

DOMMAGES AUX BARRIÈRES

| | |
|----------------------------|------------------------|
| Arme | Modif. de VD |
| Mêlée ou à mains nues | Pas de changement |
| Fouet/fouet à monofilament | VD de 1 |
| Projectile | VD de 1 par projectile |
| Balle | VD de 2 par balle |
| Explosif | VD de base x 2 |
| Roquette/missile AV | VD de base x 3 |
| Sort de combat | Pas de changement |

DISPERSION

| | |
|-----------------------|--|
| Type | Dispersion |
| Grenade standard | 1D6 mètres -2 par succès excédentaire |
| Grenade aérodynamique | 2D6 mètres -4 par succès excédentaire |
| Lance-grenades | 3D6 mètres -4 par succès excédentaire |
| Roquette 2D6 mètres | -1 par succès excédentaire |
| Missile 2D6 mètres | -1 par succès excédentaire (- indice de Senseur) |
| Programmée 1D6 mètres | -1 par succès excédentaire (- indice de Senseur) |

INDICES DES BARRIÈRES

| Matériau | Indice de Blindage | Indice de Structure | Exemple |
|-------------------------------|--------------------|---------------------|--|
| Fragile | 1 | 1 | <i>verre standard</i> |
| Matériau bon marché | 2 | 3 | <i>placoplâtre, plâtre, porte, pneu standard</i> |
| Matériau standard | 4 | 5 | <i>arbre, mobilier, plastoplaqué, verre balistique</i> |
| Matériau lourd | 6 | 7 | <i>bois massif, terminal public, lampadaire, grillage</i> |
| Matériau renforcé | 8 | 9 | <i>densiplast, porte de sécurité, verre armé, plaque de Kevlar</i> |
| Matériau de structure | 12 | 11 | <i>brique, plastobéton</i> |
| Matériau de structure (lourd) | 16 | 13 | <i>béton, poutre en métal</i> |
| Matériau armé/blindé | 24 | 15 | <i>béton armé</i> |
| Matériau renforcé | 32+ | 17+ | <i>bunkers anti-explosions</i> |

VITESSES DE DÉPLACEMENT

| Métatype | (Vitesse en m/tour) | |
|-------------|---------------------|--------|
| | Marche | Course |
| Humains, | | |
| elfes, orks | 10 | 25 |
| Nains | 8 | 20 |
| Trolls | 15 | 35 |

DOMMAGES DES CHUTES

| Distance de chute | Dommmages |
|-------------------|-------------------------|
| 1-2 m | 2 |
| 3-6 m | 4 |
| 7-8 m | 6 |
| plus de 8 m | +1 case tous les 2 m |

SAUTS

| Type de saut | Seuil (distance souhaitée) | Distance (saut libre) | Distance max. |
|-----------------------|-----------------------------------|---|---------------|
| En longueur avec élan | mètres / 2 (arrondi au supérieur) | succès Agilité + Gymnastique x 2 | Agilité x 1,5 |
| En longueur sans élan | mètres succès | Agilité + Gymnastique | Agilité |
| En hauteur | mètres x 2 | succès Agilité + Gymnastique + 2 (arrondi au supérieur) | Agilité/3 |

ANALYSE ASTRALE

Succès Information obtenues

- Aucune.
- L'état de santé général du sujet (en bonne santé, blessé, malade, etc.). L'état (ou impression) émotionnel général du sujet (heureux, triste, en colère). Le statut d'Éveillé ou d'ordinaire du sujet.
- La présence et l'emplacement d'implants de cyberware. La nature d'un sujet magique (élémentaire de feu, sort de Manipulation, focus de pouvoir, etc.). Si vous avez déjà vu l'aura du sujet auparavant, vous pouvez la reconnaître, quel que soit le déguisement ou les altérations physiques du sujet. Lien entre esprit et invocateur si les deux sont analysés.
- La présence et l'emplacement d'implants alphaware. Si l'Essence et la Magie du sujet sont supérieures, inférieures ou égale aux vôtres. Si la Puissance du sujet est supérieure, inférieure ou égale à votre Magie. Un diagnostic général de toute maladie (naturelle ou provoquée par une toxine) dont le sujet souffre. Toute signature astrale présente sur le sujet.
- La présence et l'emplacement d'implants de bioware et de bêtaWare. Les valeurs exactes d'Essence, de Magie et de Puissance du sujet. Un diagnostic précis de toute maladie ou toxine qui afflige le sujet.
- La présence et l'emplacement de tout implant. La cause générale de toute impression émotionnelle (un meurtre, une émeute, une cérémonie religieuse, etc.). La cause générale de toute signature astrale (sort de Combat, esprit du foyer, etc.). Le fait que le sujet est ou non un technomancien. Nombre d'esprits liés par l'invocateur.

VISIBILITÉ ASTRALE

| Luminosité ambiante | Modif. |
|--|--------------------|
| Sterile (pièce ultra-propre, hôpital) | +2 |
| Austère (rues urbaines) | +1 |
| Développée (banlieue, désert) | 0 |
| Importante (parc, forêt épaisse) | -1 |
| Grouillante (jungle, forêt dense) | -2 |
| Circulation des êtres vivants | |
| Aucune (pas d'êtres vivants) | +2 |
| Clairsemée (diffuse, passants occasionnels) | +1 |
| Modérée (présence fréquente d'êtres vivants) | 0 |
| Importante (circulation régulière) | -1 |
| Bondée (regorge d'êtres vivants) | -2 |
| Autres facteurs | |
| Ombres en désordre | -1 à -4 |
| Champ magique | Opposé de l'indice |
| Nuage de spray FAB | -2 |

PISTAGE ASTRAL

| Condition | Modif. de seuil |
|---|---------------------------|
| Par heure écoulée depuis que le lien astral est actif | +1 |
| Cible derrière une barrière mana | +Puissance de la barrière |
| Pister le maître d'un esprit : | |
| Contrôlé | Aucun modif. |
| Invocé | +2 |

SERVICES DES ESPRITS

| Services d'esprit invoqué | Services d'esprit contrôlé |
|--------------------------------------|---|
| Accomplissement d'une tâche physique | Aide à l'étude |
| Combat | Assistance sorcière |
| Service à distance | Lien à un sort |
| Utilisation continue d'un pouvoir | Maintien de sort |
| | Tout service d'esprit invoqué / Prêt de service |

RÉSISTANCE MAGIQUE DES OBJETS

| Catégorie | Seuil |
|--|-------|
| Objets naturels (<i>Arbres, sols, eau non traitée</i>) | 1 |
| Objets et matériaux manufacturés de faible technologie (<i>Brique, cuir, plastique usuel</i>) | 2 |
| Objets et matériaux manufacturés de haute technologie (<i>Plastiques performants, alliages, équipements électroniques</i>) | 3 |
| Objets hautement industriels (<i>Ordinateurs, déchets toxiques complexes, drones, véhicules</i>) | 4+ |

PATROUILLES ASTRALES

| Situation | Modif. |
|---------------------------------------|---------------------------------|
| Superficie < 2 000m ² | +2 |
| Superficie 2 001-5 000m ² | +1 |
| Superficie 5 001-10 000m ² | +0 |
| Superficie > 10 000m ² | -1/10 000m ² en plus |

RÉSULTATS DES SORTS DE DÉTECTION

| Succès | Résultats |
|--------|---|
| 1 | Renseignements généraux seulement, aucun détail. <i>Ex. Détecter la vie : un groupe de métahumains.</i> |
| 2 | Détails importants seulement, aucun détail mineur. <i>Ex. Détecter la vie : trois hommes orks et une troll, venant dans votre direction.</i> |
| 3 | Tous les détails, sauf quelques détails mineurs manquants ou obscurs. <i>Ex. Détecter la vie : tous sont en train de courir et sont armés, armes à la main. La troll est en tête.</i> |
| 4 | Informations complètement détaillées. <i>Ex. Détecter la vie : la troll est ton contact, Moira, elle est blessée et poursuivie par trois gangers orks</i> |

ATTRIBUTS ASTRAL

| Attribut physique | Attribut astral |
|---|-----------------|
| Agilité | Logique |
| Constitution | Volonté |
| Réaction | Intuition |
| Force | Charisme |
| Initiative astrale : Intuition x 2 | |
| Passes d'Initiative astrales : 3 | |

SHADOWRUN

Contacts & Adventures



WK
GAMES

FANPRO

BLACKBOOK
EDITIONS

...TABLE DES MATIÈRES...

DES RELATIONS...

| | |
|---------------------------------|----|
| Contacts | 4 |
| Agent d'entretien | 4 |
| Anthropologue urbain | 4 |
| Armurière | 4 |
| Cadre corporatiste | 5 |
| Chasseur de têtes | 5 |
| Chauffeur de taxi | 5 |
| Expert en sécurité paranimale | 6 |
| Fausseur | 6 |
| Flic-à-louer | 7 |
| Ganger motard | 7 |
| Garde du corps | 7 |
| Indic | 8 |
| Infirmier | 8 |
| Joueur | 9 |
| Membre d'un groupe raciste | 9 |
| Membre du Tamanous | 9 |
| Nomade | 10 |
| Patron de club | 10 |
| Pirate | 10 |
| Pirate tridéo | 11 |
| Politicien militant | 11 |
| Prêteur sur gages | 12 |
| Proprio véreux | 12 |
| Radical | 12 |
| Scientifique corporatiste | 13 |
| Secrétaire corporatiste | 13 |
| Shestiorka du Vory | 13 |
| Spider | 14 |
| Stagiaire politique | 14 |
| Strip-teaseuse | 14 |
| ...ET DU TAF | 15 |
| Suggestions d'aventures | 16 |
| Arnaque / Contrefaçon | 16 |
| Assassinat | 16 |
| Cassage de bras | 16 |
| Chantage | 17 |
| Contrebande / Courrier | 17 |
| Cryptage / Décryptage | 18 |
| Destruction | 18 |
| Distraction | 19 |
| Extraction (Enlèvement) | 20 |
| Garde du corps | 20 |
| Guerre | 20 |
| Insertion | 21 |
| Investigation | 21 |
| « Jeu du chat et de la souris » | 21 |
| Métacréatures | 21 |
| Récupération | 22 |
| Sécurité | 22 |
| Vol de données | 22 |
| Générateur de runs à la volée | 23 |
| MÉNAGE À TRIDÉO | 25 |

CRÉDITS : ÉCRAN DU MJ / CONTACTS & AVENTURES

Rédaction contacts : Davidson Cole, Adam Jury, Robyn King-Nitschke.
Rédaction aventures : Elissa Carey.
Caractéristiques contacts : Drew Little.
Rewriting : Rob Boyle, Davidson Cole.
Développement : Rob Boyle.
Direction artistique : Rob Boyle.
Maquette de l'écran et du livret : Jason Vargas.
Illustrations de l'écran : Shane Coppage, Fergus Duggan, Steve Ellis, Michael Komarck.
Couverture du livret : Marc Sasso.
Illustrations du livret : Klaus Scherwinski.
Inspiration : Dazzling Malicious (musique de développement et de rewriting).
Grosse dédicace à : l'équipe des convs SR et à la bande des SR Missions ; continuez à runner !

ÉDITION FRANÇAISE

Le collectif Ombres Portées :
 Ghislain Bonnotte, Jérémie « Blacky » Bouillon, Anthony Bruno, Thomas Moreau.
Traduction : Anthony Bruno.
Ménage à Tridéo : Ghislain Bonnotte.
Relecture : Ghislain Bonnotte, Jérémie « Blacky » Bouillon.



Maquette : Romano Garnier et Damien Coltice.
Support online : Jérémie « Blacky » Bouillon.
Remerciements : Ghislain Bonnotte, pour avoir généreusement offert son scénario.

Titre original : SR4 Gamemaster's Screen.
Copyright© 2006 WizKids Inc.
Tous Droits Réservés :

Shadowrun, 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 FanPro LLC, Chicago, Illinois, USA.

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

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.

Imprimé en janvier 2007 par Grafo industrias Graficas, Avda. Cervantes, 51 - Edif. 21 - DENAC 48970 Basauri (Vizcaya)

Édité par Black Book éditions, 26 rue Thomassin, 69002 Lyon

Dépôt légal janvier 2007

ISBN 2-915847-15-0

Retrouvez Shadowrun sur le Net ! :

EN FRANÇAIS :

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

info@shadowrun.fr (questions relatives à 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 : www.blackbookeditions.f

EN ANGLAIS :

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

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

ET EN ALLEMAND :

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

Également dans la collection SHADOWRUN, QUATRIÈME ÉDITION

Shadowrun, Quatrième Édition (SR4) : livre de règles de base

En pleine course (EpC) : aventure introductive pour débutants et vétérans

À paraître en 2007

Capitales des Ombres (CdO) : supplément géographique

La Magie des Ombres (MdO) : règles avancées sur la magie



...DES RELATIONS...

Le bouge régulier de Jake était tel que d'habitude : sombre et miteux. La salle suintait le désespoir à vous donner la nausée et c'est comme ça que les habitués l'aimaient. Jake remua son verre de synthalcool. Ce truc chlinguait, mais après le cinq ou sixième coup, il le remarquait à peine. Le type massif qui venait de s'asseoir à côté de lui, Eddie, regarda brièvement la scène et grogna.

« Finis ton verre, petit homme. Je vais pas rester. »

« Quoi, t'as encore un drone de surveillance au cul ? » rétorqua Jake avec méfiance avant de se raviser vite fait. Eddie avait généralement une grande tolérance à l'égard des petits malins, mais il pétait facilement une durite dès qu'il s'agissait de faire preuve de patience. Il ignora la remarque.

Jake se leva, près à partir.

« Où on va alors ? »

« On parlera dans la bagnole. J'fais le taxi. » Jake acquiesça et les deux hommes sortirent pour se glisser dans la nuit. Une fois au volant de sa vieille Honda Spirit, Eddie s'acharna sur l'interface RA un peu naze et vieillote, ordonnant à l'autopilote de se diriger à faible allure vers le centre-ville. Le véhicule se mit en mouvement, respectant scrupuleusement les limites de vitesse et le code de la route, ce qui rendit furieux les autres conducteurs pressés.

Après quelques minutes et autant de clopes fumées en silence, Jake relança la conversation. « Ça me surprend de te voir en ville. Je croyais que t'avais raccroché. »

« C'est le cas. Mais je suis revenu. » Eddie exhala un long filet de fumée tourbillonnante et sourit. Il avait une faveur à demander, et il fallait qu'il se déride un peu. Les trucs avec les nuages de fumée, ça marchait toujours pour l'y aider.

« Welcome back, alors. »

« Je décroche de nouveau. » Eddie choisit de la boucler après ça et de donner à Jake l'occasion de poursuivre la conversation. Effet dramatique, pour éveiller son intérêt.

Jake plissa les paupières en regardant Eddie, sentant la faveur arriver. Faire une faveur à Eddie était en général synonyme de gros pépins – pas que ce soit nécessairement une mauvaise chose, hein. La vie de Jake était aussi excitante qu'un box corporatiste en plastique. Jake savait qu'il était en train de se faire appâter, mais il goba quand même l'hameçon. « À quoi tu joues au juste ? »

« Je te charge de me retrouver, Jake. »

« Je t'ai pile sous les yeux, espèce de couillon. C'est quoi ton arnaque ? »

« T'es chargé de me retrouver. » Eddie sortit un créditube de la poche de son manteau et le jeta sur les genoux de Jake. Jake ne prit même pas la peine de demander combien. Eddie s'assurait de toujours dédommager généreusement pour les services qu'il demandait. « Mais tu me trouveras pas. »

« Je te trouverai pas. » Jake empocha le créditube. « Considère-toi comme perdu. »

« Et si quiconque vient fouiner, une source sûre t'a certifié que j'ai été vu à un endroit où je ne suis pas. Pigé ? »

Jake gloussa. « Tu me paies pour foirer. Bonjour ma réputation. »

« Quelle réputation ? » rétorqua Eddie avec un sourire mauvais. C'était son tour de balancer quelques piques à son vieux pote. « Mais ça va pas être évident d'avoir toujours tort... »

« Mon gagne-pain c'est de percer les écrans de fumée et de briser les miroirs, Edward. » Eddie détestait qu'on l'appelle Edward. « Et je suis plutôt pas mauvais quand il s'agit de s'en servir, de la fumée et des miroirs. J'ai déjà dit que j'étais un putain de bon acteur dans le temps ? »

« Ouais. Et ça me gave de l'entendre à chaque fois. »

« Ben tu vas continuer à l'entendre. J'avais vraiment du talent. » Les rêves brisés avaient en général une sale tendance à vous faire désaouler. « Et pendant combien de temps je suis censé entretenir cette mascarade ? »

« Six mois, disons huit, et ça ira très bien. »

« Alors on a un deal. À partir de maintenant, t'es le mec le plus inchovable que j'aie jamais eu le déplaisir de traquer. » Jake remarqua un bar sur la droite, un peu plus haut dans la rue. « Arrête-toi là. »

Eddie ordonna à la voiture de s'arrêter dans le virage. Jake ouvrit la portière et grogna en extirpant son corps douloureux et un peu imbibé du véhicule. Sans un coup d'œil pour son vieil ami et nouvel employeur, Jake claqua la portière et se dirigea vers le bar, les mots « Eddie qui ? » virevoltant sans cesse dans son esprit.

CONTACTS

La présente section fournit toute une sélection de contacts utiles dans laquelle les joueurs et les meneurs de jeu peuvent piocher. Toutes les règles et les conseils supplémentaires concernant les contacts se trouvent dans le chapitre *Alliés et Ennemis*, pp. 280-287 de *Shadowrun*, quatrième édition. Les informations présentées dans le chapitre en question ne sont pas reprises ici.

AGENT D'ENTRETIEN

Utilisations : accès illicite, infos internes

Endroits favoris : trou à gnôle du coin, lieu de travail spécifique

Contacts similaires : balayeur, ouvrier d'usine, secrétaire corpo

Quand tout le monde dort chez soi, l'agent d'entretien passe la serpillière, vide les poubelles et débouche les toilettes du monde corporatiste. Bien peu de gens font attention à lui, et c'est tant mieux ; il est la main silencieuse qui gratte la crasse alors que tout le monde est occupé. Un agent d'entretien nettoie la merde pour un salaire qui ne vaut pas bien mieux qu'elle, ce qui en fait un contact de prix : relativement anonyme, il est prêt à trahir son employeur contre des nuyens sonnants et trébuchants.

Il vous faut une paire d'yeux supplémentaires dans une installation, des plans, ou peut-être avez-vous besoin d'insérer de fausses preuves quelque part ? Faites leur passer quelques nuyens, et la plupart des agents d'entretien exerceront avec joie leur vengeance contre les costards. Traitez-les bien, et il se peut qu'ils vous gratifient d'un bonus ; imaginez ce que vous pourriez faire avec une demi-douzaine d'uniformes des services de travaux publics de la ville de Seattle. Bien qu'il semble être le contact idéal, souvenez-vous que sa loyauté envers un runner a ses limites quand son gagne-pain se trouve menacé.

| Con | Agi | Réa | For | Cha | Int |
|-----|-----|--------|-----|------|-----|
| 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 |
| Log | Vol | Chance | Ess | INIT | PI |
| 2 | 3 | 2 | 6 | 4 | 1 |

Compétences Actives : Armes contondantes 2, Crochetage 2, Étiquette 1 (Corpos +2), Infiltration 2, Intimidation 2, Perception 3

Compétences de Connaissances : Politique corporatiste 3, Produits d'entretien 4, Rumeurs corporatistes 4, Sport 3

ANTHROPOLOGUE URBAIN

Utilisations : contacts supplémentaires, histoire locale

Endroits favoris : café, musée, rassemblement d'activistes

Contacts similaires : sociologue, graffeur

L'anthropologue urbain étudie les cultures modernes, une matière rarement enseignée à l'université, mais plutôt transmise entres collègues et amateurs. Il a étudié les forces sociales et politiques de la cité depuis des années, et comprend l'influence de la magie, de la métahumanité et de la Matrice sur la population. Il peut tout vous dire sur l'Underground ork de Seattle, et pour une somme modique pourrait même vous y emmener faire un tour vite fait pour y jeter un œil. Si vous cherchez

MÉTATYPE DES CONTACTS

Les contacts présentés ici peuvent être de n'importe quel métatype. Les caractéristiques fournies sont valables par défaut pour un contact humain ; pour modifier son métatype, appliquez simplement les modificateurs ci-dessous. Remarquez qu'aucun attribut ne peut être réduit à moins de 1.

| Métatype | Con | Agi | Réa | For | Cha | Int | Log | Vol | Chance | INIT |
|----------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--------|------|
| Elfe | - | +1 | - | - | +2 | - | - | - | -1 | - |
| Nain | +1 | - | -1 | +2 | - | - | - | +1 | -1 | -1 |
| Ork | +3 | - | - | +2 | -1 | - | -1 | - | -1 | - |
| Troll | +4 | -1 | - | +4 | -2 | -1 | -1 | - | -1 | - |

une relation dans le monde criminel vous ne frappez pas à la bonne porte, mais l'anthropologue pourra vous mettre en relation avec des dizaines d'explorateurs urbains, d'activistes politiques, de photographes, et plus généralement avec toutes les personnes intéressées et concernées par la vie urbaine.

| Con | Agi | Réa | For | Cha | Int |
|-----|-----|--------|-----|------|-----|
| 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 |
| Log | Vol | Chance | Ess | INIT | PI |
| 4 | 3 | 3 | 6 | 7 | 1 |

Compétences Actives : Déguisement 4, Esquive 3, Étiquette 4, Infiltration 3, Informatique 4, Navigation 3, Perception 4, Recherche de données 3, Survie 2

Compétences de Connaissances : Coins secrets 4, Connaissance des environs 4, Identification de Gangs 4, Paradis à runners 2, Planques 2, Politique locale 4, Psychologie 3, Rumeurs de la Rue 3

ARMURIÈRE

Utilisations : armes et armures, réparations et améliorations

Endroits favoris : stand de tir, bar, atelier, dojo

Contacts similaires : fourgue, fabricant d'armes, spécialiste des armes

Quelque part en ville, l'armurière a une planque d'armes, de pare-balles et d'autres jouets sympas, avec leurs numéros de série soigneusement effacés (physiquement et électroniquement), prêts à tomber entre vos petites mains empressées. Si vos goûts en matière de quincaillerie sont plus exotiques ou tendent vers le militaire, elle se débrouillera quand même pour vous donner satisfaction ; que ce soit en vous trouvant le matos ou la bonne personne qui pourra mettre la main dessus. Elle pourra aussi vous indiquer un bon doc des rues qui pratique l'implantation de systèmes d'armes cybernétiques.

L'armurière sait que ses marchandises sont très demandées par toutes sortes d'organisations peu scrupuleuses, des deux côtés de la loi, et il est probable qu'elle emploie des gardes du corps pour assurer sa sécurité et celle de ses marchandises. Elle est probablement suffisamment compétente pour se défendre et dispose des savoir-faire techniques pour faire des réparations sommaires d'armes et d'armures. Son réseau de contacts comprend des runners, des contrebandiers, d'autres fourgues, des docs des rues, des militaires et même des costards corpos. En gros, elle connaît à peu près toutes les personnes qui valent quelque chose dans les Ombres... et au-delà.

Le meilleur moyen de nouer des relations avec une armurière est de faire du business avec elle, un max de business. Difficile pour l'acheteur occasionnel de dépasser le simple statut de client. Des visites régulières, des pots-de-vin généreux et un penchant à discuter des derniers développements en matière d'armes à feu mettront vite fait un runner dans les petits papiers de l'armurière. Bien qu'il puisse se révéler coûteux de développer et d'entretenir une relation avec un tel contact, elle a le bras long et son influence peut s'avérer inestimable.

| Con | Agi | Réa | For | Cha | Int |
|-----|-----|-------|-----|-----|-----|
| 2 | 3 | 2 (3) | 3 | 3 | 3 |

CADRES D'AVENTURES

Vous vous retrouvez sans doute parfois à court d'idées pour un run, surtout si vous avez besoin d'un scénario « one-shot » (unique et indépendant, contrairement à une campagne qui consiste en une succession de scénarios liés les uns aux autres). Ou bien vous avez déjà une petite idée mais il vous faudrait un coup de pouce. Peut-être qu'il vous faut un run court et rapide pour vous permettre de donner de la consistance à une campagne plus large. Ou alors vous venez de vous mettre à *Shadowrun* et vous n'êtes pas tout à fait sûr des différentes possibilités. Les cadres d'aventures qui suivent doivent fournir au meneur de jeu une structure générale qu'il peut utiliser comme point de départ. Chaque catégorie de shadowrun comprend au moins un cadre destiné à un meneur et à des joueurs débutants, et un pour des personnes qui ont une certaine expérience. Certains comprennent même une aventure à destination des joueurs expérimentés. Tout peut être étendu, modifié, combiné, rendu plus difficile ou plus facile, ou mutilé sauvagement selon les desirs du meneur de jeu.

ARNAQUE / CONTREFAÇON

1. Le couple qui habite en face de la piaule d'un des runners a toujours été plutôt bruyant, mais ces dernières semaines ont vraiment été les pires. Un jour, le mari, un humain, se pointe à la porte du runner en lui demandant de l'aide. Sa femme orke l'a battu jusqu'au sang, et il n'en peut vraiment plus. Il sait ce que fait le runner, et lui propose 3 000 ¥ pour l'aider à mettre en scène sa mort et disparaître. Il n'a rien d'autre à offrir, mais il craint pour sa vie et est suffisamment désespéré pour accepter n'importe quels termes raisonnables que lui proposera le runner.

2. Certains collectionneurs feraient n'importe quoi pour acquérir les objets qu'ils recherchent. Cela inclut l'embauche de personnes pour voler un objet et le remplacer par un faux pour masquer le vol. Mais ce n'est pas tous les jours que l'objet en question est magique.

Adelaide Nyame a appris grâce au fournisseur en matériaux magiques de l'équipe que les runners disposent des compétences ou des contacts nécessaires pour réaliser un faux magique. Elle leur demande de réaliser une contrefaçon d'un masque exposé au musée, afin de conserver l'original pour sa collection. Elle a passé un autre deal avec une autre équipe pour réaliser le vol, et a besoin du faux avant qu'ils n'infiltrerent le musée une semaine plus tard.

Le groupe doit faire face à une petite complication : l'un des matériaux nécessaires pour réussir le faux est extrêmement rare, et nécessite un arrangement délicat pour pouvoir l'acquérir. Le paiement initial d'Adelaide aurait tout couvert, mais avec cet imprévu les runners vont devoir la contacter pour lui demander un supplément. Il leur faut acheter le matériau, aller le chercher dans la nature ou le voler. Quelles que soient leurs méthodes, cela leur coûtera plus d'argent qu'ils ne peuvent se permettre d'en dépenser, tout en les mettant sous pression pour respecter leurs délais.

ASSASSINAT

1. Dans tous les mariages, il y a des hauts et des bas, mais dernièrement tout est vraiment parti en vrille pour Mme Johnson depuis que M. Johnson a commencé à claquer tout leur argent en putes *bunnaku* (des « poupées de chair » décérébrées). Ce jeune couple jusque-là si paisible, répondant aux vrais noms de Regina et Travis Mathis, est employé sur la caisse noire du département de la publicité d'une grosse mégacorpo. Le problème est bien plus grave que la simple volonté de Mme Mathis de ne pas voir l'argent s'envoler, ou que sa tristesse de voir son époux lui faire pousser des cornes : elle ne laissera jamais personne, pas même son propre mari, l'empêcher de grimper dans les échelons de la compagnie ; et elle sait que ce n'est

qu'une question de temps avant que les nouvelles du dernier hobby de son mari ne commencent à filtrer. Elle n'a aucune confiance dans le détective privé qu'elle vient d'engager pour surveiller son mari (un type du nom de Casey Elton) et craint qu'il ne la boucle pas : il est selon toute vraisemblance bien cupide, et pourrait déjà être en train de vendre les informations au supérieur de M. Mathis.

C'est la raison pour laquelle il est absolument indispensable que le mari de Mme Johnson soit tué d'ici la semaine suivante. Elle offre 5 000 ¥ à l'équipe, mais peut être convaincue de monter jusqu'à 10 000 ¥. Un bonus de 2 000 ¥ est prévu s'ils peuvent également faire taire le détective d'une manière ou d'une autre (de préférence définitivement, mais temporairement fera l'affaire), mais Regina se fera autrement un plaisir de s'occuper personnellement de son cas.

Les runners peuvent rencontrer plusieurs complications potentielles : ils peuvent se retrouver confrontés aux Yakuzas qui tiennent l'hôtel de passe des *bunraku*s et qui s'intéressent eux aussi aux fréquentes visites de M. Mathis. Il se trouve par ailleurs que Casey Elton a déjà balancé les secrets de M. Mathis à un bookmaker auprès duquel il avait contracté de lourdes dettes. Enfin, M. Mathis est chargé d'un projet sensible à propos duquel la station KSAF tente de faire l'un des scoops pour lesquels elle est bien connue ; les informations relatives au projet se trouvent sur le commlink de Mathis, protégé par un mot de passe.

2. L'assassinat n'a peut-être rien de nouveau pour les runners, mais la cible pourrait bien n'être autre... qu'une autre équipe de shadowrunners. Les détails en expliquant les raisons sont peu nombreux : visiblement l'équipe en question a doublé leur ancien fixer ou Johnson, ou peut-être qu'ils savent quelque chose qu'ils ne devraient pas savoir ; en revanche, on sait qu'ils sont d'un niveau à peu près équivalent à celui des personnages joueurs, recommandant donc la plus grande précaution et le plus grand soin dans la planification. Les personnages ne se voient peut-être pas offrir que de l'argent, mais de l'équipement, l'effacement de dettes, ou toute chose dont ils pourraient avoir besoin pour accomplir un objectif personnel.

Les problèmes surviennent quand il devient évident que quelqu'un vise également les personnages joueurs : plusieurs tentatives d'élimination ont lieu, sur un individu de l'équipe ou sur l'équipe toute entière. Les personnages devraient à chaque fois s'en sortir de justesse, en ayant ou pas été blessés. Quelques recherches leur apprennent que la source de ces attaques est l'équipe de runners qu'ils ont pour mission de tuer. Il s'avère (bien que cela ne sera pas aisé à découvrir) que les deux équipes ont été employées par la même personne pour s'éliminer mutuellement.

Le raisonnement est insidieux : les deux équipes ont par le passé travaillé pour un même Johnson qui fait aujourd'hui l'objet d'une enquête sur ses activités passées. Dans l'espoir de détruire les pistes et d'éliminer toute personne en mesure de l'incriminer, Johnson tente désormais de pousser les deux équipes à s'entretuer. Et si la destruction mutuelle ne fonctionne pas, il sortira l'artillerie lourde.

CASSAGE DE BRAS

1. Un nouveau mac est dans la place, son nom est Smoove Frankie et il a des soucis avec des gens qui embêtent ses filles. Il n'a pas encore de casseurs de bras sous la main, et a besoin que les runners se chargent du problème.

Un groupe religieux militant qui tente d'établir une « mission » dans le quartier a quant à lui attaqué les prostituées en leur lançant des pierres et des détritiques ; soit la Lone Star ignore la situation, soit elle arrête les membres des deux camps, ce qui nuit aux affaires de Frankie à cause du temps perdu, des blessures infligées aux filles et de la trouille qui fait fuir les clients. Frankie demande aux runners de filer la frousse de leur vie au groupe religieux et à ses dirigeants pour qu'ils laissent au

