

ANARCHY & SHADOWRUN

LES OUVRAGES DE LA CINQUIÈME ÉDITION

Si *Shadowrun: Anarchy* est votre première introduction au Sixième Monde, ou une réintroduction après une longue pause, voici deux bonnes nouvelles : tout d'abord, ce livre est tout ce dont vous avez besoin pour de nombreuses et passionnantes heures de *Shadowrun*. De plus, si vous voulez en apprendre plus sur le Sixième Monde et introduire de nouveaux éléments dans vos parties (et il y en a beaucoup), de nombreux autres livres sont disponibles. Certains de ces livres contiennent beaucoup de caractéristiques chiffrées, et nécessiteront donc un effort pour être convertis à *Anarchy* ; d'autres se concentrent sur l'univers, l'intrigue et ses acteurs principaux, stimulant l'inspiration et offrant des accroches de scénarios et de campagnes sans nécessiter d'effort de conversion à *Anarchy*. Voici un petit aperçu des différents types d'ouvrages de la gamme *Shadowrun*, des informations qu'ils contiennent et des efforts qu'ils demanderont pour être utilisés avec *Anarchy*.

LIVRES DE RÈGLES

Chaque domaine important de l'univers dispose d'un livre de règle spécifique :

- **Run & Gun** pour le combat
- **Le Grimoire des Ombres** pour la magie
- **Chrome Flesh** pour les augmentations
- **Data Trails** pour la Matrice
- **Run Faster** détaille de nouvelles options de personnages

En tant que livres de règles, ils sont naturellement remplis de caractéristiques chiffrées et de règles qui n'ont pas d'utilité pour les joueurs d'*Anarchy*. Ils contiennent cependant de nombreuses informations sur leurs domaines respectifs, ainsi que des idées de scénarios, d'Atouts et d'équipement qui pourraient s'avérer utiles. **Run Faster**,

en particulier, pourrait fournir de nombreuses idées de personnages aux joueurs qui souhaiteraient exploiter l'ensemble des personnalités du Sixième Monde. Enfin, les catalogues de ces livres contiennent pléthore de noms commerciaux qui peuvent être réutilisés pour habiller les capacités des personnages et rendre leur environnement plus « réel ».

SUPPLÉMENTS D'UNIVERS ET DES OMBRES

Ces suppléments contiennent des informations sur l'univers et les intrigues majeures en cours. Ces informations sont directement utilisables à *Anarchy*. De plus, les suppléments des Ombres abordent chacun une facette du métier de Shadowrunner qui peuvent s'avérer source d'inspiration, même si la petite section équipement peut nécessiter une adaptation. **Âmes Volées** se concentre sur les extractions, en plus de l'histoire principale, et **Lockdown** détaille l'état actuel de la ville de Boston tout en fournissant une campagne. D'autres suppléments de ce type seront aussi traduits.

SCÉNARIOS

Ces ouvrages peuvent être très utiles pour générer des idées d'aventures et de campagnes pour *Anarchy*. Les PNJ devront être adaptés à *Anarchy*, mais une adaptation à la volée est possible, comme indiqué ci-dessous. Les livres de campagne comme **Bloody Business** ont une structure plus lâche, ce qui permet au meneur de jeu de combiner les intrigues comme il le souhaite, alors que les aventures comme **Fragmentation** ont un déroulement plus défini, réduisant ainsi le travail préparatoire nécessaire au MJ.

PASSER DE SR5 / SR6 À ANARCHY

Les différences entre *Shadowrun*, Cinquième Édition et *Shadowrun*, Sixième Monde n'ont que peu d'impact sur la

conversion des personnages vers *Shadowrun: Anarchy*. La procédure suivante permet donc de convertir les personnages depuis SR5 ou SR6 vers *Anarchy*. Les étapes spécifiques à une version de *Shadowrun* sont clairement identifiées.

Notez qu'il n'est pas forcément nécessaire de convertir les personnages. Pour faire un test à la volée, la combinaison Compétence + Attribut utilisée à *Anarchy* peut être appliquée avec les personnages SR5 ou SR6. Contentez-vous des étapes 1 et 2 et vous serez capables de faire avancer votre aventure.

Pour les autres cas, voici comment adapter un personnage SR5 ou SR6 pour *Anarchy*.

ÉTAPE 1 : ATTRIBUTS

Utilisez directement les attributs Force, Agilité, Volonté, Logique, Charisme et Chance du personnage. Si la Constitution naturelle du personnage est supérieure à sa Force, augmentez sa Force de 1 par tranche de 2 points de différence. Si sa Réaction naturelle est supérieure à son Agilité, augmentez son Agilité de 1 par tranche de 2 points de différence. Si son Intuition naturelle est supérieure à sa Logique, augmentez sa Logique de 1 par tranche de 2 points de différence. Cela signifie qu'un personnage avec une Intuition de 5 et une Logique de 2 sera converti à *Anarchy* avec une Logique de 3. Dans tous les cas, les attributs ne peuvent pas dépasser le maximum défini par le métatype, tout point au-delà est perdu.

Si la Magie du personnage est supérieure à sa Volonté, augmentez sa Volonté de 1 par tranche de 2 points de différence. Si la Volonté atteint la valeur maximale et qu'il reste des points, ils sont ajoutés à une compétence au choix du joueur parmi Combat astral, Sorcellerie et Conjuración. Ils peuvent être divisés entre plusieurs compétences.

Si la Résonance du personnage est supérieure à sa Logique, augmentez sa Logique de 1 par tranche de 2 points de différence. Si la Logique atteint la valeur maximale et qu'il reste des points, ils sont ajoutés à une compétence au choix du joueur parmi Hacking et Technomancie. Ils peuvent être divisés entre plusieurs compétences.

ÉTAPE 2 : COMPÉTENCES

La correspondance entre les compétences de SR5 et SR6 et celles d'*Anarchy* n'est pas toujours directe. Plusieurs cas peuvent se produire :

- Si une compétence de SR5 ou SR6 existe à *Anarchy*, ou est entièrement couverte par une compétence d'*Anarchy* (par exemple celle qui porte le nom du groupe de compétence associé de SR5), attribuez l'indice actuel pour cette compétence.
- Si le personnage dispose de plusieurs compétences de SR5 ou SR6 qui correspondent à la même compétence d'*Anarchy*, commencez par garder l'indice le plus haut. Puis additionnez les indices des autres compétences SR5 ou SR6 correspondant à cette compétence *Anarchy* et divisez le résultat par 3 (arrondi à l'inférieur). Ajoutez ce résultat à la nouvelle compétence, sans pouvoir dépasser 12.

- Certaines compétences de SR6 correspondent à plusieurs compétences d'*Anarchy* (voir la table de correspondance des compétences SR6), regardez pour quoi elle est utilisée dans le concept du personnage. Si cela correspond à une seule compétence d'*Anarchy*, alors attribuez-lui l'indice d'origine. Si, au contraire, cela correspond à plusieurs compétences *Anarchy*, alors répartissez [indice] points, plus [indice / 2] points par compétence (arrondissez le total à l'inférieur) après la première entre les différentes compétences *Anarchy* sans dépasser l'indice d'origine.

Enfin, deux compétences ne se retrouvent pas dans *Anarchy* :

- **Perception** : à *Anarchy*, la perception est gérée uniquement à travers les attributs Logique et Volonté, sans faire intervenir de compétence. Si le personnage dispose de la compétence Perception à un indice supérieur ou égal à 5, augmentez sa Logique ou sa Volonté de 1, sans dépasser le maximum défini par le métatype.
- **Enchantement** : l'enchantement n'est pas couvert par les règles d'*Anarchy*. S'il ne s'agit que d'un aspect annexe du personnage, supprimez simplement la compétence. Si, au contraire, il s'agit du point central du personnage, discutez avec le meneur de jeu sur la meilleure façon de le porter à *Anarchy*. L'Enchantement pour l'alchimie peut être gardé et suivre les règles de lancement de sort. Pour ce qui est des autres domaines d'application, le mieux est probablement d'en faire une Réplique ou un Mot-clé.

ÉTAPE 3 : CONNAISSANCES

Un certain nombre de compétences de connaissances de SR5 / SR6 devraient être couvertes par les Mots-clés du personnage. Parmi celles qui ne le sont pas, sélectionnez la plus importante et faites-en la Connaissance du personnage.

ÉTAPE 4 : TRAITS

Sélectionnez les deux avantages et le défaut les plus marquants du personnage et ignorez les autres. N'ajoutez pas de Trait si le personnage en a moins, ce qui est le cas de beaucoup de PNJ. Les traits qui apparaissent dans la liste p. 70 sont prêts à l'emploi, pour les autres l'effet par défaut est de fournir un modificateur de +2 dés à une compétence donnée pour les avantages et de -2 dés pour les défauts. Les joueurs sont libres de proposer un autre fonctionnement pour leurs traits, avec l'accord du meneur de jeu.

ÉTAPE 5 : PERSONNAGES ÉVEILLÉS OU ÉMÉRGÉS

Ces aptitudes sont conservées à *Anarchy*. Les différents types d'Éveillés sont détaillés p. 58.

ÉTAPE 6 : ARMES

Certaines armes apparaissent dans le catalogue d'armes p. 73 et il suffit donc de prendre leurs caractéristiques. Pour les autres, assignez les modificateurs de portée en vous inspirant de ceux fournis pour une arme similaire est calculez la valeur de dommage comme suit :

Conversion depuis SR5 :

- Remplacez Force par (Force / 2) pour les armes de mêlée.
- Réduisez la valeur de dommage des armes à distance de 2.

Conversion depuis SR6 :

- Assignez la VD des armes de mêlée en vous inspirant des armes similaires.
- Doublez la valeur de dommage des armes à distance.

La plupart des modifications d'armes n'ont pas d'effet à *Anarchy*. Représentez les autres à l'aide des règles de modifications d'arme p. 77.

ÉTAPE 7 : AUGMENTATIONS, SORTS, POUVOIRS, ETC.

Les Atouts de *Shadowrun : Anarchy* couvrent tout cela. Le catalogue d'Atouts, p. 67, devrait aider à faire la conversion : si l'Atout correspondant existe, utilisez simplement la version *Anarchy*. Gardez en tête que les personnages ne peuvent pas avoir plus de six Atouts, pour certains personnages il sera nécessaire d'abandonner certains objets, sorts, capacités, armes ou spécialités. Concentrez-vous sur ce qui est essentiel pour ce personnage et supprimez les doublons (un mage n'a pas besoin des sorts Éclair de force et Éclair mana à *Anarchy*). Dans certains cas, plusieurs Atouts proches peuvent être regroupés en un seul, de niveau supérieur (voir *Consolidation d'Atouts*, p. 76).

Les Atouts qui n'existent pas dans le catalogue d'Atouts doivent être créés. La solution la plus simple, qui fonctionnera dans la plupart des cas, est de permettre de relancer un, deux ou trois dés lors des tests d'une compétence spécifique. Les sorts peuvent être plus compliqués, mais ils seront généralement construits de façon similaire aux sorts existants. Les préparations seront construites comme les sorts, en changeant uniquement l'intitulé. En cas de doute, trouvez un Atout similaire et copiez-le.

ÉTAPE 8 : MOTS-CLÉS, COMPORTEMENTS ET RÉPLIQUES

Utilisez votre connaissance du personnage pour lui trouver cinq Mots-clés ainsi que quatre Comportements et six Répliques.

ÉTAPE 9 : ESSENCE

L'Essence du personnage est calculée en se basant sur ses Atouts, indépendamment de son Essence d'origine.

ÉTAPE 10 : ÉQUIPEMENT IMPORTANT ET CONTACTS

Sélectionnez les pièces d'équipement et les contacts les plus importants et notez-les. Idéalement il ne devrait pas en avoir plus de six au total, mais des exceptions sont possibles pour des personnages particulièrement avancés ou puissants.

ÉTAPE 11 : MONITEURS DE CONDITION

Recalculez les moniteurs de condition en suivant les règles normales de *Shadowrun : Anarchy* :

- Moniteur de condition étourdissant : [(Volonté / 2) + 8]
- Moniteur de condition physique : [(Force / 2) + 8]

PASSER D'ANARCHY À SR5 / SR6

Certains joueurs peuvent vouloir transposer leurs personnages *Anarchy* à SR5 ou SR6, afin de bénéficier des règles plus détaillées de ces jeux. La procédure suivante permet de faire cette conversion, mais le livre de base de *Shadowrun, Cinquième Édition* ou *Shadowrun, Sixième Monde* est nécessaire pour fournir l'ensemble des règles et aider à certains détails. Comme précédemment, la conversion se fait par étapes.

ÉTAPE 1 : ATTRIBUTS

Utilisez directement les attributs Force, Agilité, Volonté, Logique, Charisme et Chance du personnage. La Constitution prend le même indice que la Force, la Réaction le même indice que l'Agilité et l'Intuition le même indice que la Logique. Diminuez les attributs si nécessaire pour respecter les valeurs maximales à SR5 ou SR6.

En fonction de leur métatype, les personnages disposent d'un certain nombre de points d'attributs à répartir entre leurs attributs (1 pour 1, sans pouvoir augmenter leur Chance). Ces points doivent être utilisés prioritairement pour respecter les valeurs minimales du métatype. Assurez-vous enfin que les personnages reçoivent les caractéristiques spéciales liés à leur métatype, voir *Création d'un shadowrunner, SR5* ou *Création de personnage, SR6*.

MÉTATYPE	POINTS SR5	POINTS SR6
Humain	—	—
Elfe	1	1
Nain	2	1
Ork	2	1
Troll	3	2

ÉTAPE 2 : COMPÉTENCES

La correspondance entre les compétences d'*Anarchy* et celles de SR5 et SR6 n'est pas toujours directe. Plusieurs cas peuvent se produire (voir la table de correspondance des compétences SR6) :

- Pour les compétences qui ont une équivalence directe, gardez la compétence et son indice inchangés.
- Pour les compétences d'*Anarchy* qui correspondent à plusieurs compétences SR5 ou SR6, ou à un groupe de compétences à SR5 (Athlétisme, Armes à feu, Biotech, Conjuración, Corps à corps / Combat rapproché, Électronique, Furtivité, Ingénierie, Sorcellerie, Technomancie), répartissez [indice] points, plus [indice / 2] points par compétence après la première (arrondissez le total à l'inférieur) entre les différentes compétences *Anarchy* sans dépasser l'indice d'origine.
- Si le personnage dispose de plusieurs compétences d'*Anarchy* qui correspondent à la même compétence de SR6, commencez par garder l'indice le plus haut. Puis additionnez entre eux les indices des autres compétences d'*Anarchy* correspondant à cette compétence SR6 et divisez le résultat par 3 (arrondi à l'inférieur).



Ajoutez ce résultat à la nouvelle compétence, sans pouvoir dépasser 9.

Enfin, la compétence Perception n'existe pas à *Anarchy*, attribuez-lui un indice égal à (Volonté / 2) (arrondi au supérieur).

ÉTAPE 3 : COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

Les compétences de connaissances jouent un rôle plus important à SR5 et SR6 que les Connaissances à *Anarchy*, il est donc nécessaire d'en ajouter. Le personnage disposera d'un certain nombre de points à dépenser pour ses compétences de connaissances :

- **SR5** : (Intuition + Logique) × 2 points de compétences de connaissances, à dépenser dans ses compétences de connaissance (1 point pour 1 point de compétence).
- **SR6** : (Logique) compétences de connaissance à choisir.

Commencez par donner un indice à la Connaissance d'*Anarchy*, puis ajoutez de nouvelles compétences. Les Mots-clés des personnages d'*Anarchy* jouant le rôle de Connaissances, il est conseillé de commencer par celles-là. Le personnage reçoit aussi sa langue natale comme compétence de langue gratuitement (indice : N).

ÉTAPE 4 : TRAITS

Si un trait d'*Anarchy* dispose d'un équivalent à SR5 ou SR6, donnez simplement ce trait à votre personnage. S'il s'agit d'un trait disponible en plusieurs niveaux, utilisez le niveau minimum. Si un trait n'a pas d'équivalent à SR5 ou SR6, choisissez-en un autre ou créez-le avec le meneur de jeu.

ÉTAPE 5 : PERSONNAGES ÉVEILLÉS OU ÉMÉRÉS

Ces aptitudes sont conservées à SR5 ou SR6. Un personnage Éveillé aura un attribut Magie égal à [(Sorcellerie + Volonté) / 2] et un personnage Émergé aura un attribut Résonance égal à [(Technomancie + Logique) / 2] (arrondi au supérieur dans les deux cas).

ÉTAPE 6 : ARMES

Toutes les armes décrites dans *Anarchy* existent à SR5 ou SR6, utilisez simplement les statistiques SR5 ou SR6 des armes de votre personnage, dans leur version standard et sans modification additionnelle. Si vous avez inventé une arme pour votre personnage, discutez avec votre meneur de jeu pour trouver l'arme correspondante.

ÉTAPE 7 : ATOUTS

Les Atouts d'*Anarchy* peuvent correspondre à des augmentations, des sorts, des pouvoirs d'adepte, de l'équipement spécifique, etc. à SR5 et SR6. Dans la plupart des cas, l'Atout existe déjà à SR5 ou SR6, le personnage reçoit donc l'augmentation, le sort, le pouvoir ou l'équipement correspondant. De nombreuses augmentations et pouvoirs ont plusieurs niveaux, et c'est généralement aussi le cas des Atouts. Dans ce cas le niveau de l'augmentation ou du pouvoir est celui de l'Atout qu'il remplace.

Les personnages avec un cyberdeck sélectionnent trois programmes s'ils ne les ont pas déjà et choisissent un cyberdeck en se basant sur les exemples donnés dans le catalogue d'Atouts (p. 67), en accord avec le meneur de

jeu. Les technomanciens choisissent trois formes complexes. Les mages doivent avoir au moins quatre sorts, et peuvent donc en sélectionner de nouveaux pour atteindre ce nombre. Les adeptes doivent s'assurer que le nombre de points de pouvoir correspond bien à leur niveau de Magie, et sélectionner ou abandonner des pouvoirs le cas échéant.

ÉTAPE 8 : ESSENCE

L'Essence du personnage est recalculée à partir du coût en Essence de ses augmentations à SR5 ou SR6, indépendamment de son indice d'Essence à *Anarchy*. Si par hasard son Essence est de 0 ou moins, passez certaines de ces augmentations en alphaware ou betaware pour garder son Essence positive et l'empêcher de devenir un cyberzombie.

ÉTAPE 9 : ÉQUIPEMENT ET CONTACTS

L'équipement et les contacts sont directement ajoutés au personnage. Les joueurs doivent prendre le temps de comprendre les règles afférentes à leur équipement.

Les contacts du personnage *Anarchy* sont conservés.

- **SR5** : répartissez ensuite Charisme × 3 points entre l'Influence et la Loyauté des contacts.
- **SR6** : répartissez ensuite Charisme × 6 points entre le Réseau et la Loyauté des contacts.

ÉTAPE 10 : MONITEURS DE CONDITION

Recalculez les moniteurs de condition en suivant les règles normales de SR5 ou SR6 :

- Moniteur de condition étourdissant : $[(\text{Volonté} / 2) + 8]$
- Moniteur de condition physique : $[(\text{Constitution} / 2) + 8]$

ÉTAPE 11 : TOUCHES FINALES

Le personnage reçoit 15 points de Karma et 10 000 nuyens pour figoler son personnage, en suivant les règles normales de progression de personnage. Le Karma peut être converti en nuyens au taux de 2 000 nuyens par point de Karma, sans limite. Par contre, on ne peut garder qu'au maximum 5 000 nuyens après la conversion du personnage, le reste doit être dépensé lors de cette étape.

ÉTAPE 12 : LIMITES (SR5 UNIQUEMENT)

Les limites doivent être calculées suivant les règles normales de SR5 :

- **Limite mentale** = $[(\text{Logique} \times 2) + \text{Intuition} + \text{Volonté}] / 3$ (arrondi au supérieur)
- **Limite physique** = $[(\text{Force} \times 2) + \text{Constitution} + \text{Réaction}] / 3$ (arrondi au supérieur)
- **Limite sociale** = $[(\text{Charisme} \times 2) + \text{Volonté} + \text{Essence}] / 3$ (arrondi au supérieur)

CORRESPONDANCE DES COMPÉTENCES SR6

SR6	ANARCHY
Armes à feu	Armes à feu
Armes exotiques	Armes à feu, Armes lourdes, Corps à corps
Athlétisme	Acrobaties, Armes à projectiles, Athlétisme
Astral	Combat astral
Biotech	Biotech
Combat rapproché	Corps à corps
Conjuration	Conjuration
Électronique	Électronique
Enchantement	—
Escroquerie	Comédie
Furtivité	Furtivité
Influence	Étiquette, Intimidation, Négociation
Ingénierie	Armes de véhicule, Ingénierie
Perception	—
Pilotage	Véhicules divers, Véhicules terrestres
Piratage	Hacking
Plein air	Survie, Pistage
Sorcellerie	Sorcellerie
Technomancie	Technomancie

ANARCHY	SR6
Acrobaties	Athlétisme
Animaux	—
Armes à feu	Armes à feu, Armes exotiques
Armes à projectiles	Athlétisme
Armes de véhicule	Ingénierie
Armes lourdes	Armes à feu, Armes exotiques
Athlétisme	Athlétisme
Biotech	Biotech
Combat astral	Astral
Comédie	Escroquerie
Conjuration	Conjuration
Corps à corps	Combat rapproché, Armes exotiques
Électronique	Électronique
Étiquette	Influence
Furtivité	Furtivité
Hacking	Piratage
Ingénierie	Ingénierie
Intimidation	Influence
Négociation	Influence
Pistage	Plein air
Sorcellerie	Sorcellerie
Survie	Plein air
Technomancie	Technomancie
Véhicules divers	Pilotage
Véhicules terrestres	Pilotage