



ACHATS & VENTES DANS SR6

Après l'aide de jeu sur les SIN, Nemhainn vous propose la gestion des transactions d'achat et de vente dans Shadowrun 6.

ACHAT D'OBJET

Pour acheter un objet, on distingue plusieurs méthodes. L'achat d'objets courants et légaux ne nécessitent pas de procédure particulière contrairement aux objets rares, sous licence ou illégaux, pour lesquels il faudra faire preuve de plus d'inventivité. Pour ces derniers, la façon la plus rapide et la moins risquée est de passer par un contact. Si vous n'avez pas le bon contact, cependant, vous pouvez vous débrouiller par vous-même ; soit en passant par la voie légale, soit par le marché noir.

CONTACT

Première méthode : demander à un contact de se procurer l'objet pour vous. Avantage : pas besoin de rechercher l'objet, de présenter votre SIN ou de négocier sur le marché noir. Vous traitez directement avec lui ; il se charge du reste en prenant, ou pas, une petite commission au passage.

Attention : il faut que le contact ait la capacité de trouver l'objet. Inutile de demander à un vendeur de frites de trouver un lance-roquette ! Avec le bon contact, cependant, ce dernier sera en mesure de se procurer sans difficulté un objet dont la disponibilité

est inférieure ou égale à son réseau. Autrement, il prendra 10% par différence entre son influence et la disponibilité pour ses frais et les efforts consentis. En cas de doute sur la capacité du contact à trouver l'objet, faites un test étendu de réseau x2 avec comme seuil la disponibilité pour estimer le délai.

Pour un objet nécessitant une licence, le contact demande une prime de base de 20% du prix de l'objet auquel on applique le résultat d'un test opposé d'Influence + Charisme + Loyauté contre Influence + Charisme + Réseau chaque succès net augmentent ou diminuent de 5% le prix, avec un minimum de 10% du prix de base, et un maximum de 50%.

Pour les objets illégaux, le test est identique mais la prime de base est alors de 30% (pour une prime finale entre 15% et 60%).

ACHAT DIRECT

Si vous n'avez pas de contact adéquat, que vous n'avez pas envie de payer de commission ou que vous ayez suffisamment confiance en vous pour faire les choses vous-même, voici les méthodes pour trouver par vos propres moyens l'objet de votre convoitise !

TROUVER L'OBJET

Pour trouver l'objet, on effectue un test étendu de recherche matricielle ou d'influence, le seuil étant la

disponibilité. On peut faire un test par objet mais il est plus aisé, et logique, de grouper les objets de même type (par exemple : achat d'électronique, achat d'armes et de munitions, achat d'armures), rechercher via le même canal (légal, marché noir) et de prendre la disponibilité la plus élevée pour le groupe d'objets. Le délai est défini par le MJ en fonction du lieu et des difficultés à trouver ces objets dans le contexte de la partie. Vous trouverez en annexe une aide à l'estimation de tous ces éléments.

Si le test concerne une recherche sur le marché noir, de petits désagréments peuvent survenir.

Complication au test = +1 au test de pression (p. 240, SR6).

Échec critique = attaque des forces de l'ordre ou d'un groupe de criminels et +1 au test de pression.

ACHETER L'OBJET

Achat légal

Effectuez un test de SIN ou de Licence. Vous pouvez suivre la table ci-dessous si vous utilisez l'aide de jeu sur les Tests de SIN.

Contrôle des SIN sur un achat légal :

- Libre et disponibilité ≤ 4 : contrôle d'indice 1 (2D)
- Libre et disponibilité > 4 ou avec licence et disponibilité ≤ 4 : contrôle d'indice 2 (4D)
- Avec licence et disponibilité > 4 : contrôle d'indice 3 (6D)

Attention : dans un pays, une région ou une ville appliquant des restrictions sur les armes, ajoutez +1 à l'indice du test (un contrôle d'indice 4 (8d) peut alors apparaître)

Achat sur le marché noir

Sur le marché noir, vous n'aurez pas de contrôle de SIN. En revanche les tarifs ne seront clairement pas les mêmes.

Le prix de base est de 150% du prix normal auquel on applique le résultat d'un test opposé d'influence contre disponibilité $\times 2$, chaque succès net augmentent ou diminuent de 5 % le prix, avec un minimum de 10% du prix de base, sans maximum.

REVENTE D'OBJET

Pour la revente, comme pour l'achat, les options sont les mêmes.

CONTACT

Pour revendre un objet à un contact, avant tout, il vous faut un contact pouvant être intéressé, logiquement ! Ensuite il faut déterminer le prix. Évidem-

ment, un objet rare a plus de chance d'intéresser le contact qu'un objet courant, la disponibilité entre donc en ligne de compte.

Le prix de base est de 20% du prix normal auquel on applique le résultat d'un test opposé d'Influence + Charisme + Loyauté + Disponibilité contre Influence + Charisme + Réseau, chaque succès net augmentent ou diminuent de 5% le prix, avec un minimum de 10% et un maximum de 50%.

VENTE DIRECTE

Vous pouvez aussi tenter de revendre l'objet par vous-même via un canal légal ou au marché noir, comme pour l'achat. Les conséquences sont les mêmes que pour l'achat, un test de SIN pour l'un ou un risque d'attirer les forces de l'ordre ou des gens mal intentionnés pour l'autre.

TROUVER UN ACHETEUR

Pour trouver un acheteur, faites un test étendu de recherche matricielle ou d'influence dont le seuil est 12 - Disponibilité de l'objet. Eh oui, les objets courants sont plus difficiles à refourguer que les raretés ! Le délai dépendra du prix, trouver une personne fortunée est plus difficile ! Un exemple est proposé en annexe.

VENDRE L'OBJET

Revente légale

Vous êtes dans un pawn shop, le vendeur vous regarde de travers et vous demande si vous avez vos papiers ; un petit test de SIN va être nécessaire. Cela fait que les choses sérieuses commencent.

le prix de base est de 20% du prix normal auquel on applique le résultat d'un test opposé d'Influence + Charisme contre 20 - Disponibilité $\times 2$, chaque succès net augmentent ou diminuent de 5% le prix, avec un minimum de 10 et un maximum de 50%. Vous pouvez bien sûr refuser et il faudra alors recommencer tout le processus depuis la recherche d'un acheteur avec le malus de dés pour « réessayer ». Un nouveau run réinitialise ce malus.

Marché noir

Ici on ne vous demande pas de SIN mais on ne vous fera pas de cadeau non plus. Comme pour le canal légal, le prix de base est de 20% du prix normal auquel on applique le résultat d'un test opposé d'Influence + Charisme contre 20 - Disponibilité $\times 2$, chaque succès net augmentent ou diminuent de 5 % le prix, avec un minimum de 10%.

Le côté illégal de la transaction entraîne cependant deux conséquences :

- Une complication divise par deux le prix obtenu.

Si l'acheteur fait une complication, augmentez le prix obtenu de 50%.

- En cas d'échec critique de la part du joueur, les acheteurs peuvent tenter de lui voler l'objet ou, si une telle attaque s'avérait suicidaire, ils pourraient décider de diviser le prix obtenu par 3. Si c'est l'acheteur qui fait un échec critique, le prix obtenu

est doublé avec comme limite absolue le prix de base de l'objet.

Pour cette transaction, si le prix ne vous convient pas, un refus pourra entraîner aussi des conséquences : une attaque, de la pression ou un racket. Bienvenue dans le monde de la pègre.

ANNEXE

Exemple de table de délais de recherche dans une ville des ombres comme Seattle.

ACHATS

Disponibilité	Achat légal	Achat au marché noir	Réduction / succès net
1	1 heure	3 heures	15 minutes
2	3 heures	6 heures	45 minutes
3	12 heures	1 jour	3 heures
4	1 jour	2 jours	6 heures
5	3 jours	1 semaine	18 heures
6	1 semaine	2 semaines	2 jours
7+	2 semaines	1 mois	4 jours

VENTES

Valeur	Achat légal	Achat au marché noir	Réduction / succès net
0 à 100 ¥	3 heures	6 heures	45 minutes
101 à 1 000 ¥	12 heures	1 jour	3 heures
1 001 à 5 000 ¥	1 jour	2 jours	6 heures
5 001 à 10 000 ¥	3 jours	1 semaine	18 heures
10 001 à 100 000 ¥	1 semaine	2 semaines	2 jours
100 001 ¥ et +	2 semaines	1 mois	4 jours