

# Savage Shadowrun

## Règles optionnelles pour l'équipement



Les habitants des ombres le savent : le meilleur ami du runner, c'est son matos. À tel point que cette partie de l'univers est détaillée de manière **très** développée dans la gamme Shadowrun.

Si vous aimez passer des heures à scruter des dizaines de tables afin de trouver la combinaison vous permettant de concilier votre vision de votre personnage et le budget alloué à la création, Savage Shadowrun n'est sans doute pas pour vous. Pour les autres voici quelques petites règles générales et totalement optionnelles, avant de rentrer dans le vif du sujet.

### **Note**

les règles suivantes sont une piste pour pimenter un peu les phases de shopping des joueurs et donner corps à l'univers qui gravite autour d'eux, elles ne doivent en aucun cas alourdir ou ralentir le jeu. Inutile de faire des jets à la création d'un personnage, inutile également d'y recourir pour les achats triviaux du quotidien. Rappelez-vous : *Fast, Fun and Furious!*

### **Disponibilité**

En règle générale dans les ombres, on trouve toujours ce qu'on cherche, pour peu que l'on accepte d'y mettre le prix (et que l'on s'adresse à la bonne personne). Mais parfois, que ce soit pour des raisons pratiques ou dramatiques il est nécessaire de savoir précisément si un runner réussit à se procurer un objet, et si oui en combien de temps.

Le but n'étant pas de simuler avec rigueur un système économique aussi complexe que le marché noir du Sixième Monde, voici une manière simple de définir la disponibilité d'une marchandise.

À partir du prix de l'objet recherché on obtient deux données : sa **disponibilité** et son **délai d'approvisionnement de base (DAB)**.

La disponibilité est un malus qui s'applique à un test de Réseaux effectué par le runner qui fait les recherches (les autres runners peuvent faire des jets de leur côté suivant les règles de tests coopératifs). Les éventuels bonus ou malus de Charisme s'appliquent également.

- Si le résultat est un échec, la marchandise n'est pas disponible, ou n'a pas pu être obtenue. Aucune recherche supplémentaire ne pourra être faite avant que le DAB soit écoulé.
- Si le résultat est un succès, le runner a trouvé son bonheur. Il lui faudra toutefois attendre la fin du DAB avant de pouvoir mettre la main sur la marchandise.
- Si le résultat est une ou plusieurs relances, le DAB est divisé par le nombre de succès et relances : en tirant les bonnes ficelles (ou tout simplement avec de la chance) le personnage a obtenu ce qu'il voulait dans des délais incroyables!

Il est possible de diviser le DAB par 2 en payant le double du prix d'un article, mais cela doit être annoncé *avant* d'effectuer le test de Réseaux.

Le recours à un Contact approprié procure un +1 à ce test.

Valeur de l'objet	Dispo.	DAB*
jusqu'à 100¥	0	24h
de 101¥ à 1.000¥	-1	48h
de 1.001 à 10.000¥	-2	4j
10.001¥ et plus	-4	1 semaine

\* : Le Meneur est libre d'ajuster ces délais en fonction de son scénario, des circonstances ou de tout ce qu'il souhaite (après tout c'est le Meneur).



## Occase

On peut acheter son matériel d'occase à 50% de sa valeur, mais la radinerie a un prix...

Si l'objet s'utilise avec un jet de dé, celui-ci se brise sur un 1 (comme avec le Handicap Gremlins, mais pour tout).

Si l'objet ne s'utilise pas avec un jet de dé il inflige un malus de Charisme de -1. Eh ouais mec, même dans les ombres le style ça compte. Ceci dit un runner ne peut pas subir un malus inférieur à -2 à cause de son équipement.

## Fourgue

Pour revendre du matos acquis de manière illégale (quasiment tout le butin d'un runner qui se respecte), il faut réussir un test de Réseaux (modifié par le Charisme du personnage). Sur un succès un fourgue vous reprend le tout au quart de sa valeur. Avec une relance, vous négociez jusqu'à la moitié. Ce test ne peut être effectué qu'une fois par semaine.

Un personnage ayant un Receleur dans ses contacts peut choisir de réussir automatiquement ce test (l'acheminement des marchandises est cependant à la charge du personnage).

## Discrétion

Dire que la discrétion est importante dans les ombres est un doux euphémisme. La dernière chose que souhaite un runner est d'attirer l'attention sur lui.

Oui, mais comment être discret quand on traverse une rue avec un lance-roquette caché sous son manteau?

L'encombrement de votre équipement va définir à quel point cet agent de la Lone Star va avoir tendance à s'intéresser à votre petite personne. Comme bien souvent dans Savage Worlds, faire preuve de bon sens suffit, mais voici une piste de réflexion. Le modificateur ci-dessous s'applique au test de Perception de l'observateur.

Les conditions environnementales modifient le test de Perception normalement.

Taille	Discrétion	Exemples
Très petit	-1	Pistolet de poche, couteau
Petit	0	Electro-matraque, taser, pistolet léger
Moyen	+2	Fouet monofilament, épée, lames d'avant-bras (sorties), pistolet lourd, gilet pare-balles
Grand	+4	Fusil à pompe, pistolet-mitrailleur, katana

Ces modificateurs ne servent que dans le cas où les runners tentent activement de dissimuler leur équipement. Un streetsam qui arpente les rues avec son katana en main a assez peu de chances de passer inaperçu...

De même certains éléments de cyberware peuvent procurer un malus au test visant à détecter de l'équipement : armes cyber-implantés, compartiments de contrebande, etc.

Là encore une seule règle prime : le bon sens!