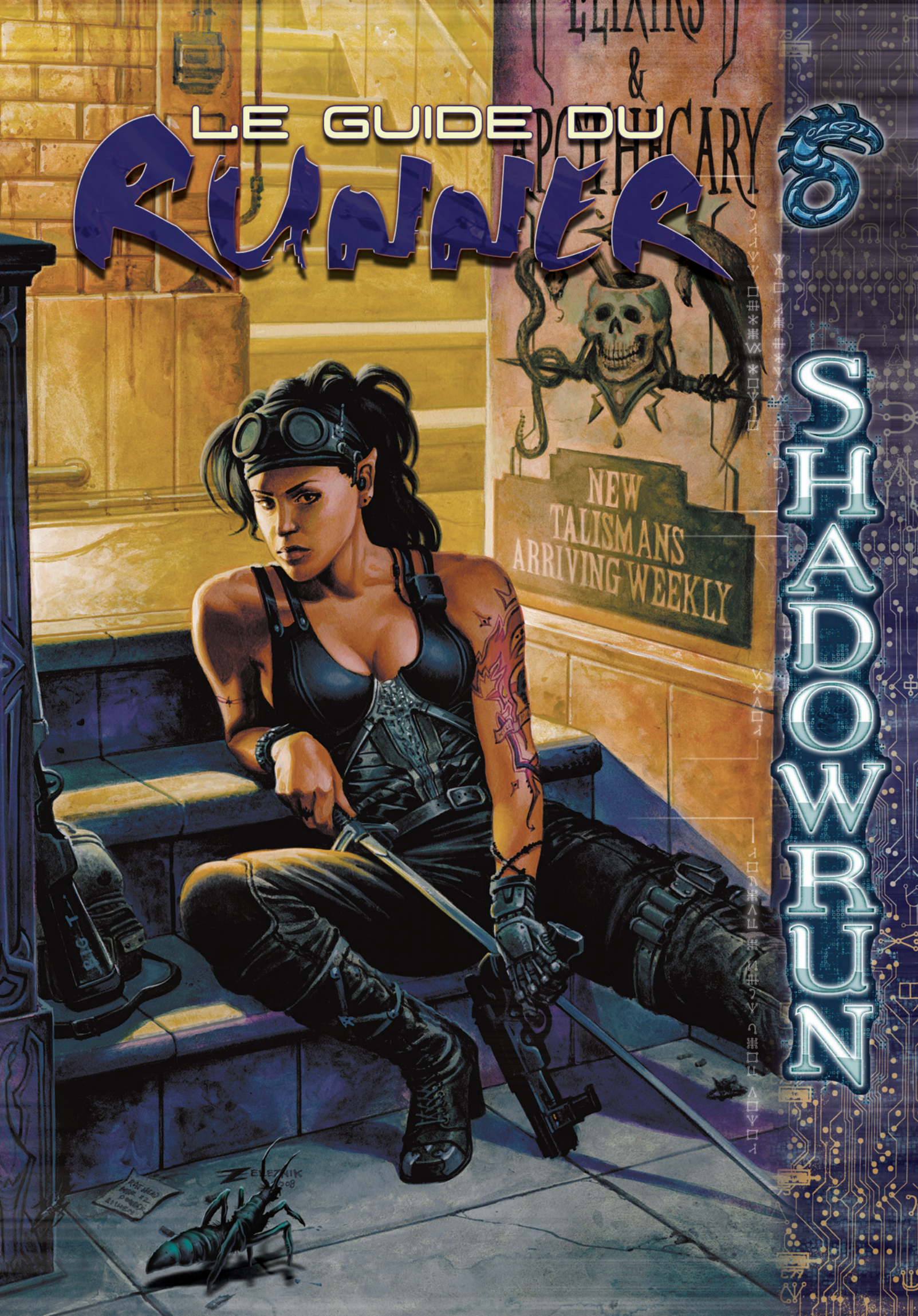


LE GUIDE DU RUNNER



SHADOW RUN



THE HEAD
HOLE IS
A BOMB
BOMB

ZERENIK
2008



...TABLE DES MATIÈRES...

JACKPOINT	4	Métavariantes	46	zoocanthrope	85
DÉMARRER	5	Humains	48	Nouveaux pouvoirs de zoocanthropes	88
Le shadowrunner	6	Orks	49	Création d'un personnage intelligence artificielle	88
Tomber dans les Ombres	6	Elfes	51	Le Soi émergent	88
Rôle des shadowrunners	6	Nains	53	Traits pour IA	91
L'équipe	8	Trolls	55	Création d'un personnage esprit libre	91
Rôles des équipiers	8	La face changeante de la métahumanité	57	Né libre	91
Diverses approches	9	Changelins	57	Traits d'esprits libres	93
Rôles clés	9	Classification de la GRIME	57		
Combat rapproché	9	Drakes	59		
Combat à distance	10	Infectés par le VVHMH	59		
Infiltration	12	Pourquoi Infectés ?	59	NOUVEAUX TRAITES	94
Investigation	13	Qui sont les Infectés ?	60	Une pléthore de traits	96
Soutien magique	14	Que sont les Infectés ?	60	Avantages	96
Soutien matriciel	15	Espèces pensantes non métahumaines	62	Défauts	101
Négociation	16	Centraux	63	Les traits métagénétiques	110
Transport	17	Nagas	64	Autres traits métagénétiques	110
Autres rôles	18	Pixies	64	Les avantages métagénétiques	110
Questionnaire de personnage	18	Sasquatchs	65	Les défauts métagénétiques	116
		Zoocanthropes	65		
CONSEILS DE SURVIE	20	Intelligences synthétiques	67	CONTACTS AVANCÉS	123
La jouer discret	22	Êtres métaconscients	68	C'est qui vous savez	124
Ce qu'il y a là dehors	22	Esprits libres	69	Les groupes en tant que contacts	124
Exploiter le système	23	Informations de jeu	69	Les grands groupes	126
Les ficelles du métier	24	Création d'un personnage issu d'une métavariante	70	Exemples de groupes contacts	126
Les voyages et la contrebande	28	Métavariantes humaines	70	Les contacts virtuels	129
Gruger le système	30	Métavariantes naines	70	Exemple de contacts virtuels	130
Une langue bien pendue	31	Métavariantes elfes	71	Investigations	130
Dernières chances	32	Métavariantes orkes	71	Ennemis	131
Sécurité high tech	32	Métavariantes trolls	72	Nouveaux contacts	133
Solutions Éveillées	33	Création d'un personnage changelin	73	Activiste de TerraFirst!	134
Conseils de survie		Traits des changelins	73	Agent corpo	134
– Informations de jeu	33	GRIME en scène	73	Avocat sans scrupules	135
La jouer discret	33	Création d'un personnage drake	74	Bookmaker	135
Franchir les frontières et les contrôles de sécurité	34	Pouvoirs drakes	74	Chamane auxiliaire médicale	136
		La dracoforme	75	Chasseuse de têtes corporatiste	136
CRÉATION ALTERNATIVE DE PERSONNAGE	36	Progression du personnage	76	Chef de gang	137
Systèmes alternatifs	38	Traits des drakes	76	Chef de la police	137
Le système par priorités	38	Création d'un personnage Infecté	76	Combattante de la liberté	138
Création de personnage à l'aide du système par priorités	38	Concevoir un personnage Infecté	76	Dealer troll	138
Le système par Karma	41	Avantages des Infectés	78	Dockers	139
Création de personnage à l'aide du système par Karma	42	Défauts des Infectés	81	Esclave corporatiste	139
		L'Infection en jeu	81	Experte de la police scientifique	140
CONCEPTS ALTERNATIFS DE PERSONNAGES	45	Nouveaux pouvoirs de créatures	83	Habituee des boîtes	140
Démographie des espèces métahumaine et pensantes	46	Nouvelles faiblesses de créatures	83	Jeune ganger Éveillée	141
Métatypes	46	Création d'un personnage d'une espèce pensante non métahumaine	83	Mac	141
		Création d'un personnage zoocanthrope	85	Membre d'une secte	142
		Concevoir un personnage		Membre d'une tribu amérindienne	142
				Militant de Nation orke	143
				Négociateur de haut vol	143
				Pompier	144



Sergent responsable du ravitaillement	144
Star du simsens	145
Squatter	145
Trafiquante de talismans	146
Universitaire hermétiste	146
Vendeur d'antiquités et de curiosités	147
Vendeur à la sauvette	147
NIVEAUX DE VIE AVANCÉS	149
Les Niveaux de vie	150
Jouets et outils	150
Des mets d'agrément	150
Les drones	152
Le système avancé des Niveaux de vie	153
Catégories de Niveaux de vie	153
Confort	154
Divertissements	154
Nécessités	155
Quartier	156
Sécurité	157
Autres considérations	158
Les hôtels	158
Acheter un Niveau de vie permanent	159
Disponibilité	159
Entretenir plusieurs Niveaux de vie	159
Colocataires	160
Être sans SIN	160
Les véhicules	160
Ateliers ou commerces	161
Paye (ou déménagement) !	161
Traits de Niveaux de vie	161
Avantages de Niveaux de vie	161
Défauts de Niveaux de vie	163
Exemples de Niveaux de vie	165
LA VIE EN PLEINE COURSE	166
Martin Strong-Oak (M. Johnson)	168
Ma'fan (spécialiste des opérations clandestines)	169
Clockwork (rigger)	170
Stanley Hahn (esclave corpo)	171
Horse (face)	172
Sticks (chasseur de primes)	174
Lieutenant Laine James (investigateur de l'occulte)	175
Ortega (ganger)	176
Picador (mercenaire)	177
Netcat (technomancienne)	179

CRÉDITS : LE GUIDE DU RUNNER

Rédaction : Lars Blumenstein, Bobby Derie, John Dunn, Jennifer Harding, Ralf Koehler, Adam Large, Stephen McQuillan, Aaron Pavao, Peter Taylor et Malik Toms.

Corrections : John Dunn, Joanna Hurley, Adam Jury, Robyn King-Nitschke, Diane Piron-Gelman et Peter Taylor.

Développement : Peter Taylor.

Direction artistique : Randall Bills.

Maquette : Adam Jury.

Illustration de couverture : John Zeleznik.

Design de couverture : Michaela Eaves.

Illustrations : Doug Chaffee, Steve Ellis, Jacob Glasier, John Gravato, Andy Hepworth, Philip Hilliker, Jim Nelson, Chad Sergesketter, Mark Smith et Florian Stitz.

Un grand merci à : tous ceux qui ont participé aux précédents *Guides et Compagnons* pour *Shadowrun*, et à tous ceux qui se sont bougé pour que cet ouvrage soit développé en un temps record. Merci tout particulièrement à Aaron, Bobby, Jennifer, John, Masaaki et Randall pour tous leurs efforts..

Playtesters : Jean-Marc Comeau, Marc Dagenais, Dominique Dufour, Jason Keats, Luc Villeneuve, Mark Young, Anthony Bruno, Ghislain Bonnotte, Daniel Eymard, Philippe Lemonnier, Bryan Pow, Lyall Pow, Jonathon Staite, Nick Garden et Grant Robinson.

ÉDITION FRANÇAISE

Le collectif *Ombres Portées*.

Coordination de la gamme *Shadowrun* française : Anthony Bruno.

Traduction & corrections : Anthony Bruno, Laurent Borderie, Sylvain Devarieux.

Relecture : Christophe Puaud.

Maquette : Romano Garnier.

Titre original : *Runner's Companion*.

Copyright© 2008-2009 WizKids Inc.

Tous Droits Réservés :

Shadowrun, *Runner's Companion*, la Matrice et WK Games sont des marques déposées et / ou des marques de fabrique de WizKids, Inc. aux États-Unis et / ou dans d'autres pays. Aucune partie de cet ouvrage ne peut être reproduite, placée dans un système de partage de données, ou transmise sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite préalable du Propriétaire du Copyright, ni être mise en circulation sous une autre forme que celle sous laquelle elle a été publiée.

Photocopie autorisée pour usage personnel uniquement.

Version américaine publiée par Catalyst Game Labs, un label de InMedia Res Productions LLC, Lake Stevens, Washington, USA.

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

Version française 1.0 (décembre 2009) sur la base de la version américaine 1.0 (août 2008) avec corrections additionnelles.

En application de la loi du 11 mars 1957, il est interdit de reproduire intégralement ou partiellement le présent ouvrage sans l'autorisation de l'éditeur ou du centre français d'exploitation du droit de copie.

Achévé d'imprimer en décembre 2009 par Grafo.

Édité par Black Book Editions. Dépôt légal : décembre 2009.

ISBN : 978-2-915847-77-2

Retrouvez *Shadowrun* sur le Net !

EN FRANÇAIS :

<http://www.shadowrun.fr>

(portail web communautaire *Shadowrun*)

<http://www.shadowforums.com/forums>

(principal forum francophone)

<http://www.sden.org/forums/viewforum.php?f=34>

(forum *Shadowrun* du site de l'Elfe Noir)

et sur le site de Black Book Éditions :

<http://www.black-book-editions.fr>

ET EN ANGLAIS :

<http://www.shadowrun4.com> (site officiel de *Shadowrun*)

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

Également dans la collection *Shadowrun*, Quatrième édition

Shadowrun, 4^e édition (SR4)

Shadowrun, édition 20^e anniversaire (SR4A)

Écran du meneur de jeu (EMJ)

En pleine course (EpC)

L'Europe des Ombres (EdO)

Capitales des Ombres (CdO)

La Magie des Ombres (MdO)

Émergence (Em)

Augmentations (Aug)

SOX

Enclaves corporatistes (EC)

Arsenal (Ars) : règles avancées et équipements, armes et véhicules supplémentaires.

Unwired : règles avancées pour la Matrice, les technomanciens et les IA

À paraître

Cartels fantômes (CF) : supplément de background et campagne.

Jungles urbaines (JU) : supplément géographique.

PORTÉES
OMBRES

TABLE DES MATIÈRES.....





Traveler Jones sortit du terminal d'El Toro et héla un taxi. Il retira son respirateur en montant à l'arrière, et renseigna l'autopilote : « La Montagne, pied au plancher. »

Il sentit le taxi s'ébranler en s'installant dans son siège. Il passa son link en P2.0, et jeta un œil à la sélection des feeds les plus populaires. Une course poursuite occupait le sommet de la liste – des runners à Fun City. Avec un sourire en coin, il valida le micropaiement et ouvrit un nouveau flux RA pour accéder au spectacle.

Une ligne au bas du flux indiquait « Horizon Security mène la chasse – EN DIRECT ! » La fenêtre principale montrait un ork portant les couleurs du gang des Steppin' Wulfs en pleine course sur une promenade en planches parsemée de stands de carnaval. Les visiteurs du parc et les touristes se jetaient à l'abri à l'arrière plan. Une image circulaire apparut sur un tatouage que l'ork portait sur le bras. L'image se stabilisa et un nouvel ORA apparut pour lui demander s'il souhaitait en savoir plus sur les Steppin' Wulfs.

Un autre ORA avait la forme d'un compteur dénombant les fauteurs de trouble déjà capturés. Il semblait qu'il eut raté la plus grande partie du spectacle : quatre d'entre eux s'étaient déjà fait prendre. Les enregistrements des arrestations étaient disponibles pour une somme modique. Les notes attribuées par les spectateurs étaient déjà en ligne.

L'écran actif se divisa pour afficher deux nouveaux flux d'agents de sécurité d'Horizon (vêtus des longs manteaux et des casques de Bobby britannique du milieu du XX^e siècle) qui se rapprochaient de l'endroit où se trouvait l'ork. Quelques instants plus tard, un autre panneau d'affichage apparut, montrant un sniper qui suivait le ganger, depuis son perchoir sur l'échafaudage de montagnes russes. Les agents s'approchaient.

Jones gloussa quand l'inévitable se produisit. L'ork se retrouva encerclé, immédiatement neutralisé dans un ballet de coups d'électromatrasques. En quelques secondes, il fut éloigné des caméras, et le flux se consacra de nouveau au suivi normal des activités sans histoire du parc d'attraction.

On dirait que les mêmes deviennent de plus en plus cons chaque année qui passe, se dit Jones. Il quitta le P2.0 et afficha son pense-bête. Il y ajouta une note suggérant de compiler un fichier tutoriel sur le Jackpoint histoire de faire acte de charité. Le temps est peut-être venu de donner en retour.

Quelques instants plus tard, il ajouta un rappel pour penser à faire la vérif^m mensuelle de ses identités de secours. « Jamais bon de se laisser aller. Pas envie de me faire avoir en faisant le même genre d'erreurs de débutant, pensa-t-il. »

Le taxi s'arrêta devant un hôtel cinq étoiles. Traveler Jones ajusta ses lunettes RA et vérifia soigneusement que la puce se trouvait bien toujours dans le compartiment dissimulé de son bras cybernétique. En sortant du taxi, il valida le paiement et sourit au portier humain. Show time, pensa-t-il en entrant dans le bâtiment, prêt à effectuer la livraison.

SYSTÈMES ALTERNATIFS

Le système standard par points de création (PC) de *SR4A* est un système riche qui offre de nombreuses options aux joueurs. Il est aussi très détaillé, et peut embourber un joueur en lui faisant faire des maths et des calculs sur la façon d'utiliser ses points de création.

Ce chapitre présente deux systèmes alternatifs de création de personnages : le système par priorités et le système par Karma. Le premier simplifie la création de personnage sous la forme d'étapes et de valeurs prédéfinies pour les différentes options disponibles, alors que le second aligne la création de personnages sur les règles de progression en jeu des personnages basées sur le Karma.

Chacun de ces trois systèmes a ses avantages et ses inconvénients, et chacun favorise des approches et des préférences différentes pour la conception d'un personnage. Les joueurs peuvent tous les essayer et choisir celui qui leur plaît le plus, mais le meneur de jeu devrait décourager l'exploitation des nuances de résultats qui existent entre les systèmes.

Aucun de ces systèmes ne vise à reproduire *exactement* un personnage conçu avec le système par points de création, mais les joueurs peuvent concevoir des personnages équilibrés avec les trois.

LE SYSTÈME PAR PRIORITÉS

Le système par priorités simplifie la création de personnages en divisant le processus de création en sections ou en catégories aux valeurs prédéfinies.

Chaque personnage se voit attribuer cinq catégories qui le définissent : Héritage, Talent, Attributs, Compétences et Ressources. Le joueur assigne une priorité à chacune de ces catégories, de A (la plus importante) à E (la moins importante). Chaque priorité, de A à E, ne peut être assignée qu'à une seule catégorie, et chaque catégorie *doit* recevoir une priorité. Chaque catégorie dispose alors de ses propres règles de développement de cet aspect du personnage, en fonction de la priorité assignée.

Le système par priorités est conçu pour simplifier la création de personnages, et ne s'intéresse donc pas aux options de création les plus complexes, comme les esprits ou le focus liés, les adeptes mystiques ou les sprites inscrits. Pour créer des personnages plus complexes, nous vous recommandons d'utiliser le système par points de création de *SR4A* ou le système par Karma (voir p. 41).

CRÉATION DE PERSONNAGE À L'AIDE DU SYSTÈME PAR PRIORITÉS

Le processus de création est divisé en cinq étapes, et chacune est détaillée plus bas. Vous êtes libre de circuler entre les différentes étapes jusqu'à ce que les priorités choisies vous

conviennent. Néanmoins, pour permettre d'accélérer le processus, ce système est relativement compartimenté et moins polyvalent que le système de base par points de création. Les étapes sont présentées successivement pour plus de lisibilité, mais vous pouvez les aborder dans n'importe quel ordre une fois les priorités assignées.

Sarah veut créer un personnage de Shadowrun, une fille qui a lâché ses études de médecine du nom de Hieroglyph. Elle sait qu'elle veut une magicienne, et que son Talent sera donc élevé. Elle assigne les priorités comme suit :

Héritage : D

Talent : A

Attributs : B

Compétences : C

Ressources : E

Étape 1 : assignez l'Héritage

La catégorie Héritage décrit certains des traits fondamentaux qui définissent le personnage, notamment son métatype. Quand vous assignez une priorité à l'Héritage, n'oubliez pas que tous les métatypes ne sont pas disponibles à toutes les priorités. Référez vous à la *Table des priorités* ci-dessous. Selon la priorité reçue par l'Héritage, cette catégorie reçoit également des points d'attributs spéciaux, qui peuvent être consacrés pour augmenter les attributs Chance, Magie et Résonance. La *Table des priorités de l'Héritage* (voir p. 39) indique la quantité de points d'attributs spéciaux que chaque priorité offre à chaque métatype. Une entrée indiquant « - » signifie que le métatype correspondant n'est pas disponible à ce niveau de priorité.

Une fois choisi votre métatype, notez les indices d'attributs minimum de votre personnage indiqués sur *Table des attributs par métatype* (voir p. 81, *SR4A*), ainsi que toute autre capacité de ce métatype. Notez également les points d'attributs spéciaux indiqués par la table. Tous les personnages ont une Essence de départ de 6.

Les points d'attributs spéciaux

Vos points d'attributs spéciaux peuvent être dépensés pour augmenter la Chance, la Magie ou la Résonance de votre personnage. Celui-ci commence avec une Chance de 1 (2 pour les humains). Vous pouvez acheter de la Chance supplémentaire en utilisant des points d'attributs spéciaux, au prix d'un point par point d'indice. Vous pouvez également les mettre de côté pour les dépenser pour augmenter vos attributs spéciaux Magie ou Résonance (le cas échéant), au même prix (voir *Étape 2 : assignez le Talent*, plus bas).

Nouvelles métavariantes et options raciales

Si vous voulez faire de votre personnage l'une des métavariantes présentées dans le *Guide du runner*, choisissez le métatype de base de cette métavariante mais notez le nombre de points d'attributs spéciaux donné par la priorité située *un cran en dessous* de celle que vous avez choisie. Par exemple, si

TABLE DES PRIORITÉS

Priorité	Héritage*	Talent*	Attributs	Compétences	Ressources / Contacts
A	n'importe quel métatype	magicien ou technomancien	20	38 / 2	250 000 ¥ / 8
B	n'importe quel métatype	adepte, magicien, ou technomancien	17	30 / 2	140 000 ¥ / 6
C	humain, nain ou ork,	adepte ou technomancien	15	24 / 1	70 000 ¥ / 4
D	humain	adepte ou technomancien	13	20 / 1	15 000 ¥ / 3
E	humain	ordinaire	12	18 / 0	5 000 ¥ / 2

* Ces catégories de priorités donnent également droit à des points d'attributs spéciaux. Reportez vous aux descriptions de catégories pour plus de détails.

• Il y a quelque temps de cela, on m'a demandé de pondre un article sur la survie au quotidien dans les Ombres pour certains des petits fans de ShadowSea. Un truc qui donne leur chance aux paumés. J'étais planqué pendant deux semaines avec rien à faire d'autre que de regarder les rediffs de Karl Kombatmage sur Classic Trid Channel, et je me suis dit que je pourrais tout autant faire un peu de bénévolat. Je suis entré en relation avec 2XL pour rédiger le petit article qui suit. La plupart des gars du Jackpoint n'ont pas besoin que je leur dise quels dangers ils courent, mais au cas où le vieux Jack déciderait d'inviter encore un de ses petits protégés pieds tendres, je me suis dit que je pouvais bien poster aussi le papier dans la base de données du Jackpoint. Si quelqu'un a des retours à faire, ils seront intégrés dans les futures mises à jour.

• Glitch

LA JOUER DISCRET

Posté par : Glitch.

Peut-être que vous avez pénétré dans une zéro-zone de MCT, ou hacké un réseau de recherche de Renraku et que vous vous sentez super fort. Maintenant que le boulot est terminé, vous pouvez ranger votre casquette de runner et rentrer à la maison. Et reprendre votre vie civile, c'est ça ? Si c'est ce que vous vous dites, vous devriez changer de métier. Il fut un temps où porter un masque vous procurait tout l'anonymat voulu. Tant que vous n'aviez pas laissé du sang et de l'ADN partout, et que vous portiez des gants, vous n'aviez pas vraiment de souci à vous faire. Aujourd'hui ? C'est fini tout ça.

Le monde a bien changé, et si vous n'êtes pas prudent, ce n'est ni un cyberzombie ni un chien de l'enfer qui vous arrêtera. Mais bel et bien l'information. Vous connaissez le vieux dicton : « l'information, c'est le pouvoir ». Eh bien, c'est deux fois plus vrai quand vous vivez dans une société de l'information totale comme la nôtre. La seule façon de ne pas se retrouver avec des bracelets aux poignets assez longtemps pour profiter un peu de votre bien mal acquis est de ne pas vous faire remarquer et de la jouer discret. Sensei Glitch est là pour vous donner votre cours d'introduction à l'anti-surveillance, alors suivez et n'oubliez pas : vous me devez un verre.

CE QU'IL Y A LÀ DEHORS

Trois technologies menacent l'anonymat des masses ignorantes et du shadowrunner ambitieux :

Les caméras et les senseurs

Oui, les senseurs, rien de nouveau. Certaines technologies de senseurs, comme le radar ultra-large bande, est tout nouveau, tout beau, et bien cher, mais ce n'est pas un souci à moins que vous ne vous attaquiez à une installation de haute sécurité. Ce dont vous devriez vous méfier, ce sont les petits senseurs pas chers qui vous scannent tous les deux pas en centre-ville : les caméras dans les centres commerciaux et les vitrines, à la caisse et sur les lampadaires. La miniaturisation a rendu les caméras et les autres senseurs tellement peu chers qu'ils sont partout dans les lieux publics.

Baladez vous dans le centre-ville : la plupart des ces fichus esclaves corpos qui se pressent autour de vous ont au moins une caméra, peut-être plus. Certains enregistrent et diffusent en direct en permanence, capturant leurs vies pitoyables pour se donner publiquement en spectacle.

En fait, dans la plupart des conurbs, toute zone d'un niveau de sécurité B ou supérieur dispose d'espaces publics couverts par la combinaison de surveillance policière, corporatiste (des satellites d'Aztechnology dédiés à la surveillance de la pyramide de Seattle en passant par la petite caméra pourrie devant Joe's B-B-Q) et publique. Les enclaves corporatistes et les résidences privées de grand standing adoptent aussi cette notion de surveillance multiple, avec des systèmes domestiques

automatisés aux manettes et des senseurs intégrés qui se montrent à la fois pratiques et incomparablement fonctionnels, et apportent une « tranquillité d'esprit ».

Les RFID

Deuxième problème invisible : les RFID. Impossible de les éviter. J'ai dit que les senseurs étaient partout, mais les puces RFID sont *vraiment* partout : dans vos fringues, dans les emballages, dans votre matériel, dans votre bouffe, et même en vous ! Et pire, chacune hurle au monde entier tout ce qu'elle sait, comme si cela n'avait aucune conséquence.

Les choses deviennent coton avec les corpos qui utilisent maintenant des « tiques » RFID (programmées pour sauter sur vos vêtements) et scannent ainsi les émissions. Ne vous méprenez pas, les RFID ont leur utilité. Ils vous préviennent quand votre frigo est vide, alertent vos vêtements que vous avez froid, indiquent au magasin ce que vous avez acheté, avertissent votre patron que vous êtes arrivé au bureau, etc. Pour citer une expression courante, ils sont partout. Mais ils sont aussi un gros problème pour les shadowrunners et si vous n'êtes pas prudents, ces petites saloperies vous balanceront plus salement que la pire des balances.

Les logiciels analytiques et les empreintes numériques

Troisième danger : les logiciels d'analyse et votre piste matricielle. Les SIN, les identités, les identités d'accès et toutes ces transactions électroniques ô combien pratiques laissent une piste de données partout où vous allez, à chaque achat, chaque nœud avec lequel vous interagissez, et chaque fenêtre de magasin que vous consultez. L'empreinte du pékin moyen est énorme, et c'est avec les logiciels analytiques que le système trie le bon grain de l'ivraie.

La vitesse, la fonctionnalité et la polyvalence des logiciels analytiques varient. Au bas de l'échelle se trouve le logiciel utilisé par la petite boutique du coin. Il surveille les déplacements des clients sur des retransmissions de caméras et des puces RFID analysent les schémas d'achat potentiels. Vous choisissez un bon vin ou des chocolats ? Le logiciel analytique du magasin vérifie votre profil public et remarque que c'est aujourd'hui votre anniversaire, et vous envoie des suggestions d'achat supplémentaires : de la lingerie, des bougies, des téléchargements de musique.

Quelque part en milieu de gamme se trouve le système de sécurité classique de la ville, avec une surveillance tridéo (plus ou moins) bien espacée et des agents dédiés qui surveillent les montages de données visuelles ingurgitées. Heureusement pour nous, il existe plein de trous dans ce système, et les shadowrunners doués les exploitent tous. Le vrai cadavre du software analytique dernier cri est corporatiste, comme le SAPC (système automatisé de prévention criminelle) du centre-ville de LA ; il dispose de fonctions d'analyse en temps réel qui mesurent les schémas comportementaux des foules et les schémas de discours, de données thermographiques, de scanners de cyberware, de renifleurs chimiques... Tout le bazar. Ce type de système nécessite un investissement massif, et un entretien tout aussi gigantesque, et son contrôle revient toujours à la corporation qui paie l'addition : en d'autres termes, ils sont *rare, rare, rare*. On ne sort pas ce genre d'artillerie à moins de mettre tout le paquet imaginable, et franchement, à ce point-là, vous êtes déjà baisé, nan ? Non, je plaisante. Vous pouvez prendre diverses mesures pour affecter l'utilité des systèmes, même les plus sophistiqués, quoi qu'en dise la Lone Star.

• T'es en train de bien terrifier les gamins, là, Glitch.
• Slamm-O!

• Eh bien, ce n'est que le début. Je peux aussi être sympa, continuez à lire.
• Glitch

Les harumanes ont une réputation mitigée dans l'Union Indienne et les contrées avoisinantes. Bien que leur association à la divinité populaire Hanuman leur accorde un certain respect et une certaine déférence de la part de l'Hindou commun, on les considère tout aussi souvent comme des fauteurs de troubles, des amateurs de sensations fortes et des « hommes sauvages » (ce qui est injustifié, d'après les études faites jusqu'ici). Leurs métatraits particuliers ont aussi initié un débat agité parmi les Hindous sur la place de l'harumane dans la Roue de la Vie et le rigide système hindou de castes. Cela en relègue beaucoup à un no man's land social dont ils cherchent à s'échapper en émigrant hors de l'Union.

Les harumanes sont une variante minoritaire même en Inde, où la forme dominante est le métatype basique.

TROLLS

Les trolls (*Homo sapiens ingentis*) sont à la fois le plus rare et le moins distribué des métatypes. Non seulement leur population est significativement inférieure à celle des autres métatypes, mais l'occurrence de l'expression trolle est inférieure à la moyenne, voire même nulle, dans certaines zones du globe et certains groupes ethniques (par exemple, parmi les ethnies natives d'Amérique du sud).

Les métavariantes de l'espèce *ingentis* sont aisément reconnaissables, étant donnée leur taille, qui persiste quelles que soient leurs différences par rapport au métatype commun au niveau de l'apparence.

Le physique d'un *ingentis* et ses métatraits souvent intimidants (tels que des cornes, des canines proéminentes, et des dépôts dermiques significatifs) sont parmi les principales causes de discrimination sociale. À cause de la ressemblance de ces métavariantes avec des créatures dangereuses de la mythologie, elles sont souvent plus craintes et sujettes à discriminations que les trolls normaux.

On connaît quatre métavariantes trolles : les cyclopes, les fomoris, les géants et les minotaures.

Cyclopes

Variante de trolls méditerranéens et natifs des îles de la mer Égée, le cyclope est souvent légèrement plus grand et encore plus musclé que le troll moyen. Par ailleurs, son adaptation évolutive au climat chaud et à l'environnement marin de l'archipel méditerranéen est à l'origine de sa peau bronzée, d'une pilosité peu importante et de l'absence des dépôts dermiques habituels chez les sujets de ce métatype.

Les cyclopes ont habituellement une seule corne et peuvent en être totalement dépourvus. L'élément qui les caractérise est leur unique grand œil situé au centre de leur front. Bien que la taille supérieure de leur œil leur permette de juger de la profondeur de manière raisonnablement précise en se basant sur les repères de profondeur de la perception d'un œil (monoculaire), les cyclopes n'ont pas de repères de vision binoculaire (à deux yeux), tels que la stéréoscopie et la paralaxe (et ont donc une coordination main-œil inférieure). La compréhension actuelle de la neurophysiologie cyclopéenne indique qu'ils sont même dépourvus des régions cérébrales et des structures d'interconnexions neurales nécessaires au traitement d'informations binoculaires, limitant l'utilité de prophèses oculaires.

- En dépit de ce manque de coordination, ils sont de formidables adversaires même selon les standards trolls, bien qu'ils soient des connards colériques à l'esprit lent et borné. Les mafias grecques sont toujours heureuses de les employer comme assassins et casseurs de genoux.
- 2XL

Aujourd'hui, en dépit d'un racisme occasionnel, on trouve des cyclopes dans de nombreuses conurbs de la Méditerranée,

de Barcelone à Marseille en passant par Istanbul. Leur présence massive et intimidante et leur force physique brute font qu'ils sont très demandés comme marins, manutentionnaires, personnels de sécurité, videurs et à beaucoup d'autres postes centrés sur le travail manuel.

Une particularité inattendue détectée par cette étude est que la répartition des cyclopes entre mâles et femelles est inhabituellement déséquilibrée, avec un ratio de presque trois pour une.

Fomoris

Les fomoris sont une sous-espèce trolle native des îles britanniques. De nombreuses études ont établi un lien potentiel entre l'expression fomorie et une ascendance de famille celtique. Si c'est bien le cas, il est vraisemblable que les fomoris ne soient pas en fait natifs des îles britanniques mais le résultat d'une migration historique. Bien qu'ils furent peut-être dominants à une époque, aujourd'hui, leur population semble s'être diluée jusqu'au point où les fomoris sont aujourd'hui démographiquement à égalité avec les trolls de base, de plus fortes concentrations étant retrouvées au Pays de Galles, au Tír na nÓg et dans le sud-est de la Grande-Bretagne.

Les fomoris sont plus petits que les trolls typiques et sont dépourvus de dépôts dermiques osseux, ce qui leur a valu une réputation trompeuse de cousins « frères » de l'espèce *ingentis*, alors qu'ils tendent en réalité à être physiquement plus puissants. En fait, les fomoris tirent parti de ces caractéristiques car ils sont moins intimidants et plus attirants en comparaison pour les autres métatypes, et statistiquement moins susceptibles d'être la cible de discriminations raciales. Tous ces facteurs facilitent l'insertion et l'intégration sociales, réduisant grandement le nombre d'individus exclus et inadaptés.

Une autre particularité de cette métavariante est révélée par les statistiques du British Administrative Bureau (Bureau administratif britannique) qui indiquent une incidence du talent magique supérieure à la moyenne dans la population fomorie (cette différence pouvant atteindre jusqu'à 4 %). Une étude contrôlée entreprise en 2048 par le Royal College of Thaumaturgy d'Oxford, cependant, indique que les fomoris semblent être indéniablement plus résistants aux effets de sorts et aux pouvoirs magiques que le métahumain moyen (à la possible exception des gnomes). Les mécanismes et raisons (à la fois génétiques et évolutives) de l'existence de ces traits apparemment contradictoires sont encore inconnus.

- Chez les biologistes en marge, ces découvertes ont conduit à l'hypothèse évidente mais fortement contestée selon laquelle la physiologie des fomoris a évolué pour contrer une certaine sorte de menace magique persistante en troquant la résistance physique pour une forme de résistance magique innée. Si cela est se vérifiait, on devrait se demander : quel type de cataclysme magique et de menace persistante pourraient avoir existé dans les îles britanniques en ces temps-là ?

- Axis Mundi

- On pense aisément aux dragons. Les contes du peuple britannique en sont remplis et il y a au moins deux Grands qui vivent au Royaume Uni, trois si l'on compte le Dragon marin.

- Winterhawk

Géants

Les trolls nordiques ou germaniques, aussi nommés géants, sont plus grands et sveltes que le métatype standard. Le géant moyen fait trois mètres de haut et est dépourvu des cornes et des dépôts dermiques osseux qui sont communs chez l'*ingentis*. Ils partagent avec les trolls leur physique et leur musculature robustes, mais possèdent une pilosité faciale luxuriante et une peau coriace (dont la texture se rapproche presque de l'écorce) uniques à leur variante.



changements qu'elles induisent. Collectivement ou individuellement, certains types de personnages peuvent très bien déséquilibrer la partie si le meneur de jeu n'est pas préparé à faire face aux aptitudes et particularités uniques d'une nouvelle option de personnage introduite par ces règles.

Toutes les règles suivantes doivent donc être considérées comme optionnelles et, en tant que telles, sont sujettes à l'approbation du meneur de jeu avant leur introduction dans une partie.

CRÉATION D'UN PERSONNAGE ISSU D'UNE MÉTAVARIANTE

En dépit de six décennies d'études, l'humanité est encore loin de maîtriser les secrets du génome métahumain. La compréhension de la métahumanité concernant les mécanismes à la base de l'expression génétique des métatraits, des ombres astrales des métagènes et des différences entre métatypes est pour le moins incomplète. Un survol et un sommaire de tous ces sujets peuvent être retrouvés à la section *Génétique pour débutants*, pp. 74-79, *Augmentations*.

Les métavariantes sont au final des sous-espèces génétiques de l'un des métatypes de base (c'est à dire : humain, ork, troll et elfe), un peu comme les ethnies humaines (caucasien, asiatique, africain, etc.). Tandis que les dernières dérivent du génome ordinaire, les premières sont exprimées par des traits codés par le métagénome.

Les métavariantes se conforment aux théories acceptées de l'évolution, et se sont adaptées à l'environnement de leur habitat géographique. Elles partagent une similitude sous-jacente avec le métatype de base dont elles dérivent.

En termes de jeu, cela signifie que toutes les métavariantes appartiennent à un métatype commun donné (humain, ork, troll, nain, et elfe). En outre, tous partagent les indices d'attributs minimums et maximums de leur métatype de base (Voir *Table des attributs des métatypes*, p. 81, *SR4A*).

Toutefois, chaque métavariante possède ses propres capacités innées et son propre coût en PC. Un joueur souhaitant interpréter un tel personnage achète la métavariante au lieu du métatype de base.

La section qui suit décrit succinctement chaque métavariante et liste ses aptitudes innées. Pour les définitions des aptitudes qui n'ont pas été auparavant défini dans *Shadowrun, Quatrième édition*, référez-vous au trait concerné dans la section *Les traits métagénétiques* (p. 110).

MÉTAVARIANTES HUMAINES

La seule métavariante humaine connue, le nartaki, est apparue il y a environ dix ans avec le pic de mana ambiant dû

au passage de la comète de Halley, qui a activé les métagènes dormants d'un petit groupe d'humains, faisant ainsi éclater un épisode de Gobelisation partielle.

Nartaki

Coût de la métavariante : 25 PC

D'apparence humaine par tous ses autres aspects, le nartaki a la peau de couleur bleue, rouge ou dorée, et deux paires de bras similaires à ceux de Shiva (pour un total de quatre bras). Ces membres supplémentaires sont symétriques, complètement articulés, et sont ancrés en dessous de l'articulation habituelle de l'épaule humaine.

Troublés par la transformation soudaine et inattendue qui les a exposés aux regards du public, et par le style de vie restrictif des brahmanes que leur impose le système de castes indien, quelques rares nartakis ont échappé à leur dharma (les devoirs liés à leur caste) pour se retrouver dans les Ombres des mégacités d'Inde et même au-delà.

Capacités : Bras de Shiva, Pigmentation extraordinaire.

MÉTAVARIANTES NAINES

Bien que toutes les variantes naines partagent la même constitution robuste et une même petite taille, elles sont assez distinctes les unes des autres en termes de capacités et d'apparence.

Gnome

Coût de la métavariante : 25 PC

Les gnomes sont la plus petite de toutes les métavariantes naines, et aussi la plus rare. Ils sont communs en Europe centrale et orientale, avec des populations plus réduites en Asie mineure. Les gnomes sont souvent exclus de la société à cause de leur très petite taille et de leur apparence immature. Leur résistance à la magie et leur stature discrète, souvent méprise pour celle d'un enfant, les amènent couramment à travailler comme négociateurs, informateurs, ou espions pour les puissants d'Europe ou dans les Ombres.

Capacités : Amortisseur magique, Néoténie, Vision thermographique.

Harumane

Coût de la métavariante : 50 PC

Natifs du sous-continent indien, les harumanes sont une variante naine d'apparence simiesque, dotés d'une queue préhensile et d'une courte fourrure duveteuse. Bien que les harumanes préfèrent les zones rurales et sauvages aux jungles de béton des conurbs surpeuplées d'Inde, un nombre assez important d'entre eux est né dans les villes ou y a été attiré pour

TABLE DES ATTRIBUTS DES MÉTATYPES

PC	Métatype	CON	AGI	REA	FOR	CHA	INT	LOG	VOL	INIT
0	Humain	1 / 6 (9)	1 / 6 (9)	1 / 6 (9)	1 / 6 (9)	1 / 6 (9)	1 / 6 (9)	1 / 6 (9)	1 / 6 (9)	2 / 12 (18)
Capacités du métatype humain : Chance + 1										
20	Ork	4 / 9 (13)	1 / 6 (9)	1 / 6 (9)	3 / 8 (12)	1 / 5 (7)	1 / 6 (9)	1 / 5 (7)	1 / 6 (9)	2 / 12 (18)
Capacités du métatype ork : Vision nocturne										
25	Nain	2 / 7 (10)	1 / 6 (9)	1 / 5 (7)	3 / 8 (12)	1 / 6 (9)	1 / 6 (9)	1 / 6 (9)	2 / 7 (10)	2 / 11 (16)
Capacités du métatype nain : Vision thermographique, + 2 dés aux Tests de Constitution pour résister aux agents pathogènes et aux toxines										
30	Elfe	1 / 6 (9)	2 / 7 (10)	1 / 6 (9)	1 / 6 (9)	3 / 8 (12)	1 / 6 (9)	1 / 6 (9)	1 / 6 (9)	2 / 12 (18)
Capacités du métatype elfe : Vision nocturne										
40	Troll	5 / 10 (15)	1 / 5 (7)	1 / 6 (9)	5 / 10 (15)	1 / 4 (6)	1 / 5 (7)	1 / 5 (7)	1 / 6 (9)	2 / 11 (16)
Capacités du métatype troll : Vision thermographique, Allonge + 1, Armure naturelle + 1 (en plus de l'armure portée)										

UNE PLÉTHORE DE TRAITS

Dans *Shadowrun*, les traits prennent la forme d'avantages et de défauts qui permettent d'approfondir les personnages, en leur attribuant des tares ou talents spéciaux, différant du champ normal des compétences, acquises, ou des attributs, innés.

Shadowrun, Quatrième édition (pp. 90-96) présente toute une sélection de traits de base. D'autres traits, qui se concentrent sur des aspects des règles bien spécifiques, sont aussi décrits dans les suppléments aux règles : *La Magie des Ombres* propose de nouveaux traits pour les Éveillés (pp. 23-27) ; *Augmentations* présente des traits relatifs à la biotechnologie (pp. 19-21 et p. 162-163) ; et *Unwired* (pp. 36-38) des traits relatifs à la Matrice. Comme toujours, c'est au meneur de jeu d'approuver ou non la validité de tel ou tel trait : certains d'entre eux peuvent, en effet, être inappropriés ou incompatibles avec le style ou le ton de sa campagne.

Les traits métagénétiques présentés plus loin dans ce chapitre sont destinés exclusivement aux personnages ayant acquis au préalable le trait Changelin (voir *Création d'un personnage changelin*, p. 73). Ils peuvent aussi apparaître comme aptitudes innées chez différentes métavariantes.

AVANTAGES

Les avantages présentés ci-dessous peuvent être achetés lors de la création du personnage ou introduits, de manière exceptionnelle, en cours de jeu (pour plus d'informations à ce sujet, voir p. 270, *SR4A*). À l'instar du matériel présenté dans les autres suppléments de règles de la gamme, ceux-ci doivent être approuvés par le meneur avant d'être introduits en jeu, afin de ne pas perturber le style ou le ton de sa campagne.

Athlète né

Coût : 10 PC

Un personnage avec cet avantage bénéficie, de manière innée, de la combinaison d'une grande forme physique, d'un bon sens kinesthésique et d'un don naturel pour l'athlétisme ou la gymnastique. Si le personnage n'est pas forcément un athlète de renommée mondiale, et peut avoir besoin d'un entraînement certain pour atteindre des performances maximales, il accuse une forme physique superbe pour quelqu'un de sa taille et de son poids. Ce trait augmente les indices de Course et de Gymnastique du personnage de 1 (limité par l'indice maximum des compétences modifiées, voir pp. 118-120, *SR4A*).

Bilingue

Coût : 5 PC.

Que ce soit dû à une éducation bilingue ou à une aptitude naturelle pour les langues, un personnage possédant cet avantage lit, écrit et parle couramment une deuxième langue et peut considérer cette dernière comme une seconde langue maternelle (voir *Compétences de langues*, p. 129, *SR4A*).

Bon sens

Coût : 5 PC.

Un personnage avec Bon sens est terre-à-terre, pratique et avisé. Chaque fois qu'un tel personnage est sur le point de faire quelque chose que le meneur de jeu estime stupide ou irrationnel, ce dernier peut agir comme la voix de la raison du personnage et avertir le joueur : « quelque chose te dit que c'est une mauvaise idée... »

Bricoleur

Coût : 10 PC

Cet avantage confère au personnage une compréhension et une maîtrise intuitive des principes inhérents au fonctionnement de toute une variété de pièces mécaniques ou

LES AUTRES TRAITS DU GUIDE DU RUNNER

Certains des nouveaux types de personnages – les changelins, les drakes et les différentes variantes Infectées – présentés dans le chapitre *Concepts alternatifs de personnages* (pp. 45-93) sont aussi considérés comme des traits, ce qui rend ces options accessibles à tout personnage métahumain ou issu d'une métavariante (si l'on excepte les restrictions définies dans leurs descriptions).

Exceptionnellement, ces traits ne sont pas pris en compte dans la limite standard de 35 PC accordée aux avantages. Ils peuvent se combiner avec la plupart des traits présentés dans ce chapitre.

Message Urgent...

électroniques. Moyennant la réussite d'un Test approprié de Mécanique (dont le seuil est défini par le meneur de jeu en s'inspirant de la *Table de Construction / Réparation*, p. 138, *SR4A*), cet avantage permet d'extraordinaires, quoique temporaires, prouesses techniques avec un matériel réduit au strict minimum. Au meneur de jeu de décider si ce trait permet ou non d'accomplir les exploits proposés par le joueur. Ces prouesses incluent, sans s'y limiter :

- bricoler une pièce ou un objet détruit afin qu'il fonctionne une seule et dernière fois (durée à la discrétion du meneur de jeu),
- bidouiller un objet électronique afin qu'il fonctionne avec un indice supérieur d'un point pendant 1 Tour de combat,
- obtenir temporairement du composant d'un véhicule des performances exceptionnelles, en augmentant ainsi ses Senseurs ou sa Maniabilité de 1 (durée à la discrétion du meneur de jeu),
- improviser un objet ou une arme à usage unique, fabriqué à partir de pièces diverses et variées (le meneur de jeu a le dernier mot quant à la disponibilité des pièces en question).

Célébrité

Coût : 5 à 20 PC

Un personnage avec cet avantage jouit d'une célébrité certaine, non seulement parmi les membres des Ombres, mais aussi auprès du grand public. Par contre, cette popularité n'implique pas nécessairement d'être riche : le personnage peut tout aussi bien s'être retiré de l'activité qui l'a conduit sur le devant de la scène, ou encore être un *has been* marginalisé. Il peut être une ancienne gloire du sport ou un vieil animateur de show tridéo. Il peut tout autant être encore sous les feux de la rampe : peut-être est-il un musicien reconnu, un blogueur réputé ou encore alimente-t-il un fil d'info en direct très populaire. Quelle qu'en soit la cause, le personnage possède une image publique reconnaissable, ce qui peut être autant un obstacle qu'une bénédiction.

Célébrité procure au personnage de nombreux privilèges sociaux : ses propos paraissent plus percutants, les cercles les plus privés lui ouvrent leurs portes et il se voit accorder l'accès aux coins chauds les plus restrictifs. Dans toute situation où il peut profiter de sa prestigieuse réputation, un personnage doté de ce trait bénéficie d'un bonus à la réserve de dés pour tout Test de Compétences sociales. Ce bonus dépend de son degré de célébrité, et de l'indice que le personnage aura attribué à cet avantage.

Quand il est combiné avec le trait Travail de jour, Célébrité fournit un multiplicateur aux revenus de Travail de jour.

Notez bien que la Célébrité peut être à double tranchant pour quelqu'un qui court les Ombres. Bien qu'elle paraisse utile, elle rend le personnage très facilement identifiable. M. Johnson peut faire preuve de réticence à l'idée d'embaucher quelqu'un de connu, et d'autres runners à celle de travailler avec quelqu'un d'aussi reconnaissable. En outre, si le personnage est très célèbre, il doit posséder une excellente



TRANSMISSION.....

Policlub Humanis

Utilisations : jobs, divertissements, informations communautaires.
Lieux de rencontre : bars country, clubs privés, bureaux gouvernementaux.

Contacts similaires : Ghoul Liberation League (GLL ou Ligue de libération des goules), association Outreach (« Entraide »), Mothers of Metahumans (« Mères de métahumains »).

Les gens sont toujours heureux de trouver quelqu'un d'autre à blâmer pour leurs propres problèmes. Les groupes racistes fournissent volontiers une cible parfaite dans ce but. Les organisations comme le policlub Humanis consacrent la plupart de leur temps à maintenir une image publique charismatique et à présenter des arguments « raisonnables » aux médias grâce à une multiplication des communiqués de presse, de publicités et d'interviews. Ils s'efforcent de s'intégrer à une communauté, se faisant ainsi passer pour les voisins chaleureux qui offrent toujours leur aide. Ils contribuent généreusement à des organisations caritatives triées sur le volet, allant parfois jusqu'à les gérer eux-mêmes. Toutes ces activités sont parfaitement coordonnées afin de leur permettre de diffuser leur message de haine. Il est difficile de s'opposer à une personne qui a été aussi amicale et secourable.

En tant que contact, les loges policlub Humanis sont de véritables nids à rumeurs communautaires. Leurs membres savent qui fait quoi, avec qui et quand. Ils se rappellent de qui possède des parents métahumains dans sa famille, qui s'associe avec la mauvaise sorte de personnes et de qui a une mauvaise attitude. Ils ne vont que rarement se livrer à des actes terroristes, mais ils financent souvent très volontiers des jobs du même ordre quand la situation se présente.

Projet Monad (Monade)

Utilisations : développement matriciel, rumeurs sur les technomanciens, politique corporatiste.

Lieux de rencontre : chatroom, cybercafés.

Contacts similaires : Caerleon Labs, Parashield Research.

Il est toujours agréable de contourner la phase de recherche et de s'approvisionner en informations fraîches directement à la source. Quand cette information concerne quelque chose d'avant-garde, rien ne vaut un contact avec un groupe de chercheurs obsédés en permanence par le sujet en question. Leurs points de vue sont infiniment plus fiables que des rapports de seconde main, et leurs dernières données en date ont toujours un ou deux ans d'avance sur les publications les plus récentes. Après tout, une publication ne fait que qu'étiqueter l'équipe du projet comme des cibles potentielles d'extraction.

Groupe de travail de la division Mangadyne de Manadyne Corporation, le projet Monad concentre activement ses recherches sur les technomanciens et la nature des capacités de résonance. La rumeur veut que leur but ultime soit de développer un jack passager qui permettrait à d'autres d'expérimenter un voyage dans les royaumes de la résonance. Mais on est encore très loin d'atteindre une telle innovation. En attendant, le projet cherche à discerner les interactions physiologiques associées au transmetteur biologique des technomanciens. Ils se doivent de comprendre ce phénomène avant de pouvoir le faire interagir avec du cyberware.

Rusted Stiletto

Utilisations : contrebande, interventions physiques, drogues.

Lieux de rencontre : bars dans les Barrens de Redmond.

Contacts similaires : Ghostriders, Scatterbrains, Steppin' Wulfs.

Quand on recherche des informations à propos d'un quartier, les petits gangs peuvent s'avérer être la meilleure source qu'un shadowrunner puisse trouver. Ils connaissent tout le monde de vue. Si quelqu'un est impliqué dans une activité illégale, ils s'assurent de récupérer un pourcentage. Si quelqu'un cache des ressources, ils en connaissent probablement l'existence et ont des plans établis pour pouvoir l'obtenir. Ils connaissent leurs voisins, et sont capables de distinguer qui est une proie et qui est, comme eux, un prédateur.

Élevé (4 PN)

Votre habitat est plus que confortable, avec assez d'espace pour recevoir à la maison quelques invités ou des visiteurs fêtards. Tous vos besoins basiques sont comblés, et vous vous laissez aller par moment. Seuls des événements exceptionnels peuvent interrompre les approvisionnements et services de communications de votre foyer.

Exemples : vous vivez dans un vaste loft ou un appartement de 300 mètres carrés, ou une maison de famille de 200 mètres carrés avec de vastes espaces verts et un charmant jardin ou encore une loge médecine. Vous possédez au moins deux places de parkings réservées dans un garage privé souterrain ou encore dans votre propre garage. Vous mangez de la « vraie » nourriture préparée par des drones ou du personnel métahumain, et vous permettez quelques écarts avec du chocolat et du lait véritables et très onéreux. Vos appareils présentent toutes les options possibles. Vous portez une garde robe et des bijoux à la mode, ou encore des costumes Berwick et des tailleurs Zoé sur-mesure.

Luxeux (6 PN)

Vous avez tellement d'espace que vous ne savez quoi en faire, et votre confort rivalise avec celui d'une famille royale. Votre imagination et le temps nécessaire pour recueillir les ingrédients sont les seules limites que connaît votre cuisine.

Exemples : vous vivez dans une villa de 750 mètres carrés, un manoir avec un domaine étendu ou encore un penthouse de plusieurs étages. Vos appareils sont entretenus, mis à jour et toujours du dernier cri, vous dégustez des œufs de cailles et de la langue de paon au petit déjeuner, et vous ne buvez que du vin d'au moins 50 ans d'âge, le tout préparé et servi par une petite armée de domestiques. Votre eau du robinet provient d'eau de glacier que vous importez par bateau. Vous faites votre shopping dans les défilés de mode de Paris et possédez un compte privé chez Zoé.

QUARTIER

La seule devise immobilière à avoir traversé les âges stipule que la valeur d'un bien immobilier se résume à son emplacement, son emplacement et son emplacement ! Cette devise est d'autant plus vraie quand elle s'applique aux conurbs de 2070. Des dangereux barrens aux enclaves corporatistes les plus chics, l'endroit où vit un personnage est une question importante. En termes de jeu, le Quartier est évalué en fonction du niveau de sécurité de la zone qu'il délimite. Une fois qu'un joueur a déterminé le niveau de sécurité du Quartier dans lequel il souhaite faire habiter son personnage, il peut se référer aux suppléments de lieux (tels que *Capitales des Ombres*, *Enclaves corporatistes* ou *Jungles urbaines*) pour choisir un quartier en rapport.

À la rue – zone-z ou barrens (0 PN)

Votre Quartier n'est presque plus un quartier du tout. Vous êtes dans l'une des pires zones possibles sur Terre, qu'il s'agisse du plus dangereux des barrens, des taudis les plus vicieux d'une jungle urbaine, des agglomérations sauvages d'immeubles détruits et inhabitables ou de bidonvilles rouillés, affranchis de toute législation. Vos voisins sont les sans-abris et les désespérés, les marginaux et les cas sociaux abandonnés, tels que les puceux, les goules et de nombreuses autres vermines (métahumaines ou autres). Il n'y a aucune forme de sécurité ici bas, du moins, pas au-delà de ce que peut assurer votre force propre. Tout n'est pas noir, pourtant : au moins, vous n'êtes pas harcelé par la police, puisque les flics tiennent trop à leur santé pour s'aventurer dans cette zone.

Limite : toutes les autres catégories sont bloquées au niveau À la rue.

Exemples : les taudis d'Ajgunle (Lagos), les pires quartiers de la « Citadelle » de Kowloon (Hong Kong), le centre-ville de Chicago – dit aussi la Zone (UCAS), les pires endroits des barrens de Redmond (Seattle).

À la rue (0 PN)

Les rues – ou les égouts, les immeubles condamnés les plus insalubres, les casses de voitures rouillées ou les dessous populaires des ponts – sont des endroits trop misérables et trop dangereux pour y vivre. Les ramassis de métahumanité que vous appelez « voisins » consistent en d'autres SDF, des drogués, des criminels, des gens de passage et des gangs des rues. Il n'y que peu, voire pas du tout de présence policière. La plupart du temps, les gangs procurent une forme de sécurité à ceux qui peuvent se l'offrir (et font des autres leurs proies).

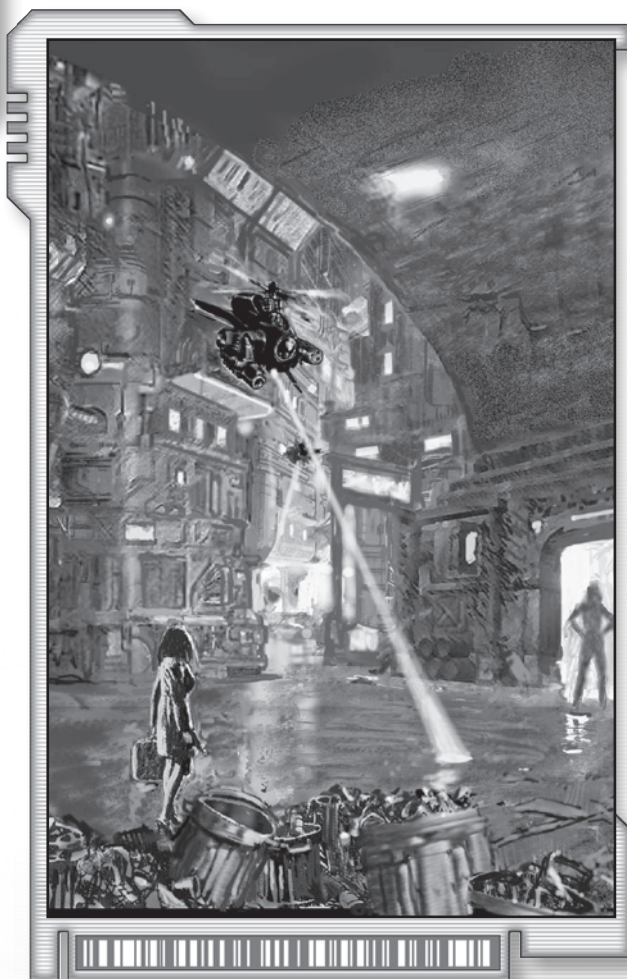
Limite : vous ne pouvez attribuer un niveau supérieur à Bas à la catégorie Confort.

Exemples : San Bernardino (LA), certaines zones des barrens de Redmond (Seattle), le Chinatown de Downtown Chicago (UCAS).

Squatter (1 PN)

Situé un niveau au dessus du chaos sans foi ni loi qui règne dans les rues, ce quartier présente quelques immeubles (presque) habitables, des boutiques ou des marchés (qui ne jurent que par le troc ou les créditubes certifiés), et une milice de quartier ou un gang important pour assurer un minimum de sécurité. Bien entendu, quiconque arpente ces rues ferait mieux d'être armé, mais au moins, il y a peu de chances que vous soyez tué juste pour vos chaussures. La présence policière se résume au strict minimum, et les agents ne s'aventurent (lourdement armés, bien entendus) plus loin dans la zone qu'en cas de problème majeur, comme la présence de tueurs en série très recherchés. Les habitants ont tendance à vivre les uns sur les autres dans des bâtiments squattés, mais au moins, ils ont un toit, supporté par trois ou quatre murs encore debout. Les ordures sont ramassées par des bénévoles affamés ou sont accumulées dans des impasses.

Limite : vous ne pouvez attribuer un niveau supérieur à Moyen à la catégorie Confort.



autres, au mitard, et que la toubib s'occupe d'eux une fois qu'elle aura pris soin de nos gars. Demandez au *pajé* du village s'il peut nous aider » ordonna-t-elle, avant de se pencher pour regarder le plus vieux des deux chamans droit dans les yeux. « Shane, avec Martinez, tu lui dis quels types ont du ware ou sont Éveillés. » Le plus jeune chaman s'était remis de ses émotions, livide et tremblant. Elle prit son bras, le tira hors de la tranchée et lui tendit une flasque de whisky. Il l'avalà à grandes lampées, toussant et haletant comme l'alcool lui brûlait la gorge.

« Je suis désolé, sir, je ne voulais pas... pas... »

Picador ne perdit pas de temps à le consoler. Soit vous réussissiez, soit vous échouiez. Elle était prête à lâcher un peu la bride aux magiciens vu leur rareté et leur utilité en général, mais vous pouviez avoir tout le Talent du monde, cela ne pardonnait pas de mettre son unité en péril. Elle l'envoya au camp temporaire de l'unité, sans prendre la peine de lui dire qu'il serait sur un aller simple de retour vers Lisbonne dès le lendemain matin. Elle enregistra l'ordre auprès du secrétaire de l'unité sur le comm de bataille avant de l'éteindre. L'évacuant de son esprit, elle se dirigea vers la cabane dont elle s'était appropriée l'unique pièce pour y installer son centre de commandement. Bragança était là : le nain basané qui gérait leur réseau comm de bataille, ses mains volant dans les airs alors qu'il manipulait de multiples flux RA, les icônes flottantes de ses agents de combat lui fournissant des rapports d'après combat.

« Donne-moi les bases de données, Braga. Je veux savoir si l'un ou l'autre de ces types sont inscrits à l'Association, » lui dit-elle, alors que Martinez et Shane entraient avec le premier des pillards blessés. L'homme portait un treillis pare-balles motif jungle, trop quelconque pour être identifiable, mais de meilleure facture que ce qu'elle aurait attendu d'un pillard de la jungle. Le sang trempait sa jambe gauche et recouvrait la plus grande partie de son torse. L'homme avait probablement pris au moins une balle à l'épaule, et elle pouvait voir les éclats d'os à travers la chair déchirée de sa jambe.

Martinez le déposa délicatement sur le sol en terre battue, faisant attention à sa jambe blessée. Presque immédiatement, le sang commença à se répandre sous lui ; celui-là ne tiendrait pas longtemps sans soins médicaux. Picador s'accroupit devant l'homme, lui soulevant la tête par les cheveux. Une étrange cicatrice, de la forme d'une liane couverte d'épines, creusait son front. Ses yeux étaient emplis de douleur et de peur.

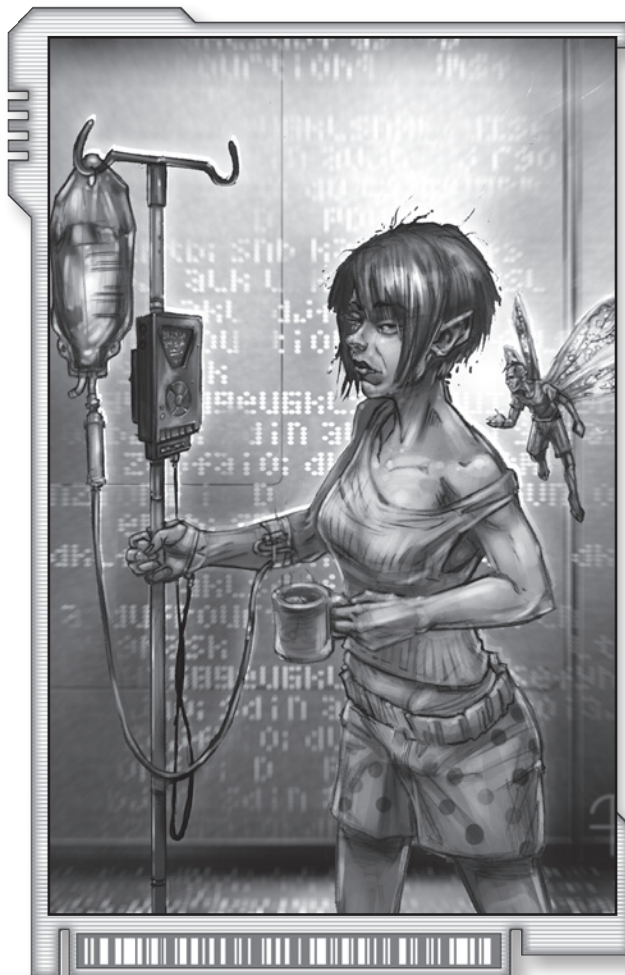
« L'article 12 de la charte de l'Association des mercos dit que je dois offrir des soins médicaux, un abri et proposer une juste rançon pour tout mercu ou prisonnier de guerre capturé, *s'il* me donne son nom, son affiliation à une unité de mercu, son employeur et son grade. En revanche, la charte ne dit rien à propos des racailles de la jungle qui attaquent les villages de paysans et violent leurs femmes.

« Monsieur, lequel des deux êtes-vous aujourd'hui ? »

NETCAT (TECHNOMANCIENNE)

Netcat se traîna jusqu'à sa petite kitchenette. Elle avait mal à la tête. Il était presque minuit, et on était lundi. Dieu, que son horloge interne était tellement dérégulée par l'orgie de hacking de la nuit précédente. Elle farfouilla à la recherche d'une tasse à café, les yeux à moitié fermés. Son distributeur de boisson était resté en mode café ces deux derniers mois, depuis qu'un petit sprite libre de mauvaise humeur y avait établi résidence. Elle plaça la tasse dans le distributeur, regardant le café la remplir lentement, et elle frappa la machine. Le sprite grogna, mais le café passa. Elle aurait renvoyé ce petit saloupiard vite fait bien fait vers les domaines de résonance il y a longtemps de cela s'il ne faisait pas un aussi bon café.

Avec la première gorgée, Netcat s'ouvrit à la toile d'araignée de l'infosphère qui lui frôlait en permanence l'épiderme. Le flux et le reflux des signaux sans fil était un murmure sur



sa peau, sur son esprit, doux comme une plume. Netcat fit un effort mental et une fenêtre RA se matérialisa à partir des signaux en filigrane dans sa vision périphérique. Elle accéda au Jackpoint, où l'attendaient une douzaine de messages.

Bienvenue au Jackpoint, omae, lui indiquait le système. Nous sommes le 8 juin 2071. Votre dernière connexion remonte à : 12 heures, 3 minutes et 14 secondes. Netcat ouvrit son premier message en consultant les derniers posts et dépêches. Elle effaça la plupart des messages, mais décida après un instant d'hésitation de répondre à la demande de Slamm-0! de rejouer une partie de NightStalker, son jeu favori, sans sprites cette fois-ci : *C'était pas de la triche, ne sois pas si mauvais perdant.* Rien d'autre d'intéressant, à part un message marqué urgent de Pistons. C'était uniquement du texte, mais le ton habituel de Pistons était bien présent. *J'ai un taf pour quelqu'un avec tes talents. Je me porte garante pour le Mister J. La paie est super bonne. Comme son cul, d'ailleurs, et il est célibataire, jeune fille. Appelle-le.*

Netcat contempla le message pendant quelques instants, tout en vérifiant ses stats de jeu sur Rocket Thieves et en répondant à une flamewar sur son forum préféré. L'un de ses sprites avait enregistré un nouveau signe d'un certain cadre azzie dont elle essayait de remonter la piste ces derniers jours. Le bonhomme était descendu dans un hôtel de DC sous l'un des pseudonymes qu'elle avait identifiés comme siens. Il fallait qu'elle aille le harceler... Enfin, ce serait sympa d'avoir une vraie paye – le boulot sur l'Azzie était pour le compte des gars de la Coopérative, et payer cash n'était pas vraiment leur truc.

Elle soupira et se décida à appeler le Johnson. Une fois l'appel terminé, elle était plus riche de 100 000 nuyens... Mais la seule pensée de ce qu'elle avait accepté de faire la rendait un peu malade.

Les domaines de résonance.

MAÎTRISEZ LES OMBRES

La vie dans les Ombres n'a jamais été aussi dangereuse, et les runners doivent mettre toutes les chances de leur côté. Le *Guide du runner* propose toute une série d'options supplémentaires aux joueurs de *Shadowrun*, avec des dizaines de nouveaux traits, des règles avancées pour les contacts et les niveaux de vie, et de nombreux conseils utiles sur l'activité de runner, les voyages, la contrebande, et sur la manière de travailler dans une société sous surveillance.

Ce supplément pour *Shadowrun, Quatrième édition* présente également des règles pour les métavariantes, les changelins et les Infectés, et étend ainsi la portée du jeu pour y inclure des personnages non métahumains uniques, tels que les zoocanthopes, les esprits libres et une nouvelle génération d'IA – entre autres.



SHADOWRUN

Copyright © 2008-2009 WizKids, Inc. Tous droits réservés. Shadowrun, la Matrie et WK Games 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 d'InMediaRes Productions, LLC.



**WK
GAMES**

**CATALYST
game labs**

ISBN 978-2-915847-77-2



9 782915 847772

BBESR13

Prix : 38 euros