HOMME. MAGIE. MACHINE.

SHADOWRUN. Le Sixième Monde. Des orks en costume à rayures avec des Uzi ; des nains à crête branchés à des véhicules qui filent à tombeau ouvert à travers des conurbs tentaculaires ; des humains qui lancent des boules de feu sur des paracréatures dressées par des corporations ; des elfes qui hackent la Matrice pour voler les données sur la dernière technologie ou faire tomber quelque corpo arriviste. C'est là que l'homme rencontre la magie et la machine.

Plongez dans une dystopie cyberpunk en devenant un shadowrunner, une ressource sacrifiable qui fait le boulot que personne ne peut — ou ne veut — faire. Ce n'est pas une vie facile, mais c'est toujours mieux que de vendre son âme aux mégacorpos. Vous pénétrerez dans des laboratoires top secret, tiendrez tête à des gangs en mal de destruction et de chaos, rencontrerez des esprits sombres qui cachent des secrets plus sombres encore, et vous retrouverez à faire face aux dangers infinis que le Sixième Monde vous réserve. Et vous en sortirez vainqueurs — sans quoi vous ne serez pas payés.

Shadowrun : Anarchy est une nouvelle façon de plonger dans le cyberpunk et la fantaisie urbaine qu'est le Sixième Monde. Basé sur un système simple et facile à prendre en mains qui se concentre sur l'histoire, *Shadowrun : Anarchy* contient tout ce dont vous avez besoin pour vous équiper rapidement, préparer quelques sorts et lancer les dés. Avec cet ouvrage rempli de personnages et de missions, il n'a jamais été aussi simple d'embarquer dans les Ombres. Plongez et immergez-vous dans le Sixième Monde !

Cette version française a été largement réorganisée et enrichie. La description du Sixième Monde et son histoire sont plus complètes. Les règles ont été corrigées et clarifiées et de nouvelles options permettent de les fluidifier davantage ou mieux rendre compte des spécificités du Sixième Monde. Comme la version originale, cet ouvrage permet de partager la narration entre le meneur et les joueurs, mais aussi de jouer selon une approche plus classique. Enfin, les PNJ sont plus nombreux pour faciliter le travail du meneur.

Sous license

www.catalystgamelabs.com

© 2019 The Topps Company, Inc. All rights reserved. Shadowrun and Matrix are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC. Printed in the USA.

Sample file

Sample File

PRÉFACE

LES RÈGLES SONT FAITES POUR ÊTRE TRANSGRESSÉES

J'ai été exposé pour la première fois à *Shadowrun* pendant l'été 1989, via une brochure promotionnelle de quatre pages trouvée dans mon magasin de jeu local. Quelques semaines plus tard, j'avais acheté le livre de base de la Première édition et fait les premiers pas sur la voie de ce qui deviendrait la plus grande histoire d'amour rôlistique de ma vie. Attendez, des elfes et de la cybernétique ? Des mégacorporations et des dragons ? Vous ne pouvez pas faire ça !

J'ai mené une campagne qui m'a occupé pendant les dix-neuf années suivantes, en jouant le plus souvent toutes les semaines, le lundi soir. Il est des personnages et des histoires bien vivantes qui n'existent que dans l'esprit des quelques personnes qui se sont assises autour de cette table, et chacune d'elles se fera un plaisir de vous régaler des récits des fourbes machinations d'un fixer nain du nom de Redeye, ou de la fin tragique d'Eddie Garrett, ancien flic de la Lone Star devenu shadowrunner de mauvaise grâce.

Shadowrun occupe une place très particulière dans mon cœur. Les murs et les étagères de ma maison sont couverts de livres et de posters de *Shadowrun*, et en fait je dois parfois me rappeler que d'innombrables personnes sont tombées amoureuses du monde de *Shadowrun* non pas grâce au jeu de rôle sur table, mais par le biais de l'un des nombreux jeux vidéo dans cet univers, ou de l'un des plus de cinquante romans publiés.

Mais toutes les bonnes choses ont une fin. Ma campagne adorée s'est conclue avec satisfaction à l'automne 2008, et bien que j'aie suivi les nouvelles éditions et sorties, et flirté avec certains arcs narratifs, *Shadowrun* n'a pas fait de retour significatif à ma table pendant longtemps. J'ai réalisé que mes goûts avaient changés avec les années et, bien que mon amour pour le monde de *Shadowrun* reste intact, je préfère actuellement les jeux de rôle aux règles plus légères qui se concentrent plus sur l'histoire et les personnages. Les dernières années ont connu une explosion massive de jeux indépendants, et de nombreuses personnes se lancent dans cette passion d'une manière nouvelle et intrigante. En tant que vendeur dans un magasin de jeux moi-même, j'ai rencontré beaucoup de joueurs intéressés par l'univers de *Shadowrun*, mais réellement intimidés par le livre de règles massif. Le fait est que le gros livre noir est là pour rester, et il y aura toujours des joueurs qui souhaitent pouvoir profiter joyeusement de chaque petit détail et subtilité des règles qu'il contient, pour y trouver l'avantage décisif. J'ai été l'un d'eux pendant très longtemps.

Shadowrun fait partie de la conscience collective des rôlistes depuis largement plus de vingt-cinq ans maintenant, et la gamme a été activement suivie pendant tout ce temps, ce dont peu de jeux peuvent se prévaloir. Cela dure en fait depuis tellement de temps, que ce qui était un jeu sur un futur spéculatif est maintenant devenu un véritable jeu d'histoire alternative ! (Vu que la magie n'est hélas pas réapparue en 2011. Bien qu'il reste une mince chance que mon ami Warren se gobelinise en ork en 2018, ce que nous soupçonnons tous depuis longtemps, mais cela reste à voir.)

Certains shadowrunners parmi nous commencent à se faire vieux et manquent de temps pour jouer ou s'investir dans un système de règles aussi robuste et exhaustif. Pendant ce temps, des jeux de rôle avec une narration plus collaborative, ou même sans meneur de jeu, gagnent en popularité alors que cette passion continue à se répandre et à évoluer.

C'est là qu'arrive *Shadowrun : Anarchy*. Il est assez flexible pour être joué comme un jeu de rôle traditionnel aux règles allégées, ou dans une expérience bien plus libre de narration partagée. Je suis extrêmement satisfait de ce que l'équipe de Catalyst est parvenue à faire avec cet ouvrage, et je pense qu'il a le potentiel pour insuffler beaucoup d'énergie neuve à la communauté *Shadowrun*. Cela va certainement aboutir

Sample file

à une nouvelle campagne à ma table pour la première fois depuis des années.

Si vous êtes nouveau dans le Sixième Monde, bienvenue ! Peut-être avez-vous toujours voulu être un ganger elfe avec une pompe à adrénaline et un cœur en or. Ou bien rêvez-vous depuis longtemps d'invoquer des esprits depuis les ruelles sombres de Seattle en murmurant de mystérieuses formules arcaniques entre vos canines d'ork. Ou encore mourrez-vous d'envie de donner vie à votre personnage de jeu vidéo *Shadowrun* à une table de jeu de rôle papier. Il y a de la place pour nous tous dans les Ombres.

Si, comme moi, vous revenez à la table de M. Johnson après votre dernière mission vous vous adapterez parfaitement, mais vous verrez que les règles ont un peu changé. Mais les règles sont faites pour être transgressées.

Paul Alexander Butler
Juillet 2016, Baltimore

Pour ma part, *Shadowrun* a été le premier jeu de rôle que j'ai acheté, un an ou deux après avoir été initié par un ami et être immédiatement devenu passionné. J'avais 16 ans, on était en 1996. Le mélange de cyberpunk, de magie, d'elfes et de dragons m'avait attiré et je n'ai pas été déçu à la lecture : le tout se combinait admirablement bien pour former un ensemble étonnamment cohérent. Nous prenions tous autour de la table un grand plaisir à optimiser nos personnages avec le moindre gadget et accessoire et je guettais avec impatience les nouveaux suppléments de matériel cybernétique, d'armes ou de magie. Ce n'est que plus tard, en mûrissant, que je me suis réellement intéressé à l'univers.

Et quel univers ! Quel autre jeu peut se prévaloir d'un univers développé sans interruption depuis près de trente ans ? Et ce sans jamais repartir de zéro, en le faisant vivre à un rythme comparable à notre monde pour se retrouver maintenant avec près de trente ans d'histoire du Sixième Monde décrit année après année.

Après une pause de quelques années pour découvrir d'autres horizons rôlistiques, c'est cet univers qui m'a fait replonger dans *Shadowrun* en 2009 à l'occasion de la sortie de la version Anniversaire et qui, petit à petit, m'a fait intégrer l'équipe de traduction d'Ombres Portées.

Comme Paul Alexander, mes aspirations en termes de règles, et plus encore celles de mes joueurs, ont évolué depuis ma première rencontre avec *Shadowrun*, pour se concentrer plus sur l'interprétation de nos personnages et sur l'histoire et moins sur la recherche du moindre avantage dans les nombreux livres de règles et d'équipement. *Shadowrun : Anarchy* était ce que j'attendais, sans en avoir conscience.

Comme certains d'entre vous le savent, j'ai cependant trouvé que le résultat pouvait être amélioré. C'est ce que je me suis attaché à faire dans cette édition française. Outre un certain nombre d'errata, inévitables dans tout jeu et plus particulièrement dans un nouveau système, j'ai travaillé sur plusieurs axes.

Tout d'abord, je souhaitais *qu'Anarchy* soit réellement une porte d'entrée dans le Sixième Monde, j'ai donc largement développé la description de l'univers de *Shadowrun* pour permettre aux nouveaux joueurs de comprendre où ils mettent les pieds. Vous trouverez ainsi plus d'informations sur la vie dans le Sixième Monde, sur l'impact qu'a eu le retour de la magie, sur les effets d'une Matrice omniprésente et sur la façon dont on en est arrivés là, à travers une section historique enrichie.

Ensuite, j'ai tenu à réorganiser les chapitres de création de personnages, de règles et de conseils de jeu pour faciliter la lecture et permettre de retrouver plus facilement les informations importantes, tout en apportant de nombreuses clarifications. Les règles optionnelles sont ainsi mieux identifiées, et développées, afin que chacun puisse piocher celles qui lui correspondent.

Cette réorganisation m'a permis de mieux expliquer la narration partagée mise en avant par *Shadowrun : Anarchy*, tout en détaillant comment profiter de ses règles légères pour jouer de façon plus traditionnelle.

Je souhaite remercier Black Book Éditions et Ghislain Bonnotte, développeur de la gamme *Shadowrun* française de m'avoir permis de faire ce travail qui, je l'espère, vous permettra de profiter pleinement de tout ce que *Shadowrun : Anarchy* a à offrir.

Mathieu Thivin
Novembre 2018, Grenoble

sample file

TABLE DES MATIÈRES

SYNCHRONISME 6

INTRO 12

LE SIXIÈME MONDE 14
- TOUT A UN PRIX 14
- LES JOURS QUI ONT CHANGÉ LE MONDE 18
- OÙ COURIR 25
- CE QUE VOUS ALLEZ FAIRE 27
- UNE JOURNÉE TYPIQUE 29
- LES FORCES EN PRÉSENCE 32
- LA VIE DANS LE SIXIÈME MONDE 42

FORCES DU CHAOS 55
- LES ÉTAPES DE LA CRÉATION DU PERSONNAGE 55
- NIVEAU DE JEU 56
- CONCEPT DU PERSONNAGE 57
- MÉTATYPE 59
- ATTRIBUTS 59
- COMPÉTENCES 60
- ATOUTS 62
- TRAITS 70
- CONTACTS 71
- ARMURE 71
- ARMES 72
- ÉQUIPEMENT 74
- PROGRESSION DES PERSONNAGES 75

PERSONNAGES JOUEURS 79
- COYDOG 80
- GENTRY 82
- HARDPOINT 84
- MISS MYTH 86
- SLEDGE 88
- ALYOSHA DUSKA 90
- BIT-BUCKET 92
- BORDERLINE 94
- CHROME BISON 96
- DAKTARI 98
- FOURTH 100
- FUSION 102
- HAWK 104
- ISOBEL75 106
- JINN 108
- KIX 110
- KNOX 112
- LE BRUMEUR 114
- NINETAILS 116
- RAIDER 118
- RASPBERRY JAM 120
- RAZZLE DAZZLE 122
- REESE FRENZY 124
- ROSE RED 126
- RUCKUS 128
- SHADES 130
- STRIDER 132
- THUNDER 134
- TOMMY Q 136
- VALMONT 138
- VECTOR 140
- WAGON 142
- WHEEZER 144

LES RÈGLES DE LA RUE 146
- JOUER À SHADOWRUN : ANARCHY 146
- MÉCANIQUES DE BASE 147
- COMBAT 154
- MAGIE 159
- MATRICE 162
- DRONES ET VÉHICULES 164
- RÈGLES ADDITIONNELLES 167

COURIR LES OMBRES 170
- AVANT LE DÉBUT DE LA PARTIE 170
- CONTRÔLER L'ANARCHIE 174
- COURIR LES OMBRES AVEC STYLE 177
- SEUL MAÎTRE À BORD 179

Sample file

LES HABITANTS DU SIXIÈME MONDE 181
PERSONNAGES NON-JOUEURS 181
GANGERS 182
EMPLOYÉS CORPORATISTES 184
FORCES DE L'ORDRE ET SÉCURITÉ CORPORATISTE 185
MILITAIRES 189
JOHNSONS 190
ESPRITS 191
MATRICE 199
CRÉATURES 200
ESPRITS INSECTES 203
DÉFRACTÉS DE BOSTON 204
POUVOIRS DE CRÉATURES 205

LES DESSOUS DE SEATTLE 207

UN MONDE PLEIN D'ACTION 220
FOOD FIGHT 222
PREND GARDE À CE QUE TU CHERCHES 223
ÉTOILE NOIRE MONTANTE 224
EXPÉDITION ARCOLOGIQUE 225
SUIVRE LA VOIE 226
L'HOMME QUI VALAIT TROIS MILLIARDS 227
QUE FLOTTE VOTRE ÉTENDARD 228
CHASSE AU FUSIL À HONG KONG 229
LA COURSE AUX NERPS 230
DRONES DE HAUT VOL 231
EMBROUILLES À PUYALLUP 232
LE SECRET DES HALLOWEENERS 233
LA LUMIÈRE INTÉRIEURE 235
COMBAT URBAIN 236
CASCADEURS ANONYMES 237
INSPECTION SANITAIRE 239
LE SALAIRE DE L'ASSASSIN 240
GRAND NETTOYAGE 241
LE BALAYEUR 242
LA GUERRE DES TRIADES 243
UNE VIRÉE FÉÉRIQUE 244
UN POUR TOUS 246
VILLE OUVRIÈRE 247
MY FAIR LADY 248
FOIRE D'EMPOIGNE 249
DÉLITS DE FUITE (1RE PARTIE) 250
DÉLITS DE FUITE (2E PARTIE) 251
SOUS LE SABLE (1RE PARTIE) 253
SOUS LE SABLE (2E PARTIE) 254
LES MILLE ET UN ENNUIS (1RE PARTIE) 255
LES MILLE ET UN ENNUIS (2E PARTIE) 256
LES MILLE ET UN ENNUIS (3E PARTIE) 257
LES MILLE ET UN ENNUIS (4E PARTIE) 259
REINE NOIRE, PIONS BLANCS (1RE PARTIE) 261
REINE NOIRE, PIONS BLANCS (2E PARTIE) 262
REINE NOIRE, PIONS BLANCS (3E PARTIE) 263
REINE NOIRE, PIONS BLANCS (4E PARTIE) 265
LE NUCTÉMÉRON 267
CALARAN EST UN SALE TRAITRE 268
SPINRAD CONTRE SPINRAD (1RE PARTIE : BACK TO SCHOOL) 269
SPINRAD CONTRE SPINRAD (2E PARTIE : SORTIE SCOLAIRE) 271
SPINRAD CONTRE SPINRAD (3E PARTIE : ÉCOLE BUISSONNIÈRE) 272

ANARCHY & SHADOWRUN 275
LES OUVRAGES DE LA CINQUIÈME ÉDITION 275
PASSER DE SR5 / SR6 À ANARCHY 275
PASSER D'ANARCHY À SR5 / SR6 277

AGENTS DU CHAOS

Développeur de la gamme Shadowrun : Jason M. Hardy
Conception & développement : Randall N. Bills, Jason M. Hardy, Philip A. Lee
Conception originelle du Cue System : Matt « Golden Kumquat » Heerdt
Rédaction : Randall N. Bills, Patrick Goodman, Jason M. Hardy, Philip A. Lee, Aaron Pavao, O.C. Presley, Russell Zimmerman
Illustration de couverture : Benjamin Giletti
Mise en page de couverture : Matt « Golden Kumquat » Heerdt
Illustrations intérieures : Bruno Balixia, Gordon Bennetto, Daniel Comerci, Phillip Hilliker, David Hovey, Benjamin Giletti, Ian King, Michael Komarck, Ian Llanas, Alyssa Menold, Victor Manuel Leza Moreno, Kristen Plescow, Marc Sintes, Tony Shasteen, Takashi Tan, Iwo Widulinski
Mise en page intérieure : Matt « Golden Kumquat » Heerdt
Relecture : Mason Hart, Carl Schelin, Jeremy Weyand
Playtest : Natalie Aked, Rob Aked, Armand Amonette, Brian Amonette, Mark Barraclough, Richard Brown, Jackson Brunsting, Paul Alexander Butler, James Carpio, Richard Clayton, Jacob Cohen, James Corbin, Raymond Croteau, Russell Davis, Karlene Dickens, Justin Diehl, Joel DiPippa, Joshua Dixie, Derek Dokter, Ben Dow, Beth Dow, John Dukes, Bruce Ford, Eugen Fournes, Joanna Fournes, Mable Friedman, Morgan Gould, Timothy Gray, Jerrod Gunning, Nicholas Honer, Martin Quincy Hall, Camille Jeanson, Kendall Jung, R.L. King, Ariel Licha, Mary Lindholm, Dave Lundquest, Berry Lyklema, Chris Maxfield, Carrie McIntosh, Stephen Mercer, Christina Mitton, Suzanna Powell, Patrick Lipper, Thomas Lomax Jr., Shane Mahon, Chris Maxfield, Mykal Merrill, Kim Morris, D. Casey O'Donovan, Geoff Raye, Richard Riessen, Matt Riley, Justin Schnider, David Scott, Mark Somers, Nathan Thiessen, Derek VanTilburg, Michael Vik, Troy Wieck, Clifton Wright, CZ Wright, Leland Zavadil, among others
Remerciements spéciaux : Rob Wieland, Paul Butler

VERSION FRANÇAISE

Le collectif Ombres Portées
Directeur de la publication : David Burckle
Responsable de la gamme Shadowrun française : Ghislain Bonnotte
Conception de la version française : Mathieu Thivin
Traduction : Nicolas Schott, Mathieu Thivin
Relecture / Correction : Ghislain Bonnotte, Mathieu Thivin
Errata VO : Ghislain Bonnotte, Mathieu Thivin, Ashley Michaela « Navigator » Lawson, Kevin « Gingivitis » Duncan, Joey « Shadowjack » Pelley
PNJ additionnels : Kevin « Gingivitis » Duncan, Mathieu Thivin
PJ et Topos de mission additionnels : Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno, Romano Garnier, Romain « Belaran » Pelisse, Mathieu Thivin
Maquette : Jérôme Cordier
Titre original : Shadowrun: Anarchy
L'Équipe de Black Book Éditions : Thomas Berjoan Eric Bernard, Anthony Bruno, Damien Coltice, Jérôme Cordier, Jonathan Duvic, Romano Garnier, Laura Hoffmann, Justine Largy, Aurélie Pesseas

Édité par Black Book Éditions.
50 rue Jean Zay, 69800 SAINT PRIEST.
Dépôt légal : Juin 2019.
ISBN (relié) : 978-2-36328-546-1
ISBN (collector) : 978-2-36328-545-4
ISBN (PDF) : 978-2-36328-547-8
Imprimé en UE.

Sample file