autre il vous sera nécessaire de lancer des dés : les chiffres qui en sortiront influenceront l'issue des actions tentées. Le meneur de jeu se sert des règles du jeu pour interpréter le résultat des dés, et le succès (ou non) de l'action entreprise par votre personnage.

Dans *Shadowrun*, vous interprétez un personnage évoluant dans le futur proche et dystopique de 2070, où le moindre de vos actes peut faire de vous une légende vivante... ou envoyer votre carcasse pourrir dans une ruelle sombre, oublié de tous.

LE GUIDE RAPIDE D'INITIATION

Nous avons conçu ce guide rapide d'initiation (GRI) pour vous plonger directement dans les rues sombres et hostiles du monde de 2070. Lisez ce guide, ainsi que l'aventure *Casse-croûte 4.0* (p. 15), une fois... ce ne sera pas long. Puis lancez-vous dans cette aventure, qui va vous permettre de mettre en pratique ce que vous aurez lu, et de vous familiariser facilement avec les règles.

Des informations supplémentaires sont fournies en marge de chaque page, mettant en lumière des trucs et astuces à l'attention des joueurs comme du meneur de jeu, ainsi que dans des encadrés présentant des exemples qui utilisent les personnages pré-tirés fournis dans ce guide (voir *Les personnages*, ci-dessous) et vous détaillent comment les règles s'appliquent au cours du jeu.

Pour vous faciliter la tâche, tous les termes importants apparaissent la première fois en caractères gras : ils apparaîtront souvent dans les règles et le jeu.

LES DÉS

Shadowrun est conçu pour l'utilisation de dés classiques à six faces, qui servent à résoudre divers tests (p. 4) et à traiter divers facteurs mettant en jeu une dose de hasard. Un joueur moyen, même dans ce guide d'initiation, peut avoir à lancer jusqu'à une douzaine de dés en même temps : il est donc conseillé d'en garder toujours un paquet à portée de main.

Pour plus de facilité, une fois les règles lues par les joueurs, tous les passages nécessitant des lancements de dés sont accompagnés de petits dessins représentant des dés.

LES PERSONNAGES

Un personnage de *Shadowrun* ressemble assez à un personnage de roman ou de film, mais c'est le joueur qui contrôle ses actes. Doté d'une série d'attributs et de compétences comme charpente, il a la personnalité que lui donne son joueur.

La fiche de personnage

Les fiches de personnage contiennent les caractéristiques de jeu (nombres et informations) qui permettent à la personnalité qu'un joueur a développée pour son personnage de s'exprimer dans le cadre du système de jeu de *Shadowrun*. En d'autres termes, quand le personnage bouge, interagit avec d'autres personnes et se bat, toutes les informations nécessaires aux résolutions de ses actes se trouvent sur la fiche de personnage. Elle sert également à suivre les dommages encaissés par votre personnage lors des combats.

Des fiches de personnages sont fournies dans ce guide rapide d'initiation, leurs caractéristiques déjà déterminées, afin que les joueurs puissent plonger immédiatement dans l'aventure. Le recto de ces fiches de personnages comporte une illustration et une courte description, alors que le verso contient toutes les caractéristiques nécessaires au jeu.

Jeter un œil à l'une des fiches de personnages pré-tirés permettra aux joueurs de mieux appréhender les règles après avoir lu tel ou tel passage (attributs, compétences, etc.).



EXEMPLES AVEC PRÉ-TIRÉS

Que chercher...

Partout dans le GRI, nous avons placé des exemples particuliers qui se réfèrent à l'un des quatre personnages pré-tirés situés dans ce livret.

Ces exemples vous donneront une idée, quant à la façon d'utiliser en jeu certaines capacités qu'un personnage possède. Ils aident aussi à expliquer exactement comment les diverses règles fonctionnent pendant la partie.



LES MÉTATYPE

Un personnage peut appartenir à l'une des cinq sous-espèces d'*Homo sapiens* : les humains, les elfes, les nains, les orks et les trolls. Les non-humains sont connus sous le nom de « métahumains », et l'ensemble de l'espèce (humains compris) sous le nom de métahumanité. Dans les années 2070, les humains sont toujours le métatype le plus répandu.

LES ATTRIBUTS

Les **attributs** représentent les capacités innées du personnage ; dans ce guide d'initiation, chaque personnage possède jusqu'à dix attributs : quatre attributs physiques, quatre mentaux, et un ou deux spéciaux.

LES ATTRIBUTS PHYSIQUES

L'**Agilité** représente les réflexes moteurs, la dextérité manuelle, la souplesse, l'équilibre et la coordination.

La **Constitution** détermine la résistance d'un personnage face aux facteurs externes : sa capacité cardio-vasculaire, son système immunitaire, ses facultés de cicatrisation et de guérison, sa structure musculaire et osseuse, et dans certaines limites, son poids.

La **Réaction** d'un personnage représente simplement ses réflexes physiques.

La **Force** couvre tout ce qu'un personnage est capable de faire en faisant appel à ses muscles, capacité à soulever et vitesse de course comprises.

LES ATTRIBUTS MENTAUX

Plus que la simple apparence physique, le **Charisme** symbolise l'aura du personnage, sa confiance en lui, son ego, sa facilité à déceler les attentes des gens ainsi que sa capacité à en tirer le meilleur ou savoir ce qu'il vaut mieux éviter de leur demander.

L'**Intuition** couvre la « vigilance mentale », la capacité à recevoir et à traiter l'information, à repérer quelqu'un ou quelque chose dans une foule, à évaluer le danger ou l'opportunité d'une situation.

La **Logique** représente la capacité de mémorisation et l'intelligence du personnage.

La **Volonté** est ce qui pousse un personnage à continuer lorsqu'il voudrait laisser tomber, ou encore ce qui lui permet de contrôler ses habitudes et ses émotions.

LES ATTRIBUTS SPÉCIAUX

L'**Initiative**, un attribut dérivé, est la somme de la Réaction et de l'Intuition, plus les modificateurs supplémentaires provenant d'accroissements de réflexes implantés ou magiques. Comme son nom l'indique, l'Initiative est utilisée pour effectuer des Tests d'Initiative (cf. *Les tests* p. 4), qui déterminent le score d'Initiative d'un personnage pour un Tour de combat.

Seuls les personnages magiquement actifs (tels que le mage de combat) ont un attribut **Magie**, qui est une mesure de leur capacité à l'utiliser, et de l'harmonisation du corps avec le mana (l'énergie magique) qui parcourt le plan physique (voir *Un monde Éveillé*, p. 10).

MÉTATYPES

Humains : le modèle standard !

Elfes : grands et minces, vision nocturne.

Nains : petits et râblés, vision thermographique (infrarouge).

Orks : grands comme des elfes, mais en plus costauds, vision nocturne.

Trolls : mesurent 2 mètres 50 et pèsent 300 kilos, vision thermographique.

ATTRIBUTS

Tous les attributs d'un personnage se trouvent sur sa fiche. Quand un attribut est présenté avec deux nombres, par exemple : 4 (6), utilisez le nombre entre parenthèses pour tout jet de dés dans le cadre des règles de ce guide. Les nombres entre parenthèses représentent les attributs modifiés par le cyberware, la magie ou d'autres moyens.

INITIATIVE

Réaction +
Intuition +
Mod. Implant & Magique ±
Initiative =

INDICES D'ATTRIBUT

La valeur des attributs humains varie sur une échelle de 1 à 6, 3 étant la moyenne. Les attributs Physiques et Mentaux ont un indice naturel maximum de 6, plus ou moins les modificateurs raciaux. Les indices augmentés par le cyberware ou la magie sont indiqués entre parenthèses, après l'indice naturel, de cette façon : 4 (6).

LE MONITEUR DE CONDITION

Le **Moniteur de condition** consiste en deux compteurs. Le **Compteur de Dommages physiques** affiche les blessures et indique quand le personnage risque de mourir. Le **Compteur de Dommages étourdisants** montre l'état de fatigue et les commotions subies, ainsi que le stade où le personnage perd connaissance (voir *Appliquez les dommages*, p. 7, pour plus de détails).

LES TRAITS

La plupart des shadowrunners ont des traits particuliers, et c'est pour ça qu'ils ne sont pas caissiers au Stuffer Shack. Les fiches de personnages pré-tirés fournies dans ce guide comportent un certain nombre de ces traits. Aucune règle précise n'y est associée dans le système fourni ici, mais leur seul nom devrait permettre au joueur d'appréhender le caractère « unique » de tel ou tel personnage.

LES COMPÉTENCES

Si les attributs sont les capacités innées d'un individu, les compétences sont celles qu'il acquiert avec le temps. Chaque compétence représente le degré de formation et de méthode qu'un personnage a acquis, et qui lui permet d'employer ses attributs naturels de telle ou telle manière. Pour refléter ce rapport, chaque compétence est associée à un attribut. Les compétences sont regroupées en trois catégories : actives, de connaissances, et de langues. Ces deux dernières catégories n'apparaissent sur la fiche de personnage que pour ajouter de la « saveur » au personnage. Dans le cadre de ce guide et de l'aventure *Casse Croûte 4.0*, seules sont utilisées les **compétences actives**.

LES COMPÉTENCES ACTIVES

Les compétences actives sont les compétences qu'utilisent les personnages pour accomplir des actions. Ce sont souvent les plus importantes pour un shadowrunner, qu'il s'agisse pour lui de tirer avec une arme, de négocier un nouveau contrat, de piloter un hovercraft, et ainsi de suite...

INDICES DE COMPÉTENCE

Les **indices de compétence** sont les valeurs associées aux compétences, et notées à côté du nom de la compétence. Par exemple, Infiltration 3 signifie que le personnage dispose de la compétence Infiltration avec un Indice de 3. L'indice de la compétence s'ajoute à l'attribut qui lui est associé pour déterminer le nombre de dés

ATTRIBUTS AUGMENTÉS

Dans le *Guide rapide d'initiation*, tous les modificateurs dus aux implants et la magie sont pré-calculés sur vos fiches de personnages - notez juste le score d'Initiative et lancez-vous !

MONITEURS DE CONDITION

Les Moniteurs de condition sur les fiches de personnages sont aussi pré-calculés !

TRAITS

Jusqu'à ce que vous passiez à *Shadowrun, Quatrième édition*, considérez les traits comme des indications sur la manière d'interpréter le personnage. Si vous ne les aimez pas, ignorez-les - quand vous commencerez la création de votre propre personnage, vous pourrez les choisir vous-même.

CONTACTS

Les fiches de personnage énumèrent quelques **contacts** pour chaque personnage joueur. Ils sont les gens que le personnage peut appeler pour de l'aide - de l'équipement, des infos, du renfort ou juste une épaule pour pleurer.

EXEMPLES DE COMPÉTENCES

Quelques exemples de combinaisons

Attribut + Compétence :

• Faire feu avec une arme :

Agilité + Armes à feu

• Frapper quelqu'un sur la tête avec une batte de baseball :

Agilité + Armes contondantes

• Négocier un meilleur accord pour un boulot :

Charisme + Négociation

• Lire une note en japonais griffonnée à la hâte :

Intuition + Japonais

• Lancer un sort pour soigner les blessures d'un allié :

Magie + Lancement de sorts**RÉSERVE DE DÉS**

Compétence +

Attribut +/-

modificateurs =

Réserve de dés**ÉCRAN DU MENEUR**

L'écran du meneur de jeu en troisième de couverture est également pratique pour les joueurs, vous devriez en imprimer des copies supplémentaires ou en faire des photocopies, pour en avoir suffisamment sous la main !

lancés lors d'un test. Par exemple, si le personnage a Infiltration 3 et Intuition 4, il lance 7 dés quand il effectue un Test d'Infiltration.

Les fiches de personnages de ce guide vous fournissent d'emblée le nombre total de dés à lancer pour l'emploi d'une compétence donnée (voir *Les réserves de dés*, plus bas).

UTILISER LES COMPÉTENCES

Au fil de l'aventure, les joueurs vont utiliser les compétences et attributs de leurs personnages pour réaliser des choses. Le meneur de jeu doit déterminer les compétences mises en jeu, les modificateurs de situation, et interpréter les conséquences des résultats obtenus aux différents tests.

LES TESTS

Shadowrun est un jeu plein d'aventure, de dangers, de risques, et les personnages finissent généralement en plein dedans. C'est vous qui décidez comment votre personnage réagit à une situation donnée. Les conséquences de ce choix sont déterminées en effectuant un test – un jet de dés, plus ou moins réussi, qui permet d'établir la réussite ou l'échec d'une action. Les situations pour lesquelles le meneur de jeu vous demandera d'effectuer un test sont nombreuses, qu'il s'agisse de déjouer un système d'alarme, de faire feu sur un assassin, ou de persuader un agent de la sécurité que la présence de votre personnage en ces lieux est légitime. Le meneur de jeu n'exigera pas du joueur un test si l'action est quelque chose que le personnage est censé savoir faire sans difficulté.

LES RÉSERVES DE DÉS

Lorsque le meneur de jeu demande un test, il fournit au joueur une description de la tâche à effectuer, et lui indique la compétence la plus appropriée pour l'accomplir.

Lorsqu'un joueur effectue un test, il lance un nombre de dés égal à sa réserve de dés. La **réserve de dés** est la somme de la compétence appropriée et de son attribut associé. Dans le cadre de ce guide, les nombres entre crochets présents sur les fiches de personnages pré-tirés vous donnent le montant de chaque réserve de dés (la somme de l'indice de la compétence appropriée et de la valeur de l'attribut qui lui est associé).

Dans certaines circonstances (le personnage est blessé, combat de nuit sans équipement de vision nocturne, ou réalise une tâche qui est extrêmement difficile, etc.), le meneur de jeu assigne des modificateurs qui ajoutent ou retirent des dés du total de la réserve, pour déterminer la réserve de dés finale. L'*Écran du meneur de jeu* (voir p. 19) contient plusieurs tables que le meneur de jeu peut utiliser pendant l'aventure pour déterminer quels modificateurs s'appliquent dans une situation donnée. Si les joueurs se retrouvent dans une situation qui n'est pas couverte par les modificateurs présentés dans ces tables, il peut s'en servir de ligne directrice pour créer lui-même des modificateurs.

Le joueur lance ensuite un nombre de dés égal au montant de sa réserve de dés modifiée.

**SE DÉFAUSSER**

Si le personnage tente une action impliquant une compétence qu'il ne possède pas, il peut tout de même tenter sa chance, mais aura plus de difficultés pour réussir. On dit que le personnage va se **défausser**. Les personnages qui se défaussent n'utilisent que l'attribut associé pour constituer leur réserve de dés. De plus, ils subissent un modificateur de réserve de dés de -1.

LES SEUILS DE RÉUSSITE ET LES SUCCÈS

Lorsque vous lancez les dés dans *Shadowrun*, vous n'additionnez pas les résultats. Au lieu de ça, vous comparez le résultat de chaque dé avec le seuil de réussite standard de 5. Ce seuil de réussite ne change jamais. C'est à la réserve de dés (le nombre de dés lancés) que s'appliquent les modificateurs positifs ou négatifs (voir plus haut).

Chaque dé dont le résultat est supérieur ou égal à 5 (donc un 5 ou un 6) est considéré comme un **succès**. Plus une action enregistre de succès, mieux elle est réussie. Les joueurs doivent compter le nombre de succès qu'ils obtiennent à chaque test et l'annoncer au meneur de jeu. Notez qu'obtenir un ou plusieurs succès ne signifie pas pour autant que le test est réussi. Il est possible d'obtenir des succès mais d'échouer malgré tout à un test (si vous n'en obtenez pas assez : voir *Les seuils*, p. 5).

LES COMPLICATIONS

Si la moitié de la réserve de dés ou plus donne des 1, alors une **complication** survient. Une complication est une erreur, une maladresse ou un hasard malencontreux qui fait que tout part de travers. Il est possible à la fois de réussir une tâche et de provoquer une complication. Par exemple, un personnage qui subit une complication en sautant par-dessus quelque chose peut heurter l'objet en passant, ou atterrir sur un clou qu'il n'avait pas vu de l'autre côté.

Si un personnage obtient une complication et aucun succès, alors il a provoqué un **échec critique**. Les échecs critiques sont bien pires que des complications : ils peuvent provoquer d'importants dommages voire mettre en danger la vie du personnage.

SEUIL DE RÉUSSITE (SR)

Votre seuil de réussite est toujours de 5. Si vous obtenez un 5 ou un 6, c'est un succès.

EXEMPLE AVEC PRÉ-TIRÉ**Le hacker : Test de réussite**

Le hacker essaie de forcer le vieux maglock d'une porte de sécurité. Le hacker a un indice de compétence de 4 en Hardware. Son attribut Logique associé d'Indice 4 lui fournit une réserve de 8 dés. Le meneur de jeu regarde maintenant son écran et ne voit pas



de modificateur s'appliquant à cette situation. En réfléchissant à la volée (une compétence très utile pour un MJ), il estime que, le maglock étant vieux, un modificateur de +2 dés s'applique. La réserve de dés finale du hacker pour ce Test de réussite atteint donc 10 dés :

4 (indice de l'attribut Logique)
+4 (indice de la compétence Hardware)
+2 (modificateur lié à la vétusté du maglock)
= 10

Cependant, si le hacker n'avait pas développé sa compétence Hardware, il aurait dû se défausser sous son attribut associé, Logique. Cela signifie que sa réserve de dés pour ce test n'aurait été que de 5 dés :

4 (indice de l'attribut Logique)
+2 (modificateur lié à la vétusté du maglock)
-1 (modificateur de défausse)
= 5

NATURE DES COMPLICATIONS

La nature exacte de la complication est à l'appréciation du meneur de jeu, quoique nous recommandons quelque chose de dramatique ou amusant, mais pas désastreux, particulièrement si votre groupe est nouveau à *Shadowrun* !

LES TESTS DE RÉUSSITE EN BREF

Lancez votre réserve de dés - tous les 5 et les 6 que vous obtenez sont des succès. Plus vous avez de succès, mieux c'est ! Dites à votre MJ combien de succès vous avez obtenus et il vous donnera le résultat des actions de votre personnage.

PARLER AUX JOUEURS DES SEUILS

Le MJ n'est pas obligé de dire aux joueurs le seuil de n'importe quel test donné, donc les joueurs peuvent lancer les dés même s'ils n'ont aucune chance de réussite.

La vie est dure dans le Sixième Monde.

EXEMPLE AVEC PRÉ-TIRÉ Le hacker : lancer les dés

Dans l'exemple précédent où le hacker essaie de forcer un maglock, le hacker a une réserve de 10 dés. Même si le MJ a déjà appliqué un modificateur de réserve en raison de la vétusté du maglock, après avoir regardé la Table de difficulté (p. 19), il détermine qu'il s'agit d'une tâche Moyenne et lui assigne donc un seuil de 2 succès.

Le joueur lance ses 10 dés et obtient 1, 1, 1, 1, 2, 3, 4, 4, 5 et 6. Il a ses 2 succès et a donc ouvert la porte ! Toutefois, le joueur soupire de soulagement car s'il avait obtenu ne serait-ce qu'un 1 de plus, il aurait bien sûr quand même réussi à ouvrir la porte, mais une complication serait survenue. En effet, la moitié de ses dés ayant obtenu des 1, connaissant son MJ, cela aurait eu de sympathiques conséquences telles qu'un court-circuit du vieux maglock infligeant des Dommages étourdissants au hacker en l'électrocutant.



LES DIFFÉRENTS TYPES DE TESTS

Il en existe deux : les Tests de réussite et les Tests opposés.

LE TEST DE RÉUSSITE

Un Test de réussite est le test standard pour voir si un personnage peut accomplir une tâche donnée, et avec quel degré de réussite. Utilisez le Test de réussite quand un personnage emploie une compétence ou une aptitude en vue d'un effet immédiat et qu'il n'est pas directement opposé à une personne ou une force. Pour effectuer un Test de réussite, un personnage lance sa réserve de dés pour l'action considérée et compte le nombre de succès.



Seuils

Les succès donnent une mesure du degré d'accomplissement d'un test. Pour qu'une action soit parfaitement réussie, vous devez évaluer ou dépasser avec vos succès un seuil déterminé par le meneur de jeu (à ne pas confondre avec le seuil de réussite, qui lui est fixé à 5). Plus ce seuil est élevé, plus l'action est difficile. Le seuil standard est 1 (il suffit d'un succès pour réussir), bien que certains tests puissent avoir un seuil allant jusqu'à 4. Si le seuil dépasse la réserve de dés du personnage, celui-ci ne peut tout simplement pas réussir.

La Table de difficulté de l'écran du meneur de jeu (p. 19) propose une formule simple pour déterminer les seuils, selon la difficulté de la tâche envisagée.

Notation

Pour le joueur qui réalise un test, comme pour le meneur de jeu, il est utile de préciser les conditions d'un Test de réussite. On se souvient généralement mieux de ce qu'on a couché par écrit : prendre le temps de détailler les tests dès le départ permet aux joueurs d'en saisir immédiatement la mécanique.

Par ailleurs, les scénarios publiés comprennent des Tests de réussite prédéfinis pour des situations données, et savoir lire l'information est important.

La notation standard pour un Test de réussite à *Shadowrun* utilise la compétence impliquée dans le test plus l'attribut associé de cette compétence, suivi par le nombre correspondant au seuil, entre parenthèses. Par exemple, un Test de réussite utilisant la compétence Hardware avec un seuil de 2 s'écrit ainsi : « Test de Hardware + Logique (2) ». Les modificateurs supplémentaires éventuellement appliqués par le meneur de jeu ne sont pas inclus, dans la mesure où ils changent d'une situation à l'autre.

Si aucun seuil n'est indiqué, alors le seuil du test est 1.

LE TEST OPPOSÉ

Un Test opposé intervient quand deux personnages sont en conflit direct. Dans ce cas, la chance de réussite dépend moins de la situation que de l'adversaire. Lorsqu'ils effectuent un Test opposé, les deux personnages lancent leurs réserves de dés et comparent le nombre de succès qu'ils obtiennent. Le personnage qui en génère le plus grand nombre atteint son but.

En cas d'égalité, l'action aboutit généralement à une impasse et les personnages doivent choisir entre continuer et refaire un test, ou abandonner. Si le meneur de jeu a besoin ou souhaite un résultat sur une égalité, alors accordez l'avantage au défenseur.

Modificateurs aux Test opposés

Les modificateurs de situation qui affectent les deux camps d'un Test opposé de la même façon sont appliqués aux deux réserves de dés. Les modificateurs de situation qui donnent un avantage à un personnage sur un autre dans un Test opposé ne sont appliqués qu'à celui qui prend l'initiative de l'action. Il n'y a jamais de seuil dans un Test opposé.

Le Test opposé contre un groupe

Certaines situations opposent un personnage à un groupe entier d'adversaires, comme un runner essayant de déjouer la vigilance d'un groupe de garde. Dans ce cas, ne lancez les dés qu'une seule fois pour le groupe, en utilisant la réserve de dés la plus élevée, et en ajoutant 1 dé pour chaque personne supplémentaire dans le groupe (maximum +5).

Notation du Test opposé

Lorsqu'on fait un Test opposé, précisez-en les conditions (comme pour un Test de réussite, cela vous permettra de comprendre et d'apprendre plus rapidement leur fonctionnement pour vos futures parties) en utilisant la somme compétence + attribut pour les deux parties. « Test opposé d'Athlétisme + Force », par exemple. Cependant, de nombreux Tests opposés font appel à deux compétences différentes et antagonistes. Par exemple, si un personnage essaie de tromper la surveillance d'un garde, le meneur de jeu demandera un « Test opposé entre l'Infiltration + Agilité du personnage, et la Perception + Intuition du garde ».

Si le Test opposé concerne des attributs, utilisez l'attribut à la place de la compétence : « Test opposé d'Agilité + Constitution ».

EXEMPLE AVEC PRÉ-TIRÉ

Le chasseur de primes : Test opposé

Le chasseur de primes bloque une porte pendant qu'un vigile essaie de la pousser pour l'ouvrir. Cette action ne correspond à aucune compétence particulière et le MJ demande donc au joueur d'effectuer un Test opposé de Force + Constitution. Celui-ci lance seize dés [8 (indice de son attribut Force) + 8 (indice de son attribut Constitution)] et obtient 1, 1, 2, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 4, 5, 5, 5, 6, 6, 6 – soit six succès ! Le MJ lance neuf dés pour le vigile [5 (indice de son attribut Force) + 4 (indice de son attribut Constitution)] et obtient 1, 2, 3, 3, 3, 4, 5, 5, 6 – soit seulement 3 succès ; c'est une réussite de 3 succès excédentaires pour le chasseur de primes. Être un troll a ses avantages et le chasseur de primes maintient facilement la porte fermée pendant que son équipe s'échappe.



« Quand vous plantez quelqu'un de nos jours, vous ne savez pas si son corps va saigner ou répandre du liquide hydraulique. »

– Evil Eye, membre du gang des Tigres

COMBAT

Le monde de *Shadowrun* est violent et hostile. Inévitablement, les personnages joueurs seront entraînés dans des situations de combat. Qu'ils fassent pleuvoir les balles, lancent des sorts ou se battent au corps à corps, voici les règles de combat qu'ils utiliseront pour faire leur boulot.

LE TOUR DE COMBAT

Le combat de *Shadowrun* se divise en séquences de jeu appelées **Tours de combat**. Chaque Tour de combat dure 3 secondes (il y en a donc 20 par minute). Le Tour de combat tente de reproduire ce qui se passe dans la réalité, en déterminant qui agit le premier, qui dégaine le plus vite, quelles sont les conséquences d'un accrochage, etc. Durant un Tour de combat, chaque joueur (en commençant par le plus rapide) décrit les actions entreprises par son personnage, lance des dés pour établir s'il les réussit ou pas et de quelle manière.

Le meneur de jeu expose, quant à lui, les actions et réactions des personnages non joueurs (PNJ) ainsi que le résultat final de toutes les actions qui ont eu lieu. Les Tours de combat peuvent se subdiviser en une série de **Passes d'Initiative** si au moins un personnage a la capacité d'agir plusieurs fois au cours du même Tour de combat. Le moment où un personnage peut agir est appelé **Phase d'action**.

Pour plus de simplicité le meneur de jeu peut se référer en cours de partie à la Table de séquence du Tour de combat (p. 19).

1. LANCEZ L'INITIATIVE

Déterminez l'initiative pour tous les personnages et tout ce qui possède un attribut Initiative et est impliqué dans le combat. Pour déterminer le **Score d'Initiative** d'un personnage, effectuez un **test d'Initiative** en utilisant son attribut Initiative. Ajoutez les succès à votre attribut Initiative : ce total est votre Score d'Initiative. En classant les Scores d'Initiative du plus élevé au plus bas, vous établissez l'ordre chronologique des différentes actions. Le meneur de jeu lance et note l'initiative des personnages non-joueurs.

2. COMMENCEZ LA PREMIÈRE PASSE D'INITIATIVE

Les personnages impliqués dans le combat agissent maintenant les uns après les autres au cours de la première Passe d'Initiative, en commençant par le personnage qui a le Score d'Initiative le plus élevé. Nous y ferons référence comme étant « le personnage actif ». Si plusieurs personnages ont le même Score d'Initiative, ils agissent en même temps.

3. COMMENCEZ LA PHASE D'ACTION

Le personnage actif déclare et effectue maintenant ses actions, en suivant les étapes ci-dessous.

A. Déclarez les actions

Le personnage actif déclare ses actions pour la Phase d'action. Il peut accomplir deux **Actions simples** ou une **Action complexe**. Le personnage peut aussi déclarer une **Action automatique** en plus des autres actions déclarées au cours de la Phase d'action.

La Table des actions de combat fournie avec chaque fiche de personnage pré-tiré montre à quelle catégorie (automatique, simple ou complexe) appartient chaque action.

B. Résolvez les actions

Résolvez les actions du personnage actif.

INITIATIVE

Réaction
+ Intuition

± Modifs dus aux Implants
ou la Magie
= **Initiative**

EXEMPLE AVEC PRÉ-TIRÉ

Le samouraï des rues : Initiative

Le samouraï des rues a un attribut Initiative d'indice 9 [6 (indice de son attribut Réaction) + 3 (indice de son attribut Intuition)], et lance donc 9 dés à son test d'Initiative. Il obtient 1, 2, 2, 3, 3, 5, 5, 6, 6 pour un total de 4 succès.

Son Score d'Initiative s'élève donc à 13 [9 (indice de son attribut Initiative) + 4 (succès au Test d'Initiative)]. Comme le gangster qui court vers lui avec une batte de baseball a un Score d'Initiative de 12, le samouraï des rues sera le premier à agir.



4. DÉCLARATION ET RÉOLUTION DES ACTIONS DES PERSONNAGES RESTANTS

Passer au personnage avec le Score d'Initiative suivant le plus haut et répéter l'étape 3. Continuez ce cycle jusqu'à ce que les actions de tous les personnages aient été résolues pour cette Passe d'Initiative.

5. COMMENCER LA PASSE D'INITIATIVE SUIVANTE

Une fois que tous les personnages ont agi et que toutes les actions ont été résolues pour la première Passe d'Initiative, répétez les étapes 2 à 4 pour les personnages qui ont une deuxième Passe d'Initiative grâce à des implants, de la magie, ou d'autres capacités. Répétez ce cycle entièrement pour les personnages qui ont un troisième Passe (si il y en a) et enfin pour ceux qui ont un quatrième Passe (si il y en a).

6. COMMENCER UN NOUVEAU TOUR DE COMBAT

Commencer un nouveau Tour de combat, en reprenant à l'Étape 1. Répétez les étapes 1 à 6 jusqu'à la fin du combat.

LE DÉPLACEMENT

Il y a deux types de déplacement : la marche et la course. Les personnages peuvent se déplacer à une de ces deux vitesses pendant chaque Passe d'Initiative, ou ils peuvent choisir de rester immobile. Pour marcher ou courir, le personnage doit le déclarer pendant l'étape de déclaration des actions de sa Phase d'action. Marcher ne prend aucune action, mais courir nécessite une Action automatique.

Une fois qu'un mode de mouvement a été déclaré, le personnage se déplace dans ce mode jusqu'à sa prochaine Phase d'action. Dans ces règles rapides, tous les personnages ont une vitesse de déplacement de 10m en marche et de 25m en course. Ces vitesses sont exprimées en mètres par Tour de combat, pas par Passe d'Initiative.

Sprinter

Les personnages peuvent tenter d'augmenter leur distance de course en dépensant une Action simple (plutôt que juste une Action automatique pour courir), en faisant un Test de Course + Force. Chaque succès ajoute 2 mètres à la distance qu'ils peuvent parcourir dans ce Tour de combat.

TESTS DE COMBAT

Ces règles d'initiation incluent deux sortes de combat : à distance et de mêlée.

Le combat se gère comme un Test opposé entre l'attaquant et le défenseur. Les compétences et attributs exacts utilisés dépendent du type de combat, de la méthode d'attaque et du style de défense, comme décrit dans chaque section. Divers modificateurs s'appliquent également. Si l'attaquant obtient plus de succès que le défenseur (le défenseur l'emporte sur une égalité), l'attaque touche la cible. Sinon, elle rate.

Tout combat, qu'il implique des armes à feu, des couteaux, ou de la magie, ou qu'il soit des attaques à distance ou de mêlée, est résolu de la même manière. Le combat magique est expliqué de manière plus complète à partir de la p. 11.

LA SÉQUENCE DE COMBAT

1. Déclarez l'attaque

L'attaquant déclare une attaque lors de la partie *Déclarez les actions* de sa Phase d'action et dépense une action appropriée en fonction du type d'attaque. Le défenseur déclare lui aussi quelle méthode il utilise pour se défendre (voir *Se défendre contre les attaques à distance*, p. 8 et *Se défendre contre les attaques de mêlée*, p. 8).

2. Appliquez les modificateurs de situation

Appliquez les modificateurs à la réserve de dés de l'attaquant en fonction de la situation et de l'attaque (reportez-vous aux diverses tables de l'écran du meneur de jeu, p. 19). Des modificateurs peuvent également s'appliquer à la réserve de dés du défenseur selon sa méthode de défense.

3. Effectuez le test opposé

L'attaquant lance compétence d'attaque + attribut ± modificateurs. Le défenseur lance compétence de défense + attribut ± modificateurs.

Si l'attaquant obtient plus de succès que le défenseur (le défenseur l'emporte en cas d'égalité), l'attaque atteint la cible. Sinon, l'attaque échoue. Si l'attaque touche la cible, notez les succès excédentaires (le nombre de succès de l'attaquant qui excèdent les succès du défenseur), cela est important.

4. Évaluez l'armure

Ajoutez les succès excédentaires obtenus à la **Valeur de Dommages** de base de l'attaque (p. 9) : c'est la Valeur de Dommages modifiée. Déterminez le type d'armure qui protège de l'attaque en cours et appliquez le modificateur de **Pénétration d'Armure** de l'attaque : c'est la Valeur d'Armure modifiée.

Si l'attaque cause des **Dommages physiques**, comparez la Valeur de Dommages modifiée à la Valeur d'Armure modifiée. Si la Valeur de Dommages n'est pas strictement supérieure à l'armure, alors l'attaque inflige des **Dommages étourdissants** plutôt que physiques.

5. Effectuez le test de résistance

Le défenseur lance Constitution + Valeur d'Armure modifiée pour résister aux dommages. Chaque succès obtenu réduit la Valeur de Dommages modifiée de 1. Si la VD est réduite à 0 ou moins, aucun dommage n'est infligé.

6. Appliquez les dommages

Appliquez la Valeur de Dommages restante au Moniteur de condition de la cible (voir les fiches de personnages pré-tirés). Chaque point de Valeur de Dommages équivaut à 1 case de dommages.

PHASE D'ACTION

Cf. 53, p. 6

DÉCLARATION DES ACTIONS

Cf. 53A, p. 6



VALEUR DE DOMMAGES

La Valeur de Dommages de chaque arme est indiqué après son nom, entre crochets, tel que : [Dommages: 5P]



NOMBRE D'ACTIONS

Dans le guide rapide d'initiation, le seul personnage ayant plusieurs Passes d'Initiative est le samouraï des rues – il en a 3 !

VITESSE DE DÉPLACEMENT

Marche : 10m par Tour de combat
Course : 25m par Tour de combat



EXEMPLE AVEC PRÉ-TIRÉ

Le samouraï des rues : Combat

Le joueur qui contrôle le samouraï des rues n'est pas prêt à laisser un gangster punk le frapper avec une batte de baseball. Lors de sa Phase d'action, le joueur déclare une Action simple pour dégainer son Ingram Smartgun X (après avoir jeté un œil à la section Équipement et niveau de vie de sa fiche de personnage, le joueur pense que l'Ares Predator avec ses munitions explosives est exagérément puissant pour un simple gangster). Pour sa prochaine Action simple, il déclare qu'il tirera en mode CC (coup par coup). Finalement, pour plus de sécurité (le samouraï des rues n'a pas peur, il est juste malin), il utilise une Action automatique pour courir à reculons et mettre un peu de distance entre lui et son agresseur... un coup de batte de baseball pourrait faire mal.

Normalement, durant la première étape de la séquence de combat (voir p. 7), une fois qu'un personnage a déclaré une attaque, le défenseur déclare quelle méthode il utilisera pour se défendre. Cependant, en combat à distance, il n'y a pas plusieurs méthodes de défense ; le défenseur ne peut utiliser que son indice de Réaction comme réserve de dés pour le Test opposé.

Le joueur qui contrôle le samouraï des rues ajoute maintenant tous les modificateurs applicables au combat à distance. D'abord, comme le gangster court vers lui – ainsi que l'a indiqué le MJ en décrivant la situation – il se trouve à moins de dix mètres, et il n'y a donc pas de modificateur lié à la portée : après avoir regardé les chiffres indiqués entre parenthèses à côté de l'Ingram Smartgun X sur sa fiche de personnage, le joueur a en effet remarqué que c'est une portée Courte. Ensuite, le joueur, en vérifiant la Table des modificateurs de combat à distance sur l'écran du MJ (p. 19), en trouve deux applicables, un modificateur de -2 dû à la course de l'attaquant, et un de +2 grâce à son système smartgun (après avoir lu sur sa fiche de personnage qu'il a bien un Smartlink implanté).

Comme les deux modificateurs s'annulent, le joueur ajoute simplement l'indice d'Agilité du samouraï des rues à sa compétence en Armes automatiques, et se rappelle que la somme des deux indices est indiquée entre parenthèses après l'indice de compétence sur sa fiche de personnage. Sa réserve finale pour ce Test opposé est de 12 dés [5 (indice de sa compétence en Armes automatiques) + 7 (indice de son attribut Agilité)]. Il obtient 1, 1, 2, 3, 3, 4, 4, 4, 5, 6, 6 – seulement 3 succès. Ouille.

Le MJ, qui contrôle le gangster, lance la Réaction du PNJ, qui est de 4. Il obtient 1, 2, 5, 5 – soit 2 succès. Un bon lancer pour seulement 4 dés, mais insuffisant. Le samouraï des rues emporte le Test opposé (le joueur note qu'il a obtenu 1 succès excédentaire) et touche donc le gangster !



COMBAT À DISTANCE

Tout combat à distance dans *Shadowrun*, qu'il implique des armes à feu, des armes projectiles, ou des armes de jet, est résolu de la même manière.

MODIFICATEURS DES ATTAQUES À DISTANCE

Utiliser une arme n'est pas toujours aussi facile qu'il n'y paraît. Les accessoires d'arme, la portée, le terrain, les conditions atmosphériques et le déplacement de l'attaquant et de la cible peuvent entraîner des modificateurs à la réserve de dés. La Table des modificateurs de combat à distance sur l'écran du meneur de jeu (p. 19) inclut une liste de ces modificateurs.

Pour déterminer la réserve de dés finale de l'attaquant pour une attaque à distance, ajoutez tous les modificateurs applicables et modifiez en conséquence la somme de la compétence de combat et de l'Agilité du personnage. Le résultat est la réserve de dés ajustée finale. Si la réserve de dés est réduite à 0 ou moins, l'attaque échoue automatiquement.

Dans ce guide, chaque type d'arme a des portées Courte (C) et Longue (L) spécifiées, inscrites directement avec les modificateurs de portée correspondants sur les fiches de personnage. Ces portées sont mesurées en mètres.

SE DÉFENDRE CONTRE LES ATTAQUES À DISTANCE

Aucune compétence n'est applicable pour se défendre contre les attaques à distance – les personnages défenseurs lancent simplement Réaction (cependant le modificateur pour se défausser ne s'applique pas, voir p. 4).

MODES DE TIR

Dans ce guide, le combat à distance implique des armes à feu qui peuvent tirer en deux modes : coup par coup (CC) ou semi-automatique (SA). En déclarant une attaque, le joueur annonce s'il tirera dans le mode CC ou SA.

Mode Coup par Coup

Faire feu avec une arme en coup par coup n'exige qu'une Action simple, mais on ne peut pas tirer à nouveau avec cette arme pendant la même Phase d'action.

Mode Semi-Automatique

Les armes qui tirent dans le mode semi-automatique peuvent tirer deux fois dans la même Phase d'action. Chaque tir exige une Action simple et un test d'attaque. Le premier tir ne subit aucun modificateur ; le second tir, s'il est effectué dans la même Phase d'action, reçoit un modificateur de recul de réserve de dés de -1.

COMBAT DE MÊLÉE

Chaque fois que deux personnages ou plus s'engagent dans un combat au corps à corps, ou dans un combat armé qui n'implique pas des armes à distance, les règles de combat de mêlée suivantes s'appliquent.

MODIFICATEURS DE MÊLÉE

Divers facteurs peuvent affecter la capacité d'un personnage à attaquer, à parer, ou à esquiver dans le combat de mêlée. La Table des modificateurs de mêlée (p. 19) inclut une liste de ces modificateurs.

Il est important de noter que les mêmes modificateurs de visibilité utilisés pour les attaques à distance peuvent être appliqués à la mêlée.

SE DÉFENDRE CONTRE LES ATTAQUES DE MÊLÉE

Les défenseurs ont trois options pour se défendre contre des attaques à mains nues.

Arme de mêlée dans la main : s'ils ont une arme de mêlée dans la main, ils peuvent parer l'attaque en lançant compétence d'arme appropriée + Réaction.

Utilisation de la compétence Combat à mains nues : s'ils ont une compétence de Combat à mains nues, ils peuvent vouloir bloquer en lançant Réaction + Combat à mains nues.

Esquive : ils peuvent finalement esquiver en utilisant Réaction + Esquive.

RÉSOLUTION DES DOMMAGES

Vu qu'ils font plutôt dans l'illégal et le dangereux, les personnages de *Shadowrun* sont souvent blessés.

LES TYPES DE DOMMAGES

Les deux types de dommages qui peuvent être infligés pendant le combat sont physiques et étourdissants. Chaque type est compté séparément.

Dommages physiques

Ces dommages, très dangereux, sont le genre de dégâts causés par des armes à feu, des explosions, des armes tranchantes et la plupart des sorts. Les armes qui infligent des Dommages physiques ont une Valeur de Dommages suivie de la lettre « P ».

ACTIONS AUTOMATIQUES

Contre un sort
Courir
Dire / Envoyer (en mode texte) une phrase
Éjecter un chargeur d'une arme équipée d'un système Smartgun
Faire un geste
Lâcher un objet
Se jeter au sol

ACTIONS SIMPLES

Ajuster
Changer de mode de tir
Extraire un chargeur
Faire feu
Insérer un chargeur
Lancer une arme
Observer en détail
Prendre / poser un objet
Préparer une arme
Se lever
Sprinter

ACTIONS COMPLEXES

Attaque de mêlée / à mains nues
Lancer un sort
Recharger une arme à feu
Utiliser une compétence



EXEMPLE AVEC PRÉ-TIRÉ

Le samouraï des rues : Combat

Poursuivons avec l'exemple de séquence de combat entre le ganger et le samouraï des rues. Lors de la Phase d'action du ganger, le MJ attribue l'Action automatique du PNJ à la poursuite de sa course. Il évalue également que le samouraï des rues, en courant à reculons, ne peut pas se déplacer aussi vite que le ganger, qui avait commencé à courir avant le début de la Séquence de combat, et que celui-ci arrive donc à le rattraper.

Ensuite, le MJ décide que le ganger utilisera une Action complexe pour faire une attaque de mêlée contre le samouraï des rues.

À ce stade, le joueur du samouraï des rues annonce quel mode de défense il va adopter. Après avoir regardé les trois options de défense contre des attaques de mêlée, il décide d'utiliser la compétence de son personnage en Combat à mains nues.



Le MJ consulte la Table des modificateurs de mêlée pour trouver ceux qui s'appliquent. Comme le ganger court et attaque à la fois, il bénéficie du modificateur de charge de +2. Aucun autre modificateur ne s'applique. Le MJ ajoute ce 2 à la somme de la compétence en Armes contondantes du ganger et de son indice d'Agilité : sa réserve de dés finale pour ce Test opposé s'élève à 8 [4 (indice de sa compétence Armes contondantes) + 4 (indice de son attribut Agilité) + 2 (modificateur de charge) - 2 (modificateur de blessure - voir l'exemple concernant les dommages p. 10)]. Il obtient 2, 3, 4, 5, 5, 5, 6, 6 - un total de 5 succès. Joli lancer !

Le joueur du samouraï des rues lance sa compétence en Combat à mains nues ajoutée à sa Réaction, soit une réserve de 11 dés [5 (indice de sa compétence Combat à mains nues) + 6 (indice de son attribut Réaction)]. Il obtient 1, 1, 2, 3, 3, 4, 5, 5, 6, 6 - un total de 5 succès ! C'est une égalité, qui est toujours favorable au défenseur, donc le ganger ne réussit pas à frapper le samouraï des rues avec sa batte de baseball.

ARMURE

L'armure dans *Shadowrun* a deux statistiques : **balistique** et **impact**. L'armure est utilisée pour effectuer des tests de résistance aux dommages. L'indice d'armure est réduit par la valeur de Pénétration d'Armure (PA) de l'attaque. Une bonne armure protégera un personnage contre des blessures graves. Si la VD modifiée d'une attaque causant des Dommages physiques n'excède pas l'indice d'armure modifiée par la PA, alors cette attaque causera seulement des Dommages étourdisants.

Dommages étourdisants

Ces dommages - les chocs, la fatigue musculaire et tout ce qui peut s'en approcher - sont du genre causé par les coups de poings, les coups de pieds, des armes contondantes, les balles étourdisantes, les armes à effet de choc, les grenades à concussion et quelques sorts. Si quelque chose occasionne des Dommages étourdisants, la lettre « E » suivra sa Valeur de Dommages.

LE CODE DE DOMMAGES

Toutes les armes ont un Code de Dommages qui indique la difficulté à éviter ou à résister aux dommages, ainsi que la gravité des blessures causées par l'arme. Le Code de Dommages d'une arme est constitué de deux nombres représentant la Valeur de Dommages (VD) et la Pénétration d'Armure (PA). Ceux-ci sont séparés par un slash, la VD étant à sa gauche et la PA à sa droite. Donc une arme avec un Code de Dommages 7 / -1 a une Valeur de Dommages de 7 et une Pénétration d'Armure de -1.

Valeur de Dommages (VD)

La Valeur de Dommages indique la gravité des dommages infligés par l'arme - sa capacité à transférer des dommages à la cible. En termes de jeu, chaque point de Valeur de Dommages inflige une case de dommages sur le Moniteur de condition de la cible. La Valeur de Dommages de base de l'arme est modifiée par les succès excédentaires de l'attaquant, le type de munitions et d'autres facteurs.

Pénétration d'Armure (PA)

La Pénétration d'Armure (PA) d'une arme représente sa capacité à percer l'armure. La PA est utilisée pour modifier l'indice d'armure d'une cible lorsqu'elle fait un test de résistance aux dommages. Si la PA d'une arme réduit l'indice d'armure à 0 ou moins, le personnage ne jette aucun dé d'Armure sur son test de résistance aux dommages.

Les indices d'armure balistique et impact sont notés sous la forme (B / I), avec l'armure balistique à gauche et l'armure d'impact à droite.

Armure balistique

L'armure balistique protège contre les projectiles qui délivrent une grande quantité d'énergie cinétique en un endroit très précis dans de courts laps de temps, comme des balles, des carreaux ou des flèches.

Armure d'impact

L'armure d'impact protège contre des attaques qui ont un transfert cinétique moindre : les armes à projectile contondants, les explosifs, les armes de mêlée et les munitions étourdisantes.

TESTS DE RÉSISTANCE AUX DOMMAGES

Un personnage lance Constitution + armure pour résister aux dommages. Dans certains cas, d'autres attributs peuvent être mis à contribution ; la Volonté est souvent utilisée à la place de Constitution, par exemple, contre certaines attaques qui causent des Dommages étourdisants. Le type d'armure exact qui s'applique est déterminé par le type d'attaque (voir *Armure*, ci-dessus). L'indice d'armure est modifié par le modificateur de PA de l'attaque.

Chaque succès obtenu au test de résistance aux dommages réduit la VD de l'attaque de 1. Si la VD est réduite à 0 ou moins, aucun dommage n'est encaissé.

APPLICATION DES DOMMAGES

Une fois que la VD finale est calculée, elle doit être notée sur le Moniteur de condition du personnage. Le Moniteur de condition a deux colonnes : physique et étourdisante. Chaque point de Valeur de Dommages = 1 case sur le Moniteur de condition. Les dommages se cumulent. Par exemple, un personnage qui a déjà 3 cases de remplies et encaisse 3 autres cases de dommages se retrouve avec 6 cases remplies.

Modificateurs de Blessure

Chaque ligne des Compteurs de Dommages physiques et étourdisants est accompagnée d'un modificateur négatif ; plus les blessures sont importantes, plus élevé est le modificateur. Quand les dommages sont notés sur la fiche d'un personnage, ces modificateurs sont appliqués pour n'importe quel test jusqu'à ce que les dommages soient supprimés. Tous ces modificateurs sont cumulatifs.

ARMURE DISSIMULÉE

Toutes sortes de vêtements dans le Sixième Monde sont blindés, les trolls ont une armure naturelle et quelques personnes choisissent de s'implanter une armure dermale pour les garder en vie 24 heures sur 24, 7 jours sur 7. Résultat final : ce que vous pensiez être une cible facile peut ne pas l'être.



EXEMPLE AVEC PRÉ-TIRÉ

Le samouraï des rues : Dommages

Dans l'exemple où le samouraï des rues réussissait à tirer sur le ganger, le joueur du samouraï des rues regarde sa fiche de personnage et informe le MJ que son Ingram Smartgun X a une Valeur de Dommages de 5P, augmentée à 6P grâce au succès excédentaire obtenu au tir. Le MJ regarde alors les caractéristiques de jeu du ganger et note qu'il a 3 en Constitution et qu'il porte 4 points d'armure balistique. Le MJ lance sa réserve de 7 dés [4 (points d'armure balistique) + 3 (dés de son attribut Constitution)] pour le test de résistance aux dommages. Il obtient 1, 1, 2, 2, 3, 3, 6 - seulement 1 succès ! Il ne réduit donc la Valeur de Dommages que de 6P à 5P.

Le joueur du samouraï des rues remarque que s'il avait utilisé son Ares Predator, avec son modificateur de Pénétration d'Armure de -1, cela aurait réduit la réserve du ganger de 1 dé à son test de résistance aux dommages, ce qui aurait pu signifier une case de dommages supplémentaire ! Peut-être changera-t-il d'arme à la prochaine Passe d'Initiative.



EXEMPLE AVEC PRÉ-TIRÉ*Le samouraï des rues : Dommages (Suite)*

Le MJ note les 5 cases de dommages sur le Compteur de Dommages physiques du gangster, en cochant les trois cases de la première ligne ainsi que les deux premières cases, en partant de la gauche, de la seconde ligne. Le MJ remarque que le gangster subira un modificateur de -2 à pratiquement tous ses tests, comme indiqué dans l'exemple de combat p. 9. Si le gangster encaisse 5 cases supplémentaires de Dommages physiques, il tombera immédiatement inconscient.

**EXEMPLE AVEC PRÉ-TIRÉ***Le samouraï des rues : dommages excédentaires*

Dans une autre séquence de combat, un autre pauvre gangster est sévèrement touché : 12 cases de Dommages physiques. Son Moniteur de condition physique ne comportant que 10 cases, il les coche toutes et subit 2 cases de dommages excédentaires. Son attribut Constitution est d'Indice 3. Les coéquipiers du gangster sont piégés et ne peuvent venir à son secours, donc au troisième Tour de combat après celui où il a reçu ces dommages, le gangster perd une case supplémentaire – la troisième case excédentaire, le maximum auquel il peut survivre. Il ne reste maintenant plus que trois Tours de combats pour que ses amis puissent le sauver avant qu'il ne soit trop tard, sinon son cadavre nourrira sûrement des rats du diable.



Dommages physiques qu'il n'a de cases dans la colonne physique, il est alors dans de sales draps. Déborder de la colonne physique signifie que le personnage est proche de la mort. La mort instantanée se produit si les dommages débordent de la colonne physique de plus de l'attribut Constitution du personnage. Un personnage dont les Dommages physiques ont débordé de la colonne physique sans excéder leur attribut Constitution peut survivre s'il reçoit rapidement des soins médicaux. Si on le laisse sans soins, le personnage encaisse une case de dommages supplémentaire tous les (Constitution) Tours de combat à cause de la perte de sang et du choc. Si ces dommages dépassent l'attribut Constitution du personnage avant qu'une aide médicale soit arrivée, le personnage meurt.

Les Compteurs du Moniteur de condition

Le Compteur de Dommages physiques a un nombre de cases égales à 8 plus la moitié (arrondie au supérieur) de la Constitution du personnage. Le Compteur de Dommages étourdissants a un nombre de cases égales à 8 plus la moitié (arrondie au supérieur) de la Volonté du personnage. Pour ces règles, les quatre fiches de personnage ont un Moniteur de condition pré-calculé.

Inconscience

Lorsque toutes les cases disponibles d'un Compteur (physique ou étourdissant) sont remplies, le personnage perd immédiatement connaissance et s'écroule au sol. Si le Compteur de Dommages étourdissants est rempli, le personnage est simplement KO. Si c'est le Compteur de Dommages physiques qui est rempli, par contre, le personnage se rapproche de la mort et mourra s'il n'est pas stabilisé.

Dépasser la capacité du Moniteur de condition

Lorsque le nombre total de cases dans une colonne (physique ou étourdissant) est rempli et que des dommages restent à appliquer, il peut se passer deux choses : soit les dommages sont étourdissants, et sont alors reportés dans la colonne physique. Lorsque les Dommages étourdissants débordent de cette manière, le personnage perd également connaissance jusqu'à ce qu'une partie des Dommages étourdissants soient guéris et retirés de la colonne étourdissant.

Soit le personnage encaisse plus de Dommages physiques qu'il n'a de cases dans la colonne physique, il est alors dans de sales draps. Déborder de la colonne physique signifie que le personnage est proche de la mort. La mort instantanée se produit si les dommages débordent de la colonne physique de plus de l'attribut Constitution du personnage. Un personnage dont les Dommages physiques ont débordé de la colonne physique sans excéder leur attribut Constitution peut survivre s'il reçoit rapidement des soins médicaux. Si on le laisse sans soins, le personnage encaisse une case de dommages supplémentaire tous les (Constitution) Tours de combat à cause de la perte de sang et du choc. Si ces dommages dépassent l'attribut Constitution du personnage avant qu'une aide médicale soit arrivée, le personnage meurt.

UN MONDE ÉVEILLÉ

En 2011, l'Éveil a transformé le monde en faisant de la magie une réalité. Le mana est l'énergie magique qui baigne le monde éveillé. Le mana est invisible et intangible. Il ne peut être détecté, mesuré, ni influencé par des machines, uniquement par des êtres vivants.

Certaines personnes dans *Shadowrun* ont le don rare d'utiliser le pouvoir de la magie. Ce sont les Éveillés : les magiciens. En utilisant leur talent pour manipuler le mana, ils lancent des sorts (l'art de la Sorcellerie). Un personnage Éveillé a un attribut de Magie au moins égal à 1.

Les magiciens suivent de nombreuses traditions différentes. Une tradition est un ensemble de croyances et de techniques d'utilisation de la magie. Elle influence la façon de percevoir la magie et comment celle-ci peut être apprise et utilisée. Les traditions les plus courantes sont l'hermétisme et le chamanisme ; le seul personnage pré-tiré de ce guide ayant la capacité d'utiliser la magie suit la tradition hermétique (voir *le mage de combat*).

LES ATTRIBUTS ÉVEILLÉS

Le potentiel magique des êtres éveillés et les effets magiques se mesurent soit par leur attribut de Magie, soit par leur attribut Puissance.

MAGIE

La Magie est un attribut spécial qui mesure la puissance magique d'un personnage. Comme d'autres attributs, la Magie des personnages éveillés a une valeur de départ de 1. L'attribut Magie peut être augmenté de la même manière que les autres attributs, jusqu'à un maximum de 6.

PUISSANCE

Les sorts et les objets magiques (*focus*) ont un attribut dénommé Puissance. Elle mesure le pouvoir magique de l'objet ou du sort. Elle est mesurée sur la même échelle que celle des attributs humains naturels (1 à 6).

UTILISER LA MAGIE

L'utilisation de la magie tourne autour de la Sorcellerie et de ses compétences associées.

SORCELLERIE

La Sorcellerie est le terme employé pour décrire la manipulation de sorts. Dans ce guide, les magiciens utilisent les compétences de **Lancement de sorts** et de **Contresort**.

Lancement de sorts

Lorsqu'un magicien lance un sort, le joueur détermine tout d'abord la Puissance du sort (égale à l'indice de Magie de son personnage) puis jette Lancement de sorts + Magie. La réussite d'un sort se mesure au nombre de succès atteints au test, bien que certains sorts puissent avoir un seuil de réussite supérieur à 1.

LE SIXIÈME MONDE

D'après l'ancien calendrier maya, le monde traverse des phases alternant les ères de magie et les ères ordinaires. L'an 2011 a vu la fin du Cinquième Monde, ordinaire, et la naissance du Sixième Monde, ou Éveil, quand la magie - qui avait reflué au plus bas depuis des temps immémoriaux - a une fois de plus déferlé sur un monde qui ne se doutait de rien.



TYPES DE SORTS

Physique : résisté avec la Constitution

Mana : résisté avec la Volonté

ACTIONS MAGIQUES

Lancer un sort : Complexe

Contrer un sort : Automatique

DESCRIPTION DES SORTS

Pour essayer de les rendre aussi faciles que possible à utiliser dans ce guide, les sorts sont présentés en utilisant le format suivant :

NOM [Type : V ; Portée : W ; Dommages : X ; Durée : Y ; Z]

NOM : nom du sort

V : « P » ou « M », pour indiquer si les sorts sont de type physique ou mana.

W : « Toucher », « CDV » ou « CDV (Zone) ».

X : Si applicable, « P » ou « E » pour les Dommages physiques ou étourdissants, des notes peuvent être ajoutées si besoin.

Y : « I » ou « M » pour instantané (le sort est lancé et les effets s'appliquent immédiatement) ou maintenu (le joueur peut choisir de maintenir le sort pendant plusieurs tours).

Z : si des effets additionnels s'appliquent, ils sont expliqués ici.



Les sorts sont classés en deux catégories : **physiques** (P) et **mana** (M). Le type des sorts du mage de combat est directement noté sur sa fiche de personnage. Une cible résiste à un sort physique en utilisant son attribut Constitution et à un sort mana en utilisant son attribut Volonté (voir *Tests opposés*, p. 5).

Utiliser Lancement de sorts demande une Action complexe.

Contrer un sort

Contresort est utilisé pour interrompre d'autres sorts, soit au moment de leur lancement soit lors de leur maintien. Pour la défense contre les sorts, les dés de Contresort sont ajoutés à la réserve de dés de tous les défenseurs protégés. En cas de dissipation, un Test opposé de Contresort + Magie est réalisé contre la Puissance du sort + Magie du lanceur. Les succès excédentaires réduisent les succès excédentaires du lanceur obtenus pour le lancement du sort (voir *Contrer un sort*, p. 12).

Utiliser Contresort est une Action automatique.

LANCER UN SORT

La compétence Lancement de sorts est ce qui permet au magicien de lancer un sort, en canalisant le mana grâce à la Puissance de sa propre volonté pour affecter la cible de son choix.

ÉTAPE 1 : CHOISIR UN SORT

Le personnage choisit le sort qu'il veut lancer. Il peut lancer n'importe quel sort qu'il connaît. Si le magicien a des sorts encore actifs, qu'on appelle des **sorts maintenus**, il peut choisir s'il les relâche ou s'il les garde actifs pendant qu'il lance le nouveau sort. Les sorts du mage de combat et leur description sont listés directement sur sa fiche de personnage.

ÉTAPE 2 : CHOISIR LA PUISSANCE

La Puissance du sort est égale à l'indice de Magie du lanceur.

ÉTAPE 3 : CHOISIR LA CIBLE

Un lanceur de sort peut cibler n'importe quiconque ou quoi que ce soit qu'il peut voir directement au moyen de sa vision naturelle. On parla ainsi de champ de vision, ou CDV. Certains sorts ne peuvent être lancés que sur des cibles que le lanceur touche – ces cibles n'ont pas besoin d'être vues, mais le lanceur doit réussir une attaque à mains nues (voir *Combat de mêlée*, p. 8) pour toucher avec un tel sort une cible qui ne serait pas consentante.

Notez que les modificateurs de visibilité du combat à distance (voir la Table des modificateurs du combat à distance, p.19) réduisent aussi la réserve de dés Lancement de sorts + Magie quand un sort est lancé.

Sorts de zone

Certains sorts ciblent des zones ou des points dans l'espace ; dans ce cas, le lanceur doit être capable de voir le centre de la zone affectée. Le rayon de base en mètres de tous les sorts de zone est égal à leur Puissance.

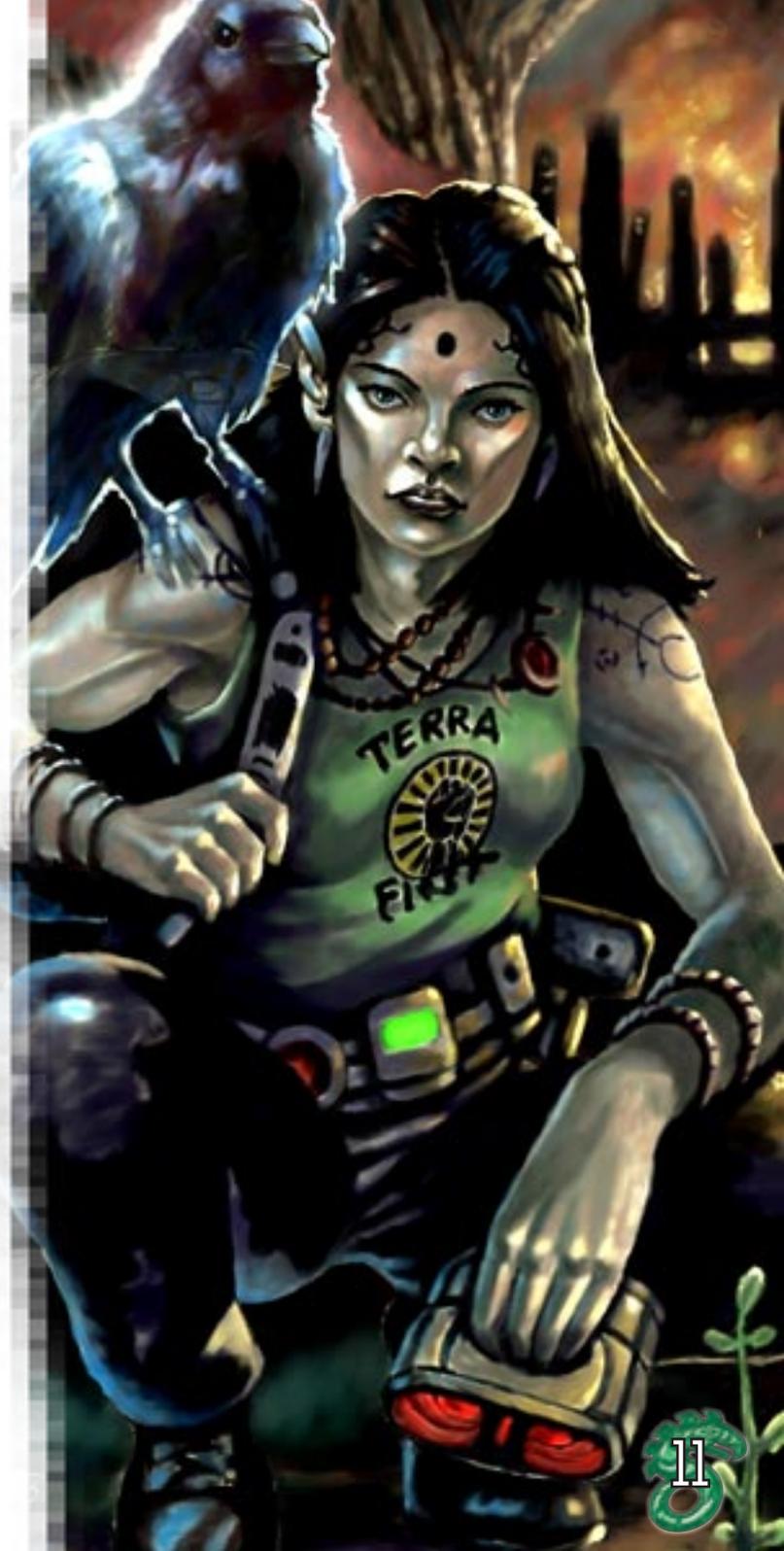
Les sorts de zone affectent toutes les cibles valides comprises dans le rayon de leur effet, sans distinction entre les amis et les ennemis (lanceur compris).

ÉTAPE 4 : EFFECTUER LE TEST DE LANCEMENT DE SORT

Le lanceur de sort jette Lancement de sorts + Magie ± les modificateurs. Souvenez-vous que lancer un sort est une Action complexe.

ÉTAPE 5 : DÉTERMINER L'EFFET

Certains sorts ne nécessitent qu'un Test de réussite, dont les succès déterminent le niveau de réussite (comme indiqué dans la description du sort). Le test de Lancement de sorts + Magie doit générer au moins un succès excédentaire pour être une réussite et peut en nécessiter davantage si le sort a un seuil de réussite.



EXEMPLE AVEC PRÉ-TIRÉ

Mage de combat : Lancement de sorts & Contresort

Le meneur de jeu interprète une chamane éco-radical. Lors d'un Tour de combat, pendant la Phase d'action du PNJ, le meneur de jeu décide de lancer un sort de Boule mana sur le mage de combat. Il s'agit d'un sort à effet de zone et comme le samouraï des rues, le hacker et le chasseur de primes (cf. les fiches de personnages à la fin de ce livret) se tiennent juste à côté de lui, le sort pourra affecter les quatre personnages.

La Puissance du sort est automatiquement de 5, puisque l'indice de l'attribut Magie de la chamane éco-radical est de 5. Il ajoute à cette réserve de dés l'indice de la compétence Lancement de sorts du PNJ, soit 3. Ensuite, le meneur de jeu regarde la Table des modificateurs de visibilité (p. 19) et remarque qu'un modificateur de -2 s'applique à cause de la pluie légère qui est en train de tomber. Finalement, comme la chamane éco-radical a encaissé 3 cases de Dommages physiques, sa réserve subit aussi un modificateur de -1. Le total de sa réserve est de 5 dés [5 (indice de son attribut Magie) + 3 (indice de sa compétence Lancement de sorts) - 2 (modificateur de visibilité dû à la pluie) - 1 (modificateur de blessures pour 3 cases de Dommages physiques) = 5].

Le meneur de jeu lance les 5 dés - 2, 5, 5, 5, 6. Un résultat de 4 succès ! Comme indiqué pour les Tests opposés (p. 5), même si le sort vise quatre personnages, le meneur de jeu ne lance qu'une seule fois les dés tandis que les personnages font chacun leur propre test de résistance et comparent leur nombre de succès à ceux du meneur. Le samouraï des rues lance 3 dés (indice de son attribut Volonté) - 2, 5, 5. Un résultat de 2 succès. Le hacker lance 3 dés (indice de son attribut Volonté) - 2, 3, 4. Zéro succès, aïe ! Le chasseur de primes lance 4 dés (indice de son attribut Volonté) - 2, 2, 5, 6. Un résultat de 2 succès.

Enfin, le mage de combat, lui, n'effectue pas un simple Test de Volonté. Sa compétence Contresort lui permet de se défendre contre les sorts, et il lance donc Volonté + Contresort pour ce test. Sa réserve de dés s'éleve ainsi à 7 [4 (indice de son attribut Volonté) + 3 (indice de sa compétence Contresort)]. Cependant, comme il défend aussi les trois autres personnages, le joueur doit lancer séparément ses dés de Volonté de ses dés de Contresort, étant donné que seuls les succès obtenus avec ces derniers peuvent être ajoutés au résultat du test de Volonté des autres personnages. Il lance donc d'abord ses 4 dés de Volonté - 2, 3, 3, 5 -, obtient un succès, puis lance ses 3 dés de Contresort - 5, 5, 6 - et obtient trois succès ! Ces trois succès peuvent maintenant être ajoutés au résultat des tests de Volonté des autres personnages. Ainsi, pour résister à ce sort de Boule mana, le samouraï des rues dispose maintenant de 5 succès [2 (ses succès au Test de Volonté) + 3 (succès du Contresort)], le hacker de 3 succès [0 (ses succès au Test de Volonté) + 3 (succès du Contresort)] et le Chasseur de primes de 5 succès [2 (ses succès au Test de Volonté) + 3 (succès du Contresort)]. Le mage de combat totalise, lui, 4 succès [1 (ses succès au Test de Volonté) + 3 (ses succès en Contresort)].

Finalement, le meneur de jeu compare le nombre de succès obtenus par sa chamane éco-radical à ceux des quatre personnages de façon à déterminer pour chacun d'entre eux qui a obtenu le plus de succès à ce Test opposé. Grâce à l'excellent sort de défense du mage de combat, trois personnages sur quatre s'en tirent sans le moindre dommage. Le hacker, cependant, encaisse la totalité des dommages du sort de Boule mana.



Tests opposés

Les cibles vivantes ou magiques résistent souvent aux sorts et un test opposé est alors nécessaire. Pour les sorts de zone, le magicien ne lance les dés qu'une seule fois et chaque cible résiste séparément au sort. Comme indiqué précédemment, la cible résiste aux sorts physiques avec sa Constitution et aux sorts mana avec sa Volonté. Si la cible est également protégée par un contresort, elle peut ajouter les dés de Contresort à son test de résistance. Un sort lancé sur une cible qui n'est ni vivante ni magique n'est pas résisté, car l'objet n'a aucune force vitale et n'a donc aucun lien au mana avec lequel il peut s'opposer au lancement de sort.

Les complications

Une complication sur un lancement de sort peut avoir toutes sortes d'effets intéressants, en fonction du sort, et n'est limitée que par l'imagination du meneur de jeu. La plupart des complications auront pour résultat des effets secondaires imprévus : une boule de feu qui produit une quantité épouvantable de fumée brouillant la vue, un sort de lévitation qui ne permet que des mouvements circulaires, ou bien un sort d'illusion qui ajoute un élément sensoriel inattendu. Un échec critique peut frapper la mauvaise cible, affecter le lanceur lui-même ou avoir des conséquences désastreuses du même genre.

CONTRESORT

Contresort est utilisé pour interrompre d'autres sorts, soit au moment de leur lancement (**défense contre les sorts**), soit lors de leur maintien (**dissipation de sort**).

LA DÉFENSE CONTRE LES SORTS

Un magicien peut utiliser Contresort pour se défendre, lui et d'autres personnes, contre un sort en train d'être lancé. Pour ce faire, le magicien doit dépenser une Action automatique et déclarer quelles sont les personnes qu'il protège.

Si le contresort n'a pas été déclaré à l'avance, il ne peut pas être utilisé pour défendre autrui. Un personnage protégé doit également rester dans le champ de vision du magicien pour que le contresort puisse être utilisé. Notez que le magicien peut toujours utiliser Contresort pour se défendre.

Lorsqu'un personnage protégé est ciblé par un sort, le magicien lance les dés de Contresort en plus de l'attribut approprié (Constitution ou Volonté) pour le test de résistance. Les succès générés par ce test réduisent les succès excédentaires du lanceur de sort. Si plusieurs personnages protégés sont la cible du même sort, les dés de contresort ne sont lancés qu'une seule fois et chaque cible est protégée de la même manière.

Notez que le contresort ne « s'use » pas après avoir fourni une défense contre un sort, il continue de protéger les personnes désignées contre d'autres sorts jusqu'à ce que le magicien décide d'y mettre fin.

DISSIPER DES SORTS MAINTENUS

Contresort permet également au magicien de dissiper un sort maintenu, annulant ses effets. Le personnage doit être à même de percevoir le sort qu'il cible, et doit utiliser une action complexe.

Le magicien dissipateur effectue un Test opposé de Magie + Contresort contre la Magie du lanceur + Puissance du sort. Chaque succès excédentaire obtenu lors de ce test réduit les succès du test de lancement de sort d'origine. Si les succès d'un sort sont réduits, tous les effets du sort sont également réduits en conséquence. Si les succès du sort sont réduits à 0, le sort cesse immédiatement.



« La magie est un don. C'est une manière d'être plus proche des forces naturelles qui nous entourent, de travailler en harmonie avec elles pour apporter des changements bénéfiques. La magie n'est pas une chose à craindre mais à embrasser. »
- Li, consultant en magie

« La Magie, c'est le pouvoir - l'extase ultime, le contrôle suprême - frapper d'abord et discuter ensuite. »
- Sandra T, étudiante,

Institut de Technologie et de Thaumaturgie du Massachusetts (MIT&T)



JARGON MATRICIEL

Aura (pour « ORA », ou « **Objet de Réalité Augmentée** ») : représentation virtuelle (généralement des graphismes) utilisée pour représenter des choses en réalité augmentée.

« **Bien Torché du Lobe** » (BTL, pour « **Better Than Life** », « **mieux que la vie** ») : niveaux de simsens hyper-réels qui sont potentiellement dangereux et peuvent provoquer une dépendance.

Commlink : ordinateur personnel utilisé par presque tout le monde pour accéder aux services sans fil, habituellement bardé d'accessoires. Les commlinks servent également de centre névralgique pour le PAN (« **Personnal Area Network** », ou réseau d'accès personnel) de l'utilisateur. Souvent appelé plus simplement « comm' » ou « link ».

UN MONDE SANS FIL

En 2070, un monde de perceptions augmentées et de connexions sans fil existe : la Matrice. Elle est construite pour s'assurer de son omniprésence, être accessible de partout et intégrée dans la vie de tous les jours. Pratiquement tout le monde fait partie de ce monde électronique interconnecté, qu'on le veuille ou non. Votre **commlink** personnel vous permet d'être en ligne où que vous soyez et cela en permanence.

La **Réalité augmentée** vous permet d'accéder aux données de la Matrice depuis n'importe où, la superposant à vos sens physiques comme avec un afficheur tête-haute. Vous voulez voir une carte, le menu d'un restaurant ou un courrier électronique entrant ? Tout cela n'est qu'à un clic mental.

LA RÉALITÉ AUGMENTÉE

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

Il ne faut pas confondre la RA avec la **Réalité virtuelle** (RV) dans laquelle les sensations artificielles de la Matrice supplantent la perception du monde réel et vous immergent dans une réalité simulée, vous séparant mentalement de votre corps physique.

La RA se présente sous la forme d'indications visuelles, des icônes appelées **auras** (ORA, pour **Objets de Réalité augmentée**). Vous pouvez voir des auras en connectant n'importe quel gadget ou cyberware à votre commlink. Les données des auras apparaissent comme des images et textes fantomatiques dans votre champ de vision. Vous pouvez personnaliser votre interface pour « voir » ces données de la manière que vous préférez. Par exemple, en acceptant un appel visio-phonique, l'image / icône de votre interlocuteur apparaîtra au centre de votre champ de vision (en transparence afin que vous puissiez voir le monde réel au travers). Si quelqu'un commence à vous tirer dessus, vous pouvez mettre l'interlocuteur en attente et fermer la fenêtre ou la déplacer à la périphérie de votre champ de votre vision pour qu'elle n'interfère pas avec les activités du monde réel. La RA peut aussi se présenter sous la forme d'indications sonores.

COMMENT FONCTIONNE LA MATRICE

Tout en bas de la pyramide matricielle, on trouve les utilisateurs avec leurs commlinks et leurs PANs (**Personal Area Networks**). Ces utilisateurs et PANs interagissent par connexion sans fil avec d'autres PAN et appareils qui se trouvent tout autour d'eux, formant un réseau maillé sans fil.

Chaque personnage possède des connaissances basiques en informatique et en électronique. Les gens ordinaires du Sixième monde utilisent constamment leurs commlinks / PAN pour passer des appels

télécoms, utiliser la **Réalité augmentée**, rechercher des données, rester en contact avec leurs équipiers et gérer leurs finances

Le commlink est l'outil réseau personnel ultime. C'est à la fois un routeur sans fil, un téléphone mobile, une caméra vidéo, un PDA, un GPS, un lecteur de puces, un portefeuille / créditube et une console de jeu portable — le tout dans un boîtier ergonomique qui tient dans votre poche.

Le commlink sert de centre névralgique pour votre PAN, vous permettant d'accéder et de manipuler toute l'électronique qui lui est connectée. Les commlinks fournissent également un accès sans fil instantané au monde qui vous entoure. Non seulement vous pouvez accéder aux données de la Matrice, mais vous pouvez aussi accéder aux appareils sans fil et les réseaux qui se trouvent à proximité.

CODECOMS ET COMPTES

Quiconque utilise la Matrice a un code d'accès. Votre code d'accès est comme un numéro de téléphone : il permet aux autres de savoir où vous joindre en ligne. C'est également une manière de vous suivre à la trace. De nombreux endroits de la Matrice sont ouverts au public, comme une page web par exemple : tout le monde peut s'y rendre et voir son contenu.

Pour pouvoir entrer dans certains **nœuds** (appareils ou réseaux) cependant — en particulier les nœuds privés — vous devez vous enregistrer à l'aide d'un compte utilisateur, qui détermine ce que vous êtes autorisé à faire dans ce nœud précis.

PERCEPTION DE LA MATRICE

Comme cela a déjà été mentionné, avec la **Réalité augmentée**, vous ne percevez pas la Matrice comme si vous étiez à « l'intérieur » de celle-ci. Vous voyez des aspects de la Matrice en surimpression numérique sur le monde réel qui vous entoure. Comme par exemple, quand vous accédez à un nœud, vous n'y « allez » pas mais vous voyez son icône projetée dans votre champ de vision. En termes numériques, votre connexion est relayée de nœuds à en nœuds, jusqu'à que vous atteignez votre destination.

HACKER LA MATRICE

Il existe des multitudes de nœuds importants auxquels le public peut accéder facilement. Toutefois, les nœuds auxquels doivent généralement accéder les shadowrunners leur sont interdits. De ce fait, aucune équipe de shadowrunners ne peut espérer durer sans un hacker à son côté. On fait appel au hacking chaque fois qu'on souhaite manipuler la programmation d'ordinateurs ou d'appareils électroniques — en particulier des nœuds matriciels — sans en avoir l'autorisation.

La base du Hacking consiste à vaincre le firewall d'un nœud pour y pénétrer. Si vous parvenez à hacker un nœud (un appareil ou un réseau), vous serez en mesure d'essayer de manipuler cet appareil ou ce réseau.

JARGON MATRICIEL

Contre-mesure d'Intrusion (CI) : tout programme logiciel installé dans un système informatique (serveur) dont l'objectif explicite est la protection de ce système contre les utilisateurs non autorisés.

Aussi appelé « **glace** » (pour « **IC** » ou « **ice** » en anglais).

Dot (de « **DOT** », « **Digital Object Tag** ») : données jointes aux icônes / auras dans la réalité augmentée.

Drone : Véhicule sans pilote, habituellement contrôlé par connexion sans fil directe ou par la Matrice.

Firewall : programme protégeant un nœud des intrusions.

Grille : ensemble de réseaux interconnectés.

Hacker : personne qui explore et exploite la technologie en général et la Matrice en particulier, souvent de manière illégale et parfois avec des intentions criminelles.

icône : la représentation virtuelle d'un programme dans la Matrice.

Intelligence Artificielle (IA) : programme intelligent doué de conscience de soi et auto-entretenu qui a évolué dans la Matrice.

Jackpoint : tout endroit physique proposant un accès à la Matrice par un branchement par connexion câblée.

Maillé : argot pour « être en ligne », connecté à la Matrice.

Matrice : réseau mondial de télécommunications.



JARGON MATRICIEL

Nœud : tout appareil ou réseau auquel on peut avoir accès.

Persona : programme « enveloppe » qui représente un utilisateur dans la Matrice ; icône de l'utilisateur.

Réalité augmentée (RA) : information ajoutée ou superposée aux perceptions sensorielles d'un utilisateur, sous la forme de données visuelles, de graphismes, de sons, d'odeurs et / ou de sismens limité.

Réseaux : groupe d'appareils informatisés interagissant entre eux.

Réseau maillé : réseau dans lequel chaque appareil du réseau est connecté à tous les autres appareils du réseau.

Réseau personnel (PAN, pour Personal Area Network) : réseau créé par tous les appareils électroniques connectés sans fil et présents sur (ou dans) une personne.

Le commlink est habituellement le hub principal de ce réseau.

Sismens (alias sim, simstim) : matériel et programmes permettant à une personne de ressentir ce qui est arrivé à quelqu'un d'autre.

Système d'exploitation (OS, pour Operating System) : programme principal contrôlant un appareil donné.

Zone Morte : un endroit dépourvu de réseaux sans fil.

LES PROGRAMMES

Les programmes sont les outils logiciels que vous utilisez pour réaliser des choses dans la Matrice. Il existe de nombreux types de programmes. Toutefois pour ces règles d'initiation, seuls le programme d'Exploitation (pour entrer par effraction dans un nœud protégé) et le programme d'Attaque (pour faire planter / contrôler un programme actif une fois qu'on a pénétré dans le nœud) seront utilisés.

Les programmes ont des indices variables, normalement de 1 à 6. L'indice du programme est le nombre de dés rajouté à la réserve de dés lorsqu'il est utilisé pour un test.

LES TESTS MATRICIELS

Les tests de compétences matricielles utilisent le même type de réserve de dés (attribut + compétence) que les autres tests, sauf que comme vous vous interfacez avec le monde des machines, vous utilisez un attribut de programme approprié à la place de l'attribut de votre personnage.

Intrusion

Pour entrer par effraction dans un nœud précis, vous devez faire un Test Exploitation + Hacking. Le seuil du test dépend du nœud ciblé. Par exemple, le seuil du Stuffer Shack dans l'aventure (p. 15) ne sera probablement que de 2 (bien que le meneur de jeu puisse l'augmenter s'il juge que cela est nécessaire).

De plus, le meneur de jeu peut décider d'appliquer des modificateurs dépendant de la situation. Par exemple, si un personnage se trouve pris dans un échange de coups de feu, un modificateur de -2 peut être ajouté ; si le personnage se trouve au combat au corps à corps, le meneur de jeu peut l'augmenter à -3 voire -4.

Pénétrer dans un nœud en le hackant demande une Action complexe.

Une fois à l'intérieur

Une fois que vous êtes à l'intérieur du nœud, vous effectuez un Test d'Attaque + Hacking pour attaquer une icône de programme actif, ce qui fera planter ce programme. Le seuil du test dépend du programme actif ciblé. Par exemple, arrêter le robot nettoyeur qui nettoie la flaqué dans l'allée 2 ne sera que de 1. Par contre, faire planter les caméras de sécurité (même dans un Stuffer Shack) sera probablement de 3. La difficulté exacte devrait être laissée à l'appréciation du meneur de jeu en fonction du programme actif qui est attaqué.

Le nombre de succès devrait déterminer les actions que le joueur peut accomplir pour cette tâche. Par exemple, si un joueur tente de faire planter les caméras de sécurité et qu'il n'obtient qu'un succès, les caméras arrêtent simplement de fonctionner. Toutefois, s'il obtient 2 succès, il sera peut-être capable de faire tourner une image en boucle et si quelqu'un regarde les images, il ne verra pas du 1er coup d'œil que la caméra est piratée. S'il obtient quatre succès, il pourra insérer une image fabriquée qui montrera quatre autres personnages dans le Stuffer Shack et ainsi de suite. De nouveau, les seules limites sont l'imagination du joueur et les directives du meneur de jeu sur ce qu'il est possible de faire et le seuil pour y arriver.

Faire planter un programme demande une Action complexe.

JOUER LA MATRICE

Il est nécessaire de préciser que par rapport au reste de ces règles d'initiation, les règles d'utilisation de la Matrice de *Shadowrun, Quatrième édition* sont réduites à leur plus simple expression. Cela est volontaire, non seulement pour accentuer le côté interprétatif du jeu dans la matrice, mais aussi pour laisser libre cours à l'imagination des joueurs et du meneur de jeu durant l'aventure !

Une fois que les joueurs plongeront plus en profondeur dans les règles de la Matrice qui se trouvent dans la *Shadowrun, Quatrième édition*, ils trouveront un florilège de nouvelles règles palpitantes. Par exemple, dans ces règles d'initiation, les joueurs sont capables de hacker le nœud du Stuffer Shack et de le manipuler selon leurs désirs, dans les limites suggérées par les jets de dés. Toutefois, les propriétaires de tels nœuds n'apprécient pas que des hackers manipulent leurs systèmes et ont des systèmes de sécurité ; un nœud peut se défendre bec et ongles, d'une manière aussi mortelle qu'un sort de boule de mana ou qu'une arme très puissante.

EXEMPLE AVEC PRÉ-TIRÉ

Le hacker : Stuffer Shack 4.0

Dès l'arrivée des personnages joueurs au Stuffer Shack, le meneur de jeu décide de les jeter au cœur d'un début de fusillade. Pendant que les trois autres personnages vont affronter directement le danger, le hacker utilise au mieux ses compétences et se cache derrière une pile de sacs de charbon de bois pour hacker le nœud du Stuffer Shack (comme il s'agit d'un réseau entièrement sans fil, il n'a pas besoin de se brancher à quoi que ce soit, son commlink lui suffit pour se mettre au travail).

Pendant la Phase d'action du hacker, lors de la première Passe d'Initiative, le joueur doit effectuer un Test d'Exploitation + Hacking. Le meneur de jeu décide que la distraction engendrée par la fusillade n'occasionne qu'un modificateur de -1 car le hacker est en arrière-plan de l'action et n'est pas directement visé. Le meneur de jeu signale au joueur que, puisqu'il ne s'agit que du nœud d'un Stuffer Shack, le seuil est de 2.

La réserve de dés finale du joueur est de 8 [4 (indice de son programme Exploitation) + 5 (indice de sa compétence Hacking) - 1 (modificateur dû à la fusillade)]. En obtenant trois succès (1, 1, 3, 3, 4, 5, 5, 6), il dépasse le seuil et pénètre donc le nœud.

Il est vraiment temps maintenant de se mettre au boulot. Il doit attendre le Tour de combat suivant pour sa prochaine Phase d'action, puisque le hacking improvisé requiert une Action Complexe. Lorsque son tour arrive, le joueur décide de planter le système d'éclairage pour donner un avantage à ses coéquipiers, tous étant dotés de vision nocturne, le samourai des rues et le chasseur de primes grâce aux options de leurs yeux cybernétiques et le mage de combat elfe grâce à sa vision nocturne naturelle.

Le joueur doit réussir un Test d'Attaque + Hacking. Cette fois, cependant, comme un des PNJ commence à viser directement le hacker, le meneur de jeu augmente le modificateur de situation à -2. Par ailleurs, comme la cible n'est que l'éclairage – et pas un dispositif de sécurité, comme les caméras – le meneur de jeu laisse le seuil à 2. La réserve de dés finale du joueur est de 8 [5 (indice de son programme Attaque) + 5 (indice de sa compétence Hacking) - 2 (modificateur dû à la fusillade)]. Il utilise une Action complexe et obtient quatre succès (1, 2, 2, 3, 5, 5, 6, 6) sur son jet ! Cela suffit amplement à éteindre les lumières. De plus, en raison des 2 succès excédentaires [4 (nombre total de succès) - 2 (seuil)], le meneur de jeu donne le contrôle de l'éclairage au joueur. Ainsi, le hacker pourra, par exemple, laisser les lumières éteintes du côté de son équipe et allumer de manière intermittente celles situées du côté de leurs opposants comme des stroboscopes aveuglants.

Lors des Tours de combat suivants, le hacker pourra participer activement au combat ou continuer à chercher des moyens d'aider son équipe à sa manière. Peut-être allumera-t-il la machine à glace pour qu'elle fasse diversion en éjectant de la neige fondue et collante, ou déclenchera le micro-ondes après qu'un de ses coéquipiers y aura placé une charge explosive maison, juste à temps pour qu'il explose au passage de leurs ennemis... La seule limite est l'imagination du joueur !



SÉQUENCE DU TOUR DE COMBAT

- Lancez l'Initiative**
Score d'Initiative = Attribut Initiative + succès
- Commencez la première Passe d'Initiative**
Les personnages impliqués dans le combat agissent maintenant les uns après les autres en commençant par le personnage qui a le Score d'Initiative le plus élevé.
- Commencez la phase d'action**
A. **Déclarez les actions.** Chaque personnage peut accomplir deux Actions simples ou une Action complexe au cours de sa Phase d'action. Chaque personnage peut également déclarer une Action automatique soit durant sa Phase d'action, soit lors d'une des Phases d'action suivantes du Tour de combat.
B. **Résolvez les actions.**
- Déclarez et résolvez les actions des autres personnages.**
- Commencez la Passe d'Initiative suivante.**
Les personnages bénéficiant de plus d'une Passe d'Initiative peuvent agir à nouveau. Répétez ce cycle pour les personnages qui ont également une troisième et une quatrième Passe.
- Commencez un nouveau Tour de combat.**

LE LANCEMENT DE SORTS EN CHIFFRES

- Étape 1 : choisir un sort.
Étape 2 : choisir la Puissance au maximum égale à l'attribut Magie du lanceur.
Étape 3 : choisir une cible dans le champ de vision du lanceur.
Étape 4 : lancer Magie + Lancement de sorts.
Étape 5 : déterminez l'effet (voir la description du sort).
Étape 6 : déterminez les effets continus (modificateur de réserve de dés de -2 dû au maintien)

MODIFICATEURS DE VISIBILITÉ

Modif. de visibilité	Normale	Nocturne	Thermo.	Ultrasons
Obscurité totale	-6	-6	-3	-3
Lumière partielle	-2	0	-2	-1
Brouillard/Brume/ Pluie/Fumée (léger)	-2	-1	0	-1
Brouillard/Brume/ Pluie/Fumée (dense)	-4	-2	-2	-2
Éblouissement	-1	-1	-1	0
Fumée (IR)	-4	-2	-6	-2

MODIFICATEURS DE COMBAT À DISTANCE

Situation	Modif.de réserve de dés
Attaquant en course	-2
Attaquant en combat de mêlée	-3
Attaquant dans un véhicule en mouvement	-3
La cible a un couvert partiel	-2
La cible a un bon couvert	-4
Cible cachée (tir au jugé)	-6
Attaquant à couvert	-1
Attaquant blessé	- modificateurs de blessures (p. 153)
Visée laser	+1*
Système smartgun	+2*
Amplification d'image	élimine les modif. de portée (p. 139)
Utilisation d'une seconde arme	divise la réserve de dés
Cibles multiples	-2 par cible supplémentaire cette Phase d'Action
Visibilité réduite	voir la Table de visibilité

* Les bonus des visées laser et des systèmes smartgun ne sont pas cumulables.

MODIFICATEURS DE MÊLÉE

Situation	Modif. de réserve de dés
Amis dans la mêlée	+1 par ami (max +4)
Le personnage est blessé	-modificateur de blessures (p.9)
Le personnage a une plus grande Allonge	+1 par point d'Allonge*
Le personnage est en meilleure posture	+2
Adversaire étendu	+3
L'attaquant charge	+2
Visibilité réduite	Consultez la Table de visibilité
Attaque uniquement pour toucher	+2

* Vous pouvez appliquer l'Allonge comme un modificateur de -1 à la réserve de dés de l'adversaire à la place.

DIFFICULTÉ DES SEUILS

Difficulté	Seuil
Facile	1
Moyenne	2
Difficile	3
Extrême	4

SEUILS DES TESTS DE PERCEPTION

L'objet/l'événement est :	Seuil
Évident/Grand/Bruyant	1
Normal	2
Peu évident/Petit/Étouffé	3
Caché/Microscopique/Silencieux	4

MODIFICATEURS DES TESTS DE PERCEPTION

Situation	Modif. de réserve de dés
Le personnage est distrait	-2
Le personnage cherche ou écoute attentivement	+3
Le personnage n'est pas tout proche de l'objet/du bruit	-2
Le personnage est très loin de l'objet/du bruit	-3
L'objet/le bruit possède certaines caractéristiques distinctives	+2
Quelque chose détourne l'attention du personnage (bruit, odeur...)	-2
Le personnage dispose d'améliorations sensorielles	+Indice

MODIFICATEURS DE DÉFENSE

Situation	Modif. de réserve de dés pas de défense possible - modificateurs de blessures
Le défenseur n'est pas conscient de l'attaque	
Le défenseur est blessé	- modificateurs de blessures
Le défenseur est dans un véhicule en mouvement	+3
Le défenseur s'est déjà défendu contre des attaques	-1 par défense supplémentaire
Le défenseur est couché	-2
<i>Attaques à distance uniquement :</i>	
Le défenseur court	+2
Le défenseur est engagé au contact	-3



SHADOWRUN, QUATRIÈME ÉDITION

Shadowrun, Quatrième édition propose un nouveau système de règles, simple, cohérent et accessible. L'état de l'art a aussi évolué, offrant un nouveau niveau de réalité augmentée, du nouvel équipement et de nouvelles découvertes magiques. Ce livre de base contient toutes les règles dont le meneur de jeu et ses joueurs auront besoin pour créer des personnages et des aventures dans l'univers passionnant de *Shadowrun*.

EN PLEINE COURSE

Cette aventure d'introduction à *Shadowrun, Quatrième édition* envoie les joueurs à la recherche d'une antique puce de données dont le contenu n'a pas de prix, les mêlant à l'histoire ancienne d'une ex-légende du rock. Cette aventure est parsemée de conseils utiles pour initier les meneurs de jeu débutants à *Shadowrun* et de toute une série d'astuces également utiles aux vétérans.

ÉCRAN DU MENEUR DE JEU SHADOWRUN, QUATRIÈME ÉDITION
L'Écran du Meneur de Jeu Shadowrun, Quatrième édition & le livret Contacts et Aventures contient les documents suivants :

- Le livret *Contact et Aventures* de 32 pages, incluant 30 nouveaux contacts, une sélection de 36 idées de scénarios, un guide de création de runs à la volée et un scénario d'introduction.
- *L'Écran du MJ* fournissant une multitude de tables pratiques et utiles.



Pour en apprendre davantage sur le monde fantastique de Shadowrun, visitez www.shadowrun.fr

Rendez-vous dans votre boutique de jeux pour acheter les articles Shadowrun que vous cherchez ; Si vous n'y trouvez pas un article, commandez-le par leur intermédiaire.

**QUAND L'HOMME NE FAIT PLUS QU'UN
AVEC LA MAGIE ET LA MACHINE**

RETROUVEZ SHADOWRUN SUR LE NET :

www.shadowrun.fr (portail web communautaire Shadowrun)
www.shadowforums.com/forums (principal forum francophone)
www.sden.org/forums/viewforum.php?f=34 (forum Shadowrun du site de l'Elfe Noir)
et sur le site de **Black Book Éditions** : www.black-book-editions.fr

© 2007-2009. Tous droits réservés. Shadowrun et tous les produits titrés Shadowrun mentionnés sont des marques déposées et/ou des marques de fabrique de WizKids, Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Catalyst Game Labs et le logo Catalyst Game Labs sont des marques déposées de InMediaRes Productions, LLC. Imprimé aux États-Unis. La version française de Shadowrun est réalisée par le collectif Ombres Portées et publiée par Black Book Éditions.



CREDITS VO : RÉDACTION : rédacteurs SR4 + Davidson Cole et Randal Bills ;

CREDITS VF : INITIATIVE DU PROJET : Vincent Roux - "El Commandante" ; **DÉVELOPPEMENT** : Jean-Patrick Leroy - "Shaken" ; **SUPERVISION** : Collectif Ombres Portées ; **TRADUCTION** : Anthony Bruno - "Skam Ka", Jean-Patrick Leroy, David Meylan - "Gritche", Stéphane Pernaton - "Morphée the Joker", Vincent Roux, Pierre Avignon - "BlackEars", Vincent Boulanger - "alt-f4" ; **RELECTURE & REWRITING** : Yves Alleman - "Aelred", Ghislain Bonnotte - "Namergon", Laurent Borderie, Willy Mangin - "Raven", Christophe Paud - "Archaos" ; **MAQUETTE** : Romano Garnier - "Shadowroms"



LE CHASSEUR DE PRIMES

CONSTITUTION	8
AGILITÉ	3
RÉACTION	3 (5)
FORCE	8
CHARISME	2
INTUITION	3
LOGIQUE	3
VOLONTE	4

Initiative : 6 (8) Passes Initiative : 1 Métatype: Troll
 Capacité de métatype : +1 Allonge ; +1 armure naturelle

COMPÉTENCES ACTIVES

[Les nombres entre crochets sont la réserve de dés finale, indice d'attribut + compétence liée]

Armes contondantes 2 [5], Armes tranchantes 1 [4], Combat à mains nues 5 [8], Course 2 [10], Escalade 2 [10], Esquive 2 [7], Fusils 3 [6], Gymnastique 2 [5], Perception 2 [5], Pistage 3 [6], Premiers soins 3 [6], Survie 2 [6]

ÉQUIPEMENT ET NIVEAU DE VIE

Matraque télescopique [compétence Armes contondantes ; Allonge : 1 ; Dommages : 5P ; PA : 0]
 Couteaux de survie (2) [compétence Armes tranchantes ; Allonge : 0 ; Dommages : (5)P ; PA : -1]
 Electro-gants (2) [compétence Combat à mains nues ; Allonge : 0 ; Dommages : 5E ; PA : -1]
 Mossberg AM-CMDT (avec système smartgun), avec 10 chargeurs de munitions fléchettes [Compétence Fusils ; Dommages : 9P ; PA : +5 ; Portées : 0-10 (C, -0), 10-40 (L, -2)]
 Ruger 100 avec Bipied, Lunette et 10 chargeurs de munitions normales [Compétence Fusils ; Dommage : 7P ; PA : -1 ; Portées : 0-10 (C, -0), 10-40 (L, -2)]
 Manteau renforcé [Balistique / Impact : 6 / 4] ; Commmlink Erika Elite avec OS Isis Orb ; Jumelles de vision nocturne ; Menottes en Plastacier (4) ; Menottes à contraction (2)
 Contrat DocWagon [Si le chasseur de prime l'active ou perd connaissance, DocWagon arrivera dans les 10 minutes pour le mettre sous assistance médicale.]

CYBERWARE

[Les effets du cyberware en termes de jeu sont précalculés dans les attributs du personnage, sauf si le contraire est précisé.]

Yeux cybernétiques (Indice 3, avec compensation anti-flash, visions nocturne & thermographique, senseurs à ultrasons et smartlink)[Les cyberyeux annulent tous les modificateurs de vision négatifs], oreilles cybernétiques (Indice 2, avec amplification auditive (3), amortisseur sonore, filtre sonore sélectif (3)), accroissement de réaction (2)

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES ET DE LANGUES

Antidotes 2, Parazoologie 2, Procédures Lone Star 4, Repaires d'escrocs 3, Séries policières 3, Sioux (langue maternelle), Anglais 3

TRAITS

Animal Empathy, Quick Healer, Resistance to Pathogens/Toxins, SINner, Uncouth

CONTACTS

Doc des rues, Fixer, Flic des rues

ACTIONS DE COMBAT

ACTIONS AUTOMATIQUES

Courir
 Dire / Envoyer (en mode texte) une phrase
 Éjecter un chargeur d'une arme équipée d'un système smartgun
 Faire un geste
 Lâcher un objet
 Se jeter au sol

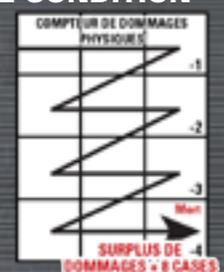
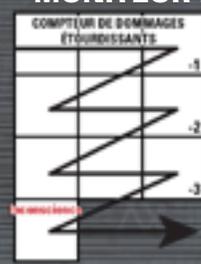
ACTIONS SIMPLES

Ajuster
 Changer de mode de tir
 Extraire un chargeur
 Faire feu
 Insérer un chargeur
 Lancer une arme
 Observer en détail
 Prendre / poser un objet
 Préparer une arme
 Se lever
 Sprinter

ACTIONS COMPLEXES

Attaque de mêlée / à mains nues
 Recharger une arme à feu
 Utiliser une compétence

MONITEUR DE CONDITION



Une métacréature dangereuse s'est faite la malle ? Un meurtrier s'est évadé et est en cavale ? La fille à papa a encore fichu le camp avec une petite frappe ? Appelez le chasseur de primes. Chasseur ultime, il vit pour l'excitation que lui procure la traque – et l'idée de confronter ses compétences et ses jouets customisés aux instincts d'un animal ou d'un criminel dangereux est ce qui le rend heureux quand il se lève le matin. Il est prêt à traquer les proies à deux comme à quatre pattes, tant que la paie est bonne. Il peut les attraper et les ramener vivantes, les attraper et rapporter les cadavres ou les attraper et n'en ramener qu'un souvenir. Pas de soucis à se faire, le chasseur de primes retrouve toujours sa proie.

« Écoute, je ne me soucie pas de ce que l'on voit à la trid - ça marche pas comme ça. Le prestige ? La gloire ? Que dalle. Tant que le compte bancaire n'est pas à zéro, je suis heureux. »

CONSTITUTION

4



AGILITÉ

3



RÉACTION

5



FORCE

3



CHARISME

3



INTUITION

5



LOGIQUE

4



VOLONTE

3



Initiative : 7 (8) Passes Initiative : 1 (2) Métatype : Ork
Capacité de métatype : Vision nocturne

COMPÉTENCES ACTIVES

[Les nombres entre crochets sont la réserve de dés finale, indice d'attribut + compétence liée]

Esquive 2 [7], Falsification 2 [6], Hacking 5 [9], Hardware 4 [8], Perception 3 [8], Pistolets 2 [5]

ÉQUIPEMENT ET NIVEAU DE VIE

Gants RA

Hammerli 620S avec 10 chargeurs de munitions normales

[Compétence Pistolets ; Dommages : 4P ; PA : 0 ; Portées : 0-10 (C, -0), 10-40 (L, -2)]

Gilet pare-balles [Balistique / Impact: 6 / 4]

Lecteur biométrique

4 faux SIN

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES ET DE LANGUES

Chatrooms matriciels 3, Planques 3, Politique des Ombres 3, Procédures de sécurité matricielle

corporatistes 5, Systèmes d'exploitation 5, Théories de la conspiration 3

Anglais (langue maternelle), Chinois 3, Japonais 2

TRAITS

Bon codeur, Mémoire photographique, Asocial

CYBERWARE

Commlink (Sony Emperor)

PROGRAMMES

Attaque 5, Exploitation 4

CONTACTS

Blogueur, Fixer, Rigger de sécurité

1.0 HACKER



ACTIONS DE COMBAT

ACTIONS AUTOMATIQUES

Courir
Dire / Envoyer (en mode texte) une phrase
Éjecter un chargeur d'une arme équipée d'un système smartgun
Faire un geste
Lâcher un objet
Se jeter au sol

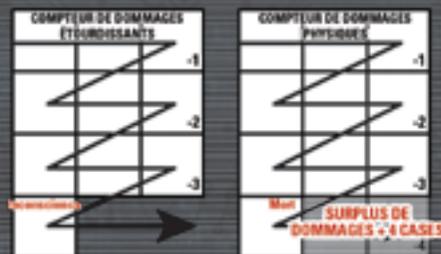
ACTIONS SIMPLES

Ajuster
Changer de mode de tir
Extraire un chargeur
Faire feu
Insérer un chargeur
Lancer une arme
Observer en détail
Prendre/poser un objet
Préparer une arme
Se lever
Sprinter

ACTIONS COMPLEXES

Attaque de mêlée / à mains nues
Recharger une arme à feu
Utiliser une compétence

MONITEUR DE CONDITION



Un système informatique impossible à pirater, ça n'existe pas, c'est simplement que ça n'a pas encore été fait. Le Hacker considère chaque système comme un défi, chaque fichier crypté comme une invitation à tester ses compétences, la puissance de ses programmes et de son commlink customisé. Des caméras aux fichiers de données en passant par le cyberware et les armes de ses adversaires, tout ce qui est connecté à la Matrice est soumis à son bon vouloir – et aujourd'hui, qu'est-ce qui n'est pas sur la Matrice ? Le Hacker utilise son matériel et ses logiciels dernier cri customisés pour manipuler le monde électronique et la réalité augmentée ; quand les choses se mettent vraiment à chauffer, il peut s'immerger entièrement dans la réalité virtuelle, se déplaçant à travers les systèmes à la vitesse de la pensée et préparant le terrain pour ses compagnons encore limités par leur corps de chair.

« Bloqué dans un sous-sol ? Aucune chance - je suis grand et responsable, accumulant des informations et résolvant les problèmes pour mon équipe, au front, risquant ma vie pour TOUS nous garder sains et saufs. »

CONSTITUTION

3

■■■

AGILITÉ

4

■■■■

RÉACTION

4

■■■■

FORCE

3

■■■

CHARISME

4

■■■■

INTUITION

3

■■■

LOGIQUE

4

■■■■

VOLONTÉ

4

■■■■

MAGIE

5

■■■■■

Initiative : 8 Passes Initiative : 1 Métatype : Elfe

Capacité de métatype : Vision nocturne

1.0

MAGE DE COMBAT

COMPÉTENCES ACTIVES

[Les nombres entre crochets sont la réserve de dés finale, indice d'attribut + compétence liée]

Armes tranchantes 2 [6], Contresort 3 [8], Esquive 3 [7], Étiquette 2 [6], Lancement de Sorts 5 [10], Perception 2 [5], Pistolets 3 [7]

ÉQUIPEMENT ET NIVEAU DE VIE

Katana

[compétence Armes tranchantes ; Allonge : 1 ; Dommages : 7P ; PA : -1]

Yamaha Sakura Fubuki (smartlinké) avec 20 chargeurs de munitions normales [compétence Pistolets ; Dommages : 4P ; PA : 0 ; Portées : 0-10 (C, -0), 10-40 (L, -2)]

Manteau renforcé [Balistique / Impact : 6 / 4] ;

Commlink Novatech Airware avec OS Mangadyne Deva, lunettes OptiMage, simrig ;

Stimpatches (4)

SORTS

Armure [Type : P ; Portée : CDV ; Durée : Maintenue ; offre une protection Balistique et d'Impact égale aux succès obtenus (cumulative avec toute armure portée)]

Coup à distance [Type : P ; Portée : CDV ; Dommages : (succès obtenus)E ; Durée : instantanée]

Augmentation d'Initiative [Type : P ; Portée : toucher ; Durée : Maintenue ; (augmentation du score d'Initiative d'un nombre égal aux succès)]

Éclair de foudre [Type : P ; Portée : CDV ; Dommages : (succès obtenus)P ; Durée : Instantanée]

Boule mana [Type : M ; Portée : CDV (Zone) ; Dommages : (succès obtenus)P ; Durée : Instantanée]

Éclair mana [Type : M ; Portée : CDV ; Dommages : (succès obtenus)P ; Durée : Instantanée]

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES ET DE LANGUES

Paris sur combat urbain 2, Procédures Lone Star 2, Repaires de mercenaires

1, Tactiques de sécurité corporatistes 2, Théorie magique 3

Anglais (langue maternelle), Latin 3, Sperethiel [elfique] 4

TRAITS

Magicien, Allergie légère au Soleil, Dépendance légère au simsens, Immunodépression

CONTACTS

Fixer, Marchand de talismans

ACTIONS DE COMBAT

ACTIONS AUTOMATIQUES

Contresort

Courir

Dire / Envoyer (en mode texte) une phrase

Éjecter un chargeur d'une arme équipée d'un système smartgun

Faire un geste

Lâcher un objet

Se jeter au sol

ACTIONS SIMPLES

Ajuster

Changer de mode de tir

Extraire un chargeur

Faire feu

Insérer un chargeur

Lancer une arme

Observer en détail

Prendre/poser un objet

Préparer une arme

Se lever

Sprinter

ACTIONS COMPLEXES

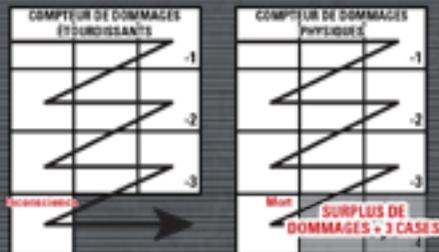
Attaque de mêlée / à mains nues

Lancement de sorts

Recharger une arme à feu

Utiliser une compétence

MONITEUR DE CONDITION



Si vous voulez casser des choses, qu'elles soient physiques ou magiques, le mage de combat est l'homme qu'il vous faut. Vous ne le trouverez pas dans une bibliothèque, plongé dans l'étude de tomes mystiques, ni sous les étoiles en train de réfléchir au sens de la vie : il a été formé pour l'action et aime être en plein dedans. Avec son répertoire de sorts offensifs qui n'a d'égal que son arsenal d'armes, mais aussi ses formidables compétences de combat, il est certain de disposer du bon outil pour faire son boulot. Le soutien n'est pas le fort du mage de combat — ne comptez pas sur lui pour rester à l'arrière pour vous soigner ou pour maintenir des sorts de discrétion ou de protection : vous le trouverez devant, menant la charge !

« Une arme à feu peut être à court de munitions et un mage peut être à court de mojo... donc j'apporte les deux sur le champ de bataille. Garantie. »





1.0 SAMOURAÏ DES RUES

CONSTITUTION	AGILITÉ	RÉACTION	FORCE	CHARISME	INTUITION	LOGIQUE	VOLONTE
4	5 (7)	4 (5)	5 (7)	2	3	2	3
■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■	■■■	■■	■■■

Initiative : 7 (8)

Passes Initiative : 1 (2)

Métatype : Humain

COMPÉTENCES ACTIVES

[Les nombres entre crochets sont la réserve de dés finale, indice d'attribut + compétence liée]

Armes automatiques 5 [12], Armes lourdes 3 [10], Armes tranchantes 4 [11], Combat à mains nues 5 [12], Escalade 3 [10], Esquive 3 [9], Infiltration 2 [9], Négociation 2 [4], Pistolets 4 [11], Véhicules Terrestres 1 [7]

ÉQUIPEMENT ET NIVEAU DE VIE

Katana [compétence Armes tranchantes ; Allonge : 1 ; Dommages : 7P ; PA : -1]
 Couteaux de survie [compétence Armes tranchantes ; Allonge : 0 ; Dommages : 5P ; PA : -1]
 2 Ares Predator IV, avec holsters dissimulés et 10 chargeurs de munitions explosives [compétence Pistolets ; Dommages : 5P ; PA : -1 ; Portées : 0-10 (C, -0), 10-40 (L, -2)]
 Ingram Smartgun X, avec 10 chargeurs de munitions normales [Compétence Armes automatiques ; Dommages : 5P ; PA : 0 ; Portées : 0-30 (C, -0), 31-80 (L, -2)]
 Contrat DocWagon [Si le samouraï des rues active le signal ou perd connaissance, DocWagon arrivera dans les 10 minutes pour le mettre sous assistance médicale.]
 Suzuki Mirage [compétence Véhicules terrestres]
 Gilet pare-balles [Balistique / Impact : 6 / 4]

CYBERWARE

[Les effets du cyberware en termes de jeu sont précalculés dans les attributs du personnage, sauf si le contraire est précisé.]

Réflexes câblés (1), Armure dermale (2), Substituts musculaires (2), Yeux cybernétiques (Indice 3, avec compensation anti-flash, visions nocturne & thermographique, protection, smartlink) [Les cyberyeux annulent tous les modificateurs de vision négatifs]

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES ET DE LANGUES

Conception d'armes à feu 3, Méditation zen 3, Planques 4, Espagnol (langue maternelle), Anglais 2, Japonais 2

TRAITS

Dépendance légère aux stimulants, Endurance à la douleur 2, Incompétent (Hacking), Tripes

CONTACTS

Doc des rues, Fixer

ACTIONS DE COMBAT

ACTIONS AUTOMATIQUES

Courir
 Dire / Envoyer (en mode texte) une phrase
 Éjecter un chargeur d'une arme équipée d'un système smartgun
 Faire un geste
 Lâcher un objet
 Se jeter au sol

ACTIONS SIMPLES

Ajuster
 Changer de mode de tir
 Extraire un chargeur
 Faire feu
 Insérer un chargeur
 Lancer une arme
 Observer en détail
 Prendre/poser un objet
 Préparer une arme
 Se lever
 Sprinter

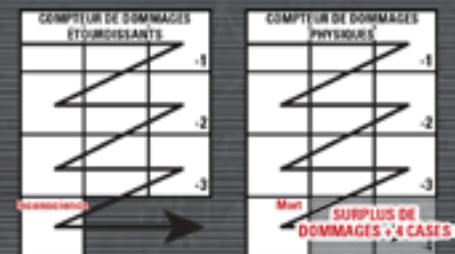
ACTIONS COMPLEXES

Attaque de mêlée / à mains nues
 Recharger une arme à feu
 Utiliser une compétence

50 % homme, 50 % machine, 100 % mortel : parfois il est difficile de dire où se termine le corps de chair du samouraï des rues et où commencent ses améliorations cybernétiques. Dur, fort, terriblement rapide et rompu aux techniques de combat et à la tactique, il est une machine à tuer ultra-efficace qui peut se sortir de toutes les situations dans lesquelles il se retrouve. Qu'il soit un ancien militaire, un ancien corpo ou quelque-chose-dont-il-ne-veut-pas-parler, il est aujourd'hui un agent-freelance qui s'enorgueillit de son sens de l'honneur.

« Vendre mon client ? Y'aurait intérêt à ce que ça m'paie ma retraite, vu qu'ma carrière serait finie. »

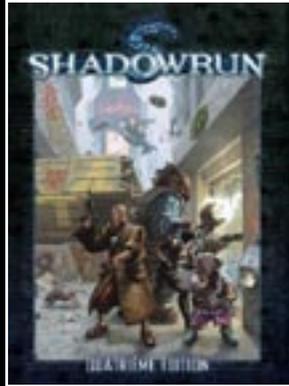
MONITEUR DE CONDITION



SHADOWRUN

SHADOWRUN 4

Nous sommes en 2070. Le monde a bien changé. Vous êtes désormais branchés en permanence sur la Matrice™, grâce à de petits implants cérébraux invisibles et sans fils, qui décuplent vos facultés sensorielles via la réalité augmentée. Votre corps est plus efficace que jamais grâce aux nouveaux implants de cyberware et de bioware. Dehors, des créatures issues des mythes et légendes parcourent les rues, se fondant à la population tandis que la magie, réapparue au début du siècle, fait désormais partie du quotidien. Des mégacorporations monolithiques saignent le monde à blanc, se livrant une impitoyable compétition et se sabotant mutuellement lors d'opérations clandestines sanglantes.



Shadowrun, Quatrième Édition propose un nouveau système de règles simple et cohérent. Ce livre de base contient tout ce dont le meneur de jeu et ses joueurs auront besoin pour créer des personnages et vivre des aventures dans l'univers passionnant de *Shadowrun*.

ÉCRAN - CONTACTS & AVENTURES

Cet écran 4 volets fournit une multitude de tables pratiques et utiles pour le meneur de jeu de *Shadowrun, Quatrième Édition*. Il est accompagné d'un livret de 32 pages incluant 30 nouveaux contacts, une sélection de 36 idées de scénarios et un guide de création de runs à la volée.



Le livret et l'écran forment un outil extrêmement utile pour tous les meneurs de jeu à *Shadowrun*, dans le cadre d'une aventure unique comme d'une campagne de longue haleine.

Avec, en exclusivité pour la version française : de multiples tables très utiles absentes de la version originale, les renvois de page de toutes les tables dans le livre des règles, et une aventure complète qui plonge les joueurs dans le monde impitoyable des médias de Seattle !

EN PLEINE COURSE

Cette aventure d'introduction à *Shadowrun, Quatrième Édition* envoie les joueurs à la recherche d'une antique puce de données dont le contenu n'a pas de prix, les mêlant à l'histoire ancienne d'une ex-légende du rock.

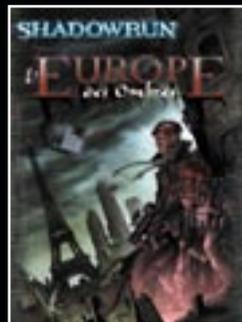
Cette aventure est parsemée de **conseils utiles** pour initier les meneurs de jeu débutants à *Shadowrun* et de toute une série d'astuce également utiles aux vétérans. Son principal objectif est de familiariser les meneurs de jeu et les joueurs aux éléments essentiels de l'univers de *Shadowrun*.

En pleine course remplit parfaitement son rôle d'aventure indépendante, tout en constituant la première partie d'une série d'aventures conçues pour *Shadowrun, Quatrième Édition*.



L'EUROPE DES OMBRES

L'Europe des Ombres détaille plus d'une douzaine de pays européens, de la mystérieuse nation elfique de Tir na nÓg à une France en pleine crise identitaire, entre élitisme aristocratique et modernité corporatiste. Chaque chapitre traite des principaux endroits et personnes à connaître, le tout du point de vue d'un shadowrunner. La Nouvelle Communauté Économique Européenne est également décrite, de même que les corporations, les organisations criminelles et la magie propres à l'Europe.

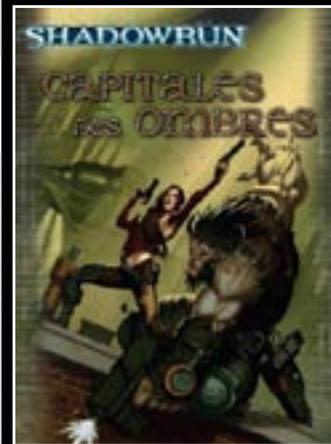


Les événements décrits dans **L'Europe des Ombres** se déroulent 7 ans avant *Shadowrun, Quatrième Édition*, et permettent de comprendre les fondements de l'Europe dans *Shadowrun*, ainsi que tous les enjeux et les intrigues qui seront explorés dans la nouvelle gamme française SR4.

Les informations de jeu qui avaient été retirées faute d'espace de la version américaine de cet ouvrage ont été ajoutées à cette version française. Aux côtés des règles originales présentées dans le supplément, vous trouverez également des encadrés qui vous permettront d'utiliser le système de *Shadowrun, Quatrième Édition*.

CAPITALES DES OMBRES

Capitales des Ombres, le premier supplément géographique de *Shadowrun, Quatrième Édition*, présente aux joueurs trois cancrs urbains où règnent les Ombres : Hong Kong, Seattle et Marseille, en exclusivité dans la version française. Chaque ville est décrite en détail du point de vue d'un shadowrunner, dans une perspective couvrant les thèmes essentiels : équilibre des pouvoirs, affaires corporatistes et monde de la pègre, lieux importants, spécificités cités magiques et éléments propres à chaque ville – le tout foisonnant d'idées et d'accroches de scénarios.



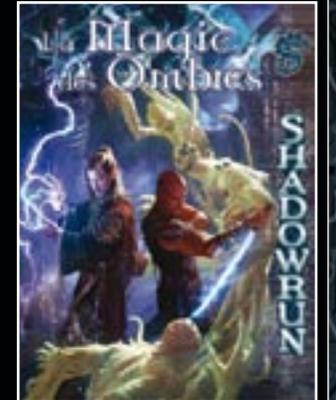
Quatre autres cités chères aux runners sont également présentées : Le Cap, Caracas, Hambourg et Istanbul, le tout accompagné de conseils au meneur de jeu lui permettant de transformer n'importe quelle zone urbaine en paradis pour runners.

LA MAGIE DES OMBRES

La Magie des Ombres est le livre de règles avancées sur la magie pour *Shadowrun, Quatrième Édition*. Il fournit des détails sur tout ce que l'on sait de la magie en 2070, de la nature du mana à l'espace astral, en passant par leurs effets sur la société et les Éveillés. Il couvre également certaines choses qui restent inconnues – ou du moins incompréhensibles – telles que les métaplanes et les esprits hostiles.

Cet ouvrage contient également des règles avancées pour les traditions et les groupes magiques, l'initiation, la métamagie, l'enchantement, ainsi que de nouveaux sorts et pouvoirs d'adeptes.

La Magie des Ombres contient tout ce dont les joueurs et leur meneur de jeu peuvent avoir besoin pour exploiter au maximum la magie dans le monde de *Shadowrun*.



Avec **Black Book Éditions** et www.shadowrun.fr restez branché sur les actualités, les sorties, les aides de jeu, les scénarios, et l'atlas du 6e Monde. Dialoguez avec les joueurs et les traducteurs, posez des questions, donnez votre avis.