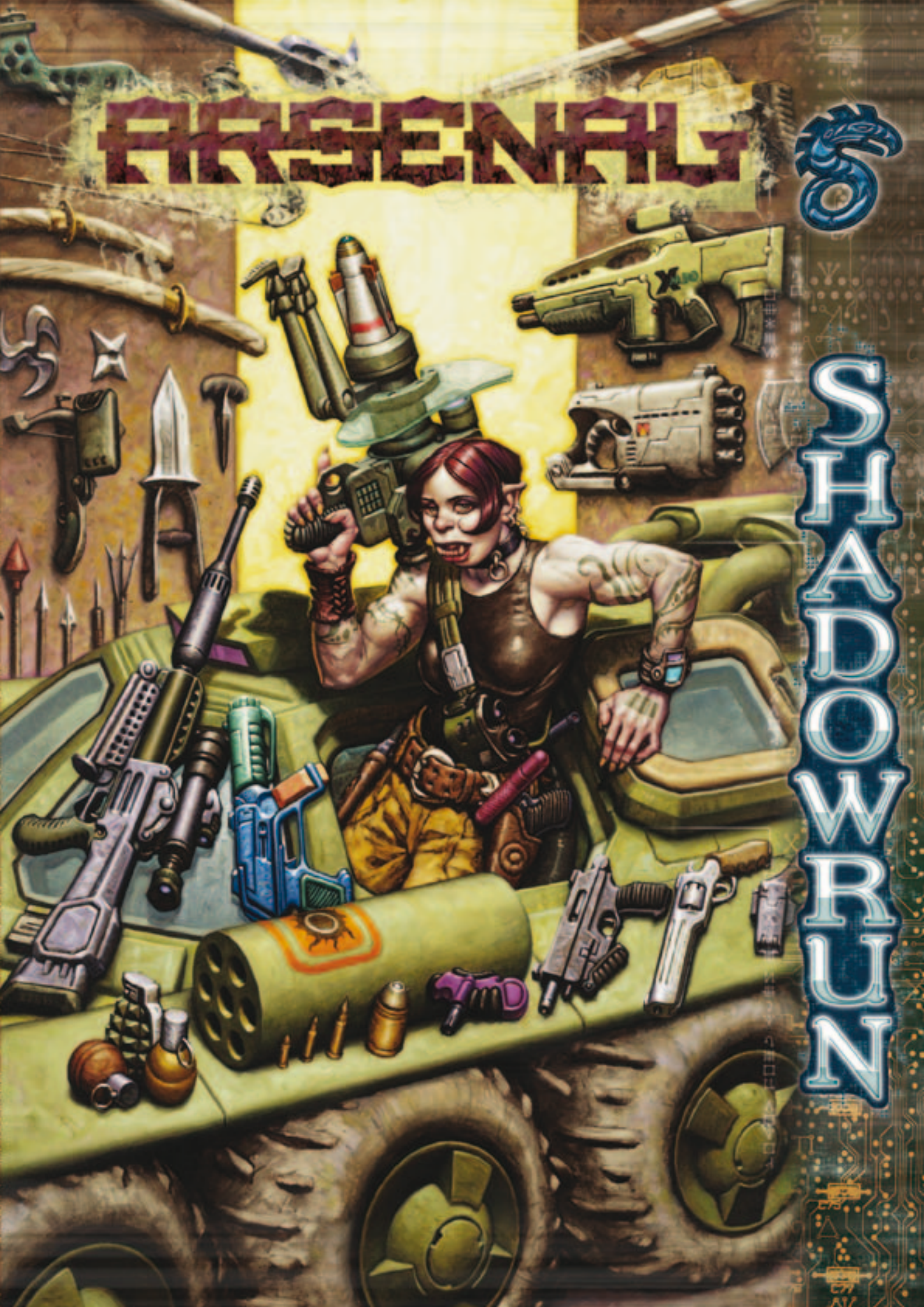


# FRONTIER

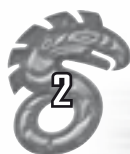


# SHADOWRUN



# ...TABLE DES MATIÈRES...

<b>JACKPOINT</b>	4	Système SecureTech PPP	52	Accessoires pour explosifs	89
<b>L'ÉCONOMIE SOUTERRAINE</b>	5	Modifications d'armure	52	<b>Règles avancées sur les explosifs</b>	89
<b>Se procurer le matos</b>	6	Armures militaires	52	Règles générales sur les explosifs	90
Les marchés gris	6	<b>Équipement de survie</b>	54	Perçage et creusage	91
Les marchés noirs	6	Équipement de survie en milieu		Découpe	94
Structure du monde la pègre	8	polaire	54	Engins explosifs improvisés	95
Trouver un revendeur	9	Matériel de camping et de plein air	55	Cuisine maison	96
Connaître le marché	10	Équipement de survie en milieu		Pièges explosifs	96
		désertique	55		
<b>ARMES</b>	13	Équipement spatial	56	<b>VÉHICULES &amp; DRONES</b>	97
<b>Armes de mêlée</b>	14	Équipement de survie en milieu		<b>Transport</b>	98
Armes tranchantes	14	toxique	57	Faire tourner le réseau	98
Armes contondantes	17	Équipement de plongée		Propulsion	98
Armes de mêlée improvisées	17	sous-marine	58	Sécurité des véhicules	100
<b>Armes de trait et armes de jet</b>	18	<b>Gadgets</b>	59	Loi applicable	100
Armes de trait	18	Électronique	59	Payer sa course	100
Armes de jet	18	Options des appareils		L'eau, l'air et l'espace	100
Pointes de flèches	19	électroniques et des senseurs	60	Contrebande	101
Armes de jet improvisées	19	Parachutes	61	Les drones : les utiliser, c'est bien,	
<b>Armes à feu</b>	20	Senseurs	61	en abuser, ça craint	102
Tasers	20	Mesures de sécurité	63	<b>Règles des drones et des véhicules</b>	103
Pistolets de poche	20	Divers et variés	63	Indice d'Appareil et	
Pistolets légers	21	<b>Gadgets de surveillance</b>		indice de logiciel	103
Pistolets-mitrailleurs	22	et d'espionnage	65	Taille des drones	103
Pistolets lourds	22	Équipement déguisé	65	GridGuide	103
Mitraillettes	24	<b>Manatech</b>	66	Bras et jambes mécaniques	103
Fusils d'assaut	25			Autonomie	104
Fusils de sport	27	<b>CHIMIE</b>	70	Capacités de l'Autopilote	104
Fusils de précision	27	<b>La drogue</b>	72	Systèmes de sécurité et accidents	104
Shotguns	28	Drogues qu'on s'envoie,		Décollage et atterrissage	104
Mitrailleuses et canons	29	drogues qu'on écoule	72	Coûts de transport	104
Lance-grenades,		Gaulé	73	Véhicules d'occasion	105
lance-missiles et mortiers	31	Mauvaises nouvelles	73	Véhicules et anonymat	105
<b>Accessoires d'armes</b>	32	Se sevrer	74	Réparation de véhicules	105
Accessoires standard	32	<b>Règles avancées sur l'usage</b>		Véhicules et sécurité	105
Compensateurs de recul	34	de drogue	74	Senseurs de véhicules	106
Designateurs de cible	34	Moyens de consommation	74	Recul des armes de véhicules	107
<b>Munitions</b>	34	Tolérance	75	<b>Équipements de véhicules</b>	107
Munitions pour armes à feu	34	Mais je veux planer !	75	<b>Liste des véhicules</b>	108
Autres types de munitions	35	Couper la drogue	75	Véhicules terrestres	108
Grenades, obus de mortier,		Mélanger des drogues	75	Bateaux	113
roquettes et missiles	36	<b>Les drogues du Sixième Monde</b>	75	Appareils aériens	114
<b>Armes exotiques</b>	38	Drogues Éveillées	78	Véhicules militaires,	
Armes de mêlée exotiques	38	Composés magiques	79	médicaux et de sécurité	116
Armes à distance exotiques	39	<b>Pratiquer la chimie</b>	80	Drones	120
		Créer des produits	80	<b>Armes de véhicules</b>	127
<b>ÉQUIPEMENT</b>	42	Chemtech	82	Armes principales de véhicules	127
<b>Vêtements et protections</b>	44	Composés	82	Projectiles	128
Règles d'armure	44	Toxines	84		
Vêtements renforcés	45	<b>Équipement de démolition</b>	86	<b>MODIFS D'ÉQUIPEMENTS</b>	
Armures personnelles	50	Explosifs	86	<b>ET DE VÉHICULES...</b>	130
Combinaisons de protection	50	Explosifs à l'ancienne	87	<b>Règles de base des modifications</b>	132
		Détonateurs	88	Le plan	132



Matériaux et outillage	132
Le test de modification	132
Emplacements, maximum d'emplacements et surmodification	133
Fabrication personnelle assistée par ordinateur	134
<b>Modifications de véhicules</b>	134
Remarques sur les modifs de véhicules	134
Liste des modifications de véhicules	135
<b>Modifications d'armes</b>	149
Remarques sur les modifications d'armes	149
Liste des modifications d'armes	149

<b>D'AUTRES FAÇONS DE MOURIR</b>	155
<b>Arts martiaux</b>	156
Spécialisation en arts martiaux	156
Styles d'arts martiaux	156
Manceuvres	159
<b>Règles de combat avancées</b>	161
Modificateurs de combat à distance supplémentaires	161
Recul et force	162
Renvoyer des grenades	162
Taille des armes	162
Tir indirect	163
Utiliser deux armes	164
<b>Les environnements hostiles</b>	164
Les dangers du désert	164
Les dangers polaires	165
Les dangers de l'espace	166
Zones toxiques	168
Les dangers des profondeurs	170

<b>TABLES</b>	173
---------------	-----

## CRÉDITS : ARSENAL

**Rédaction :** Bill Aguiar, Rob Boyle, Robert Derie, John Dunn, Robyn King-Nitschke, Christian Lonsing, Martina Sofie Noeth, Heiko Oertel, Jon Szeto, Malik Toms et Jakko Westerbeke.

**Rewriting :** Rob Boyle et Robyn King-Nitschke.

**Développement :** Rob Boyle, Robyn King-Nitschke et Peter Taylor.

**Idées additionnelles :** Andreas Schroth et Peter Taylor

**Direction artistique :** Randall Bills.

**Maquette intérieure :** Adam Jury.

**Illustration de couverture :** Mark Zug.

**Design de couverture :** Michaela Eaves.

**Illustrations :** Doug Chaffee, Mariusz Gandzel, Robert Hamberger, Philip Hilliker, Chris Lewis, Matt Plog, Thomas Rooney III, Andreas Schroth, Chad Sergesketter et Tony Shasteen.

**Logos de corporations :** Mikael Brodu.

**Inspiration :** Rotersand, Contaminant (musique de développement-rewriting), et les véritables économies souterraines.

**Un grand merci à :** tous ceux qui ont participé aux précédents suppléments *Shadowrun* sur les armes, l'équipement et les véhicules : *Le Catalogue du samouraï des rues*, le *Rigger Black Book*, *Les Chiens de guerre*, *Rigger 2*, le *Cannon Companion*, *Rigger 3*, *Target: Wastelands* et *State of the Art: 2064*. Merci également à Mikael Brodu, Elissa Carey, John Dunn, Jong-Won Kim, Aaron Pavao et Olivier Thieffine pour leurs idées et leur feedback.

**Playtesters :** Steppen Adams, Yassil Benamer, Ghislain Bonnotte, Jérémie Bouillon, Anthony Bruno, John Dunn, Frédéric Duwavran, Brian Leist, Matt Marques, Olivier Thieffine, Jon Upchurch et Jason Wortman.

**Relecture :** Randall Bills, Andrew Timson, Patrick Wynne, et un paquet des auteurs mentionnés plus haut !

## ÉDITION FRANÇAISE

Le collectif *Ombres Portées*.

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

**Traduction :** Anthony Bruno, avec Renaud Denis et Sylvain Devarieux.

**Relecture :** Ghislain Bonnotte, Renaud Denis, Thomas Moreau et Christophe Puaud.

**Maquette :** Romano Garnier.

**Remerciements :** Merci à Nath Jouen pour les nouveaux modèles de véhicules européens !

**Titre original :** *Arsenal*.

Copyright© 2008-2009 WizKids Inc.

Tous Droits Réservés :

*Shadowrun*, *Arsenal*, 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 (août 2009) sur la base de la version américaine 1.0 (janvier 2008) et des errata 1.3.2 (septembre 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 septembre 2009 par Grafo.

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

ISBN : 978-2-915847-58-1

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<sup>e</sup> édition (SR4)  
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

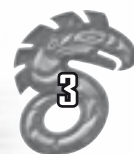
SOX : supplément géographique et campagne.

Enclaves corporatistes (EC) : supplément géographique.

À paraître

Unwired : règles avancées pour la Matrice, les hackers et les technomanciens.

Le Guide du runner (GdR) : supplément de background et campagne



## ...L'ÉCONOMIE SOUTERRAINE...

Les vêtements à la mode qui fleurissaient les ruelles du Caire avaient des années d'avance sur tout ce que Natalie Dark avait vu dans le Tir, mais elle n'était pas là pour s'acheter des robes. La puce d'environnement en réalité augmentée personnalisée qu'elle utilisait depuis l'aéroport la guidait vers le nord dans les rues tortueuses de la vieille ville. Les flèches vertes lui indiquaient le chemin parmi les porches enfumés, jusqu'à celle que son univers augmenté peignait en rouge. La barre de fer qui maintenait la porte fermée coulissa avant même qu'elle ne frappe.

« Que veulent les lèvres craquelées de cette voyageuse ? » demanda une voix gutturale dans un anglais marqué d'un fort accent.

« Du café au saumon, » répondit-elle doucement. C'était bon de voir qu'ils ne comptaient pas uniquement sur la RA. Un hacker doué aurait pu remonter sa piste matricielle jusqu'à la porte, mais pour passer la sécurité, il fallait toujours un mot de passe.

La porte grinça en s'ouvrant et l'étroite ruelle s'emplit de la puanteur de vieux mégots et de ce que Natalie crut reconnaître comme l'odeur de l'huile de patchouli. La première personne aurait pu passer pour un mur. Le type lui passa un détecteur sur le corps, s'arrêtant à deux reprises pour déceler ses armes dissimulées.

« Faut bien que je me défende, » reconnut-elle. Le troll lui tendit une autre puce ERAP pour toute réponse, et lui fit signe de passer. À l'intérieur, l'endroit ressemblait à n'importe quel Stuffer Shack n'importe où sur la planète – sauf que les rayons étaient à moitié vides. Natalie pouvait compter le nombre de clients sur les doigts de la main, et il lui en restait de libres. Au-delà de la montagne vivante qui gardait la porte, le seul employé était un nain tatoué assis derrière la caisse. Elle enficha la nouvelle ERAP, attendant que ses yeux Kensama passent d'une réalité à l'autre. Dans l'espace virtuel, les rayons débordaient de racks de flingues. Ares à gauche, Heckler & Koch à droite. Elle passa d'un rayon à l'autre, à la recherche de ce dont avait besoin son équipe. Une fois arrivée à la caisse, tous les éléments de sa liste de courses étaient cochés. Sauf un.

« Votre sélection d'épices est excellente, mais vous n'auriez pas quelque chose d'un peu plus relevé ? »

Le nain l'observa brièvement, puis lui répondit avec un léger accent arabe. « Je ne pense pas que nous avons ce que vous cherchez. »

« C'est bizarre. Am-mut était sûre du contraire. »

Le nain garda le silence, comme en attente de quelque chose.

« Elle m'a aussi rappelé que Shiva ne touche jamais le soleil. » Encore un mot de passe, encore une couche de sécurité. C'était le dernier dont disposait Natalie. Elle se demanda si le terrier du lapin blanc était encore profond.

Le vendeur acquiesça et lui tendit une autre puce.

# SE PROCURER LE MATOS

Posté par : Am-mut

Vous ne trouverez pas le matos qui nous sauve la vie pendant nos runs au Stuffer Shack du coin, et le petit équipement que vous pouvez récupérer légalement est à des années-lumière de celui de la sécurité corpo. Sans l'économie souterraine pour niveler le terrain, les shadowrunners n'auraient pas la moindre chance.

L'économie souterraine a deux couleurs : noir et gris. Les marchés noirs concernent des trafics entièrement illégaux, des brouilleurs de signaux aux ogives nucléaires. Les marchés gris sont des réseaux de redistribution légaux peu connus qui fournissent des surplus de marchandises à des marchés en rupture. Les deux types de marchés peuvent être un avantage pour les shadowrunners qui savent s'en servir.

## LES MARCHÉS GRIS

Comme vous vous en doutez, les marchés gris sont à mi-chemin entre les marchés noirs illégaux et le commerce parfaitement légal. Les produits vendus au marché gris sont généralement licites (ou presque), mais sont sortis du circuit officiel de distribution de la compagnie qui les a fabriqués. Les produits sont en général neufs, parfois modifiés ou retapés.

Les marchés gris existent parce que les choses ne coûtent pas la même chose dans tous les pays ou toutes les villes. Selon l'endroit où vous créez, vous ne paierez que 70 ¥ pour des électrodes en nanocrème, contre 150 ¥ ailleurs. La différence de prix dépend généralement de la demande locale, des variations de la fiscalité et des coûts de transport. C'est particulièrement vrai pour les marchandises taxées pour leur mauvaise image : un paquet de cigarettes à 3 ¥ vous en coûtera 10 ailleurs, juste parce que le tabac est plus fortement taxé.

Notre classique entrepreneur au marché gris gagne sa croûte en achetant ces clopes le moins cher possible quelque part (mettons 3 000 ¥ pour 1 000 paquets), en général en payant au détail mais parfois en gros. Il les importe ensuite ailleurs (en général légalement, mais parfois en contrebande pour échapper aux taxes de douane) et les vend ensuite en prenant une marge, mais toujours sous le prix du marché local (par exemple 8 ¥ le paquet, sous le prix de vente local, avec un chiffre d'affaires de 8 000 ¥, pour un bénéfice net de 5 000 ¥). En d'autres termes, les vendeurs au marché gris transportent les marchandises d'un pays à l'autre (ou parfois d'une ville à l'autre) en achetant à la baisse et en vendant à la hausse tout en restant sous le prix du marché cible, en tirant avantage du déséquilibre économique existant entre deux endroits. Les corpos trouvaient les marchés gris très utiles, car c'était un bon moyen de se débarrasser des surplus qui ne trouvaient pas acheteur et coûtaient cher en stockage. Elles trouvaient un revendeur peu scrupuleux qui leur reprenait leur stock pas cher, et il se chargeait de les revendre ailleurs. C'est moins courant de nos jours, dans la mesure où la distribution des produits est généralement suivie par l'intermédiaire de marqueurs RFID. Dès l'instant où un produit quitte une étagère, son marqueur RFID indique au réseau de distribution qu'une autre unité doit être produite pour le remplacer. Cela signifie que les corpos modernes savent exactement combien de leurs produits ont été vendus à un moment donné, et qu'elles peuvent accroître ou ralentir la production pour s'adapter au marché.

- La plus grande partie de l'équipement illicite que vous trouvez sur les marchés aux puces vient de distributeurs corporatistes. Le distributeur arrache les marqueurs, puis s'arrange pour que le matos tombe entre les mains d'un marchand gris qui a payé un dessous de table au distributeur. Une fois le deal conclu, le distributeur annonce que le matos a été volé et fait jouer son assurance pour se faire rembourser. Le beurre et l'argent du beurre.

- Cosmo

La distribution au marché gris reste toutefois intéressante pour les corporations qui veulent se débarrasser de leur marchandise défectueuse tout en générant une recette. Les objets rafistolés et les retours doivent bien aller quelque part, non ? Les distributeurs du marché gris récupèrent tout ça et le revendent aux clients qui ne se rendent souvent même pas compte qu'ils viennent d'acheter des produits de qualité inférieure. Gardez ça en tête la prochaine fois que vous achetez un paraballe chez un vendeur non agréé.

- Les accords militaires des dernières décennies ont mené à une interdiction du stockage de l'armement. Si les armées régulières veulent rester à la pointe de la technologie, elles doivent remplacer leurs armes par les modèles les plus récents. Elles sont censées détruire leurs anciens modèles, mais heureusement pour les marchands d'armes, la plupart des militaires se contentent de prétendre qu'ils ont détruit leurs armes, et les revendent à la place au fabricant, qui à son tour vend les armes sur le marché gris aux sociétés de sécurité et autres clients agréés. L'armée utilise ensuite les crédits dégagés pour financer ses opérations clandestines.

- Kay St. Irregular

Le gros avantage du marché gris, pour tout le monde, est qu'il a tendance à fonctionner sur une base anonyme. Pour l'acheteur, les crédits certifiés font l'affaire. Pour les marchands et les corpos, les échanges sont souvent réalisés par le biais de méthodes qui ne laissent pas de traces, ne serait-ce que pour échapper à la fiscalité.

- Il est intéressant de remarquer que les paradis fiscaux sont également considérés comme des hauts lieux du marché gris. Ce sont les endroits qui pratiquent une fiscalité inexistante ou minime, avec un secret bancaire qui décourage le fisc, et où il est facile de mener des transactions financières cachées. Les corpos adorent ces endroits, mais tous les shadowrunners qui comptent faire fortune sans attirer l'attention devraient aussi en tomber amoureux. Parmi les plus célèbres, Königsberg, le Nouveau Monaco, Vanuatu, Malte, les Bermudes et les îles Caïman, sans parler des nombreuses banques qui n'existent que sur la Matrice. Si vous avez besoin d'aide pour ouvrir un compte, eh bien, c'est mon job.

- Mr. Bonds

## LES MARCHÉS NOIRS

D'après le manuel économique *Edgeworth's Guide to World Economy*, un marché noir est un trafic financier illégal, mais si on écoute la Lone Star, on ne vend que des armes illégales et des marchandises volées. En réalité, les marchandises qu'on peut trouver au marché noir dépendent énormément de la loi locale et qui domine le marché.

Les syndicats du crime comme la Mafia et les Yakuza ont survécu pendant des décennies en organisant tous les trafics de base : les stupéfiants classiques et électroniques, les contenus piratés, les marchandises de valeur détournées, les gens (prostituées, voire pire) et bien sûr les armes. Mais le marché noir ne se limite pas au crime organisé. Ils n'est pas rare que les traders brisent des tabous financiers, par exemple en vendant des informations menant à des délits d'initié. Une féministe qui vend des pilules abortives sous le manteau dans une clinique de quartier organise un marché noir, au même titre qu'un trafiquant d'armes international qui propose des chars et des missiles à des terroristes. Les trafiquants d'informations vendent des infos confidentielles, les gangs de hackers distribuent des programmes d'accès contrôlé et piratés, les « chop shops » vendent des véhicules et des drones volés, ainsi que leurs pièces détachées... Ce ne sont que des exemples parmi d'autres. Ces marchés existent à tous les échelons de la société. Si vous connaissez les bonnes personnes, vous pouvez trouver ce genre de marchés dans presque toutes les grandes villes.





## ARMES À FEU ... MITRAILLEUSES LÉGÈRES & MOYENNES

Le Street Sweeper fonctionne comme un ancien mousquet et doit être chargé manuellement avant chaque coup avec des cubes de poudre noire condensée (nécessitant une Action simple). Il suffit ensuite de remplir la gueule de l'arme avec tous les petits débris coupants qu'on a sous la main (gravier, débris de verre, vis, clous, morceaux de métal, de plastobéton, etc.), ce qui nécessite au moins une Action simple supplémentaire (à la discrétion du meneur de jeu, selon la disponibilité des débris alentour). Le Street Sweeper tire les débris comme des shrapnels selon une dispersion fixée à l'avance lors de la fabrication de l'arme (voir p. 154, *SR4A*). Le meneur de jeu peut choisir d'augmenter ou de diminuer la VD du Street Sweeper d'1 point en fonction des « munitions » contenues dans le canon.

Le Street Sweeper utilise la portée des tasers et ne peut recevoir aucun accessoire. Les cubes de poudre noire nécessaires au tir ont une disponibilité de 4 et coûtent 10 ¥ pour 10 coups.

### MITRAILLEUSES ET CANONS

Sauf indication contraire, les mitrailleuses et les canons d'assaut peuvent accueillir des accessoires au dessus, en dessous, et sur le canon. Ils ne peuvent être équipés ni de silencieux, ni d'atténuateurs de son, et les modificateurs de recul non compensé sont doublés (voir *Recul*, p. 150, *SR4A*). Ces armes font appel à la compétence Armes lourdes.

#### Mitrailleuses légères

**Ares MP-LMG :** l'Ares MP-LMG est la mitrailleuse légère la plus populaire qui équipe les armées du monde entier. Elle est équipée d'une visée laser intégrée sous le canon, d'un système pneumatique de compensation de recul 2, et d'un support de hanche rembourré.

**GE Vindicator :** le Vindicator est un minigun à six tubes, alimenté par des batteries haute densité qui permettent une cadence de tir impressionnante. Une fois activés, les canons mettent une Action simple à atteindre leur vitesse de tir, produisant un bourdonnement électrique aisément reconnaissable.

**SA Nemesis :** la Nemesis de Shiawase Armaments (du nom de la déesse grecque de la justice divine et de la vengeance) est une mitrailleuse légère high tech récemment introduite dans les petites unités d'infanterie moderne comme arme de soutien. Elle dispose d'un système smartgun interne, d'un système Safe Target de base que l'utilisateur peut adapter à son gré (voir *système Safe Target*, p. 33) pour éviter les pertes dues au feu allié, et un système pneumatique de compensation de recul 2 au niveau du canon. La Nemesis est généralement déployée comme arme de soutien mobile, montée sur gyrostabilisateur pour une plus grande compensation de recul (voir p. 322, *SR4A*).

#### Mitrailleuses moyennes

**FN MAG-5 :** le FN MAG-5 est une mitrailleuse moyenne principalement employée pour la défense fixe et est équipée d'une visée laser au dessus du canon, d'un système pneumatique de compensation de recul 2 au niveau du canon, et d'un trépied pliable sous le canon.

**Ruhrmetall R506 Balmung :** ce minigun moyen équipe généralement les grands drones et les véhicules. Il pèse lourd et se montre très gourmand en munitions. Il remplit par exemple le rôle de principale arme anti-aérienne des véhicules légers et moyens de l'organisation mercenaire MET2000.

L'arme est dotée d'un système de tir électronique. Une fois activé, il faut une Action simple aux canons du Balmung pour atteindre leur vitesse de tir, avec un bourdonnement électronique aisément reconnaissable.

**Ultimax MMG :** cette mitrailleuse moyenne rencontre un grand succès autour du Pacifique, car elle supporte très bien l'eau salée, la chaleur et l'humidité. L'Ultimax comprend un trépied détachable.

#### Mitrailleuses lourdes

**RPK HMG :** cette mitrailleuse lourde venue de Russie est employée par l'armée russe et de nombreux pays d'Asie, essentiellement comme arme de soutien montée sur véhicule. Elle est dotée d'un trépied détachable.

Mitrailleuses légères	Dommages	PA	Mode	CR	Munitions	Disponibilité	Coût
Ares MP-LMG	6P	-1	TR / TA	2 (3)	50 (c) ou bande	12P	1 500 ¥
GE Vindicator	6P	-1	TA*	—	50 (c) ou bande	16P	5 500 ¥
SA Nemesis LMG	6P	-1	TR / TA	2	60 (c)	17P	3 500 ¥

\* La cadence de tir est de 15 coups par Action complexe au lieu de 10.

Mitrailleuses moyennes	Dommages	PA	Mode	CR	Munitions	Disponibilité	Coût
FN MAG-5	6P	-2	TA	2 (8)	50 (boîte) ou bande	14P	5 500 ¥
Ruhrmetall R506 Balmung	6P	-2	TA*	1	50 (boîte) ou bande	18P	11 000 ¥
Ultimax MMG	6P	-2	TA	(6)	40 (c) ou bande	13P	4 500 ¥

\* La cadence de tir est de 15 coups par Action complexe au lieu de 10.





**Armes intégrées :** les armes à feu et les armes de mêlée cybernétiques implantables dans des membres cybernétiques (voir pp. 344 et 345, *SR4A* et pp. 42-43 et 46-48, *Augmentations*) peuvent également être intégrées dans une armure militaire pour le même coût en Capacité et en nuyens.

**Bras-arme articulé :** cet équipement fonctionne exactement comme l'implant cybernétique décrit dans p. 43, *Augmentations*.

**Flotteurs :** un individu équipé d'une armure lourde coule comme une pierre s'il tombe dans l'eau, et ce système de sécurité équipe les unités déployées sur les fronts de mer ou les troupes embarquées à bord de navires. Une fois activé (manuellement ou par PAN interposé), le système déploie immédiatement des airbags qui se gonflent et donnent à l'armure assez de flottabilité pour que son porteur reste à la surface. Le personnage se retrouve néanmoins immobilisé jusqu'à ce que quelqu'un vienne lui porter secours.

**Monture gyroscopique :** le gyrostabilisateur peut être installé dans le bras d'une armure et fonctionne comme la monture gyroscopique pour bras cybernétique (voir p. 344, *SR4A*).

**Système de dégagement rapide :** ce système permet de se débarrasser rapidement de l'armure en une Action complexe, manuellement ou par connexion sans fil.

**Système magnétique :** cet équipement fonctionne comme l'implant cybernétique décrit dans *Augmentations*, p. 41.

**Vérins hydrauliques :** cet équipement fonctionne comme l'implant cybernétique décrit p. 344, *SR4A*.

## ÉQUIPEMENT DE SURVIE

Pour les runners habitués à la jungle urbaine et pour qui assurer ses moyens de subsistance se résume à faire un saut au Stuffer Shack du coin, survivre en pleine nature peut être un véritable défi. C'est d'autant plus difficile que l'environnement est hostile, comme un désert ou une zone polaire. Heureusement, il existe toute une série d'équipements modernes que les runners peuvent utiliser pour leurs aventures en plein air. Il se pourrait même que leur survie en dépende.

Pour les règles de survie, voir p. 137, *SR4A*.

### ÉQUIPEMENT DE SURVIE EN MILIEU POLAIRE

Si les personnages doivent s'aventurer dans les étendues glacées de l'Arctique ou de l'Antarctique, voire sur certains pics de haute montagne dans les Alpes, l'Himalaya ou les Andes, l'équipement polaire présenté ici peut faire la différence entre la vie et la mort.

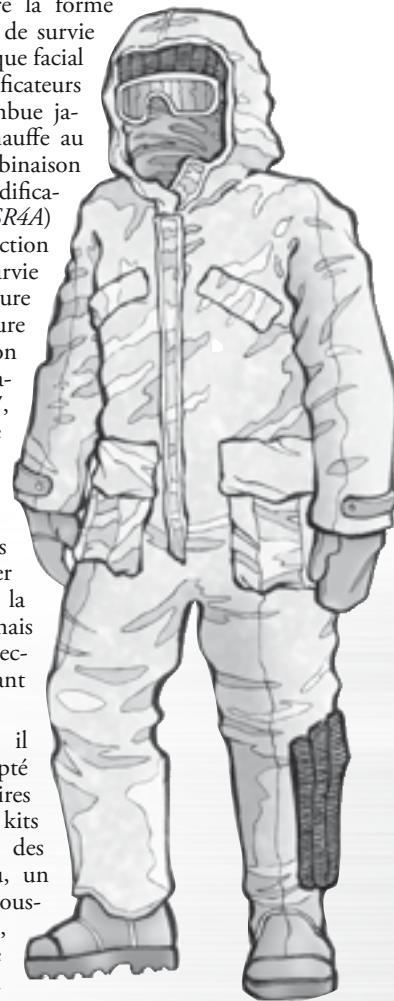
**Combinaison d'hiver :** cette combinaison corporelle moulante est constituée de couches de tissu chauffant, ce qui en fait la tenue polaire idéale. Elle comporte trois couches : une couche synthétique qui transfère instantanément l'humidité vers l'extérieur, loin de la peau, une couche intermédiaire isolante et une enveloppe extérieure en nylon résistant à l'eau et au vent. La combinaison comprend également des bottes chauffantes, une capuche, et un masque facial avec

des verres polarisés (qui élimine les modificateurs d'éblouissement). Les mains sont protégées par des gants souples garantissant une dextérité maximale. Un adaptateur smartlink peut être intégré dans les gants pour 50 ¥ supplémentaires. La combinaison d'hiver offre une isolation calorifique 4 (voir p. 327, *SR4A*). Une armure externe peut être ajoutée à la combinaison, mais le porteur risque alors d'avoir vraiment trop chaud.

**Combinaison de survie polaire :** ce qui se fait de mieux en matière de protection personnelle contre les environnements polaires hostiles. Ces combinaisons épaisses sont composées de plusieurs couches superposées. La couche intérieure est une combinaison waterproof qui fonctionne comme une combinaison de plongée étanche (voir p. 58) qui couvre le torse, la tête, les bras et les jambes. Cette partie de la combinaison intègre également un système de recyclage de l'eau semblable à un distille (p. 55). La couche externe est une parka chauffante coupe-vent qui permet à son porteur de flotter dans l'eau, et peut être convertie en sac de couchage pour conditions extrêmes. Les gants et les bottes sont dotés de griffes d'escalade (modificateur de réserve de dés de +1 pour les Tests d'Escalade), et les gants peuvent prendre la forme d'une pelle. La combinaison de survie comprend également un masque facial polarisé (qui élimine les modificateurs d'éblouissement) qui ne s'embue jamais et un système qui réchauffe au préalable l'air inspiré. La combinaison peut accueillir toutes les modifications d'armure (voir p. 327, *SR4A*) et de combinaisons de protection (p. 50). La combinaison de survie polaire fournit 1 point d'armure Balistique et 3 points d'armure d'Impact, ainsi qu'une isolation calorifique 6 et une atténuation thermique 4 (voir p. 327, *SR4A*). Aucune autre armure ne peut être portée en sus de la combinaison.

**Détecteur de crevasses :** cet appareil portable utilise des impulsions radar pour détecter les failles et les fissures dans la glace. Il n'est pas infailible, mais il peut également servir à détecter les ponts de neige permettant de traverser une crevasse.

**Kit de survie polaire :** il s'agit d'un kit de survie adapté aux environnements polaires et de haute montagne. Ces kits contiennent généralement des allumettes résistantes à l'eau, un nécessaire de couture, une boussole, un miroir à signaux, des épingles à nourrice, une scie à abrasion, un outil



Équipement de survie polaire	Balistique / Impact	Capacité	Disponibilité	Coût
Combinaison d'hiver	—	—	4	600 ¥
Combinaison de survie polaire	1/3	6	8	1 000 ¥
Détecteur de crevasses	—	—	6	250 ¥
Kit de survie polaire	—	—	4	200 ¥
Lentilles de contact filtrantes (10 jours)	—	—	6	35 ¥
Raquettes	—	—	—	175 ¥
Skis alpins	—	—	—	600 ¥
Skis de fond	—	—	—	200 ¥
Tente polaire	—	—	6	250

## Shade

**Durée :** Essence + 1D6 heures, maximum 12 heures.

**Effet :** Projection astrale

**Ingrédient exotique :** un radical naturel d'herbe tiré du pollen de l'orchidée rouge qu'on trouve en Asie du Sud-Est

Ce composé force son consommateur, même ordinaire, à se projeter astralement. Il donne l'accès aux métaplans à tous, mêmes aux ordinaires, pour peu qu'ils soient accompagnés d'un esprit guide ou d'un initié. Une fois la durée d'effet écoulée, l'utilisateur subit 10 cases de Dommages étourdissants (pas de résistance possible). Le personnage doit rejoindre son corps physique avant la fin de la durée d'effet, sous peine de mourir. Le shade permet de conserver sa forme astrale plus longtemps que la normale.

## Wudu'aku

**Durée :** Essence + 1D6 heures, maximum 12 heures.

**Effet :** l'utilisateur reçoit un modificateur de réserve de dés de +2 à tous ses tests du groupe de compétences de Conjuración, et ajoute +2 à son Charisme quand il interagit avec les esprits de l'Homme.

**Ingrédient exotique :** un radical minéral naturel de fossiles réduits en poudre qu'on trouve dans l'Outback australien.

L'utilisateur subit un modificateur de réserve de dés de -2 à tous ses tests du groupe de compétences Conjuración, et -2 à son Charisme pour invoquer n'importe quel autre type d'esprit pendant 24 heures après avoir consommé du wudu'aku.

## PRATIQUER LA CHIMIE

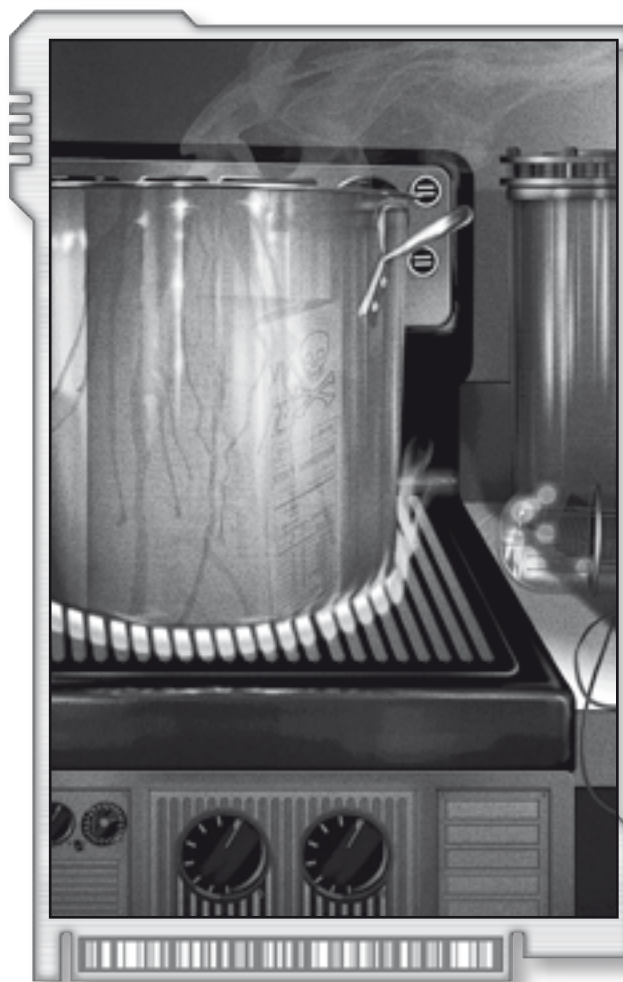
La chimie est l'équivalent scientifique d'un flingue : ceux qui en possèdent la maîtrise disposent d'un avantage sur ceux qui n'en disposent pas. Pour la plus minable des racailles qui concocte sa came dans la rue comme pour la scientifique corporatiste qui développe des armes chimiques dans sa tour d'ivoire, connaître la chimie confère la capacité de créer des substances utiles – et précieuses.

## CRÉER DES PRODUITS

Les règles qui suivent s'appliquent à chaque fois qu'un personnage cherche à créer ou à modifier un composé chimique, qu'il s'agisse d'une drogue, d'une toxine, d'un explosif ou de tout autre produit.

### Formules

Avant qu'un personnage ne tente de créer un composé chimique, il lui faut une formule détaillant les bonnes proportions et les bons procédés. Les recettes de drogues illégales, les



formules brevetées, les indications sur la confection d'explosifs sont trouvables partout dans la Matrice. Tout personnage ayant accès à la Matrice peut retrouver la formule d'un composé chimique par l'intermédiaire d'un Test étendu de Recherche de données + Catalogue avec un seuil égal à la Disponibilité du composé et un intervalle déterminé par le système dans lequel le personnage mène ses recherches (voir *Rechercher des données*, p. 231, SR4A). La formule d'un composé a le même indice de légalité que le composé lui-même.

### Ingrédients

Obtenir les matériaux nécessaires à la création de composés peut se révéler difficile : l'accès à certains ingrédients est souvent restreint, précisément pour éviter que les gens ne synthétisent des composés eux-mêmes (ces ingrédients restreints sont également marqués, d'une manière ou d'une autre, pour qu'une équipe de police scientifique puisse déterminer leur origine et localiser l'acheteur). En règle générale, les ingrédients d'un composé ont une Disponibilité égale à celle du composé, et un prix en général égal au dixième du coût. Les ingrédients essentiels à la confection d'armes chimiques et de drogues Éveillées ne sont généralement pas disponibles publiquement à la vente. Les obtenir peut constituer une shadowrun en soi.

### Outils

Les personnages ont besoin d'outils et de récipients pour synthétiser un composé. L'outillage minimal nécessaire pour réaliser un Test de Chimie est répertorié sous *Cuisine maison* ci-dessous. Utiliser un outillage plus avancé que nécessaire équivaut à utiliser des outils supérieurs (voir la *Table de Construction / Réparation*, p. 138, SR4A). Utiliser un outillage moindre compte comme un modificateur « Inadapté » ou peut carrément rendre l'opération impossible, à la discrétion du meneur de jeu.

### RÈGLE OPTIONNELLE : COMPÉTENCE ACTIVE DE CHIMIE

Si la consommation et l'abus de produits chimiques doivent prendre une place importante dans votre campagne, vous pouvez choisir de transformer la Compétence de connaissances Chimie en une Compétence active (dans la catégorie Compétences techniques) :

#### Chimie (Logique)

La Compétence active technique de Chimie couvre l'emploi et la compréhension des propriétés de la matière. Elle inclut la connaissance des procédures de laboratoire et des formules chimiques.

**Défausse :** oui.

**Groupe de compétences :** aucun.

**Spécialisations :** Composés, Drogues, Toxines.

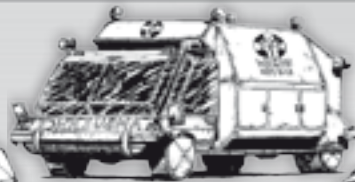
Message Urgent...





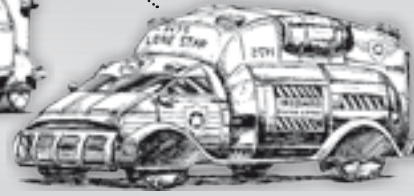
HONDA 3240 TURBO

GUARDIAN

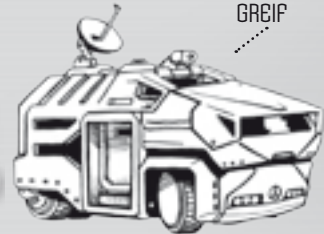


SRT

BLACK MARIAH USPTV



GREIF



## VÉHICULES MILITAIRES, MÉDICAUX ET DE SÉCURITÉ ...

prendre pour cible les leaders ou à les faire tomber. Du coup, même s'ils ne sont pas arrêtés, ils perdront la face et auront à faire face à une possible mutinerie à l'intérieur du gang.

**Modèles similaires :** Suzuki Bushiken, BMW Bluthund

**Améliorations de base :** monture d'arme (interne, fixe, télécommandée)

### General Products COP (SUV de police)

En territoire rural, le COP est le véhicule de maintien de l'ordre standard. Il est plus polyvalent que le Patrol-1, mi-van, mi-SUV, et peut être modifié facilement pour transporter du matériel de recherche et de secours, des prisonniers ou de l'équipement, et sa suspension tout-terrain lui permet de poursuivre les shadowrunners dans la nature avant qu'ils ne s'introduisent sur une propriété corporatiste. Même s'il n'est pas le plus méchant des véhicules auquel un shadowrunner devra faire face dans sa carrière, la vraie menace vient des officiers de police qu'il transporte, et qui connaissent le terrain comme leur poche.

**Modèles similaires :** Esprit Industries Watcher, Hyundai SUV-21

**Améliorations de base :** suspension tout-terrain

### Lone Star Honda 3240 Turbo modifiée (voiture de poursuite)

Même s'il est bien plus logique de recourir à la poursuite aérienne et aux drones pour les poursuites à grande vitesse, les gangs de bikers et les sales gosses corpos amateurs de rodéos urbains font mauvais effet à la trid quand ils écumant les rues sans rien pour les arrêter en apparence. La plupart des organisations de maintien de l'ordre disposent donc d'au moins quelques véhicules rapides pour se lancer à leur poursuite. Quand un shadowrunner se met à hacher menu ses poursuivants classiques et que personne n'arrive à atteindre un bon rigger à l'abri dans son véhicule, un intercepteur conduit par un flic rigger représente souvent la dernière carte des autorités. Très légèrement armée, la 3240 a pour rôle de coller aux fesses des suspects, aussi sophistiquée que soit leur route d'évasion.

**Modèles similaires :** Eurocar Persecutor SE

**Améliorations de base :** cocon pour rigger (amélioré), turbo

### DocWagon SRT (ambulance)

DocWagon est sans doute le seul coup de pouce qu'un shadowrunner peut attendre lors d'un run, même si c'est le genre d'aide dont il se passerait bien. L'ambulance DocWagon standard dispose du dernier système médical Valkyrie, et parfois la version DocWagon du drone AutoDoc (voir p. 350, *SR4A*). Grâce aux docteurs à distance et aux drones, l'équipe DocWagon classique n'a pas besoin d'être aussi fortement entraînée que par le passé. Il leur suffit de placer le patient dans le module Valkyrie, l'AutoDoc ou l'unité placée dans l'ambulance, et de laisser les toubibs de la clinique lancer les procédures à distance pour soigner le patient. L'équipe paramédicale peut alors se concentrer sur l'autre partie de sa mission : extraire et transporter le patient. Dans le pire des cas, des équipes de réanimation mieux armées sont envoyées à l'extérieur du site d'extraction. La première priorité consiste à protéger les ressources matérielles et humaines de DocWagon, la seconde de protéger le patient.

**Modèles similaires :** BuMoNa Rettungswagen, Aztechnology Patecatl

**Améliorations de base :** module Valkyrie, rack de drone (grand)

### DocWagon HTR (ambulance d'intervention à haut risque)

Version lourdement armée et blindée de l'ambulance STR standard de DocWagon, ce modèle est utilisé par les équipes d'intervention à haut risque pour évacuer leurs clients des « zones sensibles ».

**Améliorations et modifs :** meurtrières (3), grand rack de drone, GridLink, module de rigging, module Valkyrie, monture d'arme (tourelle renforcée externe télécommandée sur le toit, avec mitrailleuse légère et canon à eau)

**Armes :** Ingram White Knight, canon à eau LS Flashflood

**Équipement :** 2 drones Evo Orderly drones avec Blindage personnel (Indice 5)

### Lone Star Black Mariah USPTV (transport de détenus)

Ce grand classique du transport de détenus a été revu et corrigé au fil des années après une série d'attaques de gangs qui voulaient libérer certains de leurs membres arrêtés par la police. Volés, ces véhicules sont l'un des meilleurs moyens de transport clandestin existants. Pour les prisonniers importants, ou ceux qui risquent de faire l'objet d'une tentative de libération (comme les bikers des gangs de motards), la plupart des forces de police fournissent une escorte plutôt que de choisir de blinder et d'armer le Black Mariah.

**Modèles similaires :** Wuxing SecV Transport, Dodge APT890.

**Améliorations de base :** aménagements (Moyen, représente le matériel et les mesures de détention des prisonniers), caméras internes, protection pare-balles passagers 5, système de survie 2

### Mercedes Multimog Greif (véhicule de commandement)

Le Mercedes Multimog Greif (« Griffon » en allemand) est un camion de commandement lourdement armé. Il dispose de systèmes de commandement et de communication sophistiqués, de racks de drones messagers ou d'escorte, et d'un MCT Sentinel-Nexus (voir *Unwired*) intégré au véhicule. Le Greif peut ainsi non seulement servir de poste de commandement, mais également de point d'accès matriciel mobile pour l'équipage et les unités alliées se trouvant à proximité.

Le coût inclut le nexus mais pas les drones, qui doivent être achetés séparément.

**Modèles similaires :** Aztechnology Calpöleh, UCAS A1170 Phalanx CV

**Améliorations de base :** CCME 2, CME 2, liaison satellite, 2 meurtrières, module de rigging, protection pare-balles passagers 6, 2 racks de drones (petits, avec rampe), système de survie 1

### Surfstar Marine Seacop (vedette de patrouille portuaire)

Comme la plupart des entrepôts appartiennent ou sont loués à des corpos bénéficiant d'un statut extraterritorial, la seule façon d'inspecter ce qui rentre dans un port consiste à inspecter un navire avant son arrivée. Même si la société Shore Patol a essayé à une époque de piquer cette mission aux Gardes

**Interface épidermique intégrale (tous) :** l'interface de contrôle standard d'un véhicule (c-à-d. son volant et / ou son tableau de bord) peut être modifiée pour fonctionner avec une interface épidermique (voir p. 328, *SR4A*), sans utiliser d'emplacements. Cette modification permet d'étendre la surface effective de l'interface pour inclure tout l'intérieur du véhicule, voire pourquoi pas son extérieur. Au gré du propriétaire, le véhicule peut être équipé de points d'interface épidermique à différents points précis du véhicule.

**Interface gyro (standard) :** cette amélioration s'applique à une monture d'arme de type tourelle. Pour que l'interface gyro fonctionne correctement, la tourelle doit déjà être télécommandée (voir p. 149). L'interface gyro de la tourelle communique avec l'Autopilote du véhicule, et permet de maintenir l'alignement de la tourelle quelles que soient les manœuvres réalisées par le véhicule. Ignorez tous les modificateurs dus au mouvement du véhicule. Si la tourelle n'est pas télécommandée, l'interface gyro réduit les modifications applicables au tir depuis un véhicule de moitié (arrondi à l'inférieur).

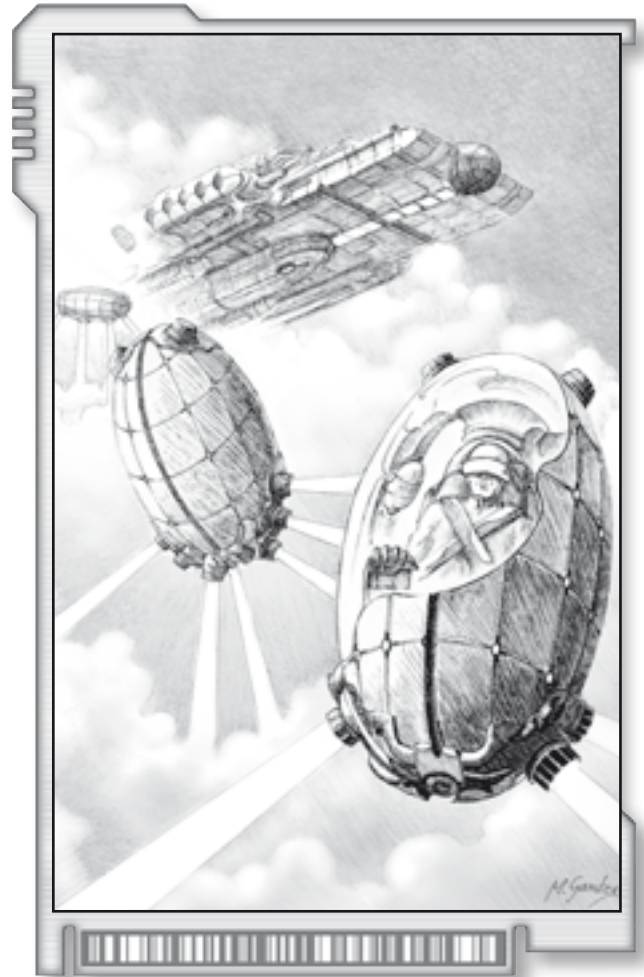
**Jet d'eau sous pression (tous, bateaux seulement) :** un jet sous pression est une version plus avancée de la simple hélice utilisée pour propulser les bateaux. L'eau est aspirée par un tube et rejetée à l'arrière de l'embarcation grâce à une turbine sous-marine. Le bateau devient donc plus discret. Tous les tests pour le détecter subissent un modificateur de réserve de dés de -4.

**Lance torpilles (standard, bateaux, hovercrafts, appareils aériens et véhicules terrestres amphibies seulement) :** cette amélioration s'applique à une monture d'arme (voir p. 148) et la transforme en lance torpilles (il n'est pas nécessaire qu'il se trouve sous la surface, mais peut être monté sous le ventre d'un avion ou sur le pont d'un navire). Une monture d'arme normale peut être modifiée en petit lance-torpilles, alors qu'une monture d'arme renforcée peut être modifiée en grand lance-torpilles. La monture peut également être modifiée pour accueillir une arme capable de tirer sous l'eau (voir la modification *Adaptation pour environnement extrême*, p. 135).

**Lanceur de bandes d'arrêt (standard) :** ce système éjecte une bande d'arrêt (voir p. 107) en une Action automatique. Le chargeur du dispositif peut contenir jusqu'à 6 bandes de n'importe quel type.

**Liaison satellite (standard) :** cette modification équipe le véhicule d'une liaison satellite (voir p. 328, *SR4A*) qui permet à la fois de communiquer et de contrôler le véhicule à distance sur les missions de très longue durée.

**Logique floue (tous, Autopilote 3+ seulement) :** de nombreux programmes Autopilote bénéficient d'autosofts pour parer aux imprévus, mais il y a une limite au genre d'arborescence de scénarios que ces programmes peuvent élaborer. Dans ce cas, il existe le package Logique floue, une combinaison hardware / software capable d'analyser entièrement une situation et d'aider les programmes appropriés à faire des choix plus efficaces. Il ne s'agit pas de remplacer l'Autopilote ou les autosofts, mais de permettre aux programmes existants installés dans le véhicule de mieux peser leurs décisions. Si le



véhicule ou le drone dépense une Action complexe, il ajoute +2 à sa réserve de dés pour une tâche spécifique. Hors combat, il peut prendre une minute entière pour considérer ses différentes options et ajouter +3 à sa réserve de dés à la place.

**Machinerie / Stockage spécial :** il existe des dizaines d'équipements spécifiques dont il est possible de doter un véhicule, comme une lame de bulldozer, une grue, ou une chambre froide pour transporter certaines marchandises. La modification nécessite l'interprétation du meneur de jeu, mais en règle générale, le nombre d'emplacements nécessaires est équivalent à environ un quart de la taille de la modification elle-même (une grande pelleuse a par exemple une Structure de 8). Certaines machineries spéciales peuvent être modulaires, et remplacées avec un Test étendu de Mécanique automobile + Logique (10, 5 minutes). Un compartiment spécial ou une soute peuvent nécessiter un nombre d'emplacements égal au quart de la Structure globale des éléments ou des marchandises qui s'y trouvent. Plutôt que de donner des chiffres stricts, le meneur de jeu peut les ajuster en fonction des besoins de sa campagne.

Modifs de véhicules	Emplacements	Seuil	Outils	Coût	Dispo.	Compétence spéciale
Interface épidermique totale	1	8	Atelier	5 000 ¥	8	Hardware
Interface gyro	1	8	Atelier	5 000 ¥	12P	Hardware
Jet d'eau sous pression	2	10	Installation	Structure × 200 ¥	6R	—
Lance-torpilles	1	8	Atelier	2 000 ¥	12P	Armurerie
Lanceur de bandes d'arrêt	1	10	Atelier	800 ¥ + bandes	12P	—
Liaison satellite	1	6	Kit	500 ¥	4	Hardware
Logique floue	1	4	Kit	2 500 ¥	12R	Hardware
Machinerie spéciale	variable	variable	variable	variable	variable	variable

Ce chapitre comprend des règles étendues détaillant comment vos personnages peuvent infliger ou recevoir des blessures corporelles de différentes manières, notamment grâce aux arts martiaux, avec des règles de combat avancées et dans des environnements dangereux.

## ARTS MARTIAUX

Ces règles concernant les arts martiaux fournissent à vos personnages des possibilités supplémentaires de combat en mêlée. Les arts martiaux augmentent la diversité et la complexité des combats armés et à mains nues. Un art martial comprend à la fois le développement technique d'une forme particulière de combat, et l'expression artistique de ses principes. Le style de combat original d'un personnage résulte de la somme de ses entraînements. Dans le feu de l'action, les personnages comptent sur leurs réflexes conditionnés et leur mémoire corporelle, acquis grâce à une pratique et des manœuvres répétées. Plus qu'une collection de tours de passe-passe, le style propre à un personnage résulte de la combinaison de techniques spécialisées et d'entraînement inhérents à chaque art martial.

En termes de jeu, un personnage qui souhaite apprendre un style d'art martial doit acheter l'avantage Arts martiaux correspondant, soit lors de la phase de création de personnage pour 5 PC, soit après que le personnage ait été créé en dépensant le double des PC en points de Karma. Cet avantage suit les règles standard des traits (voir p. 81, *SR4A*).

### Apprendre un style d'arts martiaux

Certains arts martiaux sont illégaux ou réglementés par les autorités de nombreux endroits, ou encore sont considérés comme des secrets à ne pas partager avec des inconnus. Les personnages doivent donc être prudents quand ils s'y exercent ou recherchent des professeurs ou des fournisseurs au marché noir. En plus du coût en points de Karma, un personnage apprenant un style d'arts martiaux pendant le jeu doit payer le coût d'un professeur ou d'un tutorsoft approprié.

#### COÛTS D'ENSEIGNEMENT DES ARTS MARTIAUX

Méthode d'apprentissage	Coût
Professeur au marché noir (compétence 1 à 7)	Compétence × 2 000 ¥
Professeur certifié (compétence 1 à 7)	Compétence × 1 500 ¥
Tutorsoft (Indice 1 à 4)	Indice × 1 000 ¥

Une fois qu'un personnage dispose d'un professeur ou d'un tutorsoft, il fait un jet d'Intuition + Agilité (coût en PC, 1 mois). Les professeurs peuvent également faire un Test d'Enseignement (voir *Enseignement*, p. 133, *SR4A*) pour ajouter des dés supplémentaires au test d'apprentissage. Tous les modificateurs de blessures s'appliquent, mais aussi les modificateurs de distractions causés par de mauvaises conditions, etc. De nombreux styles ne sont pas disponibles sur tutorsoft, et les rares maîtres encore vivants pouvant les enseigner demandent des services et des dons autres que des nuyens avant d'accepter de transmettre leur savoir. Un personnage peut apprendre un style en même temps qu'il améliore une Compétence de combat.

Remarque : les avantages des styles d'arts martiaux ne peuvent pas être transmis par les skillsofts ; l'entraînement réel est le seul moyen de les obtenir.

## ARTS MARTIAUX (AVANTAGE)

**Coût :** 5, 10, 15 ou 20 PC

Arts martiaux représente l'entraînement d'un personnage dans un style d'arts martiaux particulier. Le style particulier doit être précisé quand le trait est acheté. Des styles supplémentaires peuvent aussi être appris, mais il faut acheter le trait pour chaque nouveau style.

Chaque style procure un panel d'avantages spécifiques à certains aspects du combat en mêlée. Un seul avantage peut être choisi pour chaque niveau du trait. Par exemple, à 5 PC le personnage apprend un avantage, à 10 PC, deux avantages, et ainsi de suite.

Un personnage gagne tous les avantages des styles d'arts martiaux qu'il connaît. S'ils se chevauchent, ces modificateurs de dés s'additionnent. Le nombre maximum de dés qui peuvent être ajoutés ou soustraits de la réserve de dés d'un personnage grâce aux modificateurs d'arts martiaux est égal à l'indice de la Compétence de combat concernée. Le modificateur maximum de VD cumulée est +3.

Le trait Arts martiaux permet aussi au personnage d'acheter des manœuvres (voir p. 159).

## SPÉCIALISATION EN ARTS MARTIAUX

Dans *SR4A*, Art martial est listé comme une spécialisation de la compétence Combat à mains nues (voir *Spécialisations*, p. 121, *SR4A*). Si le meneur de jeu le permet, cette spécialisation peut aussi être achetée pour chaque Compétence de combat (en partant du principe que le style d'art martial appris par le personnage s'applique à l'arme utilisée). Le personnage, en se focalisant sur les techniques d'arts martiaux, améliore ainsi sa Compétence de combat.

Si le meneur de jeu le décide, cette spécialisation peut être ignorée quand il considère que les circonstances rendent l'utilisation du style inadaptée. Par exemple, la spécialisation du style d'art martial Boxe avec la compétence Combat à mains nues ne s'appliquera pas quand un personnage saisit un adversaire au sol. En effet, la boxe ne comprend pas de techniques de combat au sol.

*Jimmy No possède le style d'art martial kung fu. Après avoir étudié avec son maître, Jimmy se spécialise en utilisant son kung fu avec le sabre papillon traditionnel. Sa compétence devient Armes tranchantes (Kung fu) : 3 (+2). Néanmoins, quand Jimmy, armé d'un simple couteau de cuisine, se retrouve face à un adversaire, le meneur de jeu décide que l'entraînement au kung fu de Jimmy ne comprend pas de techniques de combat au couteau. Sa spécialisation ne s'applique donc pas à la situation.*

## STYLES D'ARTS MARTIAUX

Les styles d'arts martiaux suivants sont achetés grâce à l'avantage Arts martiaux (p. 156). Pour chaque art martial, le descriptif comprend le nom du style, de ses variantes (entre parenthèses), une courte description ou un historique, ainsi que les avantages que le personnage peut choisir (un seul avantage par tranche de 5 PC du trait Arts martiaux). Le meneur de jeu peut modifier ces styles ou en créer de nouveaux s'il cela lui semble utile.

### Aïkido (judo, jiu-jitsu)

L'aïkido, un art martial conçu pour la défense, met l'accent sur des mouvements circulaires retournant la force de l'attaquant contre lui. L'aïkido et ses variantes sont pratiqués du continent américain à l'Asie, et en particulier au Japon. Les plus grands maîtres dirigent des dojos à Kyoto et Néo Tokyo, et attendent de leurs étudiants qu'ils étudient la philosophie

# ÉQUIPEZ-VOUS !



Quand la sécurité corpo vous noie sous une pluie de plomb, le moindre souci de garde-robe peut signer votre arrêt de mort.

Pour survivre face aux gangs, aux syndicats du crime et aux mégacorpos, les shadowrunners ont besoin du meilleur matos qu'ils peuvent produire, acheter ou voler.

**Arsenal** couvre tout ce dont une équipe de runners peut avoir besoin, des armes et armures à l'électronique de pointe, en passant par les gadgets d'espionnage et les tous derniers drones. Cet ouvrage aborde également les réalités du marché noir et de la drogue, et fournit des règles avancées pour le combat et les arts martiaux, la préparation de produits chimiques et d'explosifs maison, et les modifications d'armes et de véhicules. Avec, **pour la VF**, du **matériel**, des **armes** et des **véhicules supplémentaires** !



Copyright © 2008-2009 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 Etats-Unis et / ou dans d'autres pays. Catalyst Game Labs et le logo Catalyst Game Labs sont des marques déposées d'InMediaRes Productions, LLC.



ISBN 978-2-915847-58-1



BBESR11

Prix : 36 euros