

Bonjour, je suis M. Johnson.

Je recrute une équipe de Shadowrunners pour une mission de récupération simple et bien payée. Si vous avez reçu ce message, c'est que vous êtes vous-même un runer, un de ces dangereux criminels qui vit dans les ombres, que notre société veut emprisonner, que la tridéo glorifie dans ses films et que les corporations utilisent et jettent en fonction de leurs besoins.

Afin de parer à toutes les éventualités de votre mission, voici les différentes compétences attendues dans un groupe de runers. Ces compétences ne sont pas forcements exclusives à un membre de l'équipe, et il est souvent apprécié d'avoir des redondances dans l'équipe.

Compte tenu de mon budget, je peux actuellement recruter 4 ou 5 runers et il me faudra avoir ces éléments :

- 1 magicien
- 1 hacker
- 2 à 3 autres runers : la discrétion est une nécessité

## Compétences courantes

### Combattant

Selon le type de mission confiée, une force de frappe conséquente peut être nécessaire (démonstration de force, garde du corps, intimidation, travail humide,...) ou optionnelle (lorsque la discrétion prime et que la force est un dernier recours,...). S'il est acquit que tous les runers (vivants) savent utiliser une arme, certains en ont fait leur spécialité.

- **Samouraï des rues** : Il incarne à lui tout seul le mythe du Shadowrunner. C'est lui qu'on voit dans les tridéos, un katana dans une main, un Ares Predator V dans l'autre, avec du cyberware tape-à-l'œil et un solide code de l'honneur rappelant les mythes asiatiques – lorsque qu'il a des lames implantées, il arrive aussi qu'on l'appelle razorboy ; Nombreux sont ceux qui se prétendent samouraï, mais peut méritent réellement ce titre.
  - Corps à corps, armes à courte portée facilement camouflables, armes légères semi-auto (pistolet mitrailleur...), cyberware, code de l'honneur
- **Mercenaire** : Ancien soldat qui est arrivé dans les ombres, il souvent pragmatique et cynique et se souvient que toute vie a un prix ; Il croit au travail en équipe, aux armes militaires (même les lourdes) et s'appuie sur ses compétences plus que tout, car sur le terrain, le matos vous lâche trop souvent.
  - Armes militaires de moyenne portée (fusils d'assaut...), armes lourdes, compétences, discipline et entraînement, relation dans l'armée (publique ou privée)
- **Muscle à louer** : Celui-là a grandi dans la rue et a appris à exploiter son meilleur talent : la force brutal ; Il est le ganger, l'homme demain d'un syndicat ou le gros troll qui t'empêche d'entrer dans cette boîte de nuit branchée : pas très subtil, mais très efficace avec ses poings.
  - Corps à corps, force, intimidation, relations dans les milieux louches
- **Tank** : Il est le survivant ultime. Il est fort, a la peau épaisse, et n'a pas hésité à s'améliorer pour que les balles glissent sur lui sans lui faire même une petite éraflure ; Il est le garde du

corps dont vous avez besoin, le combattant de première ligne ou cet éclaireur qui revient toujours de mission.

- Blindé, cyberware, perceptif, survivant
- **Adeptes** : Là où les autres combattants ont recours au cyberware pour s'améliorer, l'adepte utilise la magie pour devenir une arme mortelle ; Si la tridéo a largement popularisé l'image de l'adepte maître des arts martiaux, la réalité est plus complexe et diverse, et il existe de nombreuses variétés d'adeptes.
  - Corps à corps, magiquement amélioré, chasseur d'esprits

## Enquêteur / Fouineur

Avant d'agir, il est nécessaire de réfléchir et d'établir un plan. Pour ça, il faut trouver des infos, et ça, c'est le job du fouineur. Il est le détective privé, le marchand d'informations... Ce rôle est souvent au carrefour des autres compétences.

- **Hacker** : la matrice est pleine d'infos cachées qu'il suffit de découvrir...
  - Cf. Hacker
- **Face** : il connaît des gens qui savent des choses ou qui connaissent des gens qui savent des choses.
  - Cf. Face
- **Infiltrateur** : il va rentrer là où il faut pour récupérer les infos que l'autre gars pensait avoir bien planqué...

## Infiltrateur

Il est souvent demandé à une équipe de runers de savoir ne pas se faire remarquer : la discrétion est la base de très nombreuses missions, et évite souvent des ennuis aux runers. Certains runers sont spécialisés dans ce domaine. S'ils sont utiles, il ne faut pas qu'ils agissent en électrons libres sous peine d'être coupé du reste de l'équipe.

- **Cambrioleur** :
  - Il est entré dans la chambre jaune et s'est volatilisé dans la galerie.. .En fait, vous ne savez même pas qu'il est venu...
- **Eclaireur**
  - Il est devant vous, sait ouvrir les portes et repérer toute forme de danger et y survivre le temps que le reste de l'équipe arrive.
- **Sniper**
  - Ce combattant est un solitaire qui débusque ses cibles à distance. Capable de patience et de s'infiltrer sur n'importe quel spot de tir sans se faire repérer.

## Transporteur

Toute équipe de runer doit être mobile

- **Go-ganger** :
  - Motard, tout dans le style, rebelle, violence gratuite, territoire
- **Rigger** : le rigger de l'équipe peut être équipé d'un ou plusieurs véhicules de transport. Son câblage fait de lui le plus efficace des transporteurs qu'une équipe puisse avoir
- Bien sûr tout runner peut aussi avoir son véhicule

## Compétences rares

### Face

- **Négociateur / baratineur** : beau parleur, charmeur ou fin négociateur, il utilise la parole pour obtenir ce qu'il veut plutôt que les armes... et parfois ça marche.
- **Mystificateur** : il n'est pas celui qu'il paraît être, il est maître dans l'art de l'usurpation d'identité... il aurait sans problème pu bosser dans le Sim Mission impossible...
- **L'homme aux milles cartes de visites** : besoin d'une info, d'un contact, on peut être sûr que ce face-là connaît un gars.
- **Le fournisseur** : tu as besoin de matos pour cette mission, lui sait où le trouver.

### Magicien

- **Lanceur de sorts** : potentiellement très polyvalent, il a accès à une belle variété de
- **Invocateur** : il parle avec les esprits et ils l'écoute.
- **Astral** : sortir de son corps physique pour voyager dans le monde astral est un don rare et dort utile qui a obligé toutes les corporations à revoir leurs protocoles anti-intrusion...
- **Adepte** : cf. adepte combattant
- **Adepte mystique** : Moitié-magicien, moitié adepte, il peut améliorer son corps, lancer des sorts et invoquer des esprits. Il n'a par contre pas accès à l'espace astral (même si un pouvoir peut lui permettre de voir l'espace astral)

### Hacker

Le pirate informatique de l'équipe. Il va dire aux caméras de sécurité de regarder ailleurs, vous rajouter sur la liste des invités ou encore perturber le smartlink du flingue de vos adversaires.

- **Decker** : il accède à la matrice grâce à son datajack et à son cyberdeck. C'est l'homme aux milles compétences
- **Technomancien** : encore rare et craint dans notre société, il accède à la matrice par la seule volonté de son esprit. Il peut programmer des sprites, sortes d'esprits de la matrice.

## Compétences « bonus »

### Médecin

Plus médecin de combat que vraiment toubib, il est là pour te remettre debout malgré cette grosse rafale : il faut finir la mission.

- **Non magicien** avec des compétences et du matériel de soin
- **Magicien** avec des sorts de soin

### Rigger

Il est l'alliance parfaite de l'homme et de la machine, capable de se projeter dans ses véhicules grâce à son câblage de contrôle de véhicules.

- **Transport** : Il est souvent le transporteur de l'équipe.
- **Force d'appui lourde** : ses drones blindés intègrent souvent un armement lourd qu'un humain ne peut transporter

- **Espionnage** : il a accès à des micro-drones qui se fauillent partout, et enregistrent tout...
- **Repérage** : là encore son réseau de drones permet une surveillance de zone en temps réel.

## **Stratège**

C'est lui qui coordonne le fonctionnement de l'équipe.

## **Technicien**

Quand il faut bricoler, trafiquer, réparer...