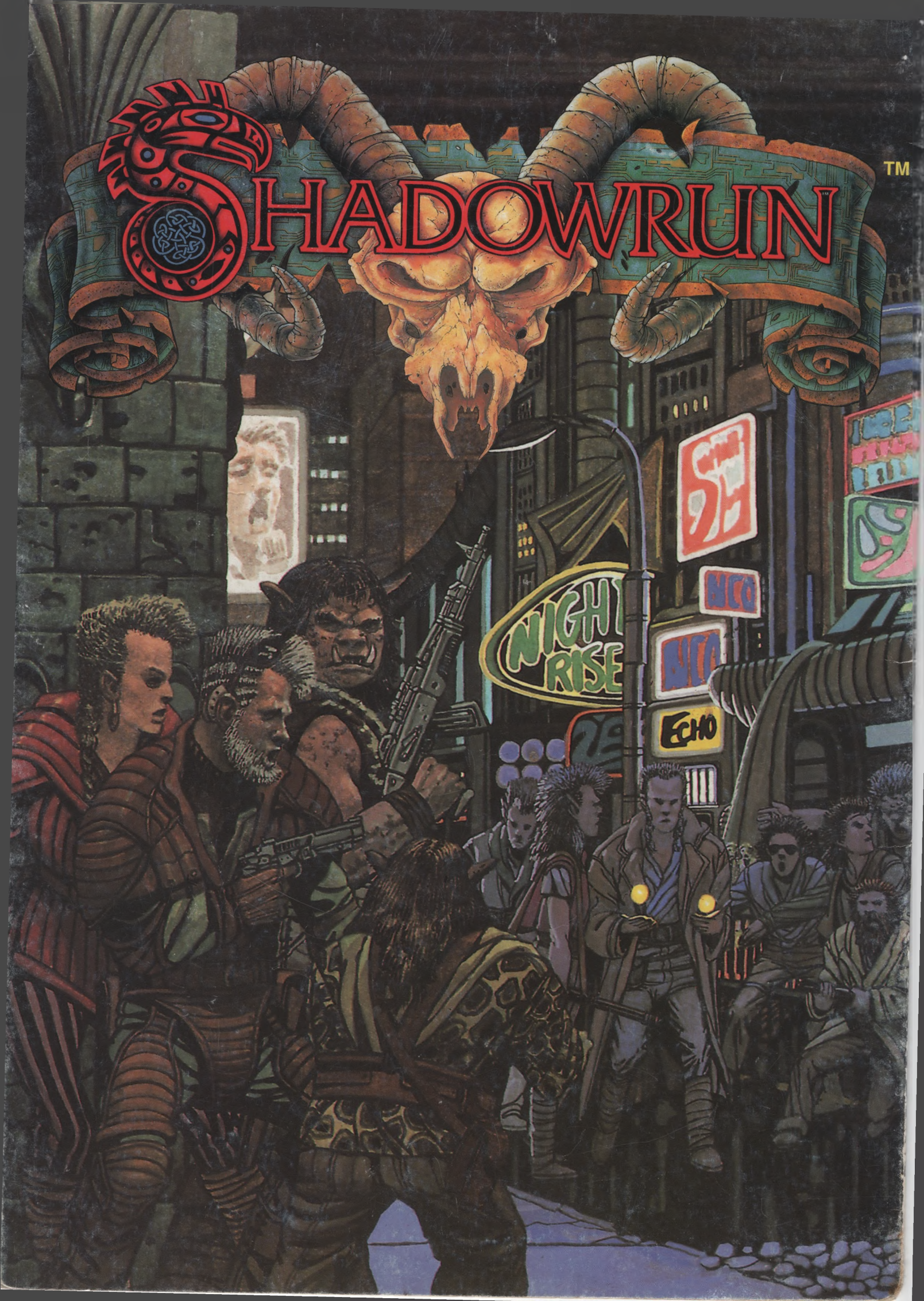


TM



# HADOWRUN

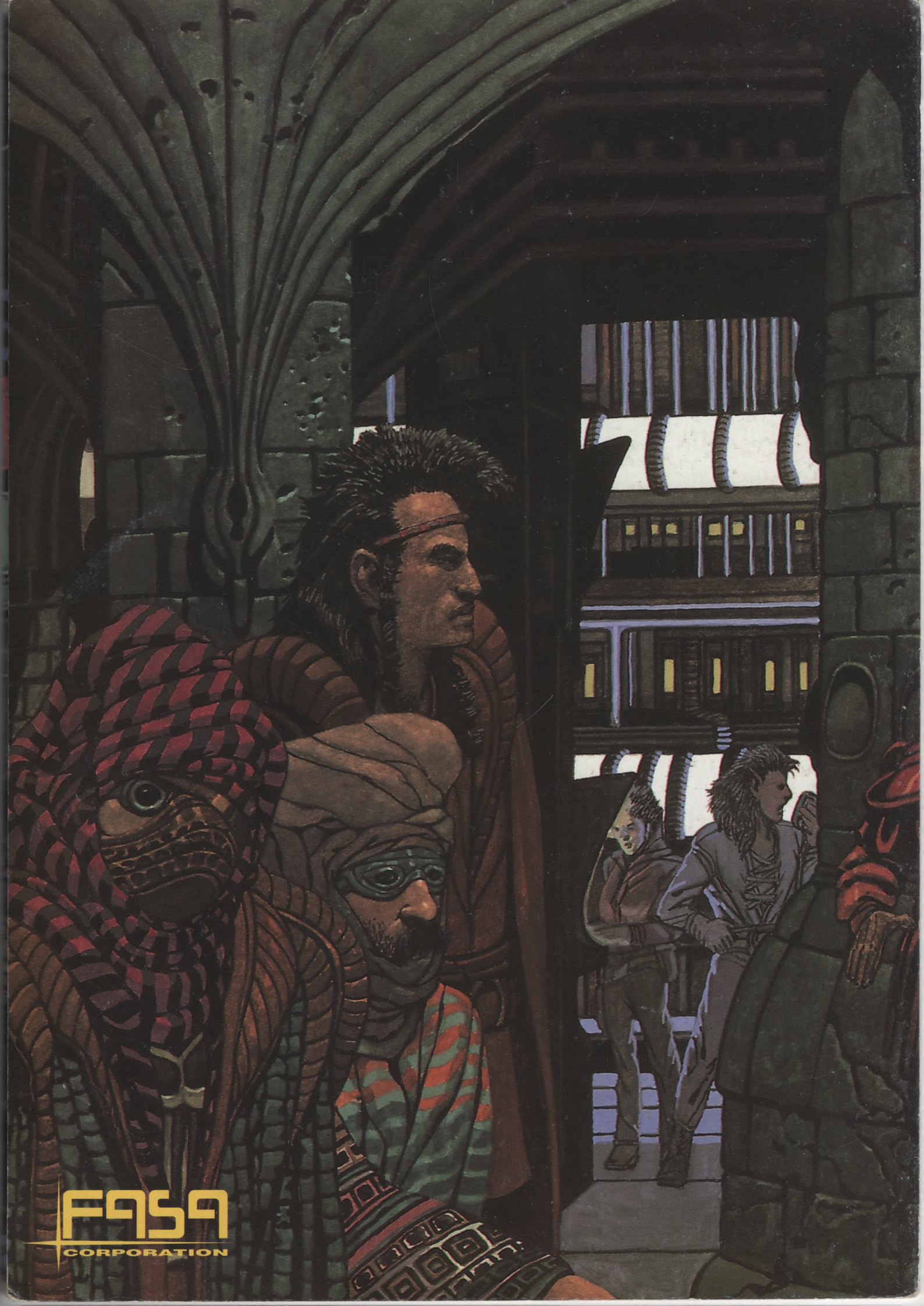




TM







**F959**  
CORPORATION



## TABLE DE RACISME

Résultat du Dé	Race
1	Toutes, sauf celle du PNJ
2	Humaine
3	Elfe
4	Naine
5	Ork
6	Troll

## TABLE DES COMPETENCES SOCIALES

Circonstances	Modificateur du Seuil de Réussite
Par rapport au PJ, le PNJ est :	
Amical	-2
Neutre	+0
Soupçonneux	+2
Hostile	+4
Un Ennemi	+6
Le résultat souhaité par le PJ est :	
Avantageux pour le PNJ	-2
Indifférent au PNJ	+0
Ennuyeux pour le PNJ	+2
Nuisible pour le PNJ	+4
Désastreux pour le PNJ	+6

## TABLE DE PILOTAGE DES VEHICULES

Situation	Modificateur du Seuil de Réussite
Contrôles complexes	+1
Manque de familiarité avec le véhicule :	
Situation non stressante	+1
Situation stressante	+3
Véhicule de grandes dimensions	+2
Véhicule de très grandes dimensions	+3
Mauvaises conditions	+2
Conditions terribles	+4
Contrôle par Interface	-(Indice de l'Interface x 2)

## TABLE DES MODIFICATEURS DUS AUX DEGATS

Blessures Physiques ou Etourdissantes		
Niveau de Dégats	Seuil de Réussite	Total d'Initiative
Intact	Néant	Néant
Léger	+1	-1
Moyen	+2	-2
Grave	+3	-3
Fatal- Inconscient ou proche de la mort -		

## TEST DE SURPRISE

**Dés à jeter :** Réaction  
**Seuil de Réussite :** 4 (+ modificateurs)  
**Notes :** tous les personnages impliqués doivent effectuer un Test de Surprise. Comparer le nombre des succès. Il faut en obtenir plus que l'adversaire pour pouvoir réagir ou agir contre lui.

## TABLEAU DES PORTEES DES ARMES

Seuil de Réussite	4	5	6	9
	Courte	portée en mètres Moyenne	Longue	Extrême
<b>Armes à Feu</b>				
Pistolet petit calibre	0-5	6-15	16-30	31-50
Pistolet léger	0-5	6-15	16-30	31-50
Pistolet lourd	0-5	6-20	21-40	41-60
Mitraillette	0-10	11-40	41-80	81-150
Taser	0-5	6-10	11-12	13-15
Shotgun	0-10	11-20	21-50	51-100
Fusil de sport	0-30	31-60	61-150	151-300
Fusil de précision	0-40	41-80	81-200	201-400
Fusil d'assaut	0-15	16-40	41-100	101-250
Mitrailleuse légère	0-20	21-40	41-80	81-150
<b>Armes Lourdes</b>				
Mitrailleuse moyenne	0-40	41-150	151-300	301-500
Mitrailleuse lourde	0-40	41-150	151-400	401-800
Canon d'assaut	0-50	51-150	151-450	451-1300
Lance-grenades	*5-50	51-100	101-150	151-300
Lance-missiles	*20-70	71-150	151-450	451-1500
<b>Armes de Trait et de Jet</b>				
Arc	0-For	For x 10	For x 30	For x 60
Arbalète légère	0-For x 2	For x 8	For x 20	For x 40
Arbalète moyenne	0-For x 3	For x 12	For x 30	For x 50
Arbalète lourde	0-For x 5	For x 15	For x 40	For x 60
Couteau de lancer	0-For	For x 2	For x 3	For x 5
Shuriken	0-For	For x 2	For x 5	For x 7
<b>Grenades</b>				
Standard (Rebond : 1D6 m)	0-For x 3	For x 5	For x 10	For x 20
Aérodynamique (2D6 m)	0-For x 3	For x 5	For x 20	For x 30
Lance-grenades (3D6 m)	*5-50	51-100	101-150	151-300

\*Portée minimum

## TABLE DE LA QUALITE DE PERCEPTION

Nombre de Succès	Résultat
1	Quelque chose est là. Pas de renseignements supplémentaires.
2	Quelque chose est là, c'est sûr, et le personnage a une petite idée sur sa nature.
3	Le personnage a une idée assez précise sur la nature de la chose.
4 +	Le personnage sait de quoi il s'agit, sans détail plus précis.

## TABLE DE VISIBILITE

Conditions	Type de Vision		
	Normale	Nocturne	Thermographique
Obscurité Totale	+8	+8/+8	+4/+2
Faible Lumière	+6	+4/+2	+4/+2
Lumière Partielle	+4	+2/0	+4/+2
Lumière Aveuglante	+2	+4/+2	+4/+2
Brume	+2	+2/0	0
Brouillard/Pluie/Fumée légers	+4	+4/+2	0
Brouillard/Pluie/Fumée denses	+6	+6/+4	+1/0
Brouillard Thermal	Idem Fumée	Idem Fumée	Idem Normale

## UTILISATION DES COMPETENCES LINGUISTIQUES

Situation	Seuil de Réussite
Utilisation d'un dialecte (variante d'un langage)	+2
Concepts universels (faim, peur, fonctions corporelles...)	2
Conversation basique (vie quotidienne)	4
Sujet complexe (d'intérêt limité ou spécial)	6
Sujet ardu (presque tous les sujets techniques)	9
Sujet obscur (connaissance profondément technique ou rare)	11



## TABLE DES MODIFICATEURS AU COMBAT

Situation	Modificateur
<b>Combat à Distance</b>	
Recul, Semi-Automatique	+1 pour le second coup au cours de cette Phase d'Action
Recul, Tir en Rafales	+3 par rafale au cours de cette Phase d'Action
Recul, Tir Automatique	+1 par cartouche déjà tirée au cours de cette Phase d'Action
Recul, Arme Lourde	2 x recul non compensé
Tir en Aveugle	+8
Couverture Partielle	+4
Visibilité Réduite	Voir <b>Table de Visibilité</b>
Cibles Multiples	+2 par cible supplémentaire au cours de cette Phase d'Action
Cible en Pleine Course	+2
Cible Immobile	-1
Attaquant Combattant au Contact	+2 par adversaire
Attaquant en Pleine Course	+4
Attaquant en Pleine Course (terrain difficile)	+6
Attaquant en Train de Marcher	+1
Attaquant en Train de Marcher (terrain difficile)	+2
Attaquant Blessé	Voir <b>Modificateurs dus aux Dégâts</b>
Interface d'Arme	-2
Lunettes Connectées	-1
Visée Laser	-1
Utilisation d'une Seconde Arme	+2
Coup Ajusté	-1 par Action Simple
Amplificateur d'Images	Spécial
Compensateur de Recul	Diminue les pénalités dues au recul
Gyro-Stabilisateur	Diminue les pénalités dues au recul ou au mouvement

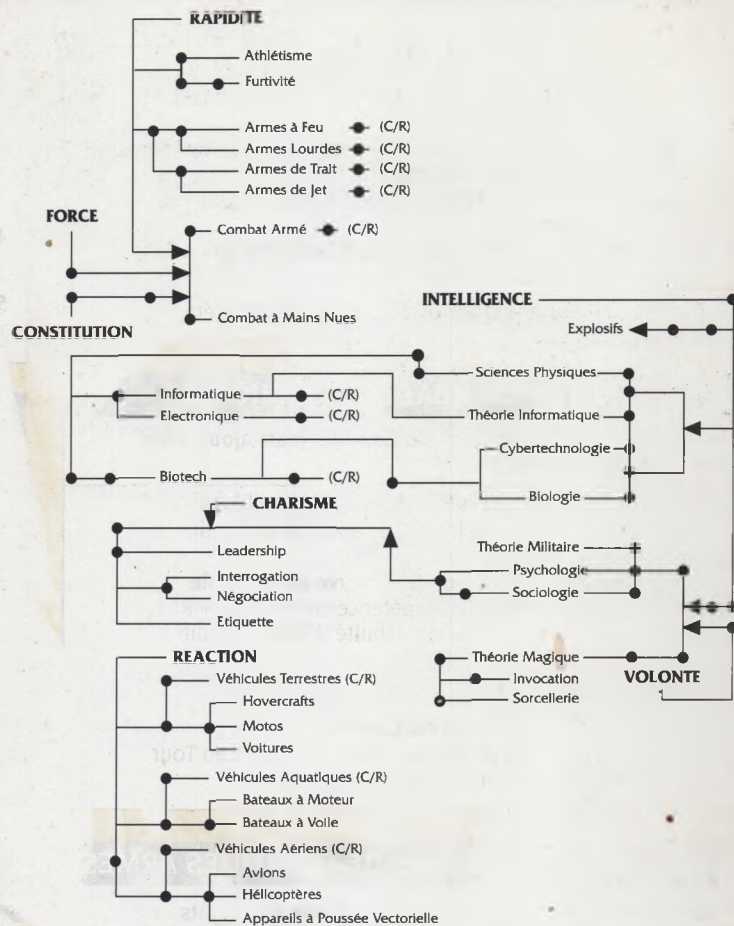
### Combat au Contact

Amis du personnage luttant à ses côtés	-1 par ami (-4 maxi)
Amis de l'adversaire luttant à ses côtés	+1 par ami de l'adversaire (+4 maxi)
Visibilité réduite	Consultez la <b>Table de Visibilité</b>
Personnage blessé	Modificateur dû aux dégâts
Allonge de l'arme du personnage plus importante	-1 par point de différence d'allonge
Allonge de l'arme du personnage moindre	+1 par point de différence d'allonge
Cibles multiples	+2 par cible supplémentaire atteinte
Personnage surplombant son adversaire	-1
Adversaire à terre	-2

## INDICES DE BARRIERE

Matériel	Indice
Verre commun	2
Matériau de faible qualité/Pneus communs	3
Matériau de moyenne qualité/Verre balistique	4
Matériau résistant	6
Verre renforcé ou blindé	8
Matériau de structure	12
Matériau de structure résistant	16
Matériau renforcé ou blindé	24
Matériau durci	32

## RESEAU DES COMPETENCES



## TABLE DES COMPETENCES DE CONSTRUCTION/REPARATION

Situation	Seuil de Réussite
<b>Conditions de Travail :</b>	
Mauvaises	+2
Terribles	+4
Excellentes	-1
<b>Outils :</b>	
Non Disponible	Tâche généralement impossible
Inadéquat	+2
Références Disponibles	0
Travail de Mémoire	+(5-Intelligence)

## EFFETS SUR LES OBSTACLES

Puissance de l'Attaque	Effet
Inférieure à la moitié de l'indice de Barrière ajusté	Pas d'effet, l'obstacle résiste ; dégradations mineures en surface
Egale ou supérieure à la moitié de l'indice de Barrière ajusté mais ne dépassant pas cet indice	Obstacle endommagé, l'indice de Barrière diminué de 1 point
Supérieure à l'indice de Barrière ajusté	On détermine la différence entre l'indice de Barrière et l'indice de Puissance. Pour chacune de ses tranches égale à la moitié de l'indice de Barrière, celui-ci baisse d'un point et un orifice de 50 cm de diamètre apparaît



## SEQUENCE DU TOUR DE COMBAT

**Restauration de toutes les Réserves de Dés (premier Tour de Combat uniquement)**

1. **Détermination de l'Initiative** (Réaction + dés d'Initiative)
2. **Phase d'Action des personnages** (ordre décroissant des scores d'Initiative)
  - A. **Restauration des Réserves de Dés du personnage actif**
  - B. **Déclaration d'Intentions**
  - C. **Résolution des Actions** (prochaine action dans 10 phases de combat)
  - D. **Déclarations d'Intentions et Résolution des Actions des autres personnages**
3. **Début d'un nouveau Tour de Combat** (reprenez l'étape 1)

## TOUR DE COMBAT D'UN VEHICULE

**(Utilisez la séquence du Tour de Combat, mais ajoutez les sous-parties suivantes :)**

1. **Détermination de l'Initiative** (Passez par les étapes A et B ci-dessous pour tous les interfacs avant de déterminer l'Initiative normalement).
  - A. **Allocation de dés de la Réserve de Contrôle**
  - B. **Test de Position** (Compétence en Véhicule + Réserve de Contrôle contre SR Maniabilité Véhicule modifié par terrain)
2. **Résolution des Actions**
3. **Début d'un Nouveau Tour de Combat**
  - A. **Test de Fuite** (avant de passer à un nouveau Tour de Combat, faire un Test de Fuite)

## CODES DE DEGATS TYPES DE QUELQUES ARMES

Arme	Code de Dégâts
Pistolet Petit Calibre	4L
Pistolet Léger	6L
Pistolet Lourd	9M
Mitraillette	7M
Fusil d'Assaut	8M
Shotgun	8G ou 10G
Arc	(For+2)M
Couteau de Lancer/Shuriken	(For)L
Katana	(For+3)M
Couteau	(For)L
Epée	(For+2)M
Massue	(For+1)M Etourdissement
Lames Digitales/Griffes	(For)L/(For)M
Poing/Mains Nues	(For)M Etourdissement
Grenade Offensive	10G (Souffle -1/mètre)
Grenade Défensive	10G (Souffle -2/mètre)
Grenade à Concussion	12M Etourdissement (Souffle -1/mètre)

## UTILISATION DES CONNAISSANCES

Situation	Seuil de Réussite
Le personnage recherche :	
Une information d'ordre général	3
Une information détaillée	5
Une information complexe	8
Une information obscure	12
Nombre de Succès Obtenus	Résultat
1	Information générale, aucun détail
2	Information détaillée, avec quelques inexactitudes mineures
3	Information détaillée, mais quelques éléments mineurs sont obscurs ou manquent
4	Information détaillée et parfaitement exacte

## RESOLUTION D'UN COMBAT AU CONTACT

1. **Test de l'Attaquant** (Compétence de Combat + Réserve de Combat contre SR 4)
2. **Test du Défenseur** (Compétence de Combat + Réserve de Combat contre SR 4)
3. **Comparaison du nombre de succès** (le plus grand nombre de succès inflige des dégâts; en cas d'égalité, avantage à l'attaquant)
4. **Calcul des Dégâts** (comparez les succès obtenus par les deux parties, la différence permettant de calculer le niveau des dégâts)
5. **Test de Résistance** (dés de Constitution contre indice de Blessure de l'arme modifié par la Force, moins Armure d'Impact)

## RESOLUTION D'UN COMBAT A DISTANCE

1. **Détermination de la Distance de Tir** (consultez le Tableau de Portée des Armes pour obtenir le SR de Base)
2. **Application des Modificateurs au Combat** (consultez la Table des Modificateurs au Combat)
3. **Test de Réussite de l'Attaquant** (Compétence de Combat + Réserve de Combat contre SR modifié)
4. **Test de Résistance aux Dégâts de la Cible** (Constitution + Réserve de Combat contre SR : Puissance de l'arme moins Armure appropriée)
5. **Détermination du Résultat** (comparez le nombre de succès obtenus de part et d'autre pour réajuster les Dégâts de l'arme)
6. **Application des Dégâts**

## TABLE DES MODIFICATEURS AU TEST DE PERCEPTION

Situation	Modificateur
Le personnage a été distrait	+2
<b>Vue</b>	
Objet très petit	+6
Objet partiellement dissimulé	+2
Objet aux couleurs vives	-2
Action évidente	-4
Action discrète	+4
Modificateurs de visibilité	Voir <b>Table de Visibilité</b>
<b>Ouïe</b>	
Coup de feu	-2
Coup de feu, avec silencieux	0
Rafale de coups de feu	-4
Rafale de coups de feu, avec atténuateur de son	-2
Tir automatique	-6
Tir automatique, avec atténuateur de son	-4
Explosion d'une grenade	-8
Cri d'une personne	-2
<b>Le son est produit :</b>	
- dans une pièce adjacente	+2
- à un même étage	+4
- à un étage différent	+6
Le personnage possède des amplificateurs de son en fonctionnement	Indice ou -2
<b>Olorat</b>	
Odeur évidente	-4
Autres odeurs présentes	+2
<b>Toucher</b>	
Température extrême (chaud ou froid)	-4
Le personnage porte des gants	+2
<b>Goût</b>	
Goût évident	-4
Le personnage a un rhume	+2



# A CONTACTS & S ARCHETYPES

**SHADOWRUN**  
DEUXIÈME ÉDITION



DESCARTES



EDITEUR

Livret compilé par Tom Dowd

**FASA**  
CORPORATION



## ARCHETYPES

L'Ex-Chasseur de Primes Troll .....	3
L'Ex-Guerrier Tribal .....	4
L'Ex-Mage Détective .....	5
L'Ex-Officier Militaire (Petit Grade) .....	6
Le Mage Désabusé .....	7
Le Mercenaire Ork .....	8
La Rockeuse .....	9
Le Samouraï des Rues Elfe .....	10
Le Samouraï des Rues Nain .....	11
Le Samouraï des Rues Ork .....	12
Le Samouraï des Rues Troll .....	13

## CONTACTS

Agent Gouvernemental .....	14
Armurier .....	14
Auxiliaire Médical .....	15
Cadre Corporatiste .....	15
Chaman Ork .....	16
Chauffeur de Taxi .....	16
Decker Corporatiste .....	17
Docker .....	17
Epicier .....	18
Fan .....	18
Fantaisiste Sasquatch .....	19
Flic Déguisé .....	19
Gangster Elfe .....	20
Garde du Métroplexe .....	20
Gosse des Rues .....	21
Habituée des Boîtes .....	21
Interfacé Corporatiste .....	22
Journaliste/Manipulatrice des Médias .....	22
Mage "Petit Génie" .....	23
Membre de l'ORC .....	23
Membre du Policlub "Der Nachtmachen" .....	24
Mouchard .....	24
Officiel Gouvernemental .....	25
Parrain de la Mafia .....	25
Piéton .....	26
Pompier .....	26
Propriétaire d'un Club .....	27
Reporter .....	27
Salariée Corporatiste .....	28
Scientifique Corporatiste .....	28
Soldat Mafioso .....	29
Star du Simsens .....	29
Technicien .....	30
Terroriste .....	30

## CONTACTS

### Compilation

Tom Dowd

### Edition

Editeur Principal

Donna Ippolito

Assistante

Sharon Turner Mulvihill

Assistante

Diane Piron

### Production

Directeur artistique

Jeff Laubenstein

Responsable du Projet

Joel Biske

Illustration de l'écran

Janet Aulisio

Illustration de couverture

Joel Biske

Illustrations des Contacts

Jeff Laubenstein

Jim Nelson

Joel Biske

### Edition française

Jeux Descartes

### Traduction

Léonidas Vespérini

### Directeur de Collection

Henri Balczesak

### Relecture et correction

Dominique Balczesak

Michèle Charrier

### Réalisation technique, Maquette

Guillaume Rohmer

Avec la collaboration de la SARL In Edit

**SHADOWRUN** et **la Matrice** sont des marques déposées FASA Corporation. Copyright 1993 FASA Corporation. Tous droits réservés.

Edition française par Jeux Descartes - 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris cedex 15, sous licence de FASA.

IMP. METAIS s.a. 95110 SANNOIS





## L'EX-CHASSEUR DE PRIMES TROLL

"Hummmh... J'me suis barré de c'boulot d'chasseur d'têtes passe que j'détestais entendre baratiner ces demeures qui croient pouvoir m'dire c'que j'ai à faire. Si tu la mets pas en veilleuse, j'vais y remédier, avec ma p'tite paluche. Pigé ?

"Tant mieux. Voilà mon fichier d'captures. T'en connais beaucoup des gus avec un taux d'réussite de 96 pour cent ? Alors ? J'écoute ?

"J'suis ton troll, bonhomme, accepte-le. T'as l'boulot, j'ai la cervelle et les muscles. Le seule chose à régler, c'est combien tu comptes mettre sur mon créditube.

"Vaudrait mieux qu'ce soit une bonne offre. J'trouve que ta caboche ressemble de plus en plus à un punching-ball."

**Commentaire :** Chasseur de primes professionnel est peut être un métier rentable, mais il n'est pas aussi prenant ou pécutiairement intéressant que l'activité de Shadowrunner. Bien que l'ex-chasseur de primes troll ait apprécié son ancien statut quasi légal, il a un loyer à payer (et les grands trolls ont besoin de grands appartements).

### Attributs

Constitution : 7 (8)  
Rapidité : 4  
Force : 6  
Charisme : 1  
Intelligence : 3  
Volonté : 2  
Essence : 5,7  
Réaction : 2

**Initiative :** 2 + 1D6

### Réserves de Dés

Combat : 4

### Contacts

Choisir 2 Contacts

### Cyberware

Griffes rétractiles

### Equipement

Electro-matraque  
Gilet pare-balles (avec plaques) (3/2)  
Ruger Super Warhawk (avec visée laser, 50 cartouches explosives et 50 cartouches normales)

**Niveau de vie :** Bas

**Argent cash de départ :** 10.300 ¥

**Notes :** Armure dermale (1) et vision thermique naturelles.

### Compétences

Armes à Feu : 5  
Combat à Mains Nues : 6  
Etiquette (Corporations) : 3  
Etiquette (La Rue) : 3  
Etiquette (Tribus) : 3  
Furtivité : 4  
Informatique : 3  
Motos : 3





## L'EX-GUERRIER TRIBAL

"Vous vous attendiez à quoi, des plumes et la danse de la guerre ? Désolé si je vous déçois, mais nous ne vivons pas non plus dans des tipis. Nous avons des villes, comme tout le monde. Ces mêmes villes, en fait, que l'homme blanc a abandonnées quand Coyote Hurlant lui a révélé la vérité. Nous habitons nos propres villes et nos propres terres. Mon boulot, c'est de les défendre.

"Bien sûr, notre magie est puissante. Mais nous ne dépendons pas que d'elle. Nous avons un budget de défense ridiculement surestimé, comme vous. Avec des centaines de kilomètres de frontières à protéger, nous avons investi massivement dans le matériel militaire moderne.

"Si d'aventure vous décidiez une nuit de traverser clandestinement ces frontières, n'ayez pas peur des esprits du désert. Faites plutôt attention à nos hélicoptères d'attaque Raven."

**Commentaire :** L'ex-guerrier tribal était un militaire de carrière servant dans l'un des territoires tribaux environnants avant de se rendre compte que les patrouilles de frontière et la surveillance de l'immigration n'étaient pas sa véritable vocation. Bien qu'il se sente très solidaire de sa patrie, il l'a quittée pour satisfaire sa soif d'action et d'aventures.

### Attributs

Constitution : 6  
Rapidité : 6  
Force : 6  
Charisme : 3  
Intelligence : 5  
Volonté : 4  
Essence : 5,3  
Réaction : 5

### Compétences

Armes à Feu : 5  
Armes Lourdes : 4  
Athlétisme : 3  
Combat à Mains Nues : 3  
Combat Armé : 3  
Electronique (C/R) : 1  
Etiquette (Tribus) : 4  
Hélicoptères : 3  
Informatique (C/R) : 1  
Voitures : 3

**Initiative :** 5 + 1D6

### Réserves de Dés

Combat : 7

### Contacts

Choisir 4 Contacts

### Cyberware

Interface d'armes  
Modification rétinienne : vision nocturne

### Équipement

Beretta 101 T (avec interface externe, 40 cartouches normales)  
Couteau de survie  
Jumelles thermographiques  
Lecteur Simsens avec 6 puces  
Médikit  
2 Pansements "Dernière Chance" (4 doses)  
UZI III (avec interface externe, compensateur de recul à air comprimé (indice 2), munitions normales)  
Vêtements renforcés (5/3)

**Niveau de vie :** Bas

**Argent cash de départ :** 13.500 ¥





## L'EX-MAGE DETECTIVE

"N'y pense même pas, petit. Tu ne peux mentir en ma présence. Allons, est-ce que moi, je te mentirais ?

"Bien sûr qu'on me respecte, dans le milieu. Comment pourrait-il en être autrement, avec mes talents ? Le respect, mais pas les nuyen. Capito ?

"Alors c'est ce dont nous allons parler, car en dehors de cela, il n'y a pas matière à discussion. Sais-tu qui a coincé le tueur de Carlin Street ? Ou envoyé en taule le vieux Sunnydale ? T'as trouvé ?

"Pour le travail que tu demandes, mes talents et mes compétences sont parfaits. Maintenant, si ton créditube l'est aussi, il se pourrait bien que nous aboutissions à un accord. En fait, c'est déjà fait. Comment je le sais ? Fais-moi confiance."

**Commentaire :** Vétéran des forces de sécurité (ou de police) municipales ou privées, l'ex-mage détective est un spécialiste de la collecte et de l'interprétation d'informations. Quand il a appris que sa compagnie envisageait des réductions budgétaires, traduites en partie par un gel des salaires, il est parti en laissant un gouffre gigantesque dans les capacités d'investigation de son ancien employeur. Un gouffre qu'il sait parfaitement exploiter.

### Attributs

Constitution : 3  
Rapidité : 2  
Force : 2  
Charisme : 1  
Intelligence : 5  
Volonté : 4  
Essence : 6  
Magie : 6 (9)  
Réaction : 3

**Initiative :** 3 + 1D6

### Réserves de Dés

Combat : 5  
Magie : 6 (9)

### Contacts

Choisir 3 Contacts

### Equipement

Emetteur/récepteur miniaturisé  
3 Fétiches réutilisables (pour tous les sorts)  
Focus de pouvoir : 3  
Gilet pare-balles (5/3)  
Mitraillette HK 227 (avec visée laser)  
2 Pansements "Dernière Chance" (4 doses)  
2 Stimulants

### Sorts

#### Combat :

Eclair Mana : 3  
Sommeil : 2

#### Détection :

Analyse de Vérité : 2  
Clairvoyance : 2  
Détection de la Vie : 2  
Sens du Combat : 2

#### Illusion :

Invisibilité : 2

#### Manipulation :

Armure : 3

**Niveau de vie :** Moyen (2 mois d'avance)

**Argent cash de départ :** 11.200 ¥

### Compétences

Armes à Feu : 3  
Combat à Mains Nues : 2  
Etiquette (La Rue) : 3  
Etiquette (Système Pénal) : 2  
Invocation : 4  
Sorcellerie : 6  
Théorie Magique : 4





## L'EX-OFFICIER MILITAIRE (PETIT GRADE)

"Ça m'rend dingue quand j'entends les gens cracher sur le gouvernement. Ils racontent qu'on n'a fait rien, et que ce sont les corporations qui mènent vraiment la barque. Eh bien, ils se plantent complètement."

Allez, faut débrancher les simsens, là. La seule chose qui garde les corporations dans le droit chemin, c'est l'armée gouvernementale. Bien sûr, ils ont leurs "équipes d'intervention corporatives" et leurs "unités mobilisées de mercenaires", mais nous sommes partout. Est-ce qu'ils ont des escadrons de chasseurs/bombardiers invisibles ? Des transporteurs nucléaires de groupes de combat ? Des divisions blindées, d'infanterie ou aériennes ?

**Commentaire :** L'ex-officier militaire continue de croire à une armée nationale puissante, malgré la situation économique actuelle qui interdit virtuellement le maintien d'une armée à grande échelle. Aujourd'hui, la plupart des forces nationales ont été réduites et spécialisées en petites unités d'élite à la structure hiérarchique très rigide; la mobilité verticale est donc pratiquement nulle. Face à cette réalité, l'ex-officier militaire, tout en gardant ses convictions quant au rôle de l'armée, a commencé à chercher ailleurs pour s'assurer un avenir.

### Attributs

Constitution : 6  
Rapidité : 6  
Force : 5  
Charisme : 3  
Intelligence : 5  
Volonté : 5  
Essence : 5,1  
Réaction : 5

**Initiative :** 5 + 1D6

### Réserves de Dés

Combat : 8

### Contacts

Choisir 2 Contacts

### Cyberware

Datajack (20 Mp de mémoire)  
Interface d'arme

### Equipement

Ares Predator (avec interface, 40 cartouches de munitions normales)  
Casque  
Contrat Doc Wagon (de Base)  
Couteau  
Fusil d'assaut FN-HAR (avec interface d'arme, compensateur de recul (2), 100 cartouches normales)  
Gilet pare-balles (5/3)  
Lunettes amplificatrices de lumière  
2 Pansements "Dernière Chance" (5 doses)  
2 Stimulants (5 doses)

**Niveau de vie :** Moyen (3 mois d'avance)

**Argent cash de départ :** 14.700 ¥

### Compétences

Armes à Feu : 5  
Armes Lourdes : 2  
Combat à Mains Nues : 5  
Combat Armé : 2  
Etiquette (Armée) : 4  
Leadership : 5  
Psychologie : 1  
Théorie Militaire : 4  
Voitures : 2



## LE MAGE DÉSABUSÉ

"N'écoute pas toutes ces foutaises qui disent que les mages sont les maîtres du monde. Ce n'sont que des fumisteries, des mythes, des racontards... des mensonges. Lancer des sorts, c'est p't'être le pied, mais ça n'dure pas toute une vie. A supposer qu'tu sois pas blessé, que tu n'sombres pas dans la drogue et qu'tu refuses les Shadowruns, tu n'pourras de toute façon pas jeter des boules de feu éternellement. La vieillesse finira par t'avoir, si rien d'autre ne t'a eu avant. Tout c'qui te restera, c'est l'souvenir d'avoir pu toucher le pouvoir, en sachant que cette fois, si t'essayes de l'appeler, il te tuera.

"Alors bon. Tu réfléchis un moment, mon pote. Comme je l'ai fait. La magie marche peut-être très bien pour un gosse, mais tout l'monde vieillit. Tôt ou tard, on est confronté au fait que les corps se détériorent. Mais c'est pas la fin, en fait. Plus maintenant. Ils peuvent te reconstruire. Te rendre plus fort, plus rapide, meilleur. Tu n'pourras peut-être plus lancer une boule de feu, mais à quoi sert une boule de feu quand on peut arroser avec des bastos de HK 227 ?

"Je n'jette plus de boules de feu, mais avec ma petite HK, j'invoque un type de magie tout aussi efficace."

**Commentaire :** Le mage désabusé a perdu la foi animant ceux qui manipulent les énergies magiques. Il a troqué ses capacités magiques contre des améliorations technologiques. L'échange l'a laissé amer et cynique, du moins en apparence.

### Attributs

Constitution : 3  
Rapidité : 2 (3)  
Force : 3 (4)  
Charisme : 1  
Intelligence : 4  
Volonté : 4  
Essence : 1,5  
Magie : 1 (3)  
Réaction : 3 (5)

**Initiative :** 5 + 2D6

### Réserves de Dés

Combat : 5  
Magie : 4 (6)

### Contacts

Choisir 4 Contacts

### Cyberware

Compétences Câblées : 4  
Interface d'arme  
Implants oculaires avec vision thermographique  
Réflexes câblés : 1  
Substituts musculaires : 1

### Équipement

Contrat Doc Wagon (Platine)  
Focus d'Esprit : 1  
2 Focus de sorts spécifiques (1 point chacun, choisir le sort)  
Focus de Pouvoir : 2  
Manteau renforcé (4/2)  
Matériau d'invocation d'élémentaires : 4  
Mitraillette HK 227 (avec interface externe, 200 cartouches normales)  
1 Pansement "Dernière Chance"  
Pistolet Fichetti 500 (avec interface externe, 50 cartouches normales)  
Réflexogiciel (Pistolet Fichetti) : 4

### Sorts

#### Combat

Eclair Mana : 5  
Sommeil : 5

#### Détection :

Analyse Technique : 5  
Analyse de Véracité : 3  
Clairvoyance : 5

#### Santé :

Soins : 5

#### Illusion :

Invisibilité : 4

#### Manipulation :

Armure : 4  
Télékinésie : 5



**Niveau de vie :** Moyen (5 mois d'avance)

**Argent cash de départ :** 16.200 ¥



## LE MERCENAIRE ORK

"Qu'est-ce tu mates, bonhomme ? T'as jamais vu un ork pour de vrai ? Mais si, t'en as d'jà vu. Tout l'monde nous r'marque. Chuis sûr qu'tu te dis qu'on est pas comme les quidams moyens, qu'on est des péquenots. Eh ben tu t'plantes, mec, c'est pas la peine de m'causer comme à un gosse. C'est pas pa'ce que chuis un ork que chuis une tache. J'ai d'la cervelle, et j'l'utilise en plus. Ch'rais pas là, sinon."

"Alors arrête de m'regarder la larme à l'œil. Ça a pas toujours été marrant d'avoir en évitant de m'faire épingler, mais chuis encore là, en train d'mirer ta face de rat. J'ai appris à survivre, comme tous mes potes. Y a rien ni personne qu'est assez coriace pour moi, bonhomme."

"Alors comme ça, tu veux m'engager ? Y s'pourrait bien que j'sois disponible. Enfin, si y'a pas un aut'gus qui m'demande ailleurs. Fourre ton créditube dans mon micro et voyons ça. Si y'a assez d'zéros au bon endroit, tu viens d'te trouver du muscle."

**Commentaire :** Le mercenaire ork n'est pas vraiment une publicité pour les représentants les plus doux de sa race. C'est un dur à cuire, plutôt rustre et d'une sensibilité limitée. Pourtant, il s'est intégré dans la société. Ce n'est pas un tueur psychopathe, comme certains membres du polyclub Humanis le proclament. Il essaye simplement de vivre en faisant ce qu'il fait le mieux.

### Attributs

Constitution : 7  
Rapidité : 4  
Force : 6  
Charisme : 1  
Intelligence : 3  
Volonté : 2  
Essence : 6  
Réaction : 3

**Initiative :** 3 + 1D6

### Réserves de Dés

Combat : 4

### Contacts

Choisir 2 Contacts

### Équipement

Fusil d'assaut d'occasion AK-97  
Gilet pare-balles  
Grande épée ravageuse qu'il appelle son "Couteau"

**Niveau de vie :** Bas

**Argent cash de départ :** 13.800 ¥

### Compétences

Armes à Feu : 5  
Combat à Mains Nues : 6  
Combat Armé : 5  
Étiquette (Corporations) : 2  
Étiquette (La Rue) : 3  
Explosifs : 3  
Furtivité : 3  
Pilotage de Véhicules  
Terrestres : 3

**Notes :** Le mercenaire ork possède une vision nocturne naturelle.





## LA ROCKEUSE

"Ecoute, ce business de l'ombre, c'est pas vraiment mon truc à moi. C'est sous les spots que j'vis. Dans les flashes, la chaleur et les clameurs de la foule. C'est l'pied, vieux. Quand j'suis sur scène, personne ne peut m'atteindre ni me rabaisser. Personne. J'plane complètement. C'est ma raison d'être."

"J'suis p't'être pas encore dans l'top 50, mais c'est qu'une question d'temps. Tu savais que les Concrete Dreams ont joué ici avant d'être connus ? Et seulement en première partie, en plus. Aujourd'hui, c'est mon tour. Le haut d'affiche et les néons qui flashent. Un ticket pour les étoiles, bonhomme. Les étoiles !"

"Eh ! J'connais la scène dans l'coin. J'connais la vie. T'as qu'une seule chance. Alors sors-moi ta chanson et voyons si on peut s'accorder. Vas-y, allez. Si t'as l'ton juste, y's'pourrait bien que j't'accompagne."

**Commentaire :** La rockeuse n'est pas une Shadowrunner professionnelle, mais elle est toujours à la recherche de sensations nouvelles. Peut-être veut-elle trouver des sources d'inspiration pour sa musique, à moins qu'elle n'ait tout simplement besoin d'une flambée d'adrénaline. Bien qu'elle ne soit pas musicienne professionnelle, elle a tout pour réussir. Elle s'est difficilement sortie de la rue et est décidée à ne pas y retourner.

### Attributs

Constitution : 5  
Rapidité : 5  
Force : 4  
Charisme : 6  
Intelligence : 4  
Volonté : 6  
Essence : 5,8  
Réaction : 4

### Compétences

Armes à Feu : 2  
Combat à Mains Nues : 4  
Combat Armé : 5  
Etiquette (Médias) : 3  
Etiquette (La Rue) : 5  
Motos : 2

### Compétences spéciales

Composition musicale : 3  
Musique instrumentale : 6

**Initiative :** 4 + 1D6

### Réserves de Dés

Combat : 7

### Contacts

Choisir 3 Contacts

### Cyberware

Datajack

### Equipement

Blouson clouté en synthé-cuir  
Contrat Doc Wagon (Or)  
Couteau  
Couteau de lancer  
Instrument favori avec amplis  
Yamaha Rapier

**Niveau de vie :** Bas

**Argent cash de départ :** 14.300 ¥

**Notes :** Chirurgie esthétique pour correspondre à l'image choisie.





## LE SAMOURAI DES RUES ELFE

"Il y a des gens qui pensent que les elfes ne font pas de bons guerriers. Je suis la preuve qu'ils ont tort. Enervez-moi et vous saurez ce qu'est véritablement la colère d'un elfe.

"Dans la rue, je me sens chez moi tout autant que vous. Ne commettez pas l'erreur stupide de présumer que mes compétences ne s'appliquent qu'à la verdure des forêts. J'ai une petite préférence pour les tons plus noirs.

"Je vous ai communiqué mes tarifs et je suis à la hauteur de ma réputation. Si cela ne vous suffit pas, vous devriez peut-être chercher quelqu'un d'autre. Si nous sommes d'accord sur le prix, je suggère alors que nous discutons les détails. Le temps presse."

**Commentaire :** Ne faites pas l'erreur de transformer le samouraï des rues elfe en caricature. Sous ses aspects fins et subtils, il cache des capacités physiques qui en font l'égal des autres rois de la rue.

### Attributs

Constitution : 3  
Rapidité : 7 (8)  
Force : 3 (4)  
Charisme : 2  
Intelligence : 3  
Volonté : 2  
Réaction : 5 (9)

**Initiative :** 9 + 3D6

### Réserves de Dés

Combat : 6

### Contacts

Choisir 3 Contacts

### Cyberware

3 Chipjacks  
Compétences câblées (3)  
Interface d'arme

### Équipement

Ares Predator (avec interface interne, 100 cartouches normales et 100 cartouches APDS\*)  
Contrat Doc Wagon (Platine)  
FN HAR (avec interface interne, compensateur de recul (2), 300 cartouches normales et 300 cartouches explosives)  
Ingram Smartgun (avec interface interne, 300 cartouches normales)  
Manteau renforcé (4/2)  
Réflexogiciels :  
Armes de jet : 3  
Explosifs : 3  
Hélicoptères : 3  
Japonais : 3  
Voitures : 3  
2 Stimulants (6 doses)

\*Les munitions APDS réduisent de moitié les indices de Protection Balistique et de Barrière. En revanche, la Puissance de l'arme est avec elles diminuée de moitié (arrondie au chiffre inférieur), et son Code de Dégâts descend d'un niveau (Grave à Moyen, par exemple) lorsqu'on l'utilise contre un véhicule.

**Niveau de vie :** Moyen (2 mois d'avance)

**Argent cash de départ :** 15.200 ¥

**Notes :** Le samouraï des rues elfe possède une vision nocturne naturelle.





## LE SAMOURAI DES RUES NAIN

"Petit ? Ecoutez-moi ça ! Ce mec me traite de p'tit !!! J'veis t'dire c'qui est petit, mon gars : ton espérance de vie.

"J'manque peut-être de centimètres, mais j'peux très facilement te raccourcir ou écraser des malabars bien plus gros qu'toi. J'parle même que j'peux t'faire causer. Y'a un bidule microtonique dans ma tête qui m'le dit.

"Alors paye-toi ma tronche et tu verras comment j'm'occupe de la tienne. Si on parle business, par contre... T'as bien un business pour moi, pas vrai ? Pa'ce que sinon, t'as intérêt à trouver une bonne raison pour m'avoir dérangé."

**Commentaire :** Le samouraï des rues nain est peut-être une rareté dans les villes, mais quand vous en rencontrez un, attention ! Même ceux qui le savent sont parfois abusés par son petit gabarit et ses mouvements patauds. Mais tout cela n'est qu'une ruse, et il espère bien qu'elle prendra.

### Attributs

Constitution : 6  
Rapidité : 4 (5)  
Force : 4 (5)  
Charisme : 2  
Intelligence : 2  
Volonté : 2  
Essence : 1,75  
Réaction : 3 (5)

**Initiative :** 5 + 2D6

### Réserves de Dés

Combat : 4

### Contacts

Choisir 3 Contacts

### Cyberware

Implant radio  
Interface d'arme  
Réflexes câblés : 1  
Substituts musculaires (1)

### Equipement

Browning Hi-Power (avec interface externe, 100 cartouches normales)  
Gilet pare-balles  
Passe magnétique  
Uzi III (avec interface externe, 100 cartouches normales)

**Niveau de vie :** Moyen

**Argent cash de départ :** 10.400 ¥

**Notes :** Le samouraï des rues nain possède une vision thermographique naturelle et dispose d'un bonus de +2 à sa Constitution contre les maladies uniquement.

### Compétences

Armes à Feu : 6  
Armes de Jet : 3  
Athlétisme : 4  
Combat à Mains Nues : 6  
Combat Armé : 6  
Etiquette (La Rue) : 4  
Furtivité : 1





## LE SAMOURAI DES RUES ORK

"Vous semblez surpris. Sont-ce mes vêtements ? La manière dont je m'exprime ? Ou est-ce le fait que je suis un samouraï ?

"Si vous avez l'intention de travailler dans la rue, vous ne pouvez pas vous permettre d'être surpris. La surprise signifie la faiblesse, et la faiblesse, la mort. Apprenez qu'il faut s'attendre à tout.

"Et je m'attends à ce que vous trouviez les conditions de mon engagement tout à fait acceptables. Croyez-moi, mes aptitudes dépassent celles de n'importe qui d'autre. Je conviens parfaitement pour cette Shadowrun.

"Y'a pas un gus qui connaît mieux les rues qu'bibi. Et maintenant, cela sonne-t-il suffisamment ork pour vous ?"

**Commentaire :** Besoin de passer un contrat avec des orks ? Le samouraï des rues ork est votre homme. Besoin d'un contrat avec n'importe qui ? Le samouraï des rues ork est toujours votre homme.

Ne vous laissez pas abuser par son élégance ou son accent factice. Derrière ce visage souriant se cache un vétéran de la rue, un professionnel endurci qui a survécu à des épreuves que vous ne souhaiteriez pas connaître. C'est pour cela qu'il sourit.

Du fait de son faible taux de cybernétisation, le samouraï des rues ork a plus de doigté que ce que l'on pourrait imaginer. Il préfère les solutions plus "organiques".

### Attributs

Constitution : 9  
Rapidité : 4  
Force : 6  
Charisme : 1  
Intelligence : 4  
Volonté : 3  
Essence : 5,2  
Réaction : 4

**Initiative :** 4 + 1D6

### Réserves de Dés

Combat : 5

### Contacts

Choisir 3 Contacts

### Cyberware

Interface d'arme  
Griffes rétractiles

### Equipement

AK-97 (avec interface externe, 100 cartouches normales)  
Ares Predator (avec 100 cartouches normales)  
Contrat Doc Wagon (Or)  
Gilet pare-balles (5/3)

**Niveau de vie :** Bas

**Argent cash de départ :** 12.320 ¥

### Compétences

Armes à Feu : 6  
Combat à Mains Nues : 4  
Combat Armé : 5  
Etiquette (La Rue) : 3  
Furtivité : 2

**Notes :** Le samouraï des rues ork possède une vision nocturne naturelle.





## LE SAMOURAI DES RUES TROLL

"Si j'ai bien pigé, t'as un problème, toi. C'est pour ça qu'tu m'as appelé, non ? Alors, c'est quoi ?

"Désigne-le moi, et tes ennuis sont terminés. Dans les rues, y'a pas plus "méchant" qu'moi.

"J'peux faire n'importe quel boulot. Tu m'dis juste c'que tu comptes me payer, et j'te f'rai savoir si j'me sens insulté."

**Commentaire :** Le samouraï des rues troll. Qu'y a-t-il d'autre à ajouter ?

### Attributs

Constitution : 7 (8)  
Rapidité : 3 (7)  
Force : 6 (10)  
Charisme : 1  
Intelligence : 2  
Volonté : 1  
Essence : 0  
Réaction : 2 (4)

### Compétences

Armes à Feu : 5  
Armes de Jet : 5  
Combat à Mains  
Nues : 6  
Combat Armé : 5  
Etiquette  
(La Rue) : 3  
Furtivité : 3  
Motos : 3

**Initiative :** 4 + 2D6

### Réserves de Dés

Combat : 5

### Contacts

Choisir 3 Contacts

### Cyberware

Réflexes câblés : 1  
Substituts musculaires : 4

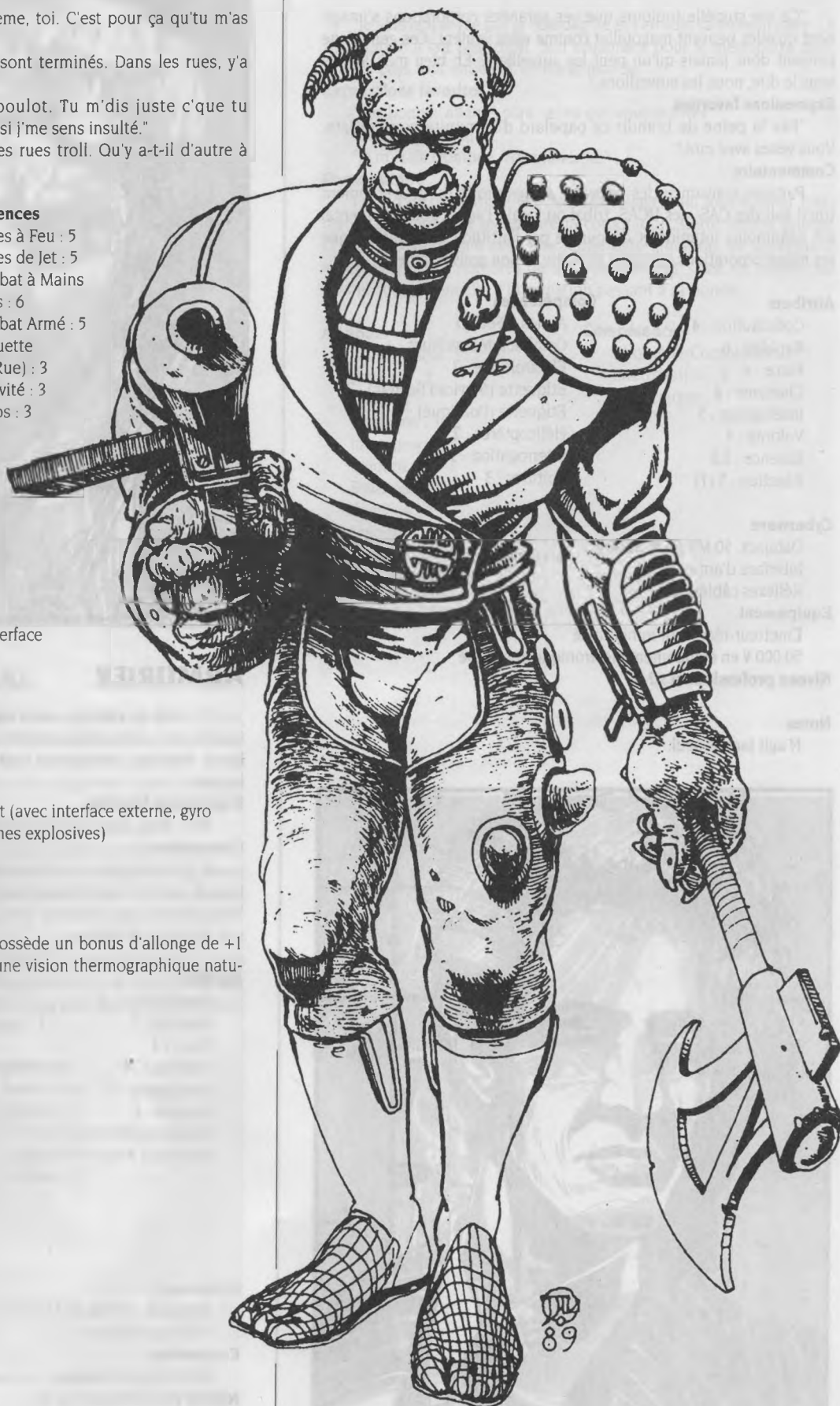
### Equiptement

Canon d'assaut Panther (avec interface externe, 100 cartouches normales)  
Contrat Doc Wagon (Platine)  
Gilet pare-balles (5/3)  
Hache de Combat Wallacher  
Harley Scorpion  
Lunettes connectées  
Mitrailleuse légère Ingram Valiant (avec interface externe, gyro de luxe, 2 bandes de 200 cartouches explosives)  
8 Shurikens

**Niveau de vie :** Elevé

**Argent cash de départ :** 10.300 ¥

**Notes :** Le samouraï des rues troll possède un bonus d'allonge de +1 pour le combat armé/à mains nues, une vision thermographique naturelle, une armure dermale (1).





## AGENT GOUVERNEMENTAL

"Ça me stupéfie toujours que ces satanées corporations s'imaginent qu'elles peuvent magouiller comme elles veulent. Ces gens-là ne pensent donc jamais qu'on peut les surveiller ? Eh bien moi, je vais vous le dire, nous les surveillons."

### Expressions favorites

"Pas la peine de brandir ce papelard d'immunité corporatiste. Vous venez avec moi."

### Commentaire

Partisan convaincu des pouvoirs et des droits du gouvernement (qu'il soit des CAS, des UCAS, tribal ou local), l'agent gouvernemental est néanmoins intimidé et découragé par l'attitude dédaigneuse que les mégacorporations adoptent vis-à-vis de son gouvernement.

### Attributs

Constitution : 4  
Rapidité : 6  
Force : 4  
Charisme : 4  
Intelligence : 5  
Volonté : 4  
Essence : 2,8  
Réaction : 5 (7)

### Compétences

Armes à Feu : 5  
Combat à Mains Nues : 4  
Electronique : 3  
Etiquette (Services Secrets) : 3  
Etiquette (Politique) : 1  
Hélicoptères : 2  
Interrogation : 3  
Voitures : 3

### Cyberware

Datajack, 50 Mp de mémoire  
Interface d'arme  
Réflexes câblés : 1

### Equipement

Emetteur-récepteur miniaturisé  
50.000 ¥ en équipement électronique approprié

Niveau professionnel : 2-3

### Notes

N'agit jamais seul.



## ARMURIER

"Si ça est en rapport avec l'armement, c'est en rapport avec moi. Quand vous avez quelque chose à resserrer, bousiller, renforcer, améliorer, échanger, astiquer ou tout simplement à réparer, je suis votre homme."

### Expressions favorites

"Bon sang, mais qu'est-ce que vous avez traficoté avec cet engin ?"

### Commentaire

Si ça entre dans la catégorie "armes", l'armurier peut vous dire tout ce que vous avez toujours voulu savoir à son sujet et même plus. Vous pouvez vous adresser à lui pour n'importe quelle arme, qu'elle soit locale ou étrangère.

### Attributs

Constitution : 3  
Rapidité : 3  
Force : 4  
Charisme : 4  
Intelligence : 7  
Volonté : 4  
Essence : 4,7  
Réaction : 5

### Compétences

Armes à Feu : 3  
Armes à Feu (C/R) : 6  
Armes de Jet (C/R) : 3  
Armes de Trait (C/R) : 4  
Armes Lourdes (C/R) : 5  
Combat à Mains Nues : 2  
Combat Armé (C/R) : 5  
Electronique : 4  
Electronique (C/R) : 3  
Informatique : 4  
Informatique (C/R) : 4

### Compétences Spéciales

Acquisition d'Armes : 6

### Cyberware

Datajack, 100 Mp de Mémoire  
Affichage Rétinien

### Equipement

Vêtements Renforcés

Niveau professionnel : 2-3





## AUXILIAIRE MEDICAL

"Chaque fois que je sors, j'ai peur de ce que je vais voir. Le pire, c'est quand on reçoit un appel d'un coin pourri et qu'on y trouve un pauvre gosse accro des puces qui s'était mis en tête qu'il était un de ces fichus Shadowrunners. Parfois, je ne comprends vraiment pas ce qui se passe."

### Expressions favorites

"Non, madame ! Ne bougez pas ! Nous montons vous chercher !"

"Ecoutez, vous venez de faire une chute de six étages et vous avez au moins une demi douzaine de balles dans le corps. Je vous assure qu'un stimulant ne suffit pas."

### Commentaire

L'auxiliaire médical voit de tout. Quand les gens touchent le fond, ou quand les rues sont vraiment très animées, c'est souvent lui qui vient s'occuper des blessés. Il sait que le pire peut arriver, mais se sent incapable de changer le cours des choses.

### Attributs

Constitution : 3  
Rapidité : 4  
Force : 3  
Charisme : 3  
Intelligence : 4  
Volonté : 3  
Essence : 6  
Réaction : 4

### Équipement

Gilet Pare-balles  
Grenade fumigène (1)  
Pansements (5 de chaque type)  
Médikit

Niveau professionnel : 2 (3 quand des vies sont en danger)

### Compétences

Armes à Feu : 2  
Biotech : 5  
Combat à Mains Nues : 2  
Cybertechnologie : 1  
Voitures : 3

## CADRE CORPORATISTE

"Je suis employée par la compagnie et j'en suis sacrément fière. La corporation a fait beaucoup, non seulement pour le métroplex mais pour le pays tout entier, et même le monde."

### Expressions favorites

"Les bonnes affaires sont celles que vous trouvez."

"Sans commentaire."

"Je m'étais trompée. Voici la vérité."

### Commentaire

Le cadre corporatiste est l'un des rouages qui font tourner l'immense machine que représente la corporation. Cette femme grimpe l'échelle hiérarchique avec une ferme détermination, en appliquant vicieusement les moindres de ses compétences. C'est un requin qui dévore chaque parcelle d'information passant à sa portée.

### Attributs

Constitution : 2  
Rapidité : 2  
Force : 3  
Charisme : 3  
Intelligence : 5  
Volonté : 4  
Essence : 4,8  
Réaction : 3

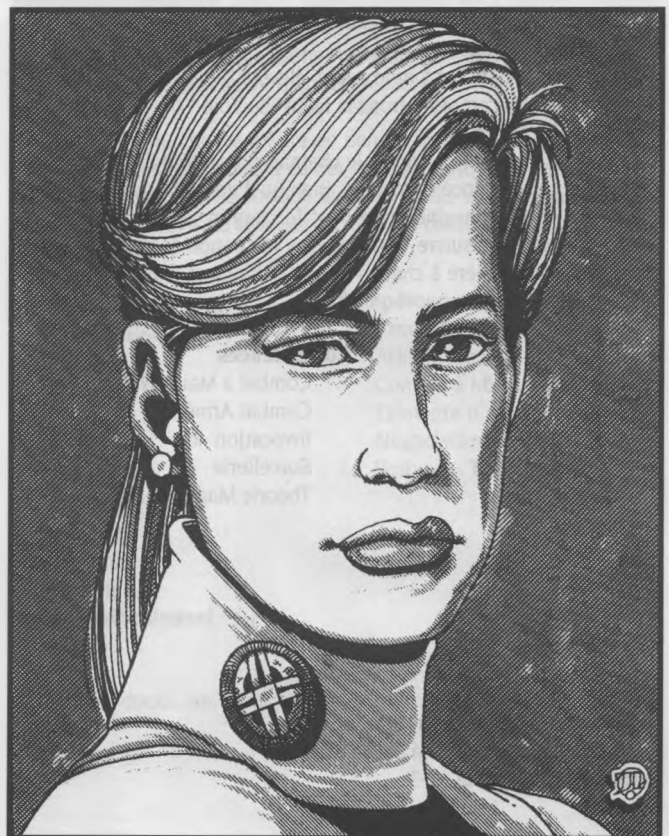
### Compétences

Etiquette (Corporations) : 5  
Interrogation : 4  
Négociation : 4

### Cyberware

Datajack, 100 Mp de Mémoire

Niveau professionnel : 2-3







## CHAMAN ORK

"Groumph ! Vous pensez que les Puissances de la Nature ne nous parlent pas, à nous les orks ? Ses enfants spéciaux ? Eh bien si, nous les entendons tous, même si peu d'entre nous écoutent et encore moins obéissent. Cela changera avec le temps, tout comme l'équilibre de toute chose. Ainsi tourne la roue."

### Expressions favorites

"Les Esprits dansent à mon appel, éleveur."

"Bientôt, nous emprunterons la Nouvelle Voie."

### Commentaire

Un jour, au début de sa vie, le chaman ork a été initié à la Voie de la Vérité et a commencé sa marche. Bien qu'il ne sache pas où sa route le mènera, il est convaincu que c'est le chemin que lui et tous ses congénères doivent suivre. Il pense que la Grande Mère accorde une place toute particulière à chacun de ses Enfants, et il attend que cette révélation lui soit faite.

### Attributs

Constitution : 5  
Rapidité : 2  
Force : 5  
Charisme : 4  
Intelligence : 5  
Volonté : 6  
Essence : 6  
Magie : 6  
Réaction : 3

### Équipement

Épée

### Sorts

Trois au choix pour un total de points de Puissance égal à 15.

Niveau professionnel : 2-3

### Compétences

Combat à Mains Nues : 3  
Combat Armé : 3  
Invocation : 6  
Sorcellerie : 4  
Théorie Magique : 4

## CHAUFFEUR DE TAXI

"Pas d problèmes, bonhomme, j't'amène là, mais ça va t'coûter un p'tit extra. Non, j'ai pas particulièrement la trouille de m'faire tabasser. C'est plutôt la voiture qui risque d'morfler."

### Expressions favorites

"Trois cent cinquante nuyen, bonhomme. L'inflation, qu'est-ce tu veux."

"L'arrière de cette caisse est tellement blindé qu'tu pourrais y faire péter une bombe que j'remarquerais à peine"

### Commentaire

Le chauffeur de taxi essaye simplement de ramasser sa part du gâteau. Pour un certain prix, il vous emmènera à peu près n'importe où, et pour un autre, il ira peut-être même jusqu'à vous donner des renseignements sur ses précédents clients.

### Attributs

Constitution : 3  
Rapidité : 3  
Force : 3  
Charisme : 4  
Intelligence : 4  
Volonté : 5  
Essence : 5,2  
Réaction : 3

### Compétences

Armes à Feu : 3  
Combat à Mains Nues : 2  
Étiquette (la Rue) : 2  
Voitures : 5

### Compétences Spéciales

Rumeurs des Rues : 3

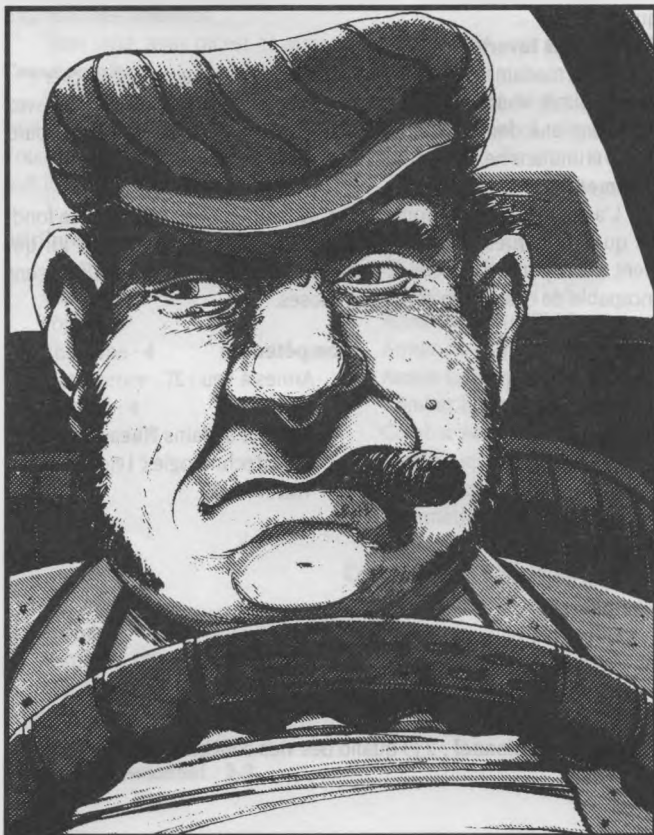
### Cyberware

Datajack, avec 60 Mp de Mémoire  
Affichage rétinien de la carte routière locale

### Équipement

Browning Ultra-Power  
Ford Americar modifiée avec 1 point de Blindage supplémentaire et une vitre blindée séparant l'avant de l'arrière.  
Gilet pare-balles

Niveau professionnel : 2





## DECKER CORPORATISTE

"Je me fiche de ce que peuvent penser certaines personnes. Je suis un employé et j'aime ça. Les corpos ont le meilleur matériel existant. J'ai du mal à croire qu'ils me payent pour que je l'utilise. Même sans ça, je leur resterais fidèle. Ils s'occupent vraiment de vous."

### Expressions favorites

"Je viens juste de recevoir ce nouveau (terme incompréhensible). C'est génial. J'ai jamais vu un truc aussi dingue !"

"C'est pas de ma faute. C'est l'ordinateur qui s'est planté."

"Ça doit être un problème de hardware."

### Commentaire

Le decker corporatiste est un autre de ces employés loyaux envers leur corporation. Il est content de son sort, car la compagnie ferme les yeux sur ses piratages et autres petites déviations pour qu'il conserve l'image qu'il a de lui-même.

### Attributs

Constitution : 2  
Rapidité : 3  
Force : 1  
Charisme : 1  
Intelligence : 4  
Volonté : 3  
Essence : 5,8  
Réaction : 3

### Compétences

Etiquette (Corporations) : 2  
Informatique : 5  
Théorie Informatique : 4

### Cyberware

Datajack

### Équipement

Cyberdeck et (programmes appropriés (MPCP égal à deux fois le Niveau Professionnel)

Niveau professionnel : 2-4



## DOCKER

"Moi, j'travailles sur les docks, bien après qu'les aut'gens y sont rentrés chez eux pour dîner et dormir. Bien sûr que j'vois des trucs bizarres. Comme tout l'monde, non ? Mais faut que j'pense à mon boulot et ma famille, vieux. Combien tu m'proposes ?"

### Expressions favorites

"J'rest'rais pas là si ch'srais toi..."

"Poisson ? Bien sûr que j'sens l'poisson. Sois pas tache."

"Quel bateau tu m'as dit qu'tu cherch'rais ?"

### Commentaire

Ayant peu de choses à faire en dehors de porter et de charger, le docker regarde et écoute tout ce qui se passe autour de lui. Il sait probablement beaucoup de choses, mais les docks abritent une communauté très soudée. Il ne sera pas facile de le convaincre de trahir cette confiance.

### Attributs

Constitution : 6  
Rapidité : 3  
Force : 6  
Charisme : 3  
Intelligence : 3  
Volonté : 4  
Essence : 6  
Réaction : 3

### Compétences

Armes de jet : 2  
Athlétisme : 3  
Combat à Mains Nues : 2  
Etiquette (Corporations) : 2  
Négociation : 2  
Voitures : 3

### Équipement

Gourdin

Niveau professionnel : 1-2

### Notes

Sur les docks, un minimum d'1D6 autres dockers sont toujours présents.

## EPICIER

"C'est mon épicerie, et ça fait quarante ans que j'vis dans l'quartier. Peu importe c'qui s'passe dans l'coin, moi, j'reste là. Les affaires vont assez bien et personne ne m'embête trop. Et j'vous l'dis, moi, ces orks de l'aut'côté d'la rue ne m'posent pas d'problèmes. Au moins, ils payent c'qu'ils m'doivent. C'est pas l'cas d'tout l'monde."

### Expressions favorites

"Vous touchez, vous achetez."

"Fais gaffe à c'te pyramide de conserves, p'tit. J'ai mis des heures à la faire."

### Commentaire

Partie intégrante du quartier, l'épicier voit les mêmes personnes de jour comme de nuit. Il connaît leurs habitudes et a une bonne idée de leur personnalité. Quand quelqu'un adopte un comportement différent, l'épicier le remarque aussi facilement que si l'intéressé portait soudainement des peintures de guerre. Si un groupe d'étrangers fait irruption dans le quartier, il le saura.

### Attributs

Constitution : 4  
Rapidité : 2  
Force : 3  
Charisme : 4  
Intelligence : 3  
Volonté : 5  
Essence : 6  
Réaction : 2

### Compétences

Armes à Feu : 3  
Négociation : 5

### Compétences Spéciales

Rumeurs du Quartier : 5

### Niveau professionnel : 2

### Notes

Remington Roomsweeper sous le comptoir. Bouton d'alarme (terminal PANICBUTTON) prévenant la Lone Star à portée de son pied.



## FAN

"Vous savez que c'est vous le meilleur, pas vrai ? Dans votre domaine, y'a personne qui vous égale. J'ai appris par cœur toutes vos meilleures déclarations. J'ai même un copain qui a mis au point des pseudo-stims pour moi. J'les fais marcher sans arrêt. Bien sûr, ça vaut pas la réalité, mais j'suppose que ça m'approche un peu des frissons qu'on peut ressentir devant l'danger. Comment ça fait quand on y est pour de vrai ?"

### Expressions favorites

"J'arrive pas à croire que j'suis vraiment en train d'vous parler. C'est génial !"

"J'me souviens d'l'époque où vous..."

"Eh, non ! Partez pas !"

### Commentaire

Le fan peut apparaître au premier abord comme un raté, le genre de personne à éviter. Pourtant, chaque fan possède un certain talent, des relations, des capacités qui pourraient se révéler très utiles dans des circonstances appropriées. Supporter cette idolâtrie est un faible prix à payer comparé à l'aide que le fan peut fournir si facilement.

### Attributs

Constitution : 2  
Rapidité : 2  
Force : 2  
Charisme : 1  
Intelligence : 2  
Volonté : 1  
Essence : 5,5  
Réaction : 2

### Cyberware

Datajack

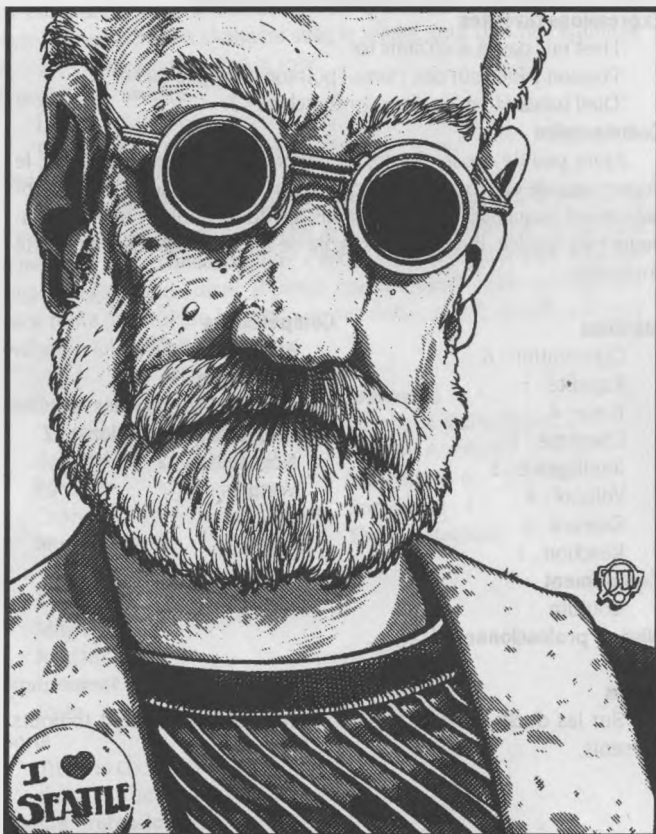
### Niveau professionnel : 1

### Compétences

Etiquette (Variable) : 2  
Autres Compétences utiles à son idole : 5

### Compétences Spéciales

Histoire de la Carrière de son Idole : 8





## FANTAISISTE SASQUATCH

(Utiliser le langage des signes pour s'exprimer) "Sons merveilleux, chants joyeux, haut perchés ou très graves, je peux vous faire tout cela."

### Expressions favorites

"Vous avez une voix merveilleuse. Puis-je l'emprunter ?

"(Chants d'oiseaux/bruits de la forêt).

N'est-ce pas magnifique ? Si nous ne faisons pas attention, mes imitations seront bientôt tout ce qu'il nous restera des forêts."

### Commentaire

Reconnu comme une espèce intelligente par un décret des Nations Unies 2046, le sasquatch a depuis entamé une migration progressive vers les régions urbaines. Encore assez rare, le fantaisiste sasquatch est quelque chose qu'il ne faut pas manquer. Souriant jusqu'aux oreilles, il aime presque autant profiter de son incroyable capacité à imiter les sons que courir dans la forêt au petit matin. Un activiste des droits des métahumains l'accompagne généralement pour servir d'interprète.

### Attributs

Constitution : 8  
Rapidité : 3  
Force : 7  
Charisme : 3  
Intelligence : 3  
Volonté : 2  
Essence : (6)  
Magie : 6\*  
Réaction : 4

### Compétences

Combat à Mains Nues : 6

### Compétences Spéciales

Imitations Sonores : 8

\* Les sasquatches sont crédités de capacités magiques chamaniques, mais très peu s'en servent.

**Niveau professionnel : 2**

### Notes

Le sasquatch est une créature duelle. Il possède un bonus d'allonge de +1.



## FLIC DEGUISE

"J'observe les rues. Je vois ce qu'il s'y passe. Je travaille pour faire respecter la loi et maintenir l'ordre du mieux que je peux, mais c'est dur. Les types en uniforme peuvent intervenir quand quelque chose va mal, mais moi, la plupart du temps, je dois rester dans l'ombre pour voir où on va me mener. On ne cuisine pas le petit gibier."

### Expressions favorites

"Police du plexe. Personne ne bouge !"

"Ecoute, mon pote, je peux t'aider. J'suis flic."

"Que hablo Colt Manhunter ?"

### Commentaire

Qu'il soit de la police gouvernementale ou corporatiste, le flic déguisé connaît la rue mieux que quiconque. Il sait comment s'y déplacer, comment s'y intégrer et comment s'en éclipser pour plusieurs semaines. Il sent si bien le flux et le reflux de la rue que ses poils se hérissent au moindre changement d'ambiance. Il comprend également que dans son boulot, on ne peut pas toujours faire une descente de police. Parfois, il faut jouer le jeu.

### Attributs

Constitution : 4  
Rapidité : 5  
Force : 3  
Charisme : 3  
Intelligence : 4  
Volonté : 5  
Essence : 6  
Réaction : 4

### Compétences

Armes à Feu : 5  
Combat à Mains Nues : 4  
Etiquette (la Rue) : 7  
Etiquette (Système Pénal) : 4  
Psychologie : 4  
Sociologie : 3  
Théorie Militaire : 2  
Voitures : 3

### Équipement

Colt Manhunter  
Émetteur-récepteur miniaturisé

**Niveau professionnel : 2** (3 quand des vies sont en danger)

## GANGSTER ELFE

"T'as jamais vu un elfe ou quoi ? Bien sûr qu'on est des elfes. C'est cool d'être un elfe ! Mais cherche nous des crosses et tu verras vite comme c'est pas cool d'être un macchabée. Samma wagga kan ?"

### Expressions favorites

"Je jure que nous deviendrons un chapitre des Anciens...un jour."

### Commentaire

Pour faire partie d'un gang elfe, il faut être un elfe ou au moins en avoir l'air, et donc subir divers types d'opérations de chirurgie esthétique afin d'avoir l'aspect adéquat. Quiconque passe suffisamment de temps avec les gangsters elfes se rend compte qu'ils souffrent presque tous d'un sérieux complexe d'infériorité.

### Attributs

Constitution : 4  
Rapidité : 4  
Force : 2  
Charisme : 3  
Intelligence : 2  
Volonté : 2  
Essence : 6  
Réaction : 3

### Compétences

Armes à Feu : 3  
Combat à Mains Nues : 2  
Combat Armé : 2  
Motos : 3

### Compétences Spéciales

Dialecte "Elfe" du Gang : 2

### Équipement

Épée  
Moto cabossée  
Pistolet léger (avec deux chargeurs)  
Vêtements renforcés

Niveau professionnel : 1



## GARDE DU METROPLEXE

"J' préférerais quand on était la Garde Nationale. Les gens nous respectaient plus. Mais depuis qu'les politiciens ont fait leur ch'min, on est devenu la Garde du Métroplex. On est supposé "s'adapter" au conseil S-S. Not' gouvernement ne fait donc plus partie des UCAS ? J'suppose qu'ça a pas vraiment d'importance. On fait toujours l'même boulot."

### Expressions favorites

"Not'boulot, c'est d'maintenir la paix. Mais si vous voulez causer des problèmes, on s'adaptera."

"Qu'est-ce que j'fais ici ? J'devrais déjà être à la maison."

### Commentaire

En tant que force spéciale du maintien de l'ordre, la Garde du Métroplex reçoit ses ordres directement du gouverneur. Bien que moins soutenue et moins équipée que les forces corporatistes et la police de sécurité professionnelle, elle est composée de citoyens fiers de servir leur pays.

### Attributs

Constitution : 4  
Rapidité : 4  
Force : 4  
Charisme : 2  
Intelligence : 3  
Volonté : 3  
Essence : 6  
Réaction : 3

### Compétences

Armes à Feu : 5  
Combat à Mains Nues : 4  
Etiquette (Corporations) : 2  
Etiquette (la Rue) : 2

### Équipement

Gilet pare-balles  
Mitraillette

Niveau professionnel : 2-3







## GOSSE DES RUES

"Eh, l'vieux ! J'ai quèque chose à vous dire ! Eh ! Z'allez m'écouter ? J'sais c'que j'dis ! C'est c'type, là, sur la tridi, celui qu'a un grand sourire. Il a une p'tite amie dans un appart'. Ah, maintenant, j'vous intéresse, z'avez les yeux qui brillent."

### Expressions favorites

"Eh, m'sieur ! C'est vous qui cherchez la Fouine ?"

"Pas d'problèmes, j'surveille le coin. Ça vaut combien, ça, d'après vous ?"

### Commentaire

Où que vous regardiez, vous verrez des gosses des rues, et ils deviennent très vite ennuyeux. Ne les envoyez pas trop vite balader, cependant, car vous ne pouvez savoir qui ils connaissent ou ce qu'ils ont pu entendre. Faites attention, également, car à leurs yeux, vous êtes "quelqu'un", et plus vivant que leurs parents ne l'ont jamais été.

### Attributs

Constitution : 2  
Rapidité : 6  
Force : 2  
Charisme : 4  
Intelligence : 4  
Volonté : 3  
Essence : 6  
Réaction : 5

### Equipement

Couteau  
Veste renforcée

Niveau professionnel : 1-2

### Compétences

Athlétisme : 4  
Combat à Mains Nues : 2  
Combat Armé : 2  
Etiquette (La Rue) : 4  
Furtivité : 3

### Compétences Spéciales

Rumeurs des Rues : 3

## HABITUEE DES BOITES

"Ouah, vous ne me croiriez pas si je vous disais qui est là ce soir ! Attention, je vous parle d'un super type qui assure un max. Eh bien, il est ici ! C'est vraiment le coin branché. Ouah !"

### Expressions favorites

"Vous cherchez quel genre de mec ? Mais on est tous des potes !"

"Je ne vous entendez pas. Approchez-vous !"

"Eh, Monsieur, vous voulez danser ?"

"Vous avez un flingue dans votre poche, ou c'est juste que vous êtes content de... Eh ! C'est bien un flingue !"

### Commentaire

L'habituée des boîtes fréquente les clubs les plus branchés. Demandez-lui, elle vous le dira. La boîte, c'est son moyen d'évasion : salariée corpo le jour, jazz girl la nuit. Elle pense connaître toutes les personnes haut placées et ira jusqu'à vous donner quelques détails à leur sujet si vous lui offrez sa boisson favorite.

### Attributs

Constitution : 3  
Rapidité : 3  
Force : 2  
Charisme : 4  
Intelligence : 2  
Volonté : 2  
Essence : 6  
Réaction : 2

### Compétences

Combat à Mains Nues : 2

### Compétences Spéciales

Travail de Jour : 3  
Rumeurs des Boîtes : 2

### Equipement

Vêtements très chics

Niveau professionnel : 1





## INTERFACÉ CORPORATISTE

"Crois-moi, t'as pas vécu tant qu't'as pas fait hurler les soupapes, branché sur ta Nightsky, en traversant Federal Plaza à trois heures du mat', au milieu des balles. Vaut mieux pas être un de ces pilotes du dimanche avec leur T-bird. Rien qu'toi et la machine."

### Expressions favorites

"Tu veux d'la vitesse, j'suis là. Tu veux d'la discrétion, j'suis là aussi. Tu veux les deux ? Eh ben, devine..."

### Commentaire

Bien qu'il soit un employé à part entière, l'interfacé corporatiste a gardé ce côté "tête brûlée" un peu cinglé qui le rend si efficace dans ce type de travail. La conduite, il connaît.

### Attributs

Constitution : 4  
Rapidité : 6  
Force : 3  
Charisme : 4  
Intelligence : 6  
Volonté : 4  
Essence : 4,5  
Réaction : 6 (8)

### Cyberware

Datajack  
Implants oculaires amplificateurs de lumière, thermographiques et anti-flashes  
Interface de contrôle de véhicule : 1

### Equipeement

Gilet pare-balles  
Ruger Super Warhawk  
Véhicule ou module approprié

Niveau professionnel : 2-4

### Compétences

Armes à Feu : 3  
Armes Lourdes : 3  
Electronique : 3  
Etiquette (Corporations) : 4  
Hélicoptères : 5  
Informatique : 3  
Voitures : 6

## JOURNALISTE/MANIPULATRICE DES MEDIAS

"Ecoutez, n'importe qui peut filmer l'info. Il suffit de bien diriger la caméra et d'appuyer sur le bon bouton. C'est pas un gros problème. Ce qui demande du talent, en fait, c'est de présenter tout ça de telle manière que les téléspectateurs pensent qu'ils sont intéressés. Vous savez aussi bien que moi que le public s'en contrebalance, mais c'est mon boulot de l'aider à croire que ce n'est pas vrai. Etre informé est un droit fondamental. C'est en tout cas ce que nous lui disons."

### Expressions favorites

"Allons, laissez-moi faire un petit reportage là-dessus. Je ne vous lâcherai pas tant que vous ne m'aurez pas donné le feu vert."

"Ouah ! C'était génial ! Mais ça vous dérangerait de le refaire et d'avoir l'air, cette fois, un peu plus méchant ?"

### Commentaire

Un tel contact peut appartenir à deux catégories : le journaliste avide de scoops, indépendant ou affilié à un réseau, et l'entrepreneur. Tous deux sont dans le business des médias télévisés et à moins d'être achetés par une corporation, ils savent que fouiller dans la crasse fait monter l'audimat.

### Attributs

Constitution : 3  
Rapidité : 3  
Force : 2  
Charisme : 6  
Intelligence : 5  
Volonté : 4  
Essence : 6  
Réaction : 4

### Compétences

Combat à Mains Nues : 2  
Etiquette (Corporations) : 3  
Etiquette (Médias) : 5  
Etiquette (La Rue) : 4  
Etiquette (Tribus) : 3  
Furtivité : 3  
Informatique : 2  
Négociation : 4

### Equipeement

Pour 10.000 ¥ d'équipement approprié

Niveau professionnel : 2-3





## MAGE "PETIT GENIE"

"Hé ! Hé ! La magie, c'est pas qu'pour les vieux schnoques. Attends, pépé, j'vais t'montrer comment ça marche. T'attrapes l'Arcane par le cou, tu lui colles deux baffes pour qu'elle comprenne, et puis tu la laisses t'obéir comme un bon toutou."

### Expressions favorites

"Y'a des amateurs pour la méga magie teuf ?"

### Commentaire

Mélangez "M. L'homme-à-Tout-Faire du Simsens" avec le don et une pincée de connaissances occultes et vous obtenez le mage "Petit Génie". Trop jeune pour se lancer dans quoi que ce soit, il manipule néanmoins une puissante magie. Souvent, ces gamins traînent en bandes, jusqu'à ce que les conflits de personnalité débouchent sur des règlements de comptes sanglants, à grand renfort de boules de feu.

### Attributs

Constitution : 2  
Rapidité : 5  
Force : 2  
Charisme : 2  
Intelligence : 3  
Volonté : 2  
Essence : 6  
Magie : 3  
Réaction : 4

### Compétences

Armes à Feu : 2  
Combat à Mains Nues : 2  
Invocation : 2  
Motos : 2  
Sorcellerie : 3  
Théorie Magique : 1

### Équipement

Fichetti Security 500  
Gilet pare-balles  
Suzuki Aurora

### Sorts

#### Combat

Boule de Feu : 3  
Eclair de Force : 4

#### Santé

Soins : 3

#### Illusion

Chaos : 2  
Masque : 2

Niveau professionnel : 2



## MEMBRE DE L'ORC

"Vous avez bien entendu. O-R-C, ce qui signifie Orks Réunis en Comité. Notre démarche vise à donner aux orks la place qui leur revient dans la société. Pensez-y. Combien siège-t-il aujourd'hui d'orks au conseil de la ville, et quel pourcentage de la population représentons-nous ? Vous voyez bien qu'il y a un problème, et nous n'avons pas encore parlé d'intolérance."

### Expressions favorites

"Les orks sont des êtres humains, eux aussi."

"Les orks ont les mêmes droits que n'importe quel autre être intelligent."

"S'il le faut, nous descendrons dans la rue"

### Commentaire

Le policlub ORC s'est voué à la protection des droits des orks, pour lesquels il se battra dans les chambres du conseil, les couloirs corporatistes, voire la rue, s'il le faut. Bien que son influence politique soit forte, beaucoup de ses membres de l'ORC en viennent à la "négociation directe" avec ceux qui violent les droits des orks, particulièrement les membres du policlub Humanis (notamment ceux qui ont des rapports avec Alamos 20.000). La plupart des membres de l'ORC sont des orks, mais une minorité croissante se compose d'humains et autres êtres intelligents.

### Attributs

Constitution : 7  
Rapidité : 2  
Force : 6  
Charisme : 2  
Intelligence : 4  
Volonté : 4  
Essence : 6  
Réaction : 3

### Compétences

Combat à Mains Nues : 3  
Etiquette (Politique) : 3  
Leadership : 2  
Négociation : 3  
Sociologie : 3

Niveau professionnel : 2



## MEMBRE DU POLICLUB "DER NACHTMACHEN"

"Personne n'a à nous dire comment vivre ou mourir. C'est au peuple de décider. Pas aux corps. Pas au gouvernement. Et certainement pas à vous !"

### Expressions favorites

"A bas le gouvernement ! A bas les mégacorpos ! Y'en a marre de tout !"

### Commentaire

Né dans les turbulences politiques de l'Europe divisée, "Der Nachtmachen" a été l'un des premiers policlubs à apparaître et, de manière surprenante, à s'implanter en Amérique du Nord. Jusqu'à présent, ses effectifs sont restés relativement bas, leur philosophie anarchique n'étant pas très attirante. Récemment, pourtant, les adhésions ont commencé à augmenter.

### Attributs

Constitution : 5  
Rapidité : 4  
Force : 3  
Charisme : 2  
Intelligence : 2  
Volonté : 4  
Essence : 6  
Réaction : 3

### Compétences

Combat à Mains Nues : 4  
Combat Armé : 5  
Etiquette (La Rue) : 3  
Voitures : 3

### Compétences Spéciales

Incitation au Désordre : 3  
Politique Locale : 4

### Équipement

Bombes de peinture  
Gilet pare-balles  
Massue  
Voiture (décorée de slogans appropriés)

Niveau professionnel : 1-2

### Notes

Se déplace avec 1D6 autres membres du club.



## MOUCHARD

Moi ? Pourquoi que j'saurais quéque chose ? J'te'l-dis, moi, j'habite juste dans l'coin. J'entends que dalle, j'vois que dalle. C'est quoi, ça ? Trente nuyen ? Eh ben, tu vois, finalement, j'crois qu'ça m'revient."

### Expressions favorites

"Bon Dieu, s'ils apprenaient que j't'ai causé, j'me f'rais scalper."

"Ouh...là...là...Je sais que j'devrais pas t'dire ça, mec, mais..."

"Moi ? Chuis pas un mouchard ! J't'ai rien dit ! pas vrai ? PAS VRAI ?"

### Commentaire

Le mouchard est vraisemblablement l'un des pires losers de la ville, mais que ne peut-il pas vous dire pour quelques nuyen ? Il a réussi à survivre jusqu'à ce jour, il y a donc peut-être du vrai dans cette maxime qui parle du bonheur des simples d'esprit. A moins que le mouchard ne soit pas aussi bête qu'il en ait l'air.

### Attributs

Constitution : 2  
Rapidité : 6  
Force : 2  
Charisme : 1  
Intelligence : 3  
Volonté : 2  
Essence : 6  
Réaction : 4

### Compétences

Combat à Mains Nues : 2  
Etiquette (La Rue) : 4  
Négociation : 4

### Compétences Spéciales

Rumeurs Locales : 6

### Équipement

Gilet pare-balles  
Walther Palm Pistol

Niveau professionnel : 1







## OFFICIEL GOUVERNEMENTAL

"C'est un fait indéniable, fiston. Les mégacorporations possèdent tout, sauf ce pays. Maintenant, nous pouvons nous écraser et mourir, ou répliquer par des moyens qu'elles ne peuvent peut-être même pas imaginer. Ça ne se fera pas en une seule nuit, mais ça se fera. D'ici-là, nous devons jouer leur jeu, selon leurs règles, et cela peut signifier ne pas toujours faire ce qu'il faudrait. Mais la fin justifie les moyens, non ?"

### Expressions favorites

"Je suis désolé, mais nous n'avons aucun commentaire à faire en ce moment."

"J'en réfère au comité, mais je vous assure que nous ne les laisserons pas s'en tirer comme ça."

### Commentaire

L'officiel gouvernemental joue un jeu, corporatif ou politique. Il sait accepter des choses qui vont à l'encontre de ses convictions ou ne sont pas bénéfiques à court terme, sans perdre de vue son objectif à long terme, qui justifie selon lui ses actions présentes.

### Attributs

Constitution : 2  
Rapidité : 2  
Force : 2  
Charisme : 6  
Intelligence : 6  
Volonté : 5  
Essence : 5,6  
Réaction : 4

### Compétences

Etiquette (Corporations) : 6  
Etiquette (Politique) : 6  
Leadership : 4  
Négociation : 5

### Compétences Spéciales

Politique : 4  
Théorie Economique : 2

### Cyberware

Datajack, 20 Mp de mémoire

Niveau professionnel : 4

## PARRAIN DE LA MAFIA

"Vous devriez vous montrer plus respectueux envers moi. Je contrôle beaucoup de choses dans la région, et ce pouvoir peut très bien être utilisé pour ou contre vous. Si vous comprenez comment fonctionne cette ville, vous comprendrez également qu'il n'est pas très raisonnable de jouer avec moi."

### Expressions favorites

"Mes hommes m'écouteront. Ils savent ce qui arrive quand on ne m'écoute pas."

"Rau... ? J'aime bien le rock."

### Commentaire

Chef d'une gigantesque organisation criminelle multi-ethnique, le parrain de la Mafia est en position d'exiger le respect de son interlocuteur et il le sait. Il ne tolérera un manquement à cette règle que si son vis-à-vis est d'une puissance équivalente à la sienne. Perpétrant une tradition de longue date, ses hommes ont juré de ne pas tremper dans le trafic de drogue des puces BTL. Malheureusement, tous ses seconds ne respectent pas leurs engagements.

### Attributs

Constitution : 2  
Rapidité : 2  
Force : 2  
Charisme : 6  
Intelligence : 7  
Volonté : 6  
Essence : 6  
Réaction : 2

### Compétences

Etiquette (La Famille) : 5  
Interrogation : 3  
Leadership : 6  
Négociation : 6

### Compétences Spéciales

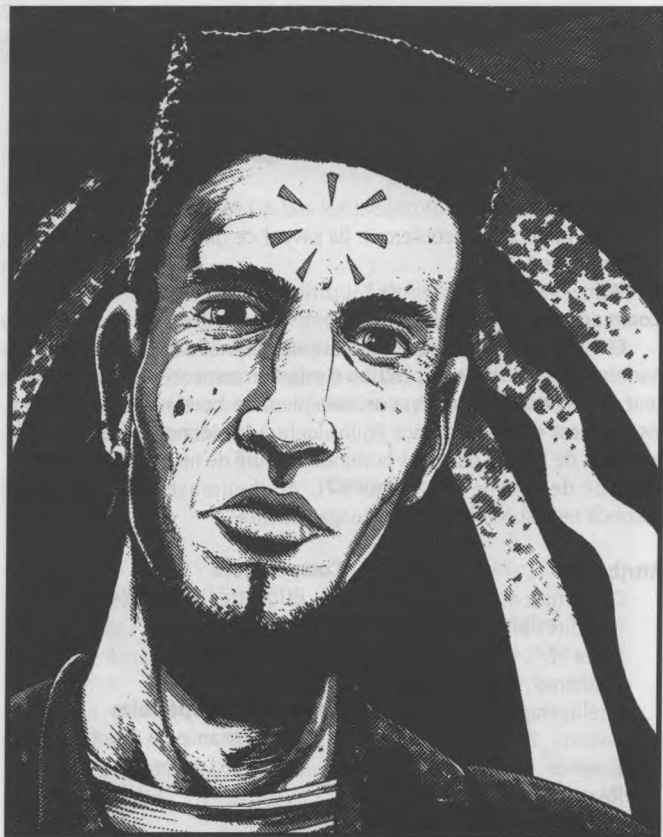
Connaissance du Quartier : 3  
Politique Locale : 4

Niveau professionnel : 2

### Notes

Est toujours accompagné d'au moins deux mafiosi.





## PIETON

"Qui ça, moi ? Nan, chuis pas quelqu'un d'connu. J'avais juste travailler, comme tout l'monde. J'ai rien d'particulier. Dieu merci."

### Expressions favorites

"Ouah ! C'est des vrais griffes rétractiles qu'vous avez là ? J'peux les voir ?"

"Oh, mon dieu mon dieu mon dieu mon dieu..."

### Commentaire

Le piéton est un citoyen ordinaire. Il fait partie des 99 pour cent de la population qui n'ont pas de cyberware, n'ont que rarement vu un magicien en action et n'ont probablement aperçu un vrai dragon qu'une ou deux fois (grand maximum) dans leur vie. Bien sûr, ils voient régulièrement des représentants d'autres races. C'est dur de faire autrement !

### MODIFICATEURS RACIAUX

	Humain	Elfe	Nain	Ork	Troll
<b>Attributs</b>					
Constitution	3	3	4	6	8
Rapidité	3	4	2	3	2
Force	3	3	5	5	7
Charisme	3	5	3	2	1
Intelligence	3	3	3	2	1
Volonté	3	3	4	3	2
Essence	6	6	6	6	6
Réaction	3	3	2	2	1

### Compétences Spéciales

Compétence Professionnelle : 3

### Équipement

Vêtements normaux

Niveau professionnel : 1

## POMPIER

"On s'imagine que les gens comprennent. Ils vivent ici, c'est leur maison. S'ils la brûlent, ils ne font de mal qu'à eux-mêmes. Il y a des jours où je me demande..."

### Expressions favorites

"Madame ! Ne paniquez pas ! Nous montons vous secourir !"

"Il n'y a plus de pression. Quelqu'un ou quelque chose a dû rompre une canalisation dans les égouts. Non, je ne sais pas ce que nous allons faire."

### Commentaire

Le pompier est l'employé d'une des corporations spécialisées dans la lutte contre les incendies. Tout comme le garde du métro-plex, il cherche désespérément à faire la différence. Tout, cependant, semble se liguier contre lui. La bureaucratie corporatiste, les machinations politiques locales, les camions sous-équipés et le manque de personnel rendent, en effet, son travail plus dur que nécessaire.

### Attributs

Constitution : 5  
Rapidité : 6  
Force : 5  
Charisme : 3  
Intelligence : 3  
Volonté : 5  
Essence : 6  
Réaction : 4

### Compétences

Athlétisme : 3  
Biotech : 3  
Voitures : 2

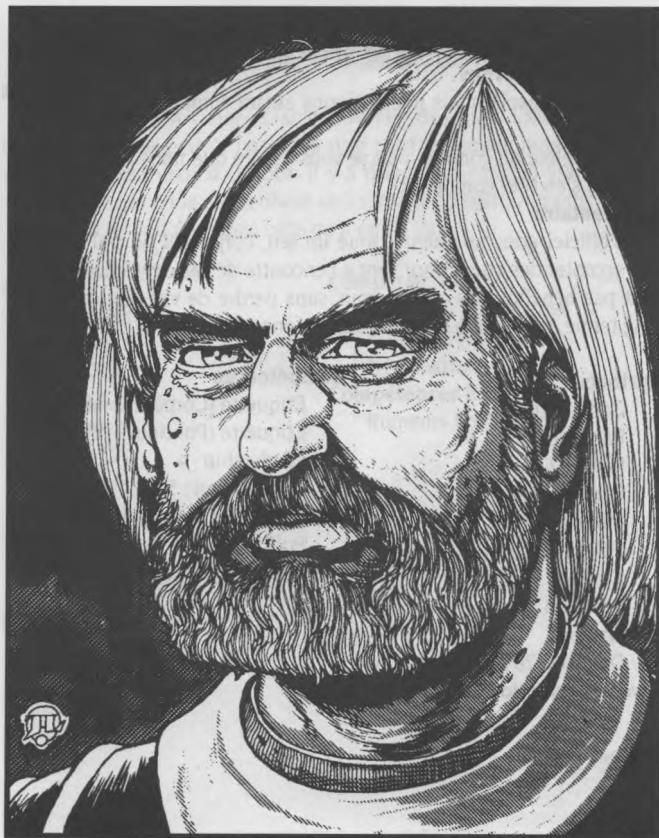
### Compétences Spéciales

Lutte Contre le Feu : 4

### Équipement

Casque micro-émetteur  
Masque respiratoire  
Vêtements ignifugés (indice d'armure 0/1)

Niveau professionnel : 2 (3 quand des vies sont en danger)







## PROPRIETAIRE D'UN CLUB

"Ça bouge, ce soir, pas vrai ? Ça m'a fait chaud au cœur de voir tous ces gens avoir du bon temps. Danser, boire, rigoler. J'rigole, moi aussi. En allant à la banque."

### Expressions favorites

"Ecoute, j'me fiche de c'que t'as fait ailleurs. Quand tu joues dans mon club, t'es quelqu'un d'autre et j'attends d'avoir ce pour quoi j'ai payé."

"Bien sûr, chuis en rapport avec le yakuza. Comme tout l'monde. Ça fait partie du prix à payer pour être dans ce business."

"Ouais, j'me souviens d'toi, p'tit. C'est quoi, déjà, ton nom ?"

"On en parlera à midi."

### Commentaire

Le propriétaire d'un club exerce son métier uniquement pour les nuyen. Intuitif et peu scrupuleux, il ne se soucie que de lui-même. Il aide ses amis tant qu'il est sûr que ça ne risque pas de le mettre dans le pétrin.

### Attributs

Constitution : 2  
Rapidité : 2  
Force : 2  
Charisme : 3  
Intelligence : 3  
Volonté : 3  
Essence : 6  
Réaction : 2

Niveau professionnel : 1-2

### Notes

Souvent accompagné d'un garde du corps.

### Compétences

Etiquette (Médias) : 4  
Etiquette (La Rue) : 4  
Négociation : 4

## REPORTER

"Vous avez une histoire à raconter, j'ai une oreille pour l'écouter. Tout le monde a quelque chose à cacher et c'est mon boulot de découvrir quoi. Eh, si c'est pas caché, ça vaut pas le coup d'être découvert."

### Expressions favorites

"Vous avez dit qu'il était avec qui ? Ah, d'accord, d'accord..."

### Commentaire

Avec les dizaines de datafax qui s'agglutinent dans la boîte aux lettres électronique du citoyen ordinaire, l'industrie de l'information est devenue extrêmement compétitive. La possibilité de mettre à jour une édition et de la transmettre dans les vingt minutes a fait de la rapidité et de la discrétion deux qualités indispensables dans le monde des reporters. Aidez le reporter et il ne l'oubliera.

### Attributs

Constitution : 3  
Rapidité : 5  
Force : 2  
Charisme : 5  
Intelligence : 6  
Volonté : 5  
Essence : 4,3  
Réaction : 5

### Compétences

Armes à Feu : 3  
Combat à Mains Nues : 3  
Etiquette (Corporations) : 5  
Etiquette (Politique) : 5  
Etiquette (La Rue) : 5  
Interrogation : 6  
Négociation : 5  
Voitures : 2

### Compétences Spéciales

Nez pour les Infos : 5

### Cyberware

Afficheur rétinien  
Datajack, 100 Mp de Mémoire  
Téléphone

### Equipement

Dodge Scoot  
Vêtements Renforcés  
Pour 30.000 ¥ d'équipement de surveillance

Niveau professionnel : 2-3



## SALARIEE CORPORATISTE

"Je suis une employée. Nous aimerions tous trouver un moyen facile de sortir de là. J'ai essayé. Mais aujourd'hui, la corporation est devenue ma famille et ma maison. Elle est ma vie. Que pourrais-je faire d'autre ?"

### Expressions favorites

"Ecoutez, je ne fais que travailler ici. O.K. ?"

"Vous devrez en parler à la direction."

"Excusez-moi, mais je dois retourner travailler, maintenant."

### Commentaire

La salariée corporatiste est loyale et appliquée tant qu'elle est observée. Même quand personne ne la surveille, d'ailleurs, il y a peu de chances qu'elle fasse quoi que ce soit qui puisse remettre en cause sa position fragile dans la structure corporatiste. Elle n'a pas de réelle ambition en dehors de celle de s'amuser durant son temps libre.

### Attributs

Constitution : 2  
Rapidité : 2  
Force : 2  
Charisme : 2  
Intelligence : 2  
Volonté : 1  
Essence : 6  
Réaction : 2

### Compétences

Etiquette (Corporations) : 2  
Informatique : 2

### Compétences Spéciales

Etre Ignorée : 6  
Rumeurs de la Corporation : 2

### Equipement

Affaires personnelles

Niveau professionnel : 1



## SCIENTIFIQUE CORPORATISTE

"L'époque des laboratoires de recherche indépendants est révolue. Si vous voulez percer les secrets de l'univers, vous devez vous battre contre le temps. Je suis bien payé et j'obtiens tout ce dont j'ai besoin en équipement et en personnel. Alors pourquoi voulez-vous que ça me dérange de signer un contrat à vie ?"

### Expressions favorites

"Ils veulent faire quoi avec mon projet ? Non ! Vous ne pouvez pas les laisser..."

"Pourquoi ne serais-je pas heureux ? J'ai tout ce que je veux. Tout."

### Commentaire

Les scientifiques corporatistes sont des marchandises très précieuses dans le commerce entre corporations. La manière dont ils passent de l'une à l'autre fournit d'ailleurs du travail à beaucoup de Shadowrunners. Nombre d'entre eux sont cependant tout à fait satisfaits de leur poste ou n'ont pas assez d'importance pour que leurs connaissances les mettent jamais dans une situation périlleuse.

### Attributs

Constitution : 2  
Rapidité : 2  
Force : 1  
Charisme : 2  
Intelligence : 8  
Volonté : 5  
Essence : 0,6  
Réaction : 5

### Compétences

Compétence  
Scientifique Appropriée : 7  
Compétence Scientifique  
Liée : 6  
Etiquette (Corporations) : 2  
Informatique : 4

### Cyberware

Afficheur rétinien  
Datajack, 500 Mp de mémoire

### Equipement

Ordinateur-bracelet, 1.000 Mp de mémoire

Niveau professionnel : 1-3



## SOLDAT MAFIOSO

"T'as une drôle d'attitude, voyou, une de celles qui te feront planter. Si tu le prends sur ce ton-là, tu ferais mieux de t'en aller. Tout de suite. Pourquoi t'essayes pas avec les Yaks pour voir comment ils réagissent ? Ouais, c'est bien ce qui me semblait."

### Expressions favorites

"Il s'appelle Janowitz. Pourquoi ?"

"Ceci est notre territoire, et ce sont nos hommes. Le parrain dit que si vous les dérangez, vous le dérangez."

"Je pense que vous feriez mieux de partir. Ça nous ennuerait de tacher la nappe."

### Commentaire

Le soldat mafioso est un membre loyal de la Famille, exécutant les ordres du parrain et de ses seconds. Loin d'être idiot ou ignorant, il agit un peu comme un "capitaine de mêlée", transmettant l'information vers le haut ou vers le bas de l'échelle hiérarchique du gang. Bien sûr, c'est un dur, mais son environnement l'est aussi. Et quand le parrain l'appelle, il est toujours là.

### Attributs

Constitution : 5  
Rapidité : 4  
Force : 4  
Charisme : 3  
Intelligence : 4  
Volonté : 3  
Essence : 5,3  
Réaction : 4

### Compétences

Armes à Feu : 5  
Combat à Mains Nues : 3  
Etiquette (La Famille) : 4  
Etiquette (La Rue) : 5  
Interrogation : 3  
Voitures : 3

### Compétences Spéciales

Rumeurs Locales : 4

### Équipement

Pistolet lourd  
Vêtements renforcés

Niveau professionnel : 2-3



## STAR DU SIMSENS

"Mon agent me répète sans arrêt de faire attention à ce que je dis. Et je l'écoute, vous voyez. Mon image, me dit-il. C'est très important."

### Expressions favorites

"Génial ! Vraiment génial !"

"Vous êtes si musclé, si fort. Eh, vous savez que vous êtes un sacré beau mec, vous ?"

"C'était...comment dire. Eh bien, c'était...réel."

### Commentaire

Elle est plus belle encore que dans vos rêves et elle vit comme dans un rêve. Elle est également la propriété de la corporation. Vous pouvez regarder, vous pouvez même ressentir (puces sensorielles disponibles à un prix raisonnable), mais ne vous avisez jamais de toucher.

### Attributs

Constitution : 3  
Rapidité : 3  
Force : 3  
Charisme : 6  
Intelligence : 3  
Volonté : 4  
Essence : 4,7  
Réaction : 3

### Compétences

Athlétisme : 4  
Etiquette (Corporations) : 4  
Etiquette (Médias) : 6  
Motos : 3  
Négociation : 6  
Voitures : 3

### Compétences Spéciales

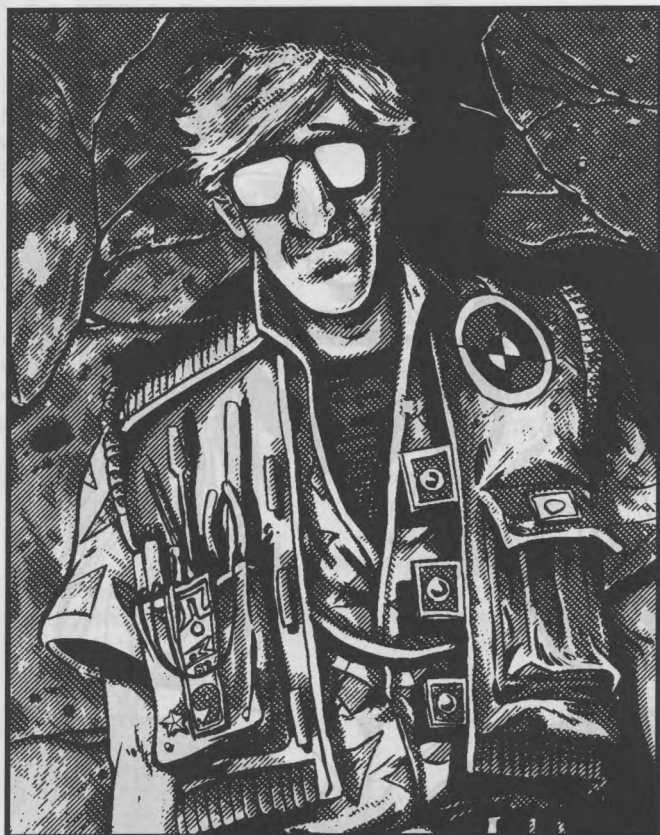
Comédie : 2

### Cyberware

Interface Simsens  
Fibre de liaison sensorielle et transmetteur interne

Niveau professionnel : 1-2





## TECHNICIEN

"Du calme. T'es toujours à la bourre. Redis-moi voir où est le problème... T'as essayé le programme anti bug ?... Fais voir ce truc. Eh, cool... Je sais que t'as déjà essayé, mais je voulais voir ça de mes propres yeux. O.K., j'ai cerné le problème... l'peux réparer ça d'ici mardi. Tu le veux pour quand ?... Bon, mais y'aura un supplément, alors. O.K., mon vieux, c'est ton fric."

### Expressions favorites

"Ça doit être un problème de logiciel."

"Vous voulez de la qualité. Il faut payer pour ça."

"Ne me pressez pas. C'est une opération délicate et qui prend du temps."

"Je pourrais vous le réparer directement si j'avais les pièces."

"Je peux réparer n'importe quoi si les sous suivent."

### Commentaire

Le technicien est l'homme à voir en cas de problème de matériel ou d'électronique. Il peut être un professionnel légitime, un "costume" corporatiste ou même un travailleur au noir. D'une manière ou d'une autre, c'est un homme d'une compétence inestimable.

### Attributs

Constitution : 2  
Rapidité : 3  
Force : 3  
Charisme : 2  
Intelligence : 6  
Volonté : 4  
Essence : 5,8  
Réaction : 4

### Cyberware

Datajack

Niveau professionnel : 1-2

### Compétences

Biotech : 3  
Cybertechnologie : 3  
Informatique : 4  
Informatique (C/R) : 6  
Electronique : 3  
Electronique (C/R) : 3  
Théorie Informatique : 5

## TERRORISTE

"Ma cause est juste et, avec le temps, vous le comprendrez. Peu de gens le comprennent aujourd'hui, mais cela changera. Mes actions ouvriront un jour les yeux du monde, qui alors s'éveillera véritablement."

### Expressions favorites

"Les innocents, ça n'existe pas".

### Commentaire

Le terroriste croit fermement à sa cause, qu'il appartienne à un policlub, à une organisation opposée à la destruction de l'environnement ou à un peuple opprimé. Il estime que le terrorisme est une nécessité, car tout le reste s'est révélé vain. Il frappe ses adversaires soit directement, soit à travers quelque chose ou quelqu'un qui leur est précieux. Il n'a aucune pitié envers ceux qui restent à l'écart.

### Attributs

Constitution : 3  
Rapidité : 4  
Force : 3  
Charisme : 4  
Intelligence : 4  
Volonté : 3  
Essence : 3,5  
Réaction : 4(6)

### Compétences

Armes à Feu : 6  
Combat à Mains Nues : 4  
Combat Armé : 3  
Explosifs : 3  
Explosifs (C/R) : 3  
Psychologie : 4  
Voitures : 2

### Cyberware

Interface d'arme  
Réflexes câblés (1)

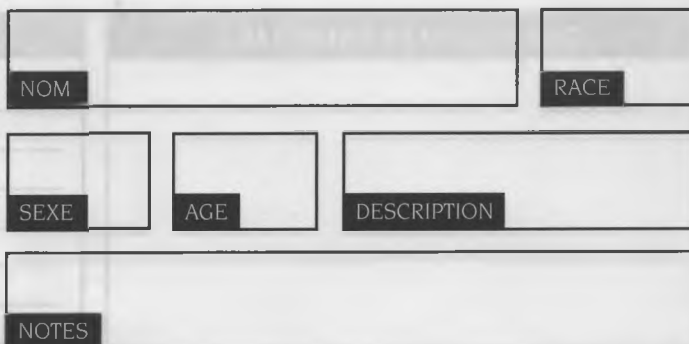
### Equipement

Ares Predator (avec interface)  
Fusil d'assaut FN-HAR (avec interface)  
Vêtements renforcés

Niveau professionnel : 2-4







# FICHE DE DECKER

INDICE		
<b>Constitution</b>	_____	REACTION
<b>Rapidité</b>	_____	[ ]
<b>Force</b>	_____	
<b>Charisme</b>	_____	[ ]
<b>Intelligence</b>	_____	
<b>Volonté</b>	_____	[ ]
<b>Essence</b>	_____	
<b>(Magie)</b>	_____	

	Etourd. Léger	Etourd. Modéré	Etourd. Grave	Etourd. Fatal
<b>Etourdissement</b>	+1 SR -1 Init.	+2 SR -2 Init.	+3 SR -3 Init.	Inc.
<b>Physique</b>	+1 SR -1 Init.	+2 SR -2 Init.	+3 SR -3 Init.	Inc. Voire Mort
	Blessure Légère	Blessure Modérée	Blessure Grave	Blessure Fatale

**SURPLUS DE DEGATS PHYSIQUES**

RESERVE  
DE KARMA

[illegible]

	Actuel	Max.	Programmes	Indice	Activé ?	Moniteur de condition
MPCP	_____	_____	_____	_____	_____	Deck planté
RENFORT	_____	_____	_____	_____	_____	
MEMOIRE VIVE	_____	_____	_____	_____	_____	
STOCKAGE	_____	_____	_____	_____	_____	
VITESSE DE CHARGEMENT	_____	_____	_____	_____	_____	
VITESSE E:S	_____	_____	_____	_____	_____	Dégâts graves +3 SR/-3 init
REPONSE	_____	_____	_____	_____	_____	
	_____	_____	_____	_____	_____	
	_____	_____	_____	_____	_____	
	_____	_____	_____	_____	_____	
	Max.	-50%	+50%	_____	_____	
SOLIDITE	_____	_____	_____	_____	_____	Dégâts modérés +2 SR/-2 init
EVASION	_____	_____	_____	_____	_____	
MASQUE	_____	_____	_____	Chargement de base	Chargement actuel	
SENSEURS	_____	_____	_____	<div></div>	<div></div>	Dégâts légers +1 SR/-1 init

Réserve de Combat	
Réserve _____	
Réserve _____	
Réserve _____	

Type	Indice	Type	Indice	Type	Indice

[illegible]

DESSIN DU PERSONNAGE

NOTES DU PERSONNAGE

Notes section with multiple horizontal lines for text entry.

CONTACTS ET INFORMATIONS

Contacts and information section with multiple horizontal lines for text entry.

NOTES DE JEU / EQUIPEMENT

Notes de jeu / équipement section with multiple horizontal lines for text entry.

VEHICULE

Vehicle section containing various attributes and a damage scale.

Type	Moniteur de Condition
Indice	
Maniabilité	Détruit
Vitesse	
Résistance	
Blindage	
Signature	Dégâts Graves
Autopilote	
Montures	
Points d'Ancrage	Dégâts Modérés
	Dégâts Légers

NOTES





DESSIN DU PERSONNAGE

NOTES DU PERSONNAGE

CONTACTS ET INFORMATIONS

NOTES DE JEU / EQUIPEMENT

VEHICULE

Type

Moniteur de Condition

Indice

Détruit>

Maniabilité

Vitesse

Résistance

Blindage

Signature

Dégâts> Graves

Autopilote

Montures

Points d'Ancrage

Dégâts> Modérés

Dégâts> Légers

NOTES





## DESSIN DU PERSONNAGE

## NOTES DU PERSONNAGE

## CONTACTS ET INFORMATIONS

## VEHICULE

## EQUIPEMENT

Type \_\_\_\_\_

Maniabilité \_\_\_\_\_

Vitesse \_\_\_\_\_

Résistance \_\_\_\_\_

Blindage \_\_\_\_\_

Signature \_\_\_\_\_

Autopilote \_\_\_\_\_

Passagers \_\_\_\_\_

Accès \_\_\_\_\_

Economique \_\_\_\_\_

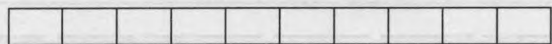
Energie \_\_\_\_\_

Accumulateurs \_\_\_\_\_

Senseurs \_\_\_\_\_

Armes :

Moniteur de Condition



^  
Dégâts  
Légers  
+1 SR / -1 Init

^  
Dégâts  
Modérés  
+2 SR / -2 Init

^  
Dégâts  
Graves  
+3 SR / -3 Init

^  
Détruits





NOM		RACE
SEXE	AGE	DESCRIPTION
NOTES		

## FICHE DE SAMOURAÏ DES RUES

ATTRIBUTS	
Constitution	INDICE
Rapidité	REACTION
Force	
Charisme	
Intelligence	INITIATIVE
Volonté	
Essence (Magie)	

MONITEUR DE CONDITION									
Etourdissement	<table border="1"> <tr> <td>Etourd. Léger</td> <td>Etourd. Modéré</td> <td>Etourd. Grave</td> <td>Etourd. Fatal</td> </tr> <tr> <td>+1 SR -1 Init.</td> <td>+2 SR -2 Init.</td> <td>+3 SR -3 Init.</td> <td>Inc.</td> </tr> </table>	Etourd. Léger	Etourd. Modéré	Etourd. Grave	Etourd. Fatal	+1 SR -1 Init.	+2 SR -2 Init.	+3 SR -3 Init.	Inc.
Etourd. Léger	Etourd. Modéré	Etourd. Grave	Etourd. Fatal						
+1 SR -1 Init.	+2 SR -2 Init.	+3 SR -3 Init.	Inc.						
Physique	<table border="1"> <tr> <td>+1 SR -1 Init.</td> <td>+2 SR -2 Init.</td> <td>+3 SR -3 Init.</td> <td>Inc. Voire Mort</td> </tr> </table>	+1 SR -1 Init.	+2 SR -2 Init.	+3 SR -3 Init.	Inc. Voire Mort				
+1 SR -1 Init.	+2 SR -2 Init.	+3 SR -3 Init.	Inc. Voire Mort						
	<table border="1"> <tr> <td>Blessure Légère</td> <td>Blessure Modérée</td> <td>Blessure Grave</td> <td>Blessure Fatale</td> </tr> </table>	Blessure Légère	Blessure Modérée	Blessure Grave	Blessure Fatale				
Blessure Légère	Blessure Modérée	Blessure Grave	Blessure Fatale						
SURPLUS DE DEGATS PHYSIQUES									

KARMA
RESERVE DE KARMA
KARMA UTILE

COMPETENCES					
Nom	Indice	Nom	Indice	Nom	Indice

RESERVE DE DES
Réserve de Combat
Réserve
Réserve
Réserve

ARMURE / EQUIPEMENT	
Type	Indice

CYBERWARE							
Type	Indice	Type	Indice	Type	Indice	Type	Indice

ARMES											
Nom	Type	Dissimulation	Portée	Mode	Courte	Moyenne	Longue	Etendue	Munitions	Dégâts	Modificateurs

**DESSIN DU PERSONNAGE**

Nom: \_\_\_\_\_ Prénom: \_\_\_\_\_

Description physique: \_\_\_\_\_

Description psychologique: \_\_\_\_\_

Caractéristiques: \_\_\_\_\_

Compétences: \_\_\_\_\_

Équipement: \_\_\_\_\_

[illegible]

## CONTACTS ET INFORMATIONS

VEHICULE SECONDAIRE

Type

Maniabilité

Vitesse

Résistance

Blindage

Signature

Autopilote

NOTES

Passagers

Economique

Accumulateurs

Armes :

Accès

Energie

Senseurs

Moniteur de Condition

^

Dégâts Légers

+1 SR / -1 init

^

Dégâts Modérés

+2 SR / -2 init

^

Dégâts Graves

+3 SR / -3 init

^

Détruits

## NOTES DE JEU / EQUIPEMENT



# DESCARTES

## LE SUPPLEMENT

SHADOWRUN ®, TM & © 1993 Fasa Corporation. Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de Fasa.

JEUX DESCARTES EDITION ISBN 2-74080059-2

**SPECIAL**



**VOLUME 4**

A I D E S   D E   J E U   &   S C E N A R I O S

# A CONTACTS & ARCHETYPES

C'est à cet endroit que l'on trouve généralement le texte de la quatrième de couverture incroyablement bien écrit, débordant d'imagination, et dont les slogans sont à vous couper le souffle. Mais comme ceci n'est pas vraiment une quatrième de couverture, nous avons décidé de ne pas gâcher son effet et de réserver la qualité qui lui est due à un endroit plus approprié. Par conséquent, reportez-vous à la page de présentation de cette aide de jeu et lisez attentivement ce qui y est écrit. Allez-y, cela va changer votre vie.

L'écran du Maître et le livret d'Archétypes et de Contacts de la deuxième édition de Shadowrun ont été déclarés vainqueurs du trophée 1993 de la Game Alliance en raison de la longueur exceptionnelle de leur titre...



Shadowrun ®, TM & © 1993 Fasa Corporation. Tous droits réservés. Edition française par Jeux Descartes - 1 rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15 - sous licence de Fasa.

